➔ ZAHLENRÄTSEL

Sudoku-Spaß

Haben Sie Spaß am Tüfteln mit Zahlen? Dann ist unser Sudoku-Rätsel genau das Richtige für Sie. So geht's:
Das Rätsel besteht aus 81 Feldern. In einigen Feldern sind schon Ziffern (1 bis 9) eingetragen. Das Puzzle muss so vervollständigt werden, dass in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem der Blöcke jede Ziffer von 1 bis 9 nur einmal vorkommt. Die Lösung ergibt sich aus der Summe der grau unterlegten Zahlen. Viel Spaß dabei!

	5				8			
1				3			7	9
	7					1	6	
	6		1	8		2		7
	9		6	5		3		
4		1			3	5		
5	4			9		6	3	2
6			4		7			
2	1			6			8	4

Leicht.

7					8			
3			1		5	4		
5			3			2		9
	1	2						7
					6		4	
		8					5	
				7			2	
1			4			3	6	
		5			9			8

Schwer.

Die Lösungszahlen der Vorwoche: „Leicht" 19, „Schwer" 16.

➔ SPIELETIPP

Avatar als Labyrinth

Gemessen an seinem Einspielergebnis in US-Dollar ist „Avatar" der erfolgreichste Film der Kinogeschichte. Mit dem gleichnamigen Brettspiel können sich zwei bis vier Mitspieler ihren Weg durch die Regenwaldlandschaft des Planeten „Pandora" bahnen. Das Problem: Dieser Weg führt durch den reinsten Irrgarten. Die sich mit jedem Spielzug verändernden Pfade durch das Labyrinth, die von den Spielern verschoben werden, erfordern jede Menge strategisches Geschick. In den Irrgarten befinden sich zudem zahlreiche Bewohner von Pandora, wie zum Beispiel die aus dem Kinofilm bekannten Jake und Neytiri. Ebenso wie der Film kommt das Spiel als dreidimensionales Erlebnis daher – mit den entsprechenden 3-D-Brillen. Dauer des Spiels: etwa 30 Minuten. RP

Info „Avatar – 3-D-Labyrinth", erschienen bei Ravensburger, ab sieben Jahren, zwei bis vier Spieler, Dauer: 30 Minuten, Preis: 25 Euro.

Spiele-Spaß für zwei Personen

Es muss nicht immer Schach sein: Aktuell gibt es einige Neuheiten auf dem Spiele-Markt, die für einen **schönen** Spieleabend zu zweit sorgen. FOTO: DPA

Wenn der Herbst mit kaltem Regenwetter wütet, können Gesellschaftsspiele für einen gelungenen Abend im behaglichen **Wohnzimmer** sorgen. Viele Mitspieler benötigt man nicht zwingend: Es gibt viele **spannende** Spiele für zwei Personen.

VON STEFAN DUCKSCH

Nicht immer hat man eine große Runde fürs Spielen zusammen. Das ist aber kein Problem: Es gibt aktuell eine große Auswahl an Brett- und Kartenspielen speziell für zwei Spieler auf dem Markt. Wir haben fünf Neuheiten zum Tüfteln, Würfeln und Zocken ausprobiert – mit unterschiedlichem Erfolg.

Eine klare Kaufempfehlung gibt es für die lockere Kartenzockerei „Drachenherz". Das schnell erklärte Spiel hat einen toll gezeichneten, kleinen Spielplan mit Feldern für die Karten: Hierhin legen die Spieler abwechselnd ihre Trolle, Zwerge, Prinzessinnen, Drachen oder Schätze ab. Alles hat einen bestimmten Platz, und je nachdem, wo man Karten ablegt, darf man andere vom Plan aufnehmen und so Punkte sammeln. Beide Spieler haben den gleichen Kartensatz und müssen so auch mal wertvolle Karten ablegen, die dann vielleicht der Gegner einsammeln kann. Meist endet eine spannende Runde ganz plötzlich. Das Spielprinzip ist so eingängig, dass man später keine Regeln mehr lesen muss und kaum mehr aufhören will.

Von Drachenherzen und dem Kampf um die Arena in Rom

Etwas mehr muss man sich mit dem Würfelspiel „Arena – Revolte in Rom II" beschäftigen. Beide Spieler bemühen sich, auf ihrer Seite Karten mit möglichst lukrativen Stadtausbauten oder einflussreichen Personen auszuspielen. Damit diese wirken, braucht man neben strategischer Planung auch etwas Würfelglück. Je nachdem, welche Augenzahlen die Spieler mit drei Würfeln werfen, sammelt man Siegpunkte oder verdrängt gegnerische Karten. Dazu sollte man stets sehen, dass man genügend Bargeld zur Verfügung hat. Durch die variablen Karten ergeben sich immer wieder neue, spannende Spielabläufe. Zudem ist das Spiel mit seinem Vorgänger „Revolte in Rom" kombinierbar.

