



Neue Gesellschaftsspiele
für Kinder, Erwachsene,
Gruppen und Familien

Spiel

mit!

**20
18**



MUSIC



SO SCHAUT'S TUTS!

Raiffeisen. Dein Begleiter.



**Hol dir dein
Jugendkonto
mit gratis
JBL CLIP 2 SPEAKER.***

* In allen teilnehmenden Raiffeisenbanken, solange der Vorrat reicht.

Spiele(n) lernen

Spiele verbindet und Brettspiele sind erfreulicherweise bei allen Generationen sehr beliebt. Sie bieten vor allem den großen Vorteil eines gemeinschaftlichen Erlebnisses – kurz ein Wir-Gefühl.

Ganz nebenbei, eben „spielerisch“, können Brettspiele auch eine Menge Wissen und Fähigkeiten vermitteln – ganz ohne Stress, aber mit viel Spaß. Neben dem Unterhaltungswert helfen Spiele in Gemeinschaft so vor allem auch Kindern ihre sozialen und emotionalen Kompetenzen zu entwickeln.

Die Auswahl am Spielemarkt ist riesengroß und oft wäre es von Vorteil, Brettspiele vor dem Kauf ausprobieren zu können. Diese Möglichkeit bieten sowohl die regelmäßig stattfindenden Spieletage des Landes als auch die Spielefeste in verschiedenen Gemeinden Oberösterreichs. Außerdem können in über 200 „Spielotheken“ des Landes OÖ Spiele ausgeborgt werden.

Diese Broschüre gibt einen Überblick über aktuelle Spielhighlights und soll Sie bei der Suche nach dem geeigneten Brettspiel unterstützen.

Ich wünsche Ihnen viele vergnügte Spielstunden!



Mag. Thomas Stelzer
Landeshauptmann



Liebe Spielinteressierte!

Das Spielen innerhalb der Familie und mit Freunden stellt ein ganz wichtiges Mittel der Kommunikation und Lebensfreude dar – gerade in Zeiten von Computern, Internet und sozialen Medien.

Aus diesem Grund unterstützt das Landesgremium des OÖ Spielwarenhandels in der WKÖ die Spieletage des Landes OÖ. In der neuen „Spiel mit!“-Broschüre, die Sie nun in Ihren Händen halten, finden Sie aktuellste Spiele (in verschiedensten Preislagen), die Sie im OÖ Spielwaren-Fachhandel finden.

Um Spiele-Klassiker und Neues auszuprobieren und die Freude am Spielen (wieder) zu entdecken, lohnt es sich auf jeden Fall die Spieletage des Landes OÖ zu besuchen! Über 2.000 Spiele können dort (bei freiem Eintritt) ausprobiert werden – auch mit fachkundigen Spiele-BeraterInnen an der Seite.

Bitte beachten Sie auf der letzten Seite dieser Broschüre den Gutschein für eine Packung „Matador Klassik klein 63“, den Sie ab einem Einkauf von 20 Euro kostenlos bei den angeführten Spielwaren-Fachhändlern einlösen können.

Viel Freude und einen schönen Aufenthalt bei den Spieletagen des Landes OÖ wünscht Ihnen,



Georg Obereder
Obmann des Papier- und
Spielwarenhandels f. OÖ



IMPRESSUM

Medieninhaber: Land Oberösterreich

Herausgeber: Amt der Oberösterreichischen Landesregierung
Direktion Bildung und Gesellschaft, Gruppe Jugend,
Bahnhofplatz 1, 4021 Linz, bgd.post@ooe.gv.at, 0732/7720-15519

Informationen zum Datenschutz finden Sie unter:

<https://www.land-oberoesterreich.gv.at/datenschutz>

Redaktion: Peter Hojdar • **Rezensent:** Franz Bayer

Fotonachweis: Cover: IStock, Brot & Butter; Seite 4: WKÖ / pixelkinder.com;

Seite 5 – 39: jeweiliger Verlag

Gesamtgestaltung + Artwork: Brot & Butter / www.andraschko.co.at • **Druck:** BTS Druck GmbH

YouTube /JUNGinOOE

f /LandesjugendReferatOOE

t /jugendrefooe



Inhalt



Seite 7



Seite 8



Seite 9



Seite 10



Seite 11



Seite 12



Seite 13



Seite 14



Seite 15



Seite 16



Seite 17



Seite 18



Seite 19



Seite 20



Seite 21



Seite 22



Seite 23



Seite 24



Seite 25



Seite 26



Seite 27



Seite 28



Seite 29



Seite 30



Seite 31



Seite 32



Seite 33



Seite 34



Seite 35



Seite 36



Seite 37



Seite 38

Spiel

mit!

EINLEITUNG

2018

Spielend entdeckt der Mensch die Welt, lernt die Sprache, lernt Sozialverhalten und vieles mehr. Spielen ist auch eine der aktivsten, kommunikativsten und kreativsten Freizeitgestaltungen. Zum Spielen braucht es aber neben Zeit und Raum auch Impulse.

Gesellschaftsspiele können solche Impulse sein. Die Themen und Inhalte sind weitgestreut und es findet sich für alle Gruppen etwas Passendes. Für Familien gibt es eine Menge Spiele, die Erwachsene und Kinder gemeinsam spielen können, ohne dass die „Größeren“ die „Kleineren“ gewinnen lassen müssen. Aber auch kommunikative Spiele für den Freundeskreis oder Jugendgruppen werden angeboten. In dieser Broschüre finden Sie die unterschiedlichsten (tak-

tische, kreative, kommunikative, ...) Neuheiten der letzten Spielejahrgänge. Wenn ein Spiel nicht sofort funktioniert, soll nicht zu rasch aufgegeben werden. Denn die Freude am Spiel wächst meistens mit zunehmender Beherrschung der Spielregeln. Grundsätzlich sei noch gesagt, dass der Verlauf eines Spiels und das Spielklima sehr stark von der jeweiligen Spielgruppe abhängen. So kann aus einem kooperativen Spiel auch ein Wettkampfspiel werden oder umgekehrt. Einen schnellen Überblick über jedes Spiel soll die Infoleiste, die Kurzinformationen wie Alter, Spieleranzahl usw. enthält, bieten.

Zur besseren Orientierung bei der Auswahl des gewünschten Spiels befinden sich bei den Beschreibungen Symbole mit folgender Bedeutung:



Spiele für Kinder



Spiele für Erwachsene



Spiele für Zwei



Spiele für größere Gruppen



Spiele für Familien



Spiele zur Kommunikationsförderung



Spiele für Taktiker



Weitere Spieleempfehlungen, sowohl Neuheiten als auch Klassiker, bietet Ihnen die Homepage des JugendReferates des Landes OÖ unter www.junginooe.at/brettspiele

Hinweis:

Wenn von Spielerinnen die Rede ist, sind selbstverständlich auch Spieler gemeint.

