

Januar 1/86

vital

Das Magazin für modernes Leben.

Von Ernährungsexperten
und Medizинern wiederentdeckt:

Die neue Scarsdale-Diät

Viele neue Rezepte – essen, soviel
Sie wollen – kein lästiges Abwiegen

Von vital getestet:
Die wirksamsten Mittel gegen Cellulite!
Alles über Wirkung,
Preise, Anwendungen

Keine Lust auf Sex –
wenn Ihr Mann mal nein sagt:
10 Tips, wie Sie richtig reagieren!

Persönliche und kostenlose
Expertenberatung:
So wird Ihr Haushalt
giftfrei und umweltfreundlich!

Sie haben es in der Hand:
Das Glück Ihrer Kinder ist machbar!
Psychologen sagen Ihnen, wie

● **Wir basteln die
schönsten Vogelhäuschen**

● **Ihr persönliches Fitneß- und
Diätprogramm für 1986**

● **Handgestrickte Pullover:
Der richtige Schutz
gegen frostige Tage**

● **Lecker und preiswert:
Wurst selbstgemacht**

● **Und viel Unterhaltung,
Rat und Tips**

8 Seiten vital-extra:

Die schönsten Spiele für lange Winterabende

- Die neuesten Spiele für die ganze Familie
- Bekannte Spiele mit neuen Ideen
- Das große vital-Spiel im Heft
- Dazu viele Einkaufstips und viele Spielanleitungen

Nur 3,50 pro
Monat

Zum
Herausnehmen
und Sammeln

vital-extra

Alles über die schönsten Spiele für lange Winterabende. Dazu kostenlos das große vital-Spiel. Und: die neuesten Spiele für die ganze Familie mit Preisangaben, den besten Spielanleitungen und neuen Ideen für bekannte Spiele



Illustration: Stefan Kiefer

Spaß mit neuen Spielen

Packende Unterhaltung mit Karten, Brett und Würfel – die ganze Familie kann mitmachen – vital gibt Tips

Klirrende Winterkälte, lange dunkle Abende: die richtige Zeit, mit der Familie oder mit Freunden wieder mal zu spielen. Denn Spielen macht Spaß, ist spannend, unterhaltsam, und man kommt sich näher. 1986 wird das Jahr des Spielens! Interessante Neuheiten erobern die Wohnstuben. vital hat sich für Sie umgesehen, nennt Trends und bringt auch viele neue Tips für klassische alte Spiele

Warum Spielen so wichtig ist, erklärt Prof. Dr. Hans Scheuerl, Erziehungswissenschaftler an der Universität Hamburg, so: „Beim Spielen lernt das Kind viele Dinge für das spätere Leben. Außerdem fördert Spielen das Gemeinschaftserlebnis und vermittelt die ersten sozialen Kontakte – auch die negativen – zum Beispiel bei Rückstufungen oder beim Verlieren.“

Aus unserem Leben sind Spiele nicht mehr wegzudenken. Jährlich kaufen mehr als drei Millionen Haushalte mindestens ein Gesellschaftsspiel. Einige unterhaltsame neue Spiele stellen wir hier vor:

man andere übers Ohr hauen kann, entstammt dem guten alten Quartett. Die Vierlinge von insgesamt zehn Haustieren sind zu sammeln. Im Gegensatz zum Quartett geht es beim „Kuhhandel“ allerdings recht lautstark zu. Wer an der Reihe ist, versteigert eine Karte vom gemeinsamen Kartendeck an die Mitspieler. Der Meistbietende erteilt sich selbst den Zuschlag – nicht der Auktionator –, zahlt diesem aber den Kaufpreis. Der Auktionator wiederum kann die Karte zum doppelten Preis zurückkaufen.

Statt eine Auktion zu starten, kann ein Spieler einem anderen auch einen „Kuhhandel“ vorschlagen, um an Karten zu kommen, die er selbst zur Vervollständigung eines Vierlings braucht. Beide Spieler geben ein geheimes Gebot ab. Wer den höchsten Betrag bietet, erhält die Karte des anderen. Da wird ein potentieller Käufer schon mal unfreiwillig zum Verkäufer.

Daß in diesem Spiel chronischer Geldmangel herrscht, versteht sich von selbst. Daß auf „große Scheine“ nicht herausgegeben wird, ist eine zusätzliche Tücke. Doch am Ende ist das Geld völlig

wertlos. Dann zählen nur die vollständigen Quartette mit ihren unterschiedlichen Werten.

„Kuhhandel“ ist ein schnelles und kurzweiliges Kartenspiel für die ganze Familie.

Uisge

(Abstraktes 2-Personen-Denkspiel für Erwachsene und Kinder ab 12 Jahre, Hexagames, Preis je nach Ausstattung ab 14,50 DM)

Der Name geht auf das gälische Wort für Whisky zurück und spricht sich „Wisk“. Alkohol ist jedoch fehl am Platz: Sie brauchen einen klaren Kopf, um Uisge zu spielen. Dieses Spiel, das mit einem Minimum an Regeln auskommt, ist ein Leckerbissen für Anhänger abstrakter Denkspiele.

