

**PEGASUS: KINGDOMINO** von Bruno Cathala für 2 - 4 Herrscher

## DOMINO FÜR KÖNIGE

*Das Prestige trüchtigste aller Königreiche wollen wir errichten und sind auf der Suche nach neuen Ländereien. An einem „Fleckerl-Teppich“ sind wir nicht interessiert, Gleiches soll an Gleiches grenzen. Aber aufgepasst! Ohne Kronen geht nichts!*

Der große 3D Turm fungiert als Landschaftsplättchen-Spender, die Runde für Runde an die Herrscher mittels eines gut ausgetüftelten Mechanismus vergeben werden. Dabei gibt es bessere und schlechtere Plättchen, die passend ins zukünftige Königreich eingepasst werden müssen. Dabei wichtig für die Wertung: Am Ende gilt für jedes Gebiet: Zahl der Felder mal Zahl der Kro-

nen! Zudem sollte man sich beim Legen nicht „Verheddern“, schließlich soll das Königreich ein Quadrat ergeben, was jedoch nicht heißt, dass genau das nicht unter Umständen besser sein kann! Fragen wie „Wer sammelt was? Welches lukrative Plättchen fehlt noch? Wie schaffe ich ein komplettes Quadrat?“ und „Gönne ich dem anderen das?“ stellt man sich im Laufe des nicht allzu langen Spiels, das in allen Besetzungen seinen Reiz hat.



Hinweis: Eigenständige „Erweiterungen“ ab November im Handel: *Kingdomino XXL* bzw. *Queendomino*



### FAZIT

8 / 6\*

THOMAS BAREDER

*Kingdomino* ist ein buntes, taktisches Lege-Spiel für die ganze Familie, welches das Domino-Prinzip gekonnt variiert und weiterentwickelt. Im Gegensatz zu *Carcassonne* – aus meiner Sicht dem Domino des neuen Jahrtausends – bleibt es jedoch etwas trocken, zudem wirkt das Thema aufgesetzt. Positiv: leichter Einstieg, bekanntes Prinzip.

\* keine Domino-Fans

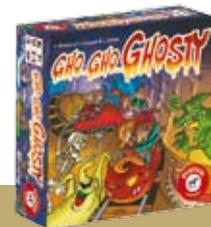
**PIATNIK: GHO... GHO... GHOSTY** für 2 - 4 Geisterbahnbesitzer

## HERRKREINSPAZIERT, LIEBE FAHRGÄSTE – ES WIRD GRUSELIG!

*Dieses Spiel macht unsere innigsten Wünsche wahr – wer wollte denn nicht schon immer mal eine eigene Geisterbahn besitzen! Mit langen Zügen, vielen Passagieren und gruseligen Loks – doch das wollen die anderen auch!*

Mit je fünf farbigen Chef-Karten (sie sind zum Tippen da) und nur einem mickrigen Waggon ausgestattet, starten wir das Unterfangen, am Ende die lukrativste aller Geisterbahnen zu besitzen. Zu weiteren Waggonen kommt man eigentlich ganz einfach: kein Scheck, nichts Bares, nein, einfach nehmen, wenn man dran ist. Und auch die anderen dürfen eventuell „mitnaschen“, so es ihnen gelingt zu erraten, was genommen werden will. Geisterbahnbesitzer müsste man sein ... Nach

und nach werden die Züge länger und zahlreicher – wer hat gesagt, dass ein Zug reicht? Doch bringen längere Züge verhältnismäßig mehr Punkte als kurze, zudem wird vor den jeweils längsten Zug die passende Lok gespannt. Tolle Sache, denn nur so bringen die Passagiere auch Punkte! Doch aufgepasst! Hat plötzlich jemand mehr Waggonen dieser Farbe, wandert diese flugs wieder weg, zum jetzt längsten Zug. Das positiv besetzte Thema animiert nicht nur Kinder gleich zum Mitspielen, die lustige Gespenstfigur des Mr. Ghosty, welche der aktuelle Spieler erhält, trägt noch dazu bei. Gelungen!



### FAZIT

8

THOMAS BAREDER

*Gho... Gho... Ghosty* ist ein flott gespieltes, einfaches Sammel- und Mehrheiten Spiel für Familie und Freunde ab 2. Schulstufe. Gutes Einschätzungsvermögen, ein bisserl Fortuna und ein wenig Taktik sind im kurzweiligen, gar nicht gruseligen Zug-Bau-Spaß gefragt.