AGENTENJAGD

Ist er ein gefährlicher Attentäter, ein Überläufer, ein Verräter oder ein Doppelagent? Wir wissen es nicht so genau. Hauptsache, er wird schleunigst geschnappt, wo immer er sich auch aufhalten möge.

SPIELABLAUF

Auf der Suche nach dem Spion reisen die Spielerinnen als die Agenten Blackfire, Goldhawk, Redfox und Whitewolf kreuz und quer durch die ganze Welt, mit Motorrad, Rennwagen, Helikopter oder Jet. Auf jedem Kontinent kann ihnen ein Informant Hilfestellung leisten oder wertvolle Hinweise geben, etwa wie weit entfernt sich der Spion befindet. Aber nur wer von den Agentinnen den Spion schließlich auf seinem Aufenthaltsort zuerst aufspürt und fängt, bekommt die „Lizenz zum Gewinnen“.

FAZIT

„Agentenjagd“ ist kein klassisches Brettspiel, denn die Spielerinnen benötigen dazu eine – kostenlose – App, welche gleich mehrere Funktionen übernimmt. Sie legt die Positionen der Informanten und des Spions sowie die Startorte der Spielerinnen fest und steuert anschließend auf gelungene Weise das Spiel, indem sie den Spielerinnen geheime Nachrichten zukommen lässt. Es gibt zwar ein paar Zufallselemente, aber prinzipiell handelt es sich um ein

flottes, spannendes Deduktionsspiel, bei dem die Spielerinnen aus den erhaltenen Informationen die richtigen Rückschlüsse ziehen müssen.

PÄDAGOGIK

Als klassisches Deduktionsspiel erfordert es von den Spielerinnen logisches Denken und Kombinationsgabe, aber auch taktisches Gespür für die richtige Aktion zum richtigen Zeitpunkt.



SPIELART
Deduktionsspiel

VERLAG
Schmidt Spiele

AUTOR
Prospero Hall

AUSGABEJAHR
2018

SPIELER/INNEN
2 – 4

ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
ca. 20 Minuten

ZIELGRUPPEN
**Familien,
Freundeskreis**



Der königliche Palast in Evora soll auf Geheiß König Manuels I. verschönert werden, wofür er mit prachtvollen „Azulejos“ (Fliesen) verziert werden soll.

SPIELART
Legespiel

VERLAG
Pegasus Spiele

AUTOR
Michael Kiesling

AUSGABEJAHR
2017

SPIELER/INNEN
2 – 4

ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
ca. 30 Minuten

AUSZEICHNUNG
Spiel des Jahres
2018, Spielehit
für Familien 2018

ZIELGRUPPEN
Familien,
Freundeskreis

SPIELABLAUF

Mit dieser ehrenvollen Aufgabe sind die Spielerinnen betraut worden. Die Fliesen gibt es in fünf verschiedenen Farben. Je vier Fliesen liegen – zufällig aus einem Beutel gezogen – offen auf Manufakturplättchen aus. Wenn eine Spielerin an der Reihe ist, nimmt sie alle Fliesen einer Sorte eines Plättchens und bringt sie über den Umweg einer Musterreihe möglichst ästhetisch, sprich: punktebringend an eine Wand an. Jene Spielerin, welche dabei schlussendlich am besten vorgegangen ist, wird zur königlichen Fliesenlegerin ernannt.

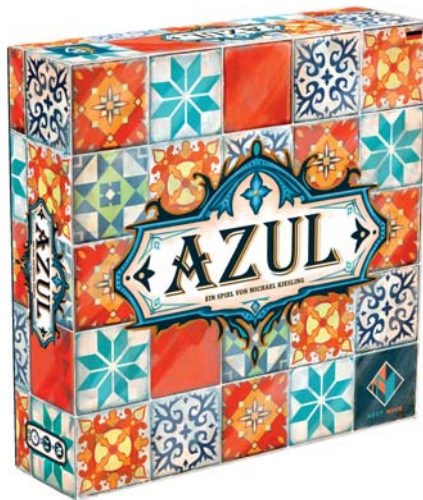
FAZIT

„Azul“ ist ein spielerisches Juwel, wie man es nicht sehr oft findet. Einfache, schnell erlernte Regeln mit wenig Brimborium, welche dennoch eine große taktische Tiefe erlauben, bei der auch die Interaktion nicht zu kurz kommt. Das Ganze in einer grafischen Klarheit und Eleganz, die das Spielgeschehen hervorragend unterstützen. Und als I-Tüpfelchen wunderschöne Keramikfliesen („Azulejos“), die für ein haptisches Vergnügen sorgen. Der Jury

blieb gar nicht anders übrig, als „Azul“ zum „Spiel des Jahres“ zu küren!

PÄDAGOGIK

„Azul“ verbindet auf wunderbare Weise klare, schnörkellose Strukturen mit taktischem Geschick, bei dem die Spielerinnen auch ein Gespür entwickeln müssen, was ihre Mitspielerinnen vorhaben könnten, um dies in die eigenen Überlegungen mit einzubeziehen.



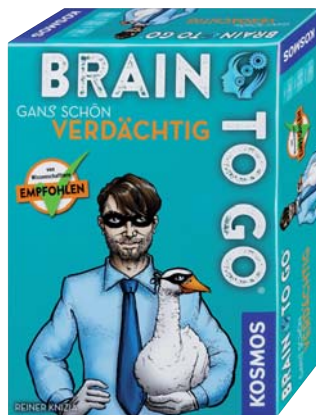
BRAIN TO GO

GANS SCHÖN VERDÄCHTIG

Es ist schon wieder ein Verbrechen passiert. Gottlob konnte der Täter gesehen werden. Aber wie sah er genau aus? War sein Hemd rot oder gelb? Welches Tier hatte er bei sich? Trug er eine Krawatte oder doch einen Schal?

SPIELABLAUF

Bei „Gans schön verdächtig“ gilt es, sich die ausliegenden Verdächtigen-Karten gut einzuprägen. Drei Merkmale definiert dabei die einzelne Person: Die Farbe ihrer Kleidung (rot, gelb, grün, blau oder violett), das Tier, welches sie mit sich führt (Papagei, Hund, Katze, Ratte oder Gans) sowie ihr Accessoire (Schal, Krawatte, Fliege, gestreiftes Hemd, Goldkette). 2 Würfel geben vor, von welchem Verdächtigen welches Merkmal gefragt ist und nur wenn man dieses richtig benennt, erhält man die Karte und eine neue Karte wandert in die Auslage. Die Spielerin, welche die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt.



FAZIT

„Memory®-Spiele sind doch was für Kinder.“ Falsch! Kinder besitzen ein gutes optisches Gedächtnis und sind daher bei der Suche nach Bilderpaaren erfolgreicher als Erwachsene. Das soll aber nicht heißen, dass Merk-Spiele nichts für die „Großen“ wären. Im Gegenteil: Sie schulen das Gedächtnis, trainieren das Gehirn und halten Menschen bis ins hohe Alter geistig fit.

