



Auch der **Roll&Write-Trend** scheint sich 2021 fortzusetzen und präsentiert Varianten-reichere, noch hübscher gestaltete, neue oder auch an erfolgreiche Brettspiel-Verwandte angelehnte Genre-Varianten, wie uns z.B. Rajas of the Ganges vorzeigt. Doch gibt es ja auch bereits einige (noch eher junge) Roll&write-Klassiker – und die haben Kinder bekommen! So stockt beispielsweise mit **Qwixx-BONUS** (NSV) der Genre-Wegbereiter Qwixx sein stolzes Varianten-Repertoire um zwei weitere auf: 12 gleiche bzw. 5 verschiedene Bonusfelder und das doppelt, finden sich auf den vier farbigen Zahlenleisten.

Bedeutet das Ankreuzen eines Bonusfeldes in ersterem Fall immer ein zusätzliches Kreuzchen in der vorgegebenen Farbleiste, so sind die Auswirkungen in der zweiten Variante unterschiedlich und vorerst nicht wirksam. Erst wenn auch das zweite Bonusfeld seiner Art angekreuzt ist, wird der Bonus freigeschaltet und beispielsweise sofort in jeder Farbleiste ein weiteres Kreuz gesetzt, eine Punkteverdopplung der schwächsten Reihe prolongiert oder ein Bonus von 13 Punkten gewährt. In beiden Varianten, die auch mit „goldenem“

Joker-Würfel spielbar sind, kann es so zu Kettenreaktionen kommen – ein Fest für echte Qwixxer! 😊



SCHMIDT: NOCH MAL! KIDS von Inka & Markus Brand (für 2 - 4 Tierpfleger)

Füttern und futtern im Zoo ... Diese einfachere Version des Roll & Write Spiels Noch mal! eröffnet das Spielprinzip auch Kindern, thematisch mit Zoo und Tieren, die gefüttert werden wollen. Dabei gilt es, auf seinem Zettel entsprechend des Farb-Würfelwurfs Kästchen so anzukreuzen, das möglichst bald ganze Spalten ausgefüllt sind, denn das bringt Futtereimer und Zoobesucher. Da aber weiter vom Startbereich entfernte Spalten mehr zählen, steht man vor dem Dilemma, eher die nahe-liegenden oder die weiter entfernten Spalten in Angriff zu nehmen. Auch alle Gebiete einer Farbe anzukreuzen bringt etwas, was die Entscheidung nicht leichter macht.

► Vorschulkinder brauchen noch Tipps, da sie optimale Strategien nicht automatisch erkennen. Gefördert werden Farberkennung, Mengenerfassung, erstes Zählen im Zahlenraum 5, Feinmotorik und richtiger Umgang mit dem Würfel.



Der zweite Nachschlag **Clever hoch 3** (Schmidt) zu **Ganz schön Clever nach Doppelt so Clever** bringt neue, sehr interessante Spielelemente auf den Block.

Im Grundprinzip zwar unverändert, sorgt eine Zahlen-Joker-Leiste für eine Neuerung: Ist ein Zahlen-Joker freigeschaltet, was analog der anderen Boni via Ankreuzen auf den diversen bunten Bereichen erfolgt, darf anstelle der gewürfelten Zahl der Zahlen-Joker eingetragen werden, wobei das nichts am Würfel-Wurf in Bezug auf Würfel-Rücklagen ändert. Auch neu ist, dass ein Komplettieren einer Bonus-Leiste eine weitere (tolle) Zusatzaktion garantiert. Zwei Boni mit einem Kreuz, sozusagen! Der vielleicht spannendste Bereich mit

dem Potential, bei glücklichen Würfeln das Ergebnis gehörig in die Höhe zu schrauben, ist der türkise, erlaubt er doch das zusätzliche Ankreuzen der gewürfelten Zahl, wenn zuvor gewählte Würfel dasselbe Ergebnis aufweisen.

► Wieder sehr strategisch und taktisch zeigt sich das neue **Clever hoch 3** bei aus meiner Sicht etwas weiter streuendem Glücksfaktor. Ein Muss für Fans; Fortsetzung folgt hoffentlich!

Unser Titel-Vorschlag:

To Clever 4 you! 😊