Zwei Personen messen ihre geistigen Kräfte. Jeder hat 6 Spielsteine, die zunächst verdeckt auf dem Brett liegen. Wer am Zug ist, springt über einen

anderen Stein und dreht dabei seinen eigenen um, so daß eine Krone sichtbar wird. Aufgedeckte Steine dürfen springen und ziehen. Falls sie springen, werden sie aber wieder umgedreht. Bei jeder Bewegung müssen stets alle Spielsteine auf dem Brett miteinander in Kontakt bleiben. Es gewinnt, wer all seine Kronen aufgedeckt hat.

Abenteuer Tierwelt

(Familienspiel mit Plan und Karten für 2–6 Personen, Ravensburger, 49 DM)

Nur wenige Spiele haben für Kinder und Erwachsene den gleichen Spielreiz. „Abenteuer Tierwelt“ aber gehört dazu.

Der große Spielplan (eine Weltkarte) zeigt die Standorte von 72 bedrohten Tierarten. Eine kleine Broschüre, die unter Mitwirkung eines Zoologen entstand, liefert zusätzliche Informationen, ebenso eine Spielkarte, die speziell jedem Tier zugeordnet ist.

Jeder Spieler erhält als

Abenteuer Tierwelt, 49 Mark



Kuhhandel ▲

(Quartett-Familienspiel für 3–5 Personen, Ravensburger, 16,50 DM)

Die Idee zu diesem turbulenten Kartenspiel, bei dem



Uisge, Denkspiel, ab 14,50 Mark



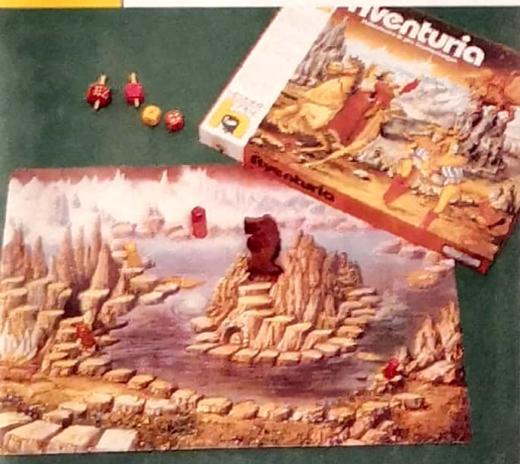
„Forschungsauftrag“ die Aufgabe, einige dieser Tierarten zu besuchen. Dazu schließt er sich gleich drei Expeditionen an, die ihren – manchmal abenteuerlichen – Weg um die Welt nehmen.

Wer am Zug ist, legt Richtungspfeile und entscheidet damit selbst, wohin eine der Expeditionen zieht – und verhilft dadurch manchmal auch einem anderen Spieler, seinen Auftrag zu erfüllen. Eine abgewogene Mischung aus Glück und eigenem Nachdenken macht „Abenteuer Tierwelt“ zu einem gelungenen Familienspiel, das zudem ohne den erhobenen Zeigefinger auf ein wichtiges Problem unserer Welt aufmerksam macht.

Aventuria

(Familienspiel mit Plan und Würfeln für 4 Personen, Herder-Verlag, 35 DM)

▼ Kooperative Spiele tun



sich hierzulande noch immer etwas schwer. Spiele leben von der Auseinandersetzung mit dem Partner, nach dem Motto: „Ich will gewinnen!“ Fehlt dieses Element, ist meist auch der Spielreiz dahin. „Aventuria“ bildet eine Ausnahme.

Ein Drache hat den Königsschatz in einem Märchenland geraubt und auf mehrere Verstecke verteilt. Vier Spieler schlüpfen in die Rollen verschiedener Märchenfiguren und machen sich auf die Suche.

Die kleine Prinzessin versucht, die Tarnkappe zu finden. Sie ist sowieso die einzige, die damit etwas anfangen kann, denn den anderen drei Akteuren ist die

Kappe viel zu klein. Der Prinz, der standesgemäß natürlich ein stolzes Pferd besitzt und schneller vorwärts kommt, sucht nach dem Glücksstein.

Zwei Gaukler schließlich sollen die Reichtum verheißende Schatztruhe bergen. Sie ist so schwer, daß sie das nur zu zweit schaffen.

Jeder Spieler hat seine besondere Aufgabe. Er muß Vor- und Nachteile abwägen, die sich aus den verschiedenen Ereignisfeldern des Spielplans ergeben. Nur mit Hilfe der Mitspieler kann sich eine Figur wieder befreien. Und gewinnen können nur alle gemeinsam, wenn sie ihre wertvollen Schätze ins Ziel gebracht haben.

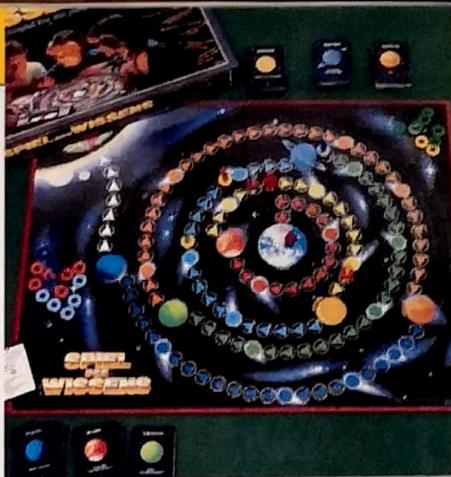
„Aventuria“ ist ein ideales Spiel für Eltern und Kinder, kann aber – im Gegensatz zum Schachtelaufdruck – nur zu viert gespielt werden.