Eher mühsam ist die Aufgabe bei „Martinique". Auf dieser Insel suchen die Spieler einen Piratenschatz. Dazu sammeln sie durch Ziehen auf dem Spielplan Fundstücke ein und bringen sie auf ihr Schiff. Wichtig sind aber auch die Informationen, wo der sagenhafte Schatz vergraben sein könnte. Das muss man sich aus Landkartenplättchen zusammenreimen, die man ebenfalls einsammeln kann.

Am Ende dürfen die Spieler tippen, wo genau sich der Schatz befindet. Das alles hört sich spannend an, spielt sich aber zunächst sehr grüblerisch. Am Ende stellt man fest, dass Glück und Zufall eine zu große Rolle spielen. Dafür ist das Spiel dann doch recht teuer. Eine gute Investition ist hingegen das abstrakte Taktikspiel „Kamisado".

Auch wenn die 64 Felder in acht Farben bunt sind, erinnert es optisch ein wenig an Schach. Denn die Spielfiguren sind Türme, oben markiert in den acht Farben des Spielplanes. Ziel ist es, eine Figur auf die gegnerische Grundlinie zu bugsieren, und das ist gar nicht so einfach. Denn welche Figur man bewegen darf, bestimmt der Gegner: Endet ein Zug beispielsweise auf einem blauen Feld, muss der nächste Spieler seinen blauen Turm vorwärts bewegen – ob er will oder nicht. Das haben auch unerfahrene Spieler schnell verstanden, und Grübelprofis geraten schnell ins Schwitzen, wenn sie feststellen, dass es überall Schlupflöcher für den Gegner gibt.

Ein echtes Schmuckstück aus edlem Holz ist das Taktikspiel „Welt der Türme". In den Bohrungen des dicken Buchenholzspielbretts stecken pro Spieler acht Türme in drei Größen. Sie bieten oben jeweils einem Ritter Platz. Der soll nun – vor dem Gegner – auf die andere Seite des Spielbrettes gebracht werden. Das Zugprinzip ist sofort verstanden: Von seinem Standort aus kann der Ritter genau so viele Felder weit ziehen, wie sein Turm Etagen hat, sofern auf dem Zielfeld auch ein eigener Turm steht. Planung ist gefragt, Blockieren ist einfach.

In den recht kurzen Partien entdeckt man schnell Tricks, wie man vorankommt. Ein ästhetisch schönes Spiel für Menschen, die gern aus dem Bauch heraus spielen – und das kleine Kunstwerk danach als Blickfang auf dem Tisch stehen lassen wollen. Und ein Tipp für den Spieleabend zu zweit.

➔ SPIELE FÜR ZWEI

„Drachenherz" (Verlag: Kosmos) ist für Spieler ab 8 Jahren geeignet. Spieldauer: etwa 20 Minuten, Preis: etwa 15 Euro.
„Arena – Revolte in Rom II" (Queen), ebenfalls ab 8 Jahren geeignet, Dauer: 30 Minuten, Preis: etwa 17 Euro.
„Martinique" (Huch and friends), ab 10 Jahre, Dauer: 30 Minuten, Preis: etwa 29 Euro.
„Kamisado" (Huch and friends), ab 10 Jahre, Dauer: 20 Minuten, Preis: etwa 20 Euro.
„Welt der Türme" (Intellego Holzspiele); ab 8 Jahre, Dauer: 15 Minuten, Preis: etwa 89 Euro.