PÄDAGOGIK

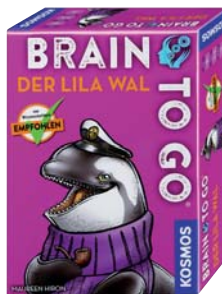
Mit „Brain To Go“ bringt Kosmos eine Spiele-Reihe heraus, die – von Wissenschaftlern empfohlen – durch ständigen Wechsel die fluide Intelligenz und das Arbeitsgedächtnis auf spielerische Weise steigern.



Weitere „BRAIN TO GO“-Variationen:

„SCHWEIN ODER NICHT SCHWEIN“

„DER LILA WAL“



SPIELART
Merkspiel

VERLAG
Kosmos Spiele

AUTOR
Reiner Knizia

AUSGABEJAHR
2018

SPIELER/INNEN
1 – 5

ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
ca. 15 Minuten

ZIELGRUPPEN
**Familien,
Freundeskreis**



CENTURY – DIE GEWÜRZSTRASSE

Vor Jahrhunderten war der Gewürzhandel weltweit der wichtigste Wirtschaftsfaktor. Einige der verführerischsten und geheimnisvollsten Gewürze wurden damals wertvoller gehandelt als Gold.

SPIELART
Deckbauspil

VERLAG
Plan B Games

AUTOR
Emerson
Matsuushi

AUSGABEJAHR
2017

SPIELER/INNEN
2 – 5

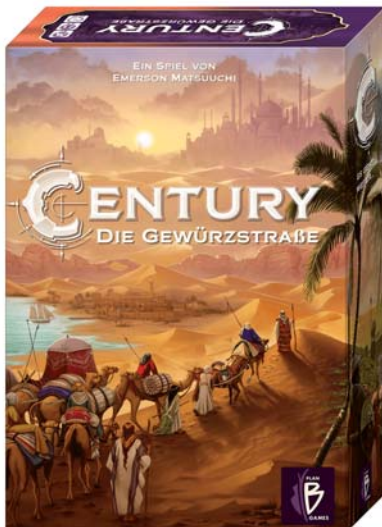
ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
30 – 45 Minuten

ZIELGRUPPEN
Familien,
Freundeskreis

SPIELABLAUF

Als Gewürzhändler wollen die Spielerinnen nun an diesem Reichtum teilhaben. Sie ernten, handeln und tauschen Gewürze wie Kurkuma, Safran, Kardamom und Zimt (durch Holzwürfel in den Farben gelb, rot, grün und braun dargestellt), um an den größten Märkten reiche Gewinne zu erzielen. All dies mit dem Ziel, am Ende als die erfolgreichste Gewürzhändlerin aus dem Handelswettstreit hervorzugehen.



FAZIT

Zentrales Spielmaterial sind bei „Century – Die Gewürzstraße“ die Karten. Zum einen gibt es Händlerkarten. Sie erlauben es, neue Gewürze zu erhalten, Gewürze aufzuwerten oder bestimmte Gewürze gegen mehr und/oder bessere Gewürze einzutauschen. Jeder Spieler besitzt anfangs 2 eher schwächere Karten, stärkere Karten können aus einer Auslage erworben werden. Die andere Sorte sind Punktekarten, mit denen man Gewürzkombinationen abgibt, um Punkte zu erzielen. Das Spiel selbst weist Elemente eines Deckbauspils auf, ist originell und geht – durch die sehr kurzen Wartezeiten zwischen den Spielzügen – flott und unterhaltsam über die Bühne. Kein Wunder also, dass bereits eine Fortsetzung („Fernöstliche Wunder“) erschienen ist.

PÄDAGOGIK

Das Konzept des Handelns und Tauschens wird bei „Century“ stark abstrahiert, weshalb es von den Spielerinnen Anpassungsfähigkeit, taktisches Feingefühl und flexibles Reagieren erfordert, um möglichst ohne Zugverlust ihr Ziel zu erreichen. Dabei sollten auch die Optionen der Mitspielerinnen berücksichtigt werden.



COOL RUNNINGS

Spielfiguren müssen ja einiges aushalten können, schließlich werden sie des Öfteren geschlagen, eliminiert, geworfen und an den Start zurückgestellt. Aber was hier bei „Cool Runnings“ passiert, ist nur was für starke Nerven.

SPIELABLAUF

Die Spielerin an der Reihe spielt eine ihrer Karten aus. Damit kann eine beliebige Figur entsprechend des Kartenwertes (von 2 Felder zurück bis 3 Felder vor) gezogen werden. Alternativ kann die Spielerin aber auch die zweite Möglichkeit der Karte nutzen, welche durch eine Grafik verdeutlicht wird. Damit können gegnerische Figuren etwa in ein Wasserbad geschmissen, mit heißem Atem angehaucht, mit Salz bestreut werden, usw. Nur um zu verhindern, dass sie vor der eigenen Figur ins Ziel kommen. Zu viel Mitleid oder Entsetzen ist allerdings nicht angebracht, denn die Figuren in diesem Laufspiel sind bloß Eismwürfel. Diejenige gewinnt, deren Figur zuerst das Ziel erreicht oder als einzige noch nicht vollständig zerschmolzen ist.

FAZIT

Echte Eismwürfel in einem Spiel – das ist doch mal etwas Originelles, etwas richtig „Cooles“! Auch wenn der Rest des kartengesteuerten Laufspiels eher gewöhnlich ist, sorgt „Cool Runnings“ für gute Unterhaltung. Es macht Spaß, die anderen Eismwürfel auf die eine oder andere Weise zum Schmelzen zu bringen. Das vorhandene Ärgerpotenzial verlangt von den Spiele-

rinnen aber auch ein gewisses Maß an Frustrationstoleranz, weshalb es trotz einfacher Regeln erst ab 8 Jahren geeignet ist.

PÄDAGOGIK

Neben der physikalischen Grundkenntnis, auf welch unterschiedliche Arten man den Aggregatzustand von H₂O von fest in flüssig verwandeln kann, wird hier den Spielerinnen beigebracht, sich bei „gemeinen“ Aktionen der Mitspielerinnen in Gelassenheit zu üben – eine oft schwierige Lektion.



SPIELART
Lauf- und
Ärgerspiel

VERLAG
Ravensburger
Spiele

AUTOR
Olivier Mahy

AUSGABEJAHR
2018

SPIELER/INNEN
2 – 4

ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
ca. 20 Minuten

ZIELGRUPPEN
Familien,
Freundeskreis



COTTAGE GARDEN

Wenn der Frühling naht und die Blumen zu blühen beginnen, steht die ambitionierte Gärtnerin vor der Herausforderung, die Beete ihres Gartens bis ins letzte Eck zu füllen.

