Zeitschrift: Akzent : Magazin für Kultur und Gesellschaft
Herausgeber: Pro Senectute Basel-Stadt
Band: - (2022)
Heft: 1: Spielen

Artikel: Nicht schon wieder Uno! : sechs Spieltipps
Autor: Zeller, Manuela
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1036822

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 07.07.2025

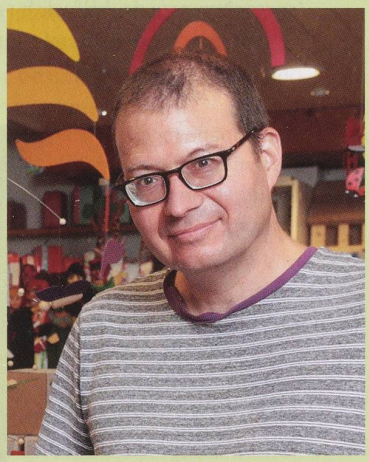
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Nicht schon wieder Uno!

Sechs Spieltipps

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.

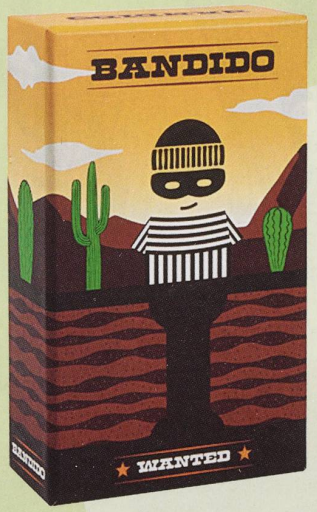
Text **Manuela Zeller** · Foto **Claude Giger**



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

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.

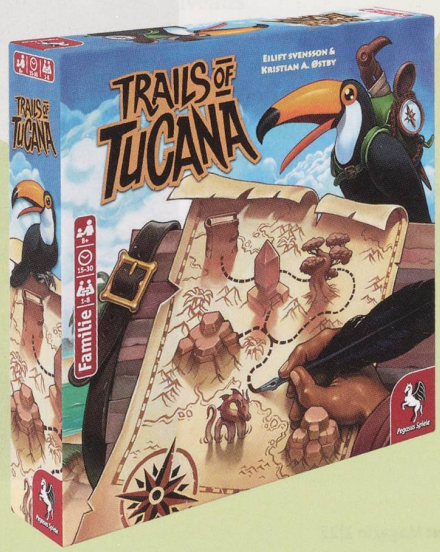


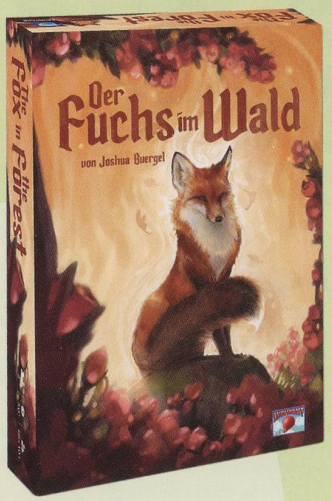
Die Kinder müssen in einer halben Stunde ins Bett. Gibt es ein Spiel, das spannend genug ist, um Erwachsene wachzuhalten und das gleichzeitig die Kinder nicht zu sehr aufmischt?

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.



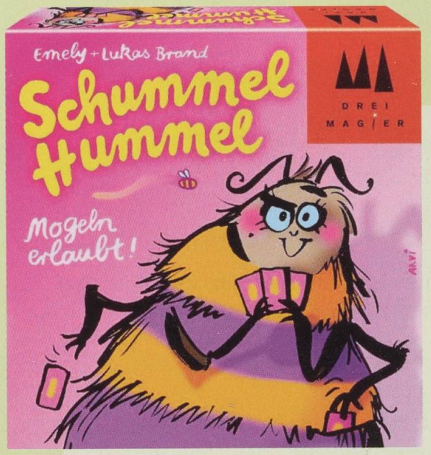


Damengambit ist lange her, die Schacheuphorie etwas verflogen. Was könnte man sonst noch zwischen dem Abwasch und dem Beginn von «10 vor 10» zu zweit spielen?

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.

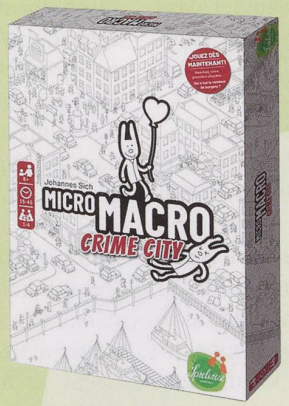
Ein verregneter Sonntagnachmittag und kein Ende in Sicht. Wir brauchen nicht bloss ein Spiel, wir brauchen ein Projekt!

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.