Spiel des Wissens

(Quizspiel, speziell für Kinder, Verlag Milton Bradley, 69 DM)

Eines von vielen Quizspielen, die stark im Kommen sind. Es ist besonders für Kinder geeignet. Ihnen werden Fragen aus den Bereichen Märchen und Geschichte, Helden und Schurken, Cartoons und Fernsehen, Wort- und Sprachspiele, Sport, Spiel, Tiere und Allgemeinwissen gestellt.

Mit Hilfe der Quizspiele kann jeder in seinen eigenen vier Wänden das aus dem Fernsehen bekannte „Einer wird gewinnen“ spielen. Allen Spielen gemeinsam ist die Möglichkeit, Tausende von Fragen zu stellen. Falls Sie befürchten, sich bei dieser Art Spiel durch Unwissenheit zu blamieren, sollten Sie unseren Tip befolgen: Spielen Sie immer zusammen mit einem Partner, dann



Spiel des Wissens, Quiz, 69 Mark

können Sie sich absprechen, wie man am besten vorgehen sollte.

Das beste Quizspiel hat einen unaussprechlichen Namen: „Trivial Pursuit“ (79 DM). 6000 teils schwere, teils scherzhafte Fragen aus den Wissensgebieten Geschichte, Literatur, Naturwissenschaften, Geographie, Unterhaltung, Sport und Vergnügen wollen beantwortet werden. Aus vielen Fragestellungen ergeben sich dann angelegte Diskussionen. Zum Lexikon sollte man nur in Zweifelsfällen greifen.

Weitere empfehlenswerte Spiele sowie Preise und Hersteller finden Sie in der Tabelle auf Seite 54



Spiele

zu gewinnen!

25 der hier abgebildeten Spiele, dazu noch „Die Drei Magier“, werden von uns verlost. Schreiben Sie eine Karte mit dem Stichwort „Spiele“ an: Redaktion vital, Poßmoorweg 5, 2000 Hamburg 60.

Spiel des Jahres

Mit diesem Titel prämiiert eine fachkundige Jury alljährlich ein besonders empfehlenswertes Spiel. Siebenmal wurde der Preis bisher vergeben. Die Preisträger:

„Hase und Igel“ (1979), ein taktisches Rennspiel ohne Würfel;
 „Rummikub“ (1980), Räuber-Rommé mit Spielsteinen;
 „Focus“ (1981), ein abstraktes Denkspiel;
 „Sagaland“ (1982), ein märchenhaftes Kinderspiel mit Effekten aus dem bekannten Spiel „Memory“;
 „Scotland Yard“ (1983), eine spannende Jagd nach Mister X;
 „Dampfroß“ (1984), ein Wirtschaftsspiel um Eisenbahnlinien;
 „Sherlock Holmes Criminal Cabinet“ (1985), eine hochkarätige Denksportaufgabe für Freunde des berühmten Meisterdetektivs und seines Gehilfen Watson.

Als schönstes Spiel wurde 1985 „Die drei Magier“ ausgezeichnet, ein gut aufgemachtes phantastisches Brettspiel um Tarot-Karten.

Tips für den Einkauf

Angesichts des riesigen Angebots ist der Fachhandel oft überfordert, den Spielekäufer individuell zu beraten. Verlangen Sie dennoch eine ausführliche Erklärung des Spiels und einen Blick in den Kasten. Speziell für Kinder sollten Spiele „robust“ und nicht „zerbrechlich“ sein.

Lesen Sie dann genau die Informationen auf der Schachtel. Sie sagen, um was für ein Spiel es sich handelt, mit wieviel Personen man es spielen kann, bei Kindern ab welchem Alter usw. Noch besser ist ein Blick in die Spielregeln.

Das große Rennen

Spannendes vital-Spiel für die ganze Familie, mit mindestens 2 bis 6 Spielern

Stellen Sie sich vor, Ihre Familie wird beim Picknick vom Regen überrascht. Alle machen sich schleunigst auf den Weg nach Hause. Allerdings sind Ihre Picknickkörbe so schwer, daß Sie nur gemeinsam vorwärts kommen

Spielmaterial

2 Würfel, 12 Spielsteine in 6 Farben (je Farbe 2), 6 Karten in den Farben der Spielsteine. Jede Farbe repräsentiert ein Familienmitglied (z. B. Oma, Opa, Mutter, Vater, Tochter, Sohn).

Vorbereitung:

Ganz gleich, wieviel Personen mitspielen: Immer sind **alle** Steine im Spiel! Der Spielplan zeigt Start und Ziel des Heimweges (äußere Bahn). Ein Stein jeder Farbe beginnt auf dem Startpfeil. Die restlichen sechs Steine werden auf die Felder der Kreisbahn auf der Kreisbahn gestellt. Während des Spiels entscheidet die Verteilung der Steine auf der Kreisbahn, welche Figuren auf dem Heimweg wie weit vorrücken dürfen. Jeder Spieler zieht verdeckt eine Farbkarte. Spielen weniger als sechs, werden die restlichen Karten verdeckt beiseite gelegt. Jetzt weiß jeder Spieler, welche Farbe ihm gehört – doch das verrät er nicht! Danach macht der jüngste Spieler den ersten Zug.

Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und

zieht auf den 12 Feldern der Kreisbahn entsprechend weit im Uhrzeigersinn. Das Würfelergebnis kann er beliebig auf die Steine aufteilen, darf also auch mit fremden Farben ziehen.

(**Beispiel:** Gewürfelt wurde 4 und 3, also 7. Nun zieht entweder ein Stein 7 Felder oder drei verschiedene je 2 Felder und einer 1 Felder weit usw. Jede Aufteilung ist erlaubt.) Es wird nicht geschlagen! Auf einem Feld können, ja sollten sogar mehrere Figuren gleichzeitig stehen. Denn: Nachdem alle Würfelpunkte verbraucht wurden, ziehen auf dem Heimweg all die Figuren weiter vor, deren Steine auf der Kreisbahn mit anderen zusammen dasselbe Feld besetzen. Wie weit sie vorrücken, hängt davon ab, wieviel Steine gemeinsam auf einem Feld stehen. (**Beispiel:** Die 3 Steine Rot, Blau und Gelb halten dasselbe Feld der Kreisbahn besetzt. Auf dem Heimweg rücken die drei Figuren dieser Farben je 3 Felder vor.) Wer auf der Kreisbahn allein steht, kommt auf dem Heimweg nicht voran. Auch auf dem Heimweg wird nicht geschlagen, auch dort können mehre-

re Figuren auf demselben Feld stehen. Anfangs weiß niemand, wem welche Farbe gehört. Aber natürlich versucht jeder, seine eigene Figur als erster ins Ziel zu bringen. Wenn Sie die Farbe eines Spielers erkannt haben, sagen Sie es ihm, aber nur, wenn Sie an der Reihe sind und noch nicht gewürfelt haben. Stimmt Ihr Tip, muß die entlarvte Figur auf dem Heimweg 5 Felder zurück ziehen; Sie selbst dürfen zur Belohnung zweimal würfeln und setzen. Andernfalls müssen Sie aussetzen und der nächste Spieler ist am Zug.

Spiel-Ende:

Es gewinnt, wer seine Figur als erster nach Hause bringt. Das gilt auch, wenn bei weniger als 6 Spielern zuvor ein „herrenloser“ Stein das Ziel erreicht. Betreten in derselben Runde mehrere Figuren gleichzeitig das Haus, teilen sie sich den Sieg.

Tips zur Taktik:

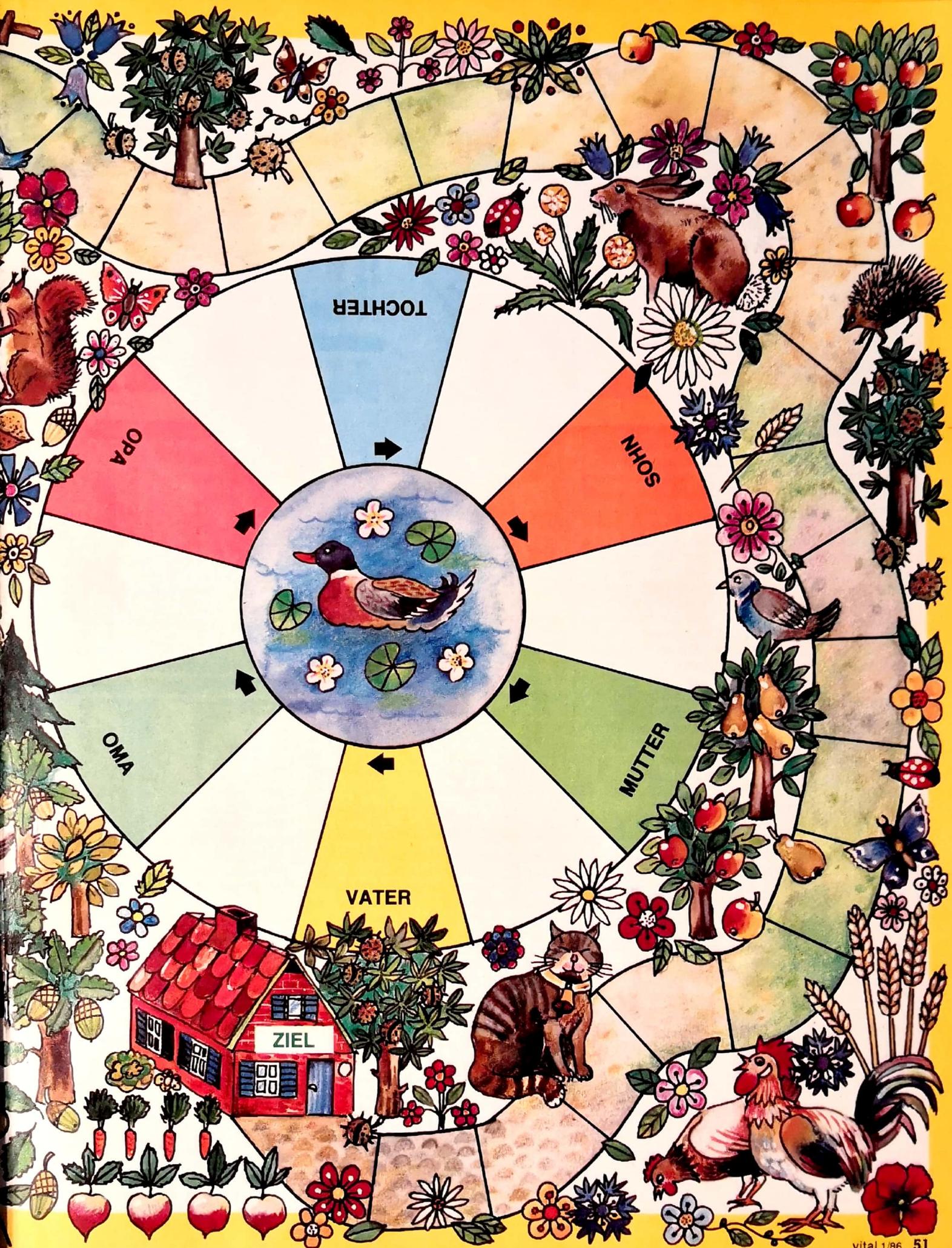
Sie müssen in diesem Spiel ständig mit der Tatsache leben, daß Sie nur dann vorwärts kommen, wenn Sie gleichzeitig anderen nach vorn verhelfen. Also schicken Sie Ihren Stein