SPIELART
Legespiel

VERLAG
Edition
Spielwiese

AUTOR
Uwe Rosenberg

AUSGABEJAHR
2016

SPIELER/INNEN
1 – 4

ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
30 – 45 Minuten

ZIELGRUPPEN
Familien,
Freundeskreis



SPIELABLAUF

Die Gärtnerfigur bewegt sich um den Spielplan. Doch welche von den vielen unterschiedlichen Gewächsen soll sie wohl nehmen? Sonnenblumen, Geranien, Dahlien? Alle weisen unterschiedliche Formen auf und müssen sorgfältig gewählt werden, um einerseits die Beete schnell zu vervollständigen, andererseits die für die Wertung wichtigen Blumentöpfe und Pflanzglocken

freizulassen. Jene Hobbygärtnerin, die beim Pflanzen am vorausschauendsten vorgeht, schafft die meisten Punkte und gewinnt den Wettbewerb um den schönsten Garten.

FAZIT

„Cottage Garden“ weist einige Ähnlichkeiten zu „Tetris“ auf. Die Plättchen, welche in die Beete gelegt werden sollen, haben die verschiedensten Formen und Größen. Weil jedes komplettierte Beet wertvolle Punkte bringt, ist es vorteilhaft, größere Plättchen zu wählen. Diese sind jedoch auch schwieriger einzupassen. Durch eine offene Auslage lassen sich dafür aber mehrere Züge im Voraus planen. Tüftlerinnen und Puzzlerinnen fühlen sich bei diesem angenehm ruhigen Legespiel wohl, zumal „Cottage Garden“ auch durch eine wunderschöne grafische Gestaltung besticht.

PÄDAGOGIK

Legespiele wie „Cottage Garden“, bei dem Teile mit verschiedenen Formen „gepuzzelt“ werden, sind im besonderen Maße dazu geeignet, das räumliche Vorstellungsvermögen zu fördern.



DECRYPTO

Wie kommuniziert man in Geheimdienstkreisen sicher? Man braucht eine Art Schlüssel, der jeder Agentin einer Seite bekannt ist. Wird dann eine geheime Nachricht übermittelt, kann diese mit Hilfe des Schlüssels einfach decodiert werden.

SPIELABLAUF

Sicher kommunizieren? Das Dumme ist allerdings, dass die Gegenseite permanent alle Nachrichten abfängt. Wenn sie nach häufigem Gebrauch schließlich draufkommt, wie der Code funktioniert, kann jede Nachricht problemlos übersetzt werden. Genau darum geht es in „Decrypto“, bei dem zwei Teams gegeneinander antreten und versuchen, die geheime Botschaft der feindlichen Agenten zu entschlüsseln. Jedes Team erhält 4 Schlüsselwörter. In jeder Runde erhält eine Spielerin die Aufgabe, ihren Mitspielerinnen einen dreistelligen Zahlencode zu übermitteln, indem sie Assoziationen zu diesen Begriffen herstellt.

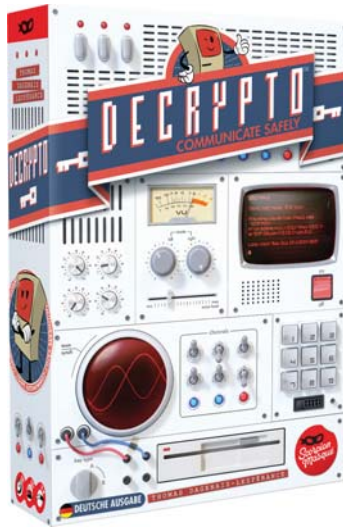
FAZIT

„Decrypto“ erfordert von den Spielerinnen eine Gratwanderung. Sind die gewählten Wörter zu leicht, werden sie früher oder später von den Gegnerinnen erkannt. Sind sie jedoch zu schwierig, erkennen die Mitspielerinnen vielleicht den Zusammenhang nicht und tippen falsch. Ein Team gewinnt, wenn es 2 Zahlencodes der Gegnerinnen knackt, verliert aber, wenn es zweimal im eigenen Team scheitert. „Decrypto“ mag zwar

anfangs etwas verwirrend und sehr gewöhnungsbedürftig wirken, ist aber ein geniales Team-Wortspiel, eine kooperative Herausforderung, der man sich immer wieder gerne stellt.

PÄDAGOGIK

Aus Sicht der Pädagogin ist das Spiel wirklich empfehlenswert, schult es doch den Umgang mit Sprache, fordert die Spielerinnen auf, Zusammenhänge zu erkennen, Assoziationen zu schaffen und Verbindungen herzustellen, auch wenn auf den ersten Blick keine bestehen.



SPIELART Team-Wortspiel

VERLAG Asmodee Spiele

AUTOR Thomas Dagenais- Lespérance

AUSGABEJAHR 2018

SPIELER/INNEN 3 – 8

ALTER ab 12 Jahren

DAUER 30 – 45 Minuten

ZIELGRUPPEN Freunde, Gruppen



DIE QUACKSALBER VON QUEDLINBURG

Einmal im Jahr kommen in Quedlinburg die besten Wunderdoktorinnen und Kurfuscherinnen des Landes zusammen, um die Beste ihrer Zunft zu ermitteln. Dazu brauen sie Tränke, Elixiere und Mixturen.

SPIELART

Sackbauspiel

VERLAG

Schmidt Spiele

AUTOR

Wolfgang Warsch

AUSGABEJAHR

2018

SPIELER/INNEN

2 – 4

ALTER

ab 10 Jahren

DAUER

ca. 45 Minuten

AUSZEICHNUNG

**Kennerspiel des
Jahres 2018,
Spielehit mit
Freunden 2018**

ZIELGRUPPEN

**Freundeskreis,
Kenner**

SPIELABLAUF

Wer braut den besten Trank? Aus ihrem eigenen Vorrat fügen die Spielerinnen möglichst viele Zutaten – Krähenschädel, Fliegenpilz, Kreuzspinne, Alraunwurzel, Kürbis, etc. – hinzu, um den Trank immer besser zu machen und sich noch effektivere Zutaten leisten zu können. Das zufällige Ziehen der Zutaten aus einem Beutel birgt allerdings Risiken und Nebenwirkungen: Ein paar Knallerbsen zu viel und der ganze Kessel explodiert und futsch sind die wertvollen Siegpunkte! Und nur diese zählen in diesem Wettstreit der Quacksalber.

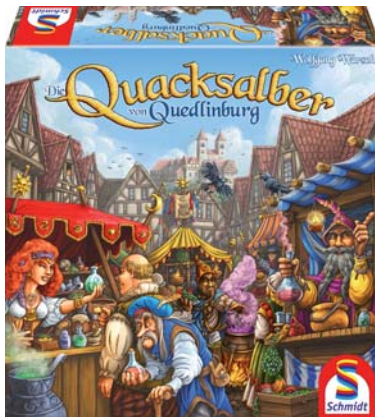
FAZIT

„Die Quacksalber von Quedlinburg“ ist ein sogenanntes „Bag Building Game“, also ein Spiel, bei dem sich die Spielerinnen die Zutaten für den eigenen Beutel im Laufe des Spiels selbst zusammenstellen. Diese Zutaten bringen große Abwechslung ins Spiel, denn jede Zutat hat eine andere Auswirkung, die sogar von Partie zu Partie wechseln kann. Das Ziehen aus dem Beutel sorgt trotz dieser Varianz

für eine Prise Zufall, gemischt mit der genau richtigen Portion taktischen Geschicks. Kein Wunder, dass die Jury das Spiel zum „Kenner-spiel des Jahres“ gekürt hat.

