

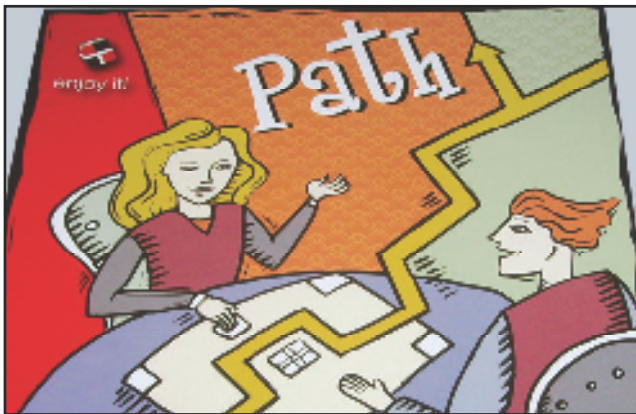
**FÜR JUGENDLICHE/ERWACHSENE**  

# PATH

## SCHNELLSTMÖGLICH VOM START ZUM ZIEL

Spielziel ist, Start- und Zielpunkt zu verbinden. 9 schwarze Steine mit vorgegebenen Wegen werden an verschiedenen Stellen eingesetzt. Die 48 Farbsteine, von denen es jeden nur einmal gibt, zeigen unterschiedliche Anordnungen von orangen und grünen Quadraten sowie grauen und schwarzen Wegstrecken. Sie

werden in den Beutel gesteckt. Zu Spielbeginn zieht jeder einen Stein, es muss ein farbiger sein, diese werden an die Startposition angelegt. Danach zieht jeder Spieler 4 Steine und legt sie offen vor sich aus. Wer am Zug ist, legt so viele Steine wie möglich entsprechend den Legeregeln an: Ein Stein muss benachbart zu einem schon auf dem Brett



befindlichen Stein angelegt werden, Farben der Quadrate und Wege müssen dabei fortgesetzt werden, außer man legt benachbart an einen schwarzen Stein an, dabei müssen nur die Wege fortgesetzt werden. Wege können gemeinsam genutzt werden, man kann Blockadesteine, auf denen ein Weg endet, setzen. Ein gelegter Stein kann nicht zurückgenommen werden. Wer keinen Zug machen kann, kann einen Stein am Brett drehen oder einen Stein am Brett mit einem seiner vier Steine ersetzen oder einen Stein an einen schwarzen Stein anlegen, der bereits mit dem Weg verbunden ist. Am Ende des Zuges wird auf vier Steine nachgezogen. Für Solitärspiele enthält die Regel auch 10 Rätsel mit Vorgaben zur Anordnung der Steine auf dem Brett. Eine gelungene Erweiterung für das Genre der Setzspiele zu zweit, das Rotieren oder Austauschen von Steinen eröffnet interessante Möglichkeiten und die Legerätsel sind eine nette Herausforderung.

**ÜBERBLICK**

|                       |                    |                    |
|-----------------------|--------------------|--------------------|
| <b>SPIELER</b><br>1-2 | <b>ALTER</b><br>8+ | <b>DAUER</b><br>20 |
|-----------------------|--------------------|--------------------|

**Autor:** S. Ben-Yehuda, A. Yoffe  
**Grafik:** S. Ben-Yehuda, A. Yoffe  
**Vertrieb A:** Heidelberger  
**Preis:** ca. 25,00 Euro  
**Verlag:** ToySmart 2008  
[www.toysmart.co.il](http://www.toysmart.co.il)

**BEWERTUNG**

Abstraktes Setzspiel  
Für Jugendliche/Erwachsene  
Start und Ziel verbinden

|                    |  |
|--------------------|--|
| <b>Zufall</b>      | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>                       |
| <b>Wissen/Ged.</b> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  |
| <b>Planung</b>     | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <b>Kreativität</b> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  |
| <b>Komm.</b>       | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <b>Geschickl.</b>  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  |
| <b>Action</b>      | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  |