auf der Kreisbahn nur auf die Felder jener Steine, die auf dem Heimweg noch weit zurückliegen. Allerdings verraten Sie durch diese Taktik sehr schnell, mit welcher Farbe Sie spielen. Und wenn man Sie entlarvt, fallen Sie 5 Felder zurück, ein Rückschlag, der sich nur schwer wieder aufholen läßt. Darum spielen Sie vorsichtig, damit man Ihre Absichten nicht zu schnell errät.

So spielt es sich leichter

Natürlich können Sie das vital-Spiel auch so spielen, wie es hier vor Ihnen liegt. Doch ein bißchen rund – und damit wacklig – ist die Sache schon. Es empfiehlt sich deshalb, die Klammern in der Heftmitte aufzubiegen, den Spielplan herauszunehmen und ihn so auf den Tisch zu legen. Wer es noch besser machen will, kann ihn auf Pappe oder eine dünne Sperrholzplatte aufziehen. Noch ein Tip: Spielfläche zum Schutz mit Klarlack (matt oder glänzend) übersprühen.





Alte Spiele – neue Ideen

Beinahe so lustig wie „Walzer linksrum“ ist es, wenn Sie sich für bekannte Spiele neue Regeln ausdenken

Eine Spielanleitung ist kein unumstößlicher Gesetzestext, sondern nur ein Vorschlag. Wenn Ihnen ein Spiel nicht gefällt, stellen Sie neue Regeln auf! Manchmal genügt schon eine kleine Änderung, um ein langweilig gewordenes Spiel wieder reizvoll werden zu lassen. Wir machen Ihnen hier ein paar Vorschläge

Natürlich können Sie nicht während einer laufenden Partie die Spielregeln ändern, weil Sie womöglich gerade auf der Verliererstraße sind! Das wäre nicht fair den Mitspielern gegenüber. Sie können aber vor Beginn eines Spiels neue Regeln vereinbaren. Welche Möglichkeiten in einem Spiel stecken, zeigen wir Ihnen an vier Klassikern.

Mensch ärgere Dich nicht

1. Vorschlag: Man spielt nach gültigen Regeln. Zusätzlich kann man aber auch rückwärts ziehen, also einen Stein schlagen, der hinter einem steht. Allerdings darf man dabei nicht sein eigenes Startfeld betreten oder überschreiten.

2. Vorschlag: Wenn Sie mal nur zu dritt sind, kommen trotzdem die Steine der vierten Farbe ins Spiel. Sie sind neutral und können von jedem Spieler, der gerade am Zug ist, statt seiner eigenen bewegt werden. Zunächst werden die neutralen Steine nur zum Schlagen verwendet. Wer alle eigenen Spielsteine im Ziel hat, gewinnt jedoch erst dann, wenn auch die vier neutralen Steine auf ihren Spielfeldern stehen. Haben bereits mehrere Spieler alle ihre Spielsteine im Ziel, so gewinnt derjenige, der den letzten neutralen Spielstein ins Ziel bringt.

3. Vorschlag: Es wird nicht mehr geschlagen! Statt dessen wird der fremde Stein, auf den man mit seiner eigenen Figur trifft, um genauso viele Felder nach vorn geschoben, wie man selbst gezogen hat. Trifft der geschubste Stein dabei wieder auf ein besetztes Feld, schiebt er seinerseits diesen dritten Stein weiter. Dabei können ganze Kettenreaktionen entstehen. Da man auf diese Weise seinen Mitspielern nach vorn verhilft, funktioniert diese Regel nur dann, wenn das Schubsen zur Pflicht gemacht wird.

