**Connection Points (Verbindungspunkte)** - fröhliches Punktelegen: viele Punkte auf kleinem Raum, ein Legequartettspiel. In diesem Spiel für 2-4 Spieler bekommen die Spieler anfangs drei Karten in die Hand - mit den restlichen Karten wird ein verdeckter Nachziehstapel gebildet. Nun spielen sie reihenweise eine Karte aus und nehmen dann eine vom Nachziehstapel wieder in die Hand. Die Karten werden senkrecht oder waagrecht an bereits ausgelegte Karten angelegt, wobei ein 4x4-Kartengitter einzuhalten ist (d.h. es darf nicht über dieses Grundmuster hinaus gespielt werden). Es darf sowohl auf ein leeres Feld gespielt werden, wie auch auf eine bereits ausgelegte Karte. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte gespielt hat, kann er punkten: zusammenhängende Musterkarten ergeben je einen Punkt pro Karte mal zwei, zusammenhängende gleiche Zahlenkarten ergeben je einen Punkt pro Karte plus einen Punkt insgesamt dazu. Wenn die Karte sowohl gleiche Muster- wie auch Zahlenkarten verbindet, wird beides gewertet. Gespielt wird, bis ein Spieler keine Karte mehr legen kann. [April 2025].

**Joker Memo** - ein Spiel mit Memory-, Joker- und Push-Your-Luck-Faktor, in welchem das Kurzzeitgedächtnis gefragt ist sowie einiges Spielglück. In diesem Spiel für 2-4 Spieler bekommen die Spieler eine Jokerkarte in die Hand - mit den restlichen Karten wird ein verdeckter Nachziehstapel mit einer offen daneben liegenden Karte gebildet: dies ist die neutrale Jokerkarte (nachdem sie gespielt wurde, wird sie ersetzt). In der Tischmitte wird ein 3x3-Gitter mit verdeckten Karten ausgelegt. Der Spieler, welcher am Zug ist, deckt so viele Karten aus dem Memo-Gitter auf, wie er möchte. Solange er entweder das gleiche Symbol oder die gleiche Zahl zieht, darf er weiterfahren. Allerdings ist sein Zug beendet, wenn ihm das nicht gelingt - nach dem Push-Your-Luck-Faktor sind dann alle seine vorher in diesem Zug gewonnenen Karten verloren. Demgegenüber kann er seinen Zug jederzeit abbrechen und die Karten, die er aufgedeckt hat, nehmen. Zusätzlich kann er einmal im Zug die neutrale Jokerkarte und einmal pro Spiel seine eigene Jokerkarte einsetzen. Er legt dann diese Karte auf die nichtstimmige Karte und spielt nach der Jokerkarte weiter (er muss also nun eine Karte aufdecken, welche dem [Symbol- oder Zahlen-] Wert der Jokerkarte entspricht, usw. usf., etc. etc.). Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, endet das Spiel sofort. In der Schlusswertung gibt jede gewonnene Karte einen Punkt und jedes gewonnene Quartett (aus vier gleichen Symbolkarten) fünf Zusatzpunkte; ebenfalls fünf Zusatzpunkte gewinnt ein Spieler, wenn es ihm/ihr gelingt, das ganze Gitter in einem Zug abzuräumen.

Die genommenen Karten werden durch Karten vom Nachziehstapel (verdeckt) ersetzt; bei einem wirkungslosen neutralen Joker wird dieser zurück unter den Nachziehstapel gelegt und es wird eine andere neutrale Jokerkarte aufgedeckt - wenn es der eigene Joker gewesen ist, dann ist dieser verloren und kommt unter den Nachziehstapel. Zusatzregel: es ist nicht erlaubt, eine Jokerkarte zu spielen und dann die Karten zu nehmen - wenn man eine Jokerkarte spielt, muss auch mindestens eine weitere Aktion erfolgen. [April 2025].