**Kommentar**  
Sehr schönes Material  
Regeln in Deutsch  
Regel gut illustriert  
10 Rätsel für Solitärspiel

**Vergleichbar**  
Tayū, Wege und andere Verbindungsspiele

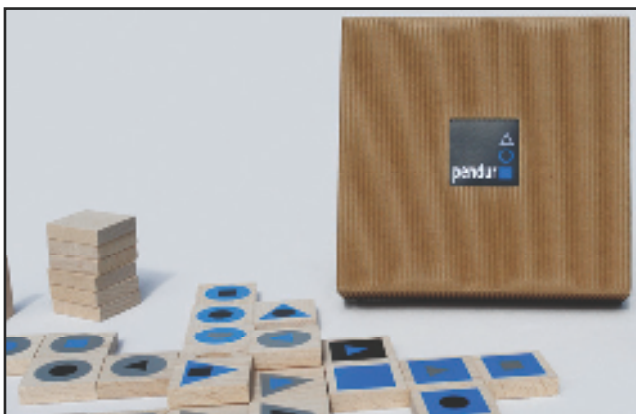
**FÜR FAMILIEN**   

# PENDUR

## MIT ÜBEREINSTIMMUNG EINE EBENE HÖHER

Manchmal muss man Spiele vorstellen, auch wenn sie schon etwas älter sind, Pendur gehört zu diesen Spielen – weil es attraktiv ist, weil es für den Deutschen Lernspielpreis nominiert wurde, weil sie ein bekanntes Prinzip toll abwandeln, weil, weil, weil ... es mir einfach gefällt. Die Steine in Pendur haben ein inneres und ein äußeres Symbol,

da die meisten Steine zweifarbig sind, ist das innere Symbol auf diesen Steinen festgelegt und sichtbar. Anders ist das bei den einfarbigen Steinen, bei diesen ist nur die äußere Form erkennbar, die innere Form wird über die Nachbarsymbole bestimmt. Man beginnt mit einer Startauslage aus 5 Steinen in Kreuzform und beginnt je nach Spielerzahl



mit 6 bis 10 Spielsteinen. Man legt einen Stein so an die Auslage an, dass inneres oder äußeres Symbol in Form oder Farbe übereinstimmen. Wer nur an einen Stein anbaut, muss einen Stein aus dem Vorrat nehmen. Gibt es nur mehr eine oder keine freie Seite, baut man in die Höhe. Dabei muss das innere Symbol beider Steine in Form und Farbe übereinstimmen, und man nimmt keinen Stein. Man darf auch in der oberen Ebene weiterbauen, wenn der gelegte Stein die Bedingungen erfüllt: Der Untere Stein hat nur eine oder keine freie Seite, Form und Farbe des inneren Symbols stimmt mit dem unteren Stein überein, Form und Farbe des inneren oder äußeren Symbols muss mit dem oberen Stein übereinstimmen. Die Anzahl der Ebenen ist nicht begrenzt. An überdeckte Steine darf man nicht mehr anbauen. Wer seinen letzten Stein legt, ohne einen Stein aufnehmen zu müssen, gewinnt. Schön, einfach und trotzdem anspruchsvoll!

**ÜBERBLICK**

|                       |                    |                    |
|-----------------------|--------------------|--------------------|
| <b>SPIELER</b><br>2-7 | <b>ALTER</b><br>9+ | <b>DAUER</b><br>30 |
|-----------------------|--------------------|--------------------|

**Autor:** Moritz Wittensöldner  
**Grafik:** nicht genannt  
**Vertrieb A:** Verlag  
**Preis:** ca. 28,00 Euro  
**Verlag:** arte ludens 2007  
[www.arteludens.ch](http://www.arteludens.ch)

**BEWERTUNG**

Abstraktes Legespiel  
Für Familien  
Steine passend ablegen

|                    |  |
|--------------------|--|
| <b>Zufall</b>      | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>   |
| <b>Wissen/Ged.</b> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  |
| <b>Planung</b>     | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <b>Kreativität</b> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  |
| <b>Komm.</b>       | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <b>Geschickl.</b>  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  |
| <b>Action</b>      | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  |

**Kommentar**  
Sehr schönes Holzmaterial  
Gute bebilderte Regel mit Beispielen  
Spielerfahrung von Vorteil  
Ungewöhnlich hohe Spieleranzahl

**Vergleichbar**  
Domino und andere Legespiele mit Übereinstimmungen