PÄDAGOGIK

Das „Push-Your-Luck“-Prinzip stellt die Spielerinnen jedes Mal vor knifflige Entscheidungen: Sich mit dem Erreichten zu begnügen oder Besseres zu riskieren, mit der Gefahr, alles verlieren zu können. Eine lehrreiche Erfahrung, die man oft auch auf den Alltag ummünzen kann.



DRUIDS

Die keltische Bezeichnung „dru ida“ bedeutet in unserer Sprache übersetzt: Starkes Wissen. Die Druiden waren bei den Kelten so eine Art Schamanen, welche sich eben viel Wissen über die natürlichen und übernatürlichen Dinge aneigneten.

SPIELABLAUF

In „Druids“ übernehmen die Spielerinnen die Rollen solcher Druiden und suchen Erfahrung in den 5 magischen Domänen Heilkunde, Wahrsagen, Gestaltwandlung, Sternenkunde und die Schönen Künste. Im Spiel entspricht dies 5 Farben, jeweils mit den Werten von 1 bis 12. Die Spielerinnen versuchen, mit Stichen Karten in 4 Domänen zu sammeln, welche ihnen wichtige Erfahrungspunkte bringen. Mit einer 5. Domäne verlieren sie allerdings die Runde, ein herber Rückschlag im Wettstreit um den Titel „An dòigh“ der Weise.

FAZIT

„Druids“ ist ein Kartenstichspiel, aber eines von der raffinierten Sorte. Zwar folgt es den üblichen Bedienregeln, doch die Art und Weise, wie die gewonnenen Stiche sortenrein gestapelt werden, vor allem jedoch, dass man Karten von höchstens 4 Domänen sammeln sollte, verlangt auch von echten Kartentipplerinnen ein Umdenken und taktisch geschicktes Ausspielen, um gute und auch nicht zu viele Stiche zu machen. Grafisch ist das Spiel an das beliebte „Wizard“



angelehnt, braucht sich vor diesem aber keineswegs zu verstecken.

PÄDAGOGIK

Kartenspiele erfordern meist vorausschauendes Denken, um die möglichen Vor- und Nachteile der eigenen Kartenhand richtig beurteilen zu können. Dies gilt wegen der speziellen Punkteregelung ganz besonders für dieses hier.



SPIELART
Kartenspiel

VERLAG
Amigo Spiele

AUTOREN
Günter Burkhardt, Wolfgang Lehmann

AUSGABEJAHR
2017

SPIELER/INNEN
3 – 5

ALTER
ab 10 Jahren

DAUER
ca. 45 Minuten

ZIELGRUPPEN
Familien,
Freundeskreis



ESCAPE ROOM – DAS SPIEL

Unschuldig in einer Gefängniszelle, eingesperrt in einem Aztekentempel, hermetisch abgeriegelt in einem Versuchslabor voller gefährlicher Viren. Wie kommt man bloß aus solchen misslichen Situationen wieder raus?

SPIELART

Team-Rätselspiel

VERLAG

Noris Spiele

AUSGABEJAHR

2016

SPIELER/INNEN

2 – 5

ALTER

ab 16 Jahren

DAUER

ca. 60 Minuten

ZIELGRUPPEN

Freundeskreis,
Gruppen

SPIELABLAUF

Zum Glück lassen sich alle Türen, Schlösser, Schleusen, Zellen und ähnliches mit dem richtigen Zahlencode öffnen. Es liegt an den Spielerinnen, gemeinsam diesen Code zu finden, um aus dem Schlamassel zu entkommen. Mit Zusammenarbeit und Anstrengung der grauen Zellen kann es ihnen gelingen, die notwendigen Rätsel zu lösen, um die Zahlencodes zu knacken. Doch die Zeit drängt, denn sie haben jeweils nur 1 Stunde Zeit.

FAZIT

„Escape Room“ heißt das Spiel, welches das klaustrophobische Feeling eines realen „Escape Rooms“ auf den Spieltisch bringt. Ein sogenannter „Chrono Decoder“ fungiert dabei nicht nur als Timer, der unbarmherzig die Minuten und Sekunden herunter zählt. Er gibt den Spielerinnen auch bekannt, ob der gefundene Code, den sie mit speziellen Schlüsseln eingeben, korrekt ist. 4 Fälle mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gibt es im Grundspiel, mittlerweile sind schon mehrere Erweiterungen (zum Teil auch mit Virtual Reality-Brille) erschienen. Sehr spannend!

PÄDAGOGIK

Das Lösen von Rätseln beschäftigt das Gehirn auf anregende Weise, was alleine schon als pädagogisch wertvoll einzustufen ist. Im Team kommt zusätzlich noch eine Art „Brain Storming“ hinzu, bei dem die Ideen der Teamkolleginnen aufgenommen und weitergesponnen werden – eine gruppendynamisch interessante Erfahrung.



EXIT – DAS SPIEL

*Oje, jetzt sind die Spielerinnen erneut eingeschlossen.
In einem geheimen Labor, in einer verlassenen Hütte,
einer verbotenen Burg oder sonst wo, egal!
Hauptsache, sie kommen schließlich wieder raus.*

SPIELABLAUF

Dafür müssen die Spielerinnen aber knifflige Rätsel lösen, Codes knacken, Aufgaben meistern. Dies ist die Herausforderung sogenannter „Escape Room“-Spiele, wie sie mittlerweile in jeder Stadt zu finden sind. „EXIT – Das Spiel“ schafft es, das Geschehen ins eigene Wohnzimmer auf den Spieltisch zu bringen. Die Spielerinnen sammeln Hinweise, um Rätsel lösen zu können. Jedes verlangt einen dreistelligen Code, der auf einer Decodier-Scheibe eingestellt wird. Ist er richtig, gibt es weitere Hinweise. Schaffen die Spielerinnen gemeinsam das 10. und letzte Rätsel, kommen sie frei.

FAZIT

„EXIT – Das Spiel“ ist in zweierlei Hinsicht ein einmaliges Erlebnis. Zum einen wird das Spielmaterial beschriftet, gefaltet und zerschnitten und kann daher nur 1 x gespielt werden. Es ist aber so intensiv und spannend, dass es seinen Preis locker wert ist, besonders im Vergleich zu echten Escape Rooms. Die Auszeichnung zum Kennerspiel des Jahres 2017 ist demnach absolut gerechtfertigt und wir können

uns sicher noch auf viele weitere packende Abenteuer – auch für Jüngere – freuen.