Wer übersieht, daß er schubsen könnte, und statt dessen einen anderen Stein bewegt, muß mit diesem Stein wieder von vorn beginnen! Es gibt also noch viele neue Fallen in diesem alten Spiel.

Spiele selbstgemacht

Von der Spielvariante bis zum Erfinden eines eigenen Spiels ist es oft nur ein kleiner Schritt. Haben Sie erst einmal eine originelle Spielidee, brauchen Sie nur noch das Material, um sie zu realisieren. Schon mit geringen Mitteln läßt sich ein Spielplan gestalten: Farbiger Zeichenkarton, selbstklebende Markierungspunkte (in verschiedenen Farben und Größen) und Filzstifte genügen. Würfeln und Spielsteine sind einzeln im Spielwarenhandel erhältlich. Brauchen Sie Karten (wie z. B. für das vital-Spiel), verwenden Sie entweder unlinierte Kar-

teikarten oder Blanko-Spielkarten.

Vier empfehlenswerte Bücher mit Spielideen zum Nachbauen:

Sid Sackson: „Spiele anders als andere“, dtv Nr. 10186, DM 8,80.

Frederic V. Grunfeld: „Spiele der Welt“, Bd. 1 u. 2, Fischer Taschenbuch Nr. 3074 u. 3075, Preis je DM 16,80.

Rüdiger Thiele: „Das große Spielvergnügen“, Hugendubel Verlag München, DM 24,80.

Erwin Glonnegger/Walter Diem: „Das große Ravensburger Spielbuch“, Otto Maier Verlag Ravensburg, DM 38,-.



Dame

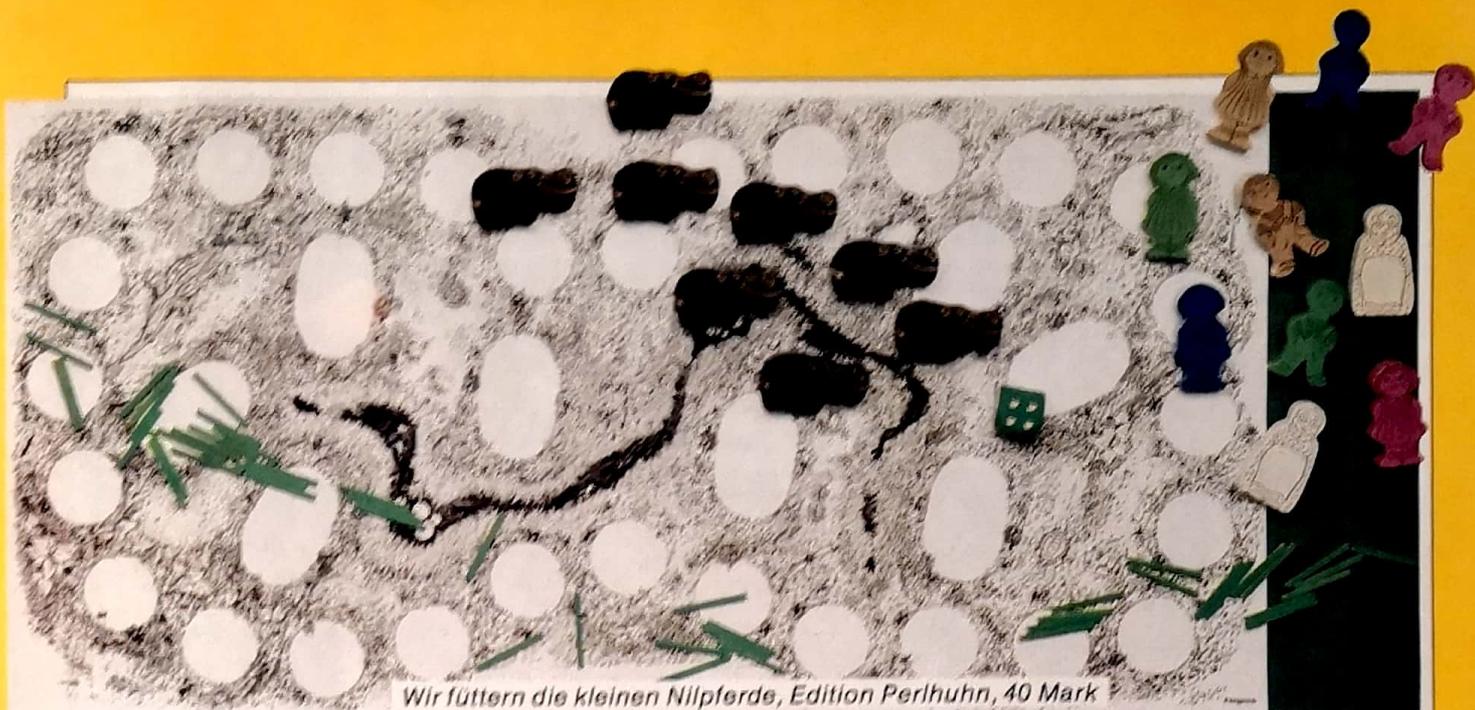
Als neues Spielziel vereinbaren Sie, daß der Spieler gewinnt, der seine Steine (wie beim Halma) auf die gegenüberliegende Brettseite bringt und dabei möglichst wenig fremde Steine schlägt. Gespielt wird nach den üblichen Regeln (mit Schlagzwang!). Allerdings wird kein Stein in eine Dame umgewandelt.

