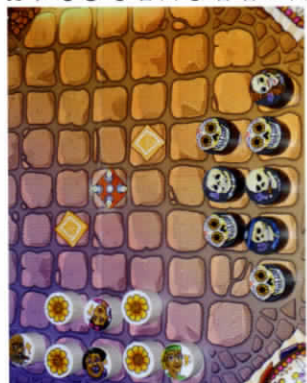


Ximemia in seinem Team haben, auch der Anführer bringt oft doppelte Zusatzpunkte. Einerseits durch die Bewegung, die man einer eigenen Figur schenkt, andererseits wertet dies meist die Bewegungsweite des Anführers selbst auf. Die diagonale Diva habe ich auch gerne in meinem Team, wie den Kraftprotz, für den Martin Schlegel besonders perfides Vorgehen empfiehlt. „Nutze den Kraftprotz nicht nur, um eigene Leute nach vorne zu bringen. Geh mal destruktiv vor. Schieb mit dem Kraftprotz eine Figur des Mitspielers zurück in Richtung Start. Du entfernst dich selbst nicht von deiner Ziellinie, der andere aber sehr wohl.“ Ganz schön gemein! Wer so vier Bewegungspunkte hat, driftet vielleicht drei davon seitlich ab, um den Gegner zu ärgern und ihn vielleicht in Regionen zu schieben, wo er nur noch einen Querpfeiler hat. Mit dem restlichen Bewegungspunkt geht die Figur dann immer noch ein Feld in Richtung des eigenen Ziels. Mit Charakteren ist **Adiós Calavera!** ein Spiel, das mit Schlegels Vorläufer *Quatrix* nur noch sehr wenig zu tun hat. Ein spannendes Duell, das regeltechnisch und vom



Spielmaterial her sehr ordentlich von Mücke Spiele umgesetzt wurde. Auch die Grafik Christian Oppers überzeugt weitgehend, das Schachtelcover zeigt stimmungsfull die Begegnung der Lebenden mit den Toten, nur die Charaktere aus der Totenwelt sind nicht immer ganz einfach auseinander zu halten.

Ob Spiele prägende Kraft wie Filme erreichen, sollten Mexikobesucher in den nächsten Jahren überprüfen. Wenn prüfende Blicke nach rechts und links zur Novembewende Gehweiten beeinflussen, dann hat Martin Schlegel an der Geschichte des „Dia de los Muertos“ in Mexiko mitgeschrieben.

Wieland Herold

**Adiós Calavera!**  
Martin Schlegel  
Mücke Spiele

Note 2

2 Spieler  
ab 8 Jahren  
20 - 30 Min.

muecke-spiele.de

### Wau Wau - Das Schlappohr-Mau Mau

Auf dieses besondere **Mau Mau** Spiel, das auf der Spielmesse 2017 in Essen vorgestellt wurde, war ich ziemlich gespannt. **Mau Mau** gehört ja zu den Klassikern, und es ist sicher nicht falsch zu behaupten, dass fast alle Kinder **Mau Mau** und seine zahlreichen Ableger kennen. Was hat sich Haba da wohl einfällen lassen, damit dieses bewährte Spiel noch einmal motivierend neu und anders auf dem Spieltisch landet? Auf dem Cover spielen ein Kind und ein Hund zusammen. Beide haben sich große Hundeschlappohrtrappen an ihre eigenen Ohren gehängt.

Karten, die man als Hundeschlappohren an die eigenen Ohren hängt, Wau Wau als Reimspielerei mit Mau Mau und die Ankündigung auf dem Cover, dass es sich bei dem Spiel um ein verrücktes **Memo-Mau Mau** handelt – das wird Kindern ab 5 Jahren mit Sicherheit sofort gefallen.



Ohr aus seiner Hand ablegt, weil es glaubt, das passende nicht am Ohr hängen zu haben, müssen die anderen Mitspieler aufpassen, ob das auch stimmt und dessen Ohrbänder kontrollieren. Wer fälschlich oder aus der Hand statt vom eigenen Ohr ablegt, muss zur Strafe ein neues Hundehohr ziehen. Vom Ohr abgelegte Hundehohren müssen durch eins aus der Hand ersetzt werden. Am besten ist ohnehin, wenn man sich Joker anhängt. Die passen immer, und man kann sich auch noch eine Farbe wünschen. Gewonnen hat, wer zuerst sein letztes Hundehohr ablegt und „Wau Wau“ sagt.

