

RAVENSBURGER: **GLOOMIES** von F. Landini für 2 bis 4 Blumenzüchter

ERST PFLANZEN, DANN ERNTEN!

Die Gloomies kommen aus einer anderen Galaxie und lieben Blumen. Mit Hilfe von kleinen Helferlein bauen sie Mondlilien, Orbit-Blumen, Sonnendisteln und Galaxie-Mohn an und schmücken sich später mit ihrer Ernte. In der ersten Spielhälfte gilt es, das bunte Spielbrett mit den entsprechenden bunten Holzblumen nach und nach anzufüllen, also zu bepflanzen. Am Zug spielen wir dafür 1-3 passende Blumenkärtchen aus, ziehen Karten nach und kassieren idealerweise auch Bonusplättchen, wie Sternenstaub, Auftragskarten oder Helferlein, die uns beispielsweise zusätzlich Blumenkärtchen nachziehen lassen – eine Auswahl in der Kartenhand ist selten ein Nachteil. Direkt den Fokus auf Siegpunkte richtet man mit Sternenstaub: Je mehr, umso noch mehr darf sowohl in der Zwischen- als auch in der Endwertung abgestaubt werden. Auch die Auftragskarten dürfen als lukrativ

eingestuft werden, doch benötigt es ebenso etwas Erntegeschick und Planung. Wurde genug angepflanzt, ist ein bestimmter Bereich mit Holzblumen vollständig bestückt, kommt es zur ersten Wertung, wo es auf die abgelegten Blumenkarten ankommt. In der zweiten Spielphase, der Ernte-Phase, gilt es nun die Holzblumen mit entsprechenden Blumenkarten wiederum vom Brett zu entfernen, zu ernten – sehr stimmig! Ärgerlich nur, wenn man nicht die nötigen Farbb Blumen ernten kann, die Konkurrenz sie wegschnappt oder einfach die passende Karte nicht kommt – dann bleibt man bei der Endwertung zurück, darf sich aber mit den reizenden Illustrationen und Holzblumen, die maßgeblich zum Spielspaß beitragen, trösten.



FAZIT 9⁺¹*
KARIN BAREDER



Gloomies ist ein entzückendes, clever aufgebautes zweiphasiges Sammel- und Deckbuilding-Spiel für Freunde und Familie ab Sekundarstufe. Das hübsche Material mit zauberhaften Illustrationen gefällt ebenso wie das Spielprinzip des gemeinsamen Pflanzens und der später erfolgreichen Ernte. Gelungen! * Spielmaterial/Design

GERHARDS: **WIPPE-LIG** von Martin Schlegel für 3 bis 5 Tüftler

DREI GEWINNT!

Heute schon gewippt? Nein, wir wollen Sie weder auf den Spielplatz noch auf einen Wippsessel bitten, sondern an den Spieltisch, wo eine kleine Buchenholz-Wippe von uns etwas Zweck-entfremdet eingesetzt wird: Zum Taktikspiel! Fünf Scheiben erhält jeder Spieler, die er am Zug in eine der vier Rillen der Wippe platziert oder eine Scheibe umsetzt. Beides jedoch immer auf die hohe Seite der Wippe, die dann sogleich gekippt wird. Sind nun drei gleichfarbige Scheiben in einer Reihe oder nebeneinander in einer Rille, dann hat dieser Spieler gewonnen. Freilich sollte dies geplant passieren, doch – na, ja – da die Rillen nicht gleichlang sind, ist das Abschätzen nicht ganz einfach. Vorstellungsvermögen ist hier hilfreich. Besonders gelungen: Die neutralen weißen Scheiben, die durchaus das Zünglein an der Waage sein können bzw. von cleveren Strategen bei Gelegenheit als Wegbereiter zum Sieg eingesetzt werden. Mitunter problematisch: Steilvorlagen von unaufmerksamen Spielern, die in anfänglichen Partien ein bisserl den Grundgedanken des strategischen Taktikspiels torpedieren. Umgekehrt macht gerade das die Spiel-Wippe zum Hit in jungen und Taktikspiel-Einsteiger-Runden. Keineswegs nur ein Hingucker!



FAZIT 9^{*}/8+1^{}**
THOMAS BAREDER

Wippe-lig ist ein strategisches Taktikspiel mit spannender räumlicher 3D Komponente (Wippe) für Taktiker aller Altersstufen, die sich über höchstwertige Materialien freuen dürfen. Top für (junge) Taktik-Einsteiger dank coolem Wipp-Effekt und leicht verständlichem Konzept. Taktikfüchse werden sich in kleiner Runde wohler fühlen, wo potentielle Königsmacher-Effekte und banale Irrtümer seltener passieren. *zu dritt/Taktikspiel-Einsteiger **Material