**Street Art (Strassenkunst)** - Auslagequartettspiel. Munteres Kartenauslegen, -tauschen und zurücklegen mit Zusatzeffekten, in welchem jeder/jede versucht, die gleiche Auslage zusammenzubringen, wobei dann der höhere Wert der Handkarten den Sieger bestimmt. In diesem Spiel für 2-4 Spieler bekommt jeder Spieler anfangs drei Karten in die Hand - mit den restlichen Karten wird ein verdeckter Nachziehstapel mit einer offen daneben liegenden Karte gebildet. Ablauf und Ziel: Es wird in jeder Runde eine Karte in die offen vor den Spielern liegende eigene Auslage ausgespielt, und am Schluss gewinnt der Spieler, welcher die beste Zahlensumme in der Hand hat (man muss also sowohl auf die Auslage achten - und in dieser sowohl auf die Art der Karten und auch auf deren Position - wie auch auf die Hand). Rundenablauf: 1. Eine Karte in die eigene Auslage spielen (die Karten werden senkrecht ausleget und ineinandergesteckt bzw. die neue Karte wird hinten oben in die Auslage gesteckt), 2. Effekt der Karte spielen (*Effekte: 1 = Eine weitere Karte offen in die eigene Auslage ausspielen [inkl. Einer-Serie, bei welcher am Schluss immer auch noch eine andere Karte draufgelegt werden muss], 2 = Eine Karte der eigenen Auslage gegen eine Karte in der Auslage eines Nachbars austauschen: entweder irgendeine Karte beim rechten oder bloss eine Karte mit einem gleichen Zahlenwert beim linken Nachbarn [die Effekte der getauschten Karten werden nicht ausgespielt, die neue Karte wird hinten oben in die eigene Auslage gesteckt, bei der fremden Auslage kommt sie auf den Platz, wo die andere Karte entnommen wurde - ist eine Reihe geschützt, kann man in dieser Reihe keine Karte tauschen], 3 = Die gesamte bestehende Hand wird durch die Aufnahme von drei Karten vom Nachziehstapel ausgetauscht [die überflüssigen Handkarten kommen unter den Nachziehstapel; dabei kann auch die offene Karte neben dem Nachziehstapel benützt wird, die in diesem Fall stetig erneuert wird - mit der 3 kann man, statt die Hand zu wechseln, zusätzlich die Hand sichern, wenn die Auslage bereits gesichert ist (die Handkarten werden dann umgedreht auf den Tisch gelegt) - allerdings muss man das ansagen, bevor man die Hand auffüllt!], 4 = Eine Karte kann in der Reihenfolge um eine Position verschoben werden [die unterste jedoch nicht nach oben, die oberste nicht nach unten, d.h. es kann nur zwischen 1-4 verschoben werden]*), 3. Die Hand wird auf drei Karten aufgefüllt, indem entweder Karten vom Nachziehstapel oder aber die jeweils offen liegende Karte genommen wird (diese wird erst nach dem Zug ersetzt, falls die Stelle dann leer ist). Gespielt werden sechs Runden, dann wird ermittelt wer die richtige Auslage und die beste Hand hat. Die richtige Auslage besteht in einer (Poker-) Strasse mit Zahlenwerten von 1 bis 4 in je verschiedenen Symbolen. Schafft ein Spieler das nicht, bekommt er null Punkte, bei allen, die es schaffen, wird die Hand verglichen: die Spieler bekommen nun Punkte je nach der Summe der Zahlenwerte in ihrer Hand. Drei Zusatzregeln: Wenn eine Karte in der richtigen Position liegt, ist sie geschützt, d.h. sie kann nicht durch einen Gegenspieler ausgetauscht werden, der Spieler kann sie aber weiterhin normal verwenden. Wenn in einer Auslage mehr als vier Karten liegen, müsen überflüssige Karten nach eigener Wahl zurück unter den Nachziehstapel gelegt werden. Wenn ein Spieler einen Effekt nicht spielen kann, darf er die Karte trotzdem ausspielen - aber muss aber seine Hand zeigen; wenn er eine Karte hat, deren Effekt er spielen kann, muss er diese spielen. Zusatztipp: als Rundenanzeiger kann ein Würfel verwendet werden. In der Schlusswertung bekommen die Spieler, welche die Aufgabe erfüllen, vier Karten mit unterschiedlichen Symbolen und Zahlen in der Auslage zu haben, Punkte nach der Gesamtsumme der Zahlenwerte in der Hand plus je einen Zusatzpunkt für eine richtige Position (wer die Aufgabe nicht erfüllt hat, bekommt keine Punkte). Ich empfehle das Spiel, welches rasch gespielt ist, in einem Matchmodus mit mehreren Spielen zu spielen (ein Match hat dabei so viele Spiele, wie es Anzahl Spieler hat [beim Zweispielermatch empfehle ich 2x2 Spiele]). [April 2025, inkl. kleiner Regeländerung im Juni 2025].

**5 gewinnt** - Stichspiel. Die Spieler/Spielerinnen erhalten je vier Karten. Beim umgedrehten Stapel der unbenutzten Karten wird die oberste Karte aufgedeckt: sie gibt die jenes Symbol und jene Zahl an, welche in dieser Runde alles schlägt - diese Zahl wird so quasi zur Fünf. Nun werden vier Stiche ausgespielt, wobei je die höchste Zahl den Stich gewinnt. Wird die aktuell höchste Zahl mit einer gleichen Zahl eines anderen Symbols überboten, gewinnt diese. Am Ende der Runde (nach vier Stichen) werden die Punkte zusammengezählt. Dabei gelten folgende Zusatzregeln: Liegen am Ende des Stichs zwei Karten derselben Zahl, wird eine Karte aus dem Spiel genommen (das heisst: sie zählt nicht). Liegen am Ende des Stichs drei gleiche Karten derselben Zahl, zählt nur die höchste (die anderen drei kommen aus dem Spiel). Liegen am Ende des Stichs vier gleiche Karten derselben Zahl, kommt der ganze Stich aus dem Spiel. Liegen am Ende des Stichs mehrere gleiche Symbole, zählen diese Karten doppelt (falls sie nicht durch die Zahlenregeln aus dem Spiel kommen). Achtung: bei der Wertung zählt die Fünf nicht als 5, sondern bloss mit ihrem eigentlichen Zahlenwert! Die aussortierten Karten kommen auf den Ablagestapel. Sie werden auch in den kommenden Runden nicht verwendet. Wenn zu wenige Karten im Spiel sind, um die Spieler am Anfang der Runde mit Spielkarten zu versorgen, wird der Ablagestapel gemischt, und alle Karten kommen wieder ins Spiel. Gespielt werden zehn Runden à vier Stichen. Dann wird die Gesamtpunktzahl eruiert. [Juni 2025].

**Monsterheldenschätze** - Dungeon-Crawl-Spiel. Es kann sein, dass die Karten von ihrem Artwork her nicht ganz zum Dungeon-Crawl-Prinzip passen, und trotzdem ist dies ein Spiel dieses Prinzips (je nach Artwork kann man sich auch eine eigene passende Geschichte für dieses Prinzip ausdenken). Das Spiel kann solo oder kooperativ gespielt werden (in diesem Fall werden die Handkarten nach einem Zug dem nächsten Spieler weitergegeben). Am Anfang werden sieben, sechs und fünf Karten verdeckt aussortiert und kreuzweise auf einen Stapel gelegt (die sieben unten, die fünf oben - dies sind drei Gruppen von Monstern). Dann erhält der aktive Spieler/Held drei Karten - er darf zweimal die Hand wechseln (d.h. er legt seine Karten auf den Ablagestapel und nimmt drei neue Karten vom Spielstapel; aber Vorsicht: wenn der Spielstapel aufgebraucht ist, wird er nicht erneuert, d.h. es kommen dann keine neuen Karten mehr ins Spiel). Die restlichen Karten bilden verdeckt den Spielstapel. Der aktive Spieler deckt/fächert die erste Gruppe von Monstern auf, so dass die Zahlen gut sichtbar sind. Der Reihe nach muss er diese nun besiegen. Er kann eine Karte spielen und muss dabei, um das Monster zu schlagen, mindestens den selben Wert bieten, oder er kann zwei Karten spielen mit der gleichen Bedingung (mehr als zwei geht nicht ohne Spezialbedingung - es gilt jeweils der Effekt der zuletzt ausgespielten Karte [siehe: Sondereffekte]). Es können, solange der Wert eingehalten wird, auch mehrere Karten auf einmal bzw. nacheinander geschlagen werden, aber immer der Reihe folgend (z.B. kann man mit einer 4 zwei 1-er und eine 2-er Karte schlagen - das gilt auch, wenn man zwei Karten spielt). Die gespielten und geschlagenen Karten werden auf den Ablagestapel gelegt. Dabei hat jede ausgespielte Karte Sondereffekte: 1 = eine einzelne Karte zwischen der ersten und der letzten Karte der Gruppe kann besiegt werden, ohne dass der Zahlenwert beachtet wird, 2 = nach dem Zug werden zwei Karten vom Spielstapel auf die Hand nachgezogen, 3 = es können drei Karten in einem Zug gespielt werden (es zählt auch hier der Effekt der zuletzt ausgespielten Karte), 4 = alle in diesem Zug gewonnenen Karten können behalten werden (die ausgespielte Karte aber nicht). Zusätzlich gilt: gleiche Symbole schlagen gleiche Symbole, ungeachtet der Zahlenwerte (dazu kann auch jede weitere Karte dieses Symbols geschlagen werden, wenn nicht mehr als eine Karte zwischen diesen liegt - dieser Effekt gilt nur, wenn bloss eine Karte ausgespielt wird). Wenn eine Monstergruppe besiegt ist, wird die nächste aufgedeckt/ausgefächert. Nach der ersten Monstergruppe kann eine, nach der zweiten Gruppe können zwei Karten auf die Hand nachgezogen werden. Bleibt der Spieler im Dungeon stecken und kommt nicht mehr weiter, hat er das Spiel verloren. Wenn er es gewonnen hat, sagt ihm die Anzahl der Punkte, die er noch auf der Hand hat (das entspricht den Schätzen, die er aus dem Dungeon nehmen kann), wie gut seine Leistung gewesen ist: 1-5 gut, 6-10 sehr gut, 11-15 hervorragend, 16-20 exzellent, über 20 ausserirdisch. Mit einer Stoppuhr kann eine Speed-Variante gespielt werden. Schaffst du es in zwei Minuten (Top-Speed-Variante)? [Juni 2025].