Wenn es überhaupt so weit kommt! Ich habe noch keine Runde erlebt, die es schafft, bis zum Ende durchzuhalten. Die Kontrolle der Ohren beim Ablegen ist nicht ganz einfach, da der rechte und linke Mitspieler immer nur ein Ohr und der gegenübersitzende unter Umständen gar keins sieht. So müssen dann alle mit den Köpfen wackeln und diese im Grunde spaßige Ablenkung tut dem Spiel im Hinblick auf sein eigentliches Ziel nicht gut. Nach sehr kurzer Zeit weiß kaum mehr jemand, was genau an seinen Ohren hängt. Viele Kinder geben nach kurzer Zeit auf, weil nur noch geraten wird, da sich kaum jemand merken kann, was an den eigenen Ohren

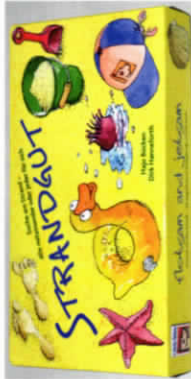
Matthias Kumpermaß führt seit sechs Jahren die wunderschöne Legespielserie von Dr. Ferdinand Heintz. War der Verlag Dr. Ferdi Heintz-Spiele ursprünglich eine Veröffentlichungsplattform für den Verleger und Autor, greift Kumpermaß jetzt fast durchweg auf neue Autoren zurück. Häufig taucht dabei der Däne Martin Nødergaard Andersen auf (z. B. bei **Vier im Zoo**), selbst Reiner Knizia ist mit **Yamunda** im Portfolio des Verlags vertreten. Die Essen-Neuheit **Strandgut** stammt von einem Autorenteam, das schon in den 90er Jahren gemeinsam Spiele veröffentlicht hat. Leider kann ein wichtiges Teammitglied die Veröffentlichung nicht mehr miterleben. Hajo Bücken, der 1981 mit der Gründung der Arbeitsstelle Neues Spielen in Bremen Spielgeschichte schrieb und durchaus als Vater der kooperativen Spielidee angesehen werden kann, ist leider 2016 einen Tag vor Silvester im Alter von 72 Jahren in Berlin verstorben. Sein Partner Dirk Haneforth arbeitet im Augenblick noch als Schulleiter in Bielefeld.

Kooperativ und kompetitiv kommt **Strandgut** daher. Die 36 Spielkarten ergeben ein F

### Strandgut

Strandgut ist ein typisches Puzzelbild. 36 Strandrelikte, die jeweils in vier Kartenecken vorkommen, sind bei einem Strandspaziergang zu finden. Als Gesamtbild ist alles wunderbar erkennbar, von der Flaschenpost über die Sandburg bis zum Seestern ist alles dabei, was eigene Strand- und Sandassoziationen ergeben würden. Im Detail wird es komplexer und ist dann gar nicht mehr so eindeutig zu erkennen und zuzuordnen.

In der kooperativen Spielvariante versuchen alle, das gesamte Strandbild nachzulegen. Eine beliebige Starkarte wird gezogen, auf die ein Strandläufer kommt. Nicht der Vogel, der ist nur auf den Karten zu sehen, sondern eine kleine Holzfigur, die Anlegeoptionen festlegt. Daraus ergibt sich eine interessante logistische Aufgabe für die Gruppe, die gut planen muss, um alle 36 Karten auslegen zu dürfen. Angelegt werden darf nur orthogonal an die Holzfigur. Die übrigen 35 Karten sind an die an dem Strandpuzzle Beteiligten verteilt. Wer an der Reihe ist, muss mindestens eine Karte legen, es dürfen aber auch mehrere sein. Danach entscheidet der Spieler am Zug, ob er den Wanderer auf eine der neu angelegten Karten stellt. Dabei hat er die Möglichkeiten des folgenden Partners im Blick, da alle



**Wau Wau - Das Schlappohr-Mau Mau**  
Gil Druckmann, Danny Hashkovits & Danny Kishon  
Haba

Note 4

2 - 4 Spieler, ab 5 Jahren  
etwa 10 Minuten  
haba.de/de

Tina Kraft

und an denen der Mitspieler hängt. Der Überblick geht im Spielverlauf verloren, wo auch mitspielende Erwachsene nicht besser abschnitten.

Fazit: **Wau Wau - Das Schlappohr-Mau Mau** kann jüngeren Kindern als Spielzeug zum Rollenspiel dienen. Aber wer **Mau Mau** spielen möchte, sollte zum klassischen Spiel greifen, zumal sein **Memory**-Anteil im Verlauf des Spiels verstickt.