PÄDAGOGIK

Für „EXIT – Das Spiel“ gilt im Prinzip dasselbe wie für „Escape Room – das Spiel“: Pädagogisch lobenswertes Rätsellösen, bei dem die Spielerinnen sich als Team unterstützen, verstärken und ergänzen.



SPIELART
Team-Rätselspiel

VERLAG
Kosmos Spiele

AUTOREN
Inka & Markus Brand

AUSGABEJAHR
2016

SPIELER/INNEN
1 – 4 (6)

ALTER
ab 10 (12) Jahren

DAUER
ca. 60 Minuten

AUSZEICHNUNG
Kennerspiel des Jahres 2017

ZIELGRUPPEN
Freundeskreis, Gruppen



FUNKELSCHATZ

Was für ein glitzernder Schatz! Die Drachenkinder haben eine Eissäule voller funkelnder Steine gefunden. Doch wie kommen sie nur an die Edelsteine ran?

SPIELART
Sammelspiel

VERLAG
HABA Spiele

AUTOREN
Lena & Günter Burkhardt

AUSGABEJAHR
2017

SPIELER/INNEN
2 – 4

ALTER
ab 5 Jahren

DAUER
ca. 15 Minuten

AUSZEICHNUNG
Kinderspiel des Jahres 2018

ZIELGRUPPEN
Kinder, Familien

SPIELABLAUF

Da haben die Drachenkinder eine Idee: Papas Feueratem bringt das Eis zum Schmelzen. Und tatsächlich: Die Säule schrumpft allmählich und die Funkelsteine purzeln runter. Abwechselnd übernehmen die Spielerinnen die Rolle von Drachenpapa und entfernen den obersten Ring der Säule. Wer gut aufpasst und sich die richtige Farbe der Edelsteine sichert, wird am Ende die meisten Klunker sammeln können.

FAZIT

HABA Spiel hat wieder mal alles richtig gemacht. Die interessante Story und der wunderschöne 3D-Aufbau von „Funkelschatz“ (mit Glassteinen und bläulich-durchschimmernden Eis-Ringen) animieren die Kinder sofort zum Drauflos-spielen. Die Spielerin an der Reihe nimmt sich jenes Plättchen, von denen sie sich die meisten runterfallenden Funkelsteine in dieser Runde erwartet. In der relativ kleinen Schachtel steckt daher großer Spielspaß für die Kleinen, weshalb die Jury das Spiel völlig zu Recht zum „Kinderspiel des Jahres 2018“ gekürt hat.

PÄDAGOGIK

Bei „Funkelschatz“ lernen die Kinder das Prinzip von Aktion und Reaktion, indem sie einzuschätzen versuchen, was wohl durch das Entfernen des obersten Eis-Rings geschieht. Auch, dass die Spielerinnen im Uhrzeigersinn in die Rolle des Drachenpapas schlüpfen, wirkt sich positiv auf die Entwicklung der empathischen Fähigkeiten aus.



Die Schülerinnen des Pinguin-Gymnasiums („Icecool“ klingt gesprochen wie Highschool) sind keine Unschuldslämmchen. Sie schwänzen einfach eine Stunde und machen sich auf die Jagd nach leckeren Fischen.

SPIELABLAUF

Auf zur Fischjagd! Dabei durchsuchen die Spielerinnen das gesamte Schulgebäude, müssen aber darauf aufpassen, sich vom Hausmeister nicht erwischen zu lassen. Auf das Spiel „Icecool“ umgemünzt bedeutet dies, dass eine Spielerin die Rolle des Hausmeisters (der „Fänger“) übernimmt, dessen Aufgabe es ist, die anderen Pinguine (die „Läufer“) zu fangen, während deren Ziel ist, ihre 3 Fische einzusammeln. Dafür schnippen die Spielerinnen ihre Pinguin-Figuren möglichst gekonnt durch die Räume. Die erfolgreichste Schnipperin gewinnt dieses Geschicklichkeitsspiel.

FAZIT

Schnippspiele gibt es ja schon einige, das bekannteste ist sicher „Carrom“. Doch während bei all diesen nur geradeaus geschnippt werden kann, erlaubt die Figur in Form eines Stehaufmännchens mit etwas Übung und viel Gefühl, enge oder weite Kurven zu beschreiben und sogar Wände zu überspringen. Zusammen mit der asymmetrischen Rollenverteilung und dem attraktiven Spielmaterial bietet „Icecool“ einen hohen Spielreiz, der generationenübergreifend Spaß macht. Zurecht ausgezeichnet zum „Kinder-spiel des Jahres 2017“!

PÄDAGOGIK

Geschicklichkeitsspiele schulen aus pädagogischer Sicht die Auge-Hand-Koordination und fördern die Feinmotorik. Die beiden unterschiedlichen Rollen wirken sich positiv auf das Einfühlungsvermögen aus.



SPIELART
Geschicklichkeits-
Laufspiel

VERLAG
Amigo Spiele

AUTOREN
Brian Gomez

AUSGABEJAHR
2016

SPIELER/INNEN
2 – 4

ALTER
ab 6 Jahren

DAUER
ca. 30 Minuten

AUSZEICHNUNG
Kinderspiel des
Jahres 2017,
Spielehit für
Kinder 2017

ZIELGRUPPEN
Kinder,
Familien



ISTANBÜL – DAS WÜRFELSPIEL

*Auf dem Basar der Bosphorus-Metropole geht es hoch her.
Ob sich dort wohl auch ein bisschen was verdienen lässt?
Den einen oder anderen Rubin vielleicht?*

SPIELART
Würfelspiel

VERLAG
Pegasus Spiele

AUTOR
Rüdiger Dorn

AUSGABEJAHR
2017

SPIELER/INNEN
2 – 4

ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
20 – 40 Minuten

AUSZEICHNUNG
Spiel der Spiele
2018

ZIELGRUPPEN
Familien,
Freundeskreis

SPIELABLAUF

Allerlei Waren werden auf dem Markt angepriesen: Frisches Obst, feinstes Tuch, glänzender Schmuck und wertvolle Gewürze. Als Händler wollen sich die Spielerinnen an dem bunten Treiben beteiligen und setzen unsere Gehilfen ein, um Waren und Geld zu besorgen. Diese sollen es ihnen ermöglichen, an die begehrten Rubine zu gelangen. Im prestigeträchtigen Wettstreit der Kaufleute von

Istanbul wollen sie nämlich die roten Klunker schneller sammeln als ihre Konkurrentinnen.