Monopoly

Um den Glücksfaktor zu reduzieren, können Sie vor dem Würfeln zusätzliche Würfelpunkte kaufen (je Punkt für 1000 Mark). Der Kaufpreis muß sofort an die Bank gezahlt werden. Danach würfeln Sie und dürfen nach Belieben die gekauften Punkte zu Ihrem Wurf Ergebnis addieren. Nicht verbrauchte Würfelpunkte verfallen nach dem Zug. Die Regel tritt außer Kraft, sobald alle Spielfelder verkauft sind.

Kniffel

Für jede Würfelkombination auf Ihrer Gewinnkarte dürfen Sie bekanntlich dreimal würfeln. Schaffen Sie ein Ergebnis in weniger als drei Würfen, erhalten Sie für jeden eingesparten Wurf ein Streichholz. Für jedes Streichholz können Sie bei schwierigeren Kombinationen zusätzlich würfeln und so Ihr Drei-Würfel-Limit überschreiten.



Wir füttern die kleinen Nilpferde, Edition Perlhuhn, 40 Mark

Spielerische Kostbarkeiten

In vielen Kellerwerkstätten entstehen neue Hits – wir stellen einige Spitzenreiter vor

Hinter jedem Spiel steckt ein kluger Kopf, ein Autor, der die Idee eronnen hat. Einige von ihnen produzieren ihre Spiele in Eigenregie und bringen dabei außergewöhnliche Neuheiten hervor

Spiel

Schon mehrfach wurde ihm der alljährlich verliehene „Sonderpreis für das schöne Spiel“ zugesprochen: Reinhold Wittig, von Beruf Geologe, hat in seiner Edition Perlhuhn eine Vielzahl phantastisch aussehender Spiele herausgegeben. Auch die Würfelpyramide auf der Titelseite dieses vital-extra trägt seine Handschrift. Unter dem schlichten Titel „Spiel“ erschien sie ursprünglich ohne Spielregeln, dafür aber mit der Aufforderung, selbst Spiele zu erfinden. Mittlerweile liegt ein Heft mit über 50 Anleitungen bei, die mit den mehr als 300 verschiedenfarbigen Würfeln gespielt werden können. Eine ganz einfache Idee für beliebig viele Spieler: Von der fertigen Pyramide baut man Zug um Zug die jeweils freiliegenden Würfel ab und versucht dabei, möglichst viele Punkte zu gewinnen. Je nach Farbe

werden Sie als Plus- oder Minuspunkte gewertet. Wer am Ende das beste Ergebnis erzielt, gewinnt. Wie gesagt, eine von 50 Möglichkeiten.

Wir füttern die kleinen Nilpferde

Die meisten Spiele der Edition Perlhuhn enthalten einen im Siebdruckverfahren hergestellten, liebevoll gestalteten Spielplan aus Skai und große Holzfiguren. „Wir füttern die kleinen Nilpferde“ (Foto oben) ist ein Beispiel dafür. Eine Kindergruppe macht sich auf den Weg, die Nilpferde im Phantasieland Ombagassa zu füttern. Die Tiere fressen kleine grüne Spaghetti-Hölzchen, haben aber nur wenig Hunger. Und wenn sie satt sind, legen sie sich schlafen. Treffen sich zwei Kinder auf dem Weg, schenkt das eine dem anderen zur Begrüßung ein Hölzchen. Wer zuerst alle Hölzchen los ist, gewinnt.

Palaver

Hajo Bücken, der Initiator der Arbeitsstelle für Neues Spielen, einem anderen Eigenverlag, hat sich den Spielen verschrieben, bei denen man nur gemeinsam ans Ziel kommt. Neben mehreren Broschüren zu diesem Thema hat er auch zahlreiche eigene Spiele entwickelt. In „Palaver“ zum Beispiel versucht man nur durch seine Spielweise, also ohne Absprache, einen Partner zu finden und gemeinsam mit ihm all seine Spielsteine um einen der vielen Palaverplätze auf dem Spielbrett zu gruppieren. Gewinnen kann man nur gemeinsam. Wer das Spiel nachbauen möchte, findet Regeln und Bauanleitungen für dieses und sechs andere Spiele in der Broschüre „Kooperative Brettspiele“ (Preis: 11 DM einschl. Porto). Eine besonders originelle Idee ist der Kalender „Abreiß-Spiele 1986“: Jedes Kalen-

derblatt liefert ein neues Spiel, 53mal im Jahr (Preis: DM 19,86 plus 2 Mark fürs Porto).

