



HUCH!: DAS FARBENMONSTER für 2 - 5 Farbenmonster-Helfer

„DAS SPIEL VOLLER GEFÜHLE“

Die Gefühle des Farbenmonsters sind völlig durcheinander geraten! Mit Hilfe der Spieler kann es sie sortieren und wieder dorthin räumen, wo sie hingehören.

Allein die bunte Aufmachung des Spiels weckt sofortiges Interesse. Vor allem die zwei großen, aber handlichen Spielfiguren werden von Kindern neugierig mit Hand und Augen begutachtet, sodass das liebevoll gestaltete Spielbrett, die bunten Gefühlsplättchen und Farbgläser aus bedruckter Pappe vorerst nachrangig sind. Die dazugehörigen Regale für die Gläser müssen aufgebaut werden, sind jedoch nicht sonderlich stabil. Dem Erstspielreiz und der weiteren Freude an dem gesamten Spiel schadet dies aber kaum. Bereits nach der ersten Spielrunde sollte jedes Kind das Konzept verstehen, dennoch ist eine erwachsene Spielleitung zumindest

in der ersten Zeit vonnöten. Da die Kinder anhand von Farben und Zeichnungen die Gefühle „Freude, Traurigkeit, Wut, Angst und Gelassenheit“ erkennen müssen, ist ein Erwachsener hierbei eine gute und wichtige Unterstützung. Zusätzlich wird mit den Farbgläsern das Ende des Spiels vorgegeben: werden alle Gefühlsplättchen in die dazugehörigen Gläser geworfen, bevor drei bunte Gläser aufgedeckt werden, so hat man dem Farbenmonster geholfen, seine Gefühle zu entwirren.



FAZIT

10-11

DOMINIC REDAK

Das Farbenmonster ist ein besonders unaufdringliches, sehr ansprechend gestaltetes Spiel, dem es gelingt mit Spaß und liebevollen Materialien zur Auseinandersetzung mit den eigenen Gefühlen anzuregen. Keineswegs nur für Kindergarten-Kinder, üben sich diese darin, ihre Gefühle in Worte zu fassen und anderen gegenüber Empathie entgegenzubringen! Egal ob mit Freunden oder in der Familie, es bringt die Spieler mit viel Gefühl einander näher.

* Material: Trotz der schönen Gestaltung unterbricht ein einbrechendes Regal den Fluss dieses gefühlvollen Spiels. Zudem fällt die Verpackung doch recht groß und unhandlich aus.

JUMBO: HOW TO ROB A BANK von Prospero Hall für 2 - 4 Räuber & Banker

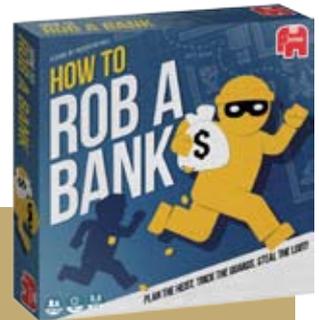
WIRF DIE BEUTE IN DEN FLUCHTWAGEN!

„So, also zuerst betäuben wir die erste Wache, dann rennst du los und krallst den ersten Geldsack. Und wenn sie dich kriegen? Dann löse Alarm im hinteren Zimmer aus – das lenkt sie ab!“

„Nein, nein, mein Freundchen! Die Tour vermassle ich dir und werde gleich zum Alarm sprinten, diesen deaktivieren und dich erst dann fangen. Verdamm! Jetzt ist er in einen anderen Raum gekrochen – hoffentlich schafft er's nicht rechtzeitig zum Fluchtwagen!“

In drei Runden versuchen die Bankräuber, die nötigen Geldsäcke aus der Bank zu klauen – der Bankier, einer der Spieler, versucht, das zu verhindern. In der Schachtel gespielt – sehr gelungen – variiert jede Runde der Grundriss der Bank. Dementsprechend starten die Wa-

chen und Räuber immer woanders, die Beute wechselt ebenso ihre Position wie das Fluchtauto, das außen den Bankkomplex umrundet. Karten-basiert mit cleverem Mechanismus (vgl. *Colt Express*) werden die Personen bewegt, doch nicht unmittelbar, sondern vorerst wird nur geplant („programmiert“), ehe in der Auswertungs-Phase die Karten nacheinander abgehandelt werden. Leicht ist es nicht, die Beute zu stehlen – man muss schon ein wenig Kartenglück haben und auch einen entgegenkommenden Grundriss, will man ausreichend *einsacken*. Durchaus tüftelig und Abstimmungs-bedürftig!



FAZIT

8 / 9+1**

THOMAS BAREDER

How to rob a bank ist ein erfreulich unkompliziertes, originell-witziges Sammel- und Lauf-Spiel für Freunde und Familie, das abgesehen vom Bankier kooperativ gespielt wird. Clever gestaltet und gut abgestimmt, ist der taktisch mitunter herausfordernde Klau-Spaß nicht immer für den Bankier eine Freude!

* wer *Colt Express* nicht kennt
** cleveres Design