Silbenrätsel

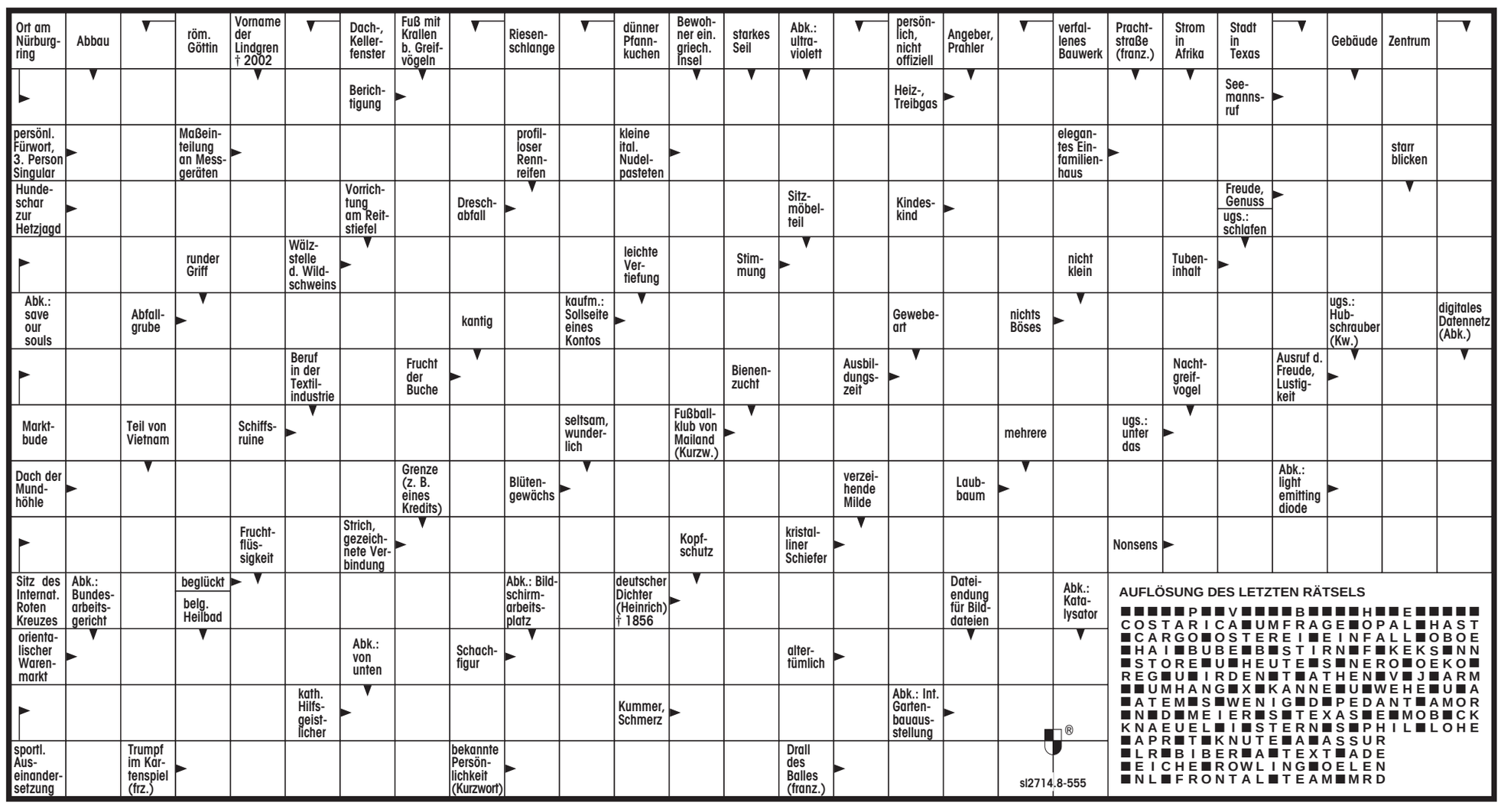
Aus den folgenden Silben sind 10 Wörter mit den unten stehenden Bedeutungen zu bilden:

bahn – chen – der – des – eis – ent – es – gras – he – irr – ka – laetz – las – lee – leh – nie – nik – pen – po – re – ris – rung – te – ther – tie – wald

1. _____ Willkürherrschaft
2. _____ Ketzerei
3. _____ Inhaltsentnahme
4. _____ Bergrücken des Taunus
5. _____ Buch der Bibel
6. _____ Kurzform von: Nikolaus
7. _____ Kindermundtuch
8. _____ Wintersportanlage
9. _____ griech. Nachtgöttin
10. _____ Gräsergattung

Die ersten und sechsten Buchstaben – jeweils von oben nach unten gelesen – ergeben ein Sprichwort.

Lösung: 1 Despotie, 2 Irrlehre, 3 Entleerung, 4 Niederwald, 5 Esther, 6 Nikias, 7 Laetzchen, 8 Eisbahn, 9 Hekate, 10 Rispengras – Dienen lehrt herrschen.



AUFLÖSUNG DES LETZTEN RÄTSELS

P V B H E
COSTARICA UMFRAGE OPAL HAST
CARGO OSTEREI EINFALL OBOE
HAI BUBE B STIRN F KEKS NN
STORE U HEUTE S NERO OEKO
REG U IRDEN T ATHEN V J ARM
UMHANG X KANNE U WEHE U A
ATEM S WENIG D PEDANT AMOR
ND ME IER S TEXAS E MOB CK
KNAEUEL I STERN S PHIL LOHE
APR T KNUTE A ASSUR
LR BIBER A TEXT ADE
EICHE ROWLING OELEN
NL FRONTAL TEAM MRD