Greyhounds

Die Münchner Bernd Brunnhofer und Karl-Heinz Schmiel tüfteln – gemeinsam mit ein paar Freunden – jedes Jahr ein neues Spiel aus, das sie dann im Hans-im-Glück-Verlag herausgeben. Ihr jüngstes Werk ist sehr professionell gemacht: In „Greyhounds“ schicken sie eine Hundemeute auf die Rennbahn. Sie wird nicht mit einem Würfel vorangetrieben, sondern mit speziellen Karten. Jeder Spieler kennt die Karten der anderen. Einer von ihnen übernimmt die Rolle des Buchmachers und versucht, das Rennen so zu beeinflussen, daß er nur niedrige Gewinnquoten auszahlen muß. Der ungewöhnliche Spielablauf macht Greyhounds zu einem anspruchsvollen Spiel.

Alles auf einen Blick

14 von vital ausgewählte, besonders gute Spiele – das bedeutet 14mal spannender Spielspaß für die ganze Familie

Wir haben es Ihnen leichtgemacht und die gegenwärtigen Renner auf dem Spielzeugmarkt in Form einer Tabelle zusammengestellt. Alle mit Preisangaben

Titel	Spielart	Spielerzahl	Hersteller	Ca.-Preis
Sagaland	Wer auf dem Brett am schnellsten die Fundstellen verschiedener Märchenmotive findet, gewinnt.	2–6	Ravensburger	DM 29,-
Die Drei Magier	Die Spieler schicken ihren Magier mit seinem Zauberehrling auf die Suche nach Tarot-Kärtchen.	3	Noris-Spiele	DM 35,-
Scotland Yard	Ein Spieler versucht, als Mister X auf dem Londoner Stadtplan seinen Mitspielern zu entweichen.	3–6	Ravensburger	DM 35,-
Quick 7	Lautstarkes Auktionsspiel: Alle Spieler tauschen gleichzeitig Karten, um einen Kartensatz zu vervollständigen.	3–7	Parker	DM 12,80
Can't Stop	Kurzweiliges Spiel um Würfelzahlen: Wer zu oft auf sein Glück vertraut, verspielt die Chance auf den Gewinn.	2–4	Parker	DM 49,-
Heimlich & Co	Wem gehört welcher Agent? Wer zu sehr auf Sieg spielt, wird von den anderen zu früh erkannt.	3–7	Edition Perlhuhn* ab Februar: Ravensburger	DM 45,- DM 29,50
Hase und Igel	Taktisches Rennspiel um die berühmte Fabel. Je schneller die Hasen hoppeln, desto mehr Möhrchen fressen sie.	2–6	Ravensburger	DM 39,-
Palaver	Abstraktes Brettspiel. Stillschweigend wird ein Partner gefunden, gewinnen kann man nur zu zweit.	3–6	Arbeitsstelle für Neues Spielen*	DM 27,-
Hotelkönig	Wirtschaftsspiel um Hotelketten und Aktien.	2–6	Schmidt-Spiele	DM 49,-
Twixt	Abstraktes Denkspiel: Zwei gegenüberliegende Brettseiten sind miteinander zu verbinden.	2	Schmidt-Spiele	DM 40,-
Focus	Abstraktes Denkspiel: Spielsteine werden übereinandergestellt, um fremde Steine festzusetzen.	2 + 4	Parker	DM 52,-
Greyhounds	Hunderennen mit Spielkarten. Der Buchmacher spielt gegen die anderen, um niedrige Gewinne auszuzahlen.	3 + 4	Hans-im-Glück-Verlag*	DM 29,-
Dampfroß	Wirtschaftsspiel um Eisenbahnlinsen: Strecken werden auf Landkarten gezeichnet und betrieben.	2–6	Schmidt-Spiele	DM 39,-
Sherlock Holmes Criminal Cabinet	10 Kriminalfälle sind durch Logik zu lösen, eine hochkarätige Denksportaufgabe.	1 – . . .	Franckh-Kosmos	DM 44,-

* Bezugsquellen:

Edition Perlhuhn, Am Goldgraben 22, 3400 Göttingen. (Einige Perlhuhn-Spiele – auch die Würfelpyramide – werden in Kürze über den Franckh-Kosmos-Verlag vertrieben und sind dann auch

im Spielzeughandel erhältlich.)
Arbeitsstelle für Neues Spielen, Am Dobben 100, 2800 Bremen 1.
Hans-im-Glück-Verlag, c/o Bernd Brunnhofer, Riederstr. 15, 8000 München 50.
Alle anderen Spiele im Spielwarenhandel.



Wohnzimmer-spiele

Es geht auch ohne Spielbrett, Karten oder Würfel: Kommunikationsspiele lockern jede Party auf. Die originellsten sind in einem Taschenbuch zusammengetragen, das sich in seiner erfrischenden Sprache von einigen anderen Spielebüchern abhebt. Besonderer Pluspunkt: Für viele Spiele werden Tipps geliefert, wie man erfolgreich mogelt. Nora Gallagher: „Wohnzimmerspiele“, dumont Taschenbuch Nr. 164, DM 9,80.

Im nächsten Heft der große Sonderteil:

Alles über Naturheilverfahren

Immer häufiger werden in der Heilkunst Apparate und Chemie durch natürliche Mittel ersetzt. Im 8seitigen vital-extra erfahren Sie alles über die sanfte Medizin auf Naturbasis

Alle Informationen im 8seitigen vital-extra. Ab 29. Januar im Handel