FAZIT

„Istanbul – das Würfelspiel“ baut zu großen Teilen auf das Brettspiel gleichen Namens auf, nur fehlen die Ortstafeln, welche die Spielerinnen mit ihren Figuren besuchen, um Aktionen durchzuführen. Die Gehilfen werden jetzt durch Würfel dargestellt. Mit den erwürfelten Symbolen können Waren eingekauft, türkische Lira und Kristalle besorgt, Basarkarten genommen und natürlich die wichtigen Rubine erworben werden. Zwar darf nur gegen Abgabe eines Kristalls nachgewürfelt werden, es gibt aber eine Vielzahl an Möglichkeiten, seine Symbole sinnvoll einzusetzen. Tolles, knackiges Würfelspiel, das sich vor seinem großen Bruder trotz deutlich kürzerer Spieldauer nicht verstecken muss.

PÄDAGOGIK

Bei Würfelspielen ist zwar in der Regel der Glücksfaktor recht hoch, bei diesem hier kommt es aber sehr wohl darauf an, aus der Vielzahl an Möglichkeiten die sinnvollsten herauszufiltern, was sowohl auf momentane als auch längerfristige Entscheidungen zutrifft.



KINGDOMINO

„Kingdomino“ – was für eine treffende Wortschöpfung! Sie setzt sich zusammen aus „Kingdom“, dem englischen Wort für Königreich und „Domino“, den bekannten Spieleklassiker. Damit ist eigentlich schon fast alles erklärt.

SPIELABLAUF

Die Plättchen sind 2 Felder groß und weisen je 2 von 6 verschiedenen Landschaften auf: Äcker, Wiesen, Wälder, Hügel, Seen und Berge. Auf einigen Feldern sind Hütten mit 1 bis 3 Sternen abgebildet. Die Aufgabe der Spielerinnen ist es, die Plättchen passend in ihr Reich anzulegen, um am Ende möglichst viele Prestigepunkte zu erzielen. Dabei wird für jedes einzelne Gebiet ihres Königreichs die Anzahl der miteinander verbundenen Felder mit der Anzahl darin enthaltener Sterne multipliziert. Die Spielerin mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

FAZIT

So simpel die Spielregel auch ist, benötigt sie dennoch einen bestimmten Kniff: Nimmt sich eine Spielerin ein wertvolleres Plättchen, ist sie im nächsten Zug später dran, und umgekehrt. Dies erfordert – neben der maximalen Ausdehnung ihres Reiches – dann doch ein paar knifflige Entscheidungen. „Kingdomino“ erfährt dadurch eine spielerische Eleganz, die trotz einfachem Lege-

mechanismus taktisches Vorgehen verlangt. Nicht umsonst wurde es von der Jury zum „Spiel des Jahres 2017“ gekürt.

PÄDAGOGIK

Neben taktischem Geschick und Kenntnissen in den Grundrechnungsarten erfordert „Kingdomino“ auch Überblick, um die sich ergebenden Gelegenheiten erkennen und nutzen zu können. Zudem verlangt es, die Möglichkeiten der Mitspielerinnen zu berücksichtigen.



SPIELART
Legespiel

VERLAG
Pegasus Spiele

AUTOR
Bruno Cathala

AUSGABEJAHR
2016

SPIELER/INNEN
2 – 4

ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
15 – 30 Minuten

AUSZEICHNUNG
Spiel des Jahres 2017

ZIELGRUPPEN
Freundeskreis, Gruppen



LUXOR

Wenn es in einem Spiel um Funde in archäologischen Stätten geht, ist meistens Ägypten Ort der Handlung. In diesem hier geht es um die Tempelanlage in Luxor, in der sich noch sagenhafte Schätze befinden sollen.

SPIELART

Lauf- und
Sammelspiel

VERLAG

Queen Games

AUTOR

Rüdiger Dorn

AUSGABEJAHR

2018

SPIELER/INNEN

2 – 4

ALTER

ab 8 Jahren

DAUER

ca. 45 Minuten

AUSZEICHNUNG

Nominiert zum
Spiel des Jahres
2018

ZIELGRUPPEN

Familien,
Freundeskreis

SPIELABLAUF

Die Spielerinnen wollen mit ihren Abenteurerteams die berühmte Tempelanlage betreten und möglichst bis zur Grabkammer des Pharaos vordringen. Unterwegs gilt es, so manchen Schatz einzusammeln, wofür aber meistens die Anwesenheit von mehreren Abenteurer-Figuren notwendig ist. Für die Grabkammer selber wird zudem ein Schlüssel benötigt. Am Ende zählen jedoch nicht

bloß die geborgenen Schätze, auch die Position jeder Abenteurerfigur wird berechnet. Je weiter eine Figur vorgedrungen ist, desto mehr Punkte gibt's.

FAZIT

Auf den ersten Blick wirkt „Luxor“ wie ein normales Lauf- und Sammelspiel. Rüdiger Dorn hat aber eine Menge netter Ideen eingefügt, die das Spiel aus der Masse hervorheben. So ist vor allem das Kartenmanagement, bei dem die Kartenhand nie umgesteckt wird und nur eine der beiden äußeren Karten gewählt werden darf, sowohl einfach als auch raffiniert. Die Jury „Spiel des Jahres“ konnte sich offensichtlich dem Charme des Spiels nicht entziehen, landete es doch heuer auf der Nominierungsliste.

PÄDAGOGIK

In „Luxor“ müssen die Spielerinnen nicht bloß ihre Figuren vorwärtsbewegen und Schätze einsammeln, sondern durch den besonderen Kniff ihre Aktionen sorgfältig mit ihrer Kartenhand vorausplanen, was methodisches Vorgehen fördert.



MAG-O-MAG

Im Blindflug mit einem Rennwagen durch den Dschungel? Mit verbundenen Augen Golfbälle Richtung Fahne schlagen? Geht gar nicht. Doch! Und zwar mit einer Partnerin, die einen Blick auf die Strecke oder den Golfplatz hat, und die richtigen Anweisungen gibt.

SPIELABLAUF

Sich auf eine Partnerin verlassen. Genau dies geschieht im Spiel „Mag-O-Mag“. In wechselnden Partnerschaften stellen sich jeweils zwei Spielerinnen der Herausforderung, bei der ein magnetisches Labyrinth so zwischen ihnen platziert wird, dass eine Spielerin den genauen Verlauf der Strecke bzw. der Golfbahnen sieht, die andere Spielerin nur die leere Seite. Die „sehende“ Spielerin erklärt dann ihrem Gegenüber, wie sie den Laufmagneten zu bewegen hat, um allen Hindernissen und Löchern auszuweichen und das Ziel zu erreichen.

FAZIT

Bei „Mag-O-Mag“ ist gute Zusammenarbeit unerlässlich, damit der Laufmagnet nicht in eines der Löcher fällt und somit den Zug vorzeitig beendet. Eine außergewöhnliche kooperative Spielidee, materialtechnisch perfekt umgesetzt, die in allen Besetzungen Spaß macht. Drei Spielformen sorgen zudem für reichlich Abwechslung: Neben dem beschriebenen Golfspiel und dem Dschungelrennen bietet „Mag-O-Mag“ noch die Variante „Steinzeitsammler“, welche neben Geschicklichkeit auch Taktik und Strategie erfordert.

