

Spiele verbindet Generationen

Rollenspiele

Die Siedler von Catan

Teuber, Klaus

Stuttgart : Kosmos-Verl.

Spiel des Jahres 1995

Die Insel Catan soll besiedelt werden. Dafür bauen die Mitspieler Straßen, Siedlungen und Städte. Dafür müssen verschiedene Rohstoffe bezahlt werden, die man auswürfelt. Durch geschicktes Platzieren der Siedlungen und Städte kann man versuchen das Glück zu beeinflussen. Wenn das nicht hilft, bleibt noch das Verhandlungsgeschick beim Tauschen von Rohstoffen mit seinen Mitspielern oder der Bank.

Ein Wirtschaftsspiel Für 3 oder 4 Spieler ab 10 Jahren.

Cluedo

Das klassische Detektiv-Spiel

Rodgau : Parker

Helfen Sie mit bei der Lösung dieses Falles. Sechs Verdächtige sind zu befragen, eine Reihe möglicher Tatwerkzeuge sind zu prüfen und eine Anzahl an Räumen ist nach Hinweisen zu durchsuchen. Wer ist der Täter? Welche Tatwaffe hat er benutzt? Und: In welchem Zimmer geschah das Verbrechen? Täter, Tatort und Tatwaffe müssen herausgefunden werden. Die Vielzahl der Kombinationen weckt den Detektiv in jedem Spieler.

Für 3-6 Spieler ab 8 Jahren.

Die Säulen der Erde

Michael Rieneck

Stuttgart : Kosmos-Verl., 2006

Eine Kathedrale baut man nicht einfach in die Landschaft, da gehört handwerkliches Geschick, gute Erträge und sogar Klüngelei mit Klerus und Adel dazu - und eine Portion Glück freilich auch. Als Spieler wird man mehr als großzügig belohnt und kann am Ende stolz auf sein Werk sein. Mehr als 90 Minuten ausgezeichnete Unterhaltung, die das Spielerherz höher schlagen lassen - in denen die Zeit wie im Flug vergeht.

Ein Strategiespiel für 2 – 4 Baumeister ab 12 Jahren.

Spiele verbindet Generationen

Rollenspiele

TransAmerica

Ein flottes Schienenbauspiel

Franz-Benno Delonge

Düsseldorf : Winning Moves Deutschland : 2006

Bei diesem Spiel müssen die Spieler möglichst rasch 5 Städte mit einem Schienennetz verbinden. Dazu braucht man Übersicht und muss die Schienen der Mitspieler so gut wie möglich für sich nutzen. Taktik, ein Quäntchen Glück und den Riecher für die kürzeste Route führen hier zum Ziel.

Ein Strategiespiel für 2-6 Spieler ab 8 J.

Sagaland

Alex Randolph, Michel Matschoss

Ravensburg : Ravensburger Spieleverl., 1994

Ein zauberhaftes Familienspiel durch die Märchenwelt. Hier Tischlein deck dich, dort Froschkönigs Krone. Märchenschätze unter jedem Baum. Heimlich macht sich jeder auf die Suche, vor Rivalen auf der Hut. Wer findet, was Sagalands König sucht und eilt als Erster zum Schloss? Doch kennt er dort noch des Rätsels Lösung? Denn ein Baum sieht wie der andere aus!

Ein Würfelspiel für 2 – 6 Spieler ab 6 Jahren.