PÄDAGOGIK

„Mag-O-Mag“ erfordert, sich in die Wahrnehmungswelt der Partnerin hineinzuversetzen, um die richtigen Anweisungen geben zu können. Dies fördert ganz automatisch das Einfühlungsvermögen sowie die entsprechenden Fähigkeiten zur Kommunikation.



SPIELART

Team-Geschicklichkeitsspiel

VERLAG

Kosmos Spiele

AUTOREN

Klaus und Benjamin Teuber

AUSGABEJAHR

2017

SPIELER/INNEN

3 – 4

ALTER

ab 8 Jahren

DAUER

ca. 30 Minuten

ZIELGRUPPEN

Familien,
Freundeskreis



MAJESTY

*Eure Majestät, Euer Königreich ist eine Augenweide.
Ihr habt darin Mühlen, Brauereien, Wachtürme, Tavernen,
Schlösser und andere herrliche Gebäude errichtet!
Trotzdem fragt Ihr Euch, warum die Schatztruhen des
Reichs noch immer leer sind.*

SPIELART
Karten-
Aufbauspiel

VERLAG
Hans im Glück

AUTOR
Marc André

AUSGABEJAHR
2017

SPIELER/INNEN
2 – 4

ALTER
ab 7 Jahren

DAUER
ca. 30 Minuten

ZIELGRUPPEN
Familien,
Freundeskreis

SPIELABLAUF

Wie kommt eine Königin zu Geld? Die Antwort ist ganz einfach: Eure Majestät hat auf die Untertanen vergessen. Ihr müsst die Gebäude mit dem passenden Personal ausstatten, dann werden die Kassen auch wirklich klingeln! In „Majesty“ übernehmen die Spielerinnen die Rollen angehender Monarchen und versuchen, viele wichtige Personen in ihr kleines Reich zu locken. Dabei steigen die Einnahmen, je mehr Müllerinnen in der

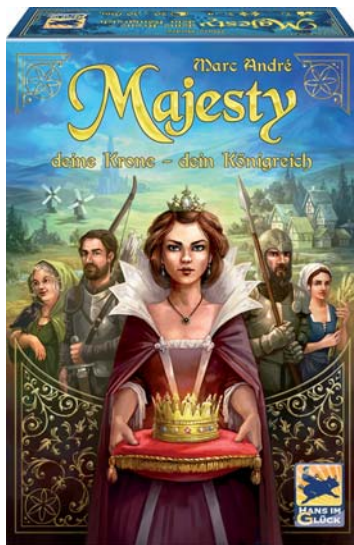
Mühle arbeiten, je mehr Soldaten im Wachturm wachen, etc. Nach 12 kurzen Runden gibt es für jede Spielerin aber auch noch einen fetten Bonus, wenn sie viele verschiedene Berufe in ihrem Reich vereint.

FAZIT

„Majesty“ ist ein schnell erklärtes, flott gespieltes Spiel, welches zudem mit schön gestaltetem und hochwertigem Spielmaterial besticht. Die nebeneinander ausgelegten Gebäudekarten ergeben ein richtiges Panorama, und auch die Personenkarten fügen sich gut in das Gesamtbild ein. Nach ein paar Runden des Grundspiels können sich die Spielerinnen dann auch auf Varianten mit anderen Effekten der Gebäude einlassen, welche für noch mehr Abwechslung sorgen.

PÄDAGOGIK

Die taktischen Möglichkeiten sind hier zwar nicht allzu groß, trotzdem verlangt auch „Majesty“ ein gewisses Maß an Überlegung sowie Einschätzung, was die Mitspielerinnen beabsichtigen könnten, um daraus seinen Nutzen zu ziehen.



MENARA

Tief im malaysischen Dschungel werden Fragmente eines alten Bauwerks entdeckt: ein Jahrtausende alter Tempel! Aber wie mag er wohl ausgesehen haben? Lässt er sich wieder aufbauen?

SPIELABLAUF

Die Spielerinnen machen sich gemeinsam ans Werk. Seltsame Glyphen geben an, wie vorzugehen ist, wie viele Säulen verbaut oder versetzt werden müssen. Sind alle Felder eines Tempelbodens belegt, muss ein neues Stockwerk aufgelegt werden, wodurch die Tempelanlage immer mehr in die Höhe wächst. Ein uralter Fluch besagt aber, dass der Turm mit jedem Fehler eine Etage höher werden muss. Gelingt es den Spielerinnen am Ende die erforderliche Anzahl an Etagen zu bauen? Oder stürzt das Gebäude ein und begräbt damit jede Hoffnung auf Fertigstellung?

FAZIT

Rein äußerlich erinnert „Menara“ an „Villa Paletti“. Auch da kam es stark auf Geschicklichkeit an, auf das sorgsame Ausbalancieren der Säulen und Böden, auf eine ruhige Hand und starke Nerven. Im Unterschied zum „Spiel des Jahres 2002“! gehen hier die Spielerinnen aber gemeinsam vor, sprechen sich ab und verlieren oder gewinnen als Team. Genau dies macht den enormen Reiz von „Menara“ aus, dem sich kaum jemand entziehen kann. Auch weil dabei wirklich beeindruckend hohe Bauwerke entstehen.



PÄDAGOGIK

Das Geschicklichkeitsspiel, das Konzentration, die Auge-Hand-Koordination und das Fingerspitzengefühl schulen, ist bekannt. Bei „Menara“ wird durch den kooperativen Charakter löblicherweise gleichzeitig das Miteinander und die soziale Kompetenz gefördert.



SPIELART

Kooperatives
Bauspiel

VERLAG

Zoch Verlag

AUTOR

Oliver Richtberg

AUSGABEJAHR

2018

SPIELER/INNEN

1 – 4

ALTER

ab 8 Jahren

DAUER

ca. 45 Minuten

ZIELGRUPPEN

Familien,
Freundeskreis



MERCADO

So schöne Sachen gibt es auf dem Antiquitätenmarkt: reichlich verzierte Zinnbecher, goldene Pokale, altes Silberbesteck, edles Tuch, wertvolle Ölgemälde, aber auch betörende Düfte in originellen Flacons.

SPIELART

Taktisches
Sammelspiel

VERLAG

Kosmos Spiele

AUTOR

Rüdiger Dorn

AUSGABEJAHR

2018

SPIELER/INNEN

2 – 4

ALTER

ab 10 Jahren

DAUER

ca. 30 Minuten

ZIELGRUPPEN

Familien,
Freundeskreis

SPIELABLAUF

Ärgerlich ist nur, dass die Händler für diese Pretiosen unterschiedliche Münzen in Gold, Silber, Bronze oder Türkis verlangen. Und so kramen die Spielerinnen in ihren Geldbeuteln, in der Hoffnung, das passende Kleingeld herauszufischen, aber ja nicht eine dieser lästigen schwarzen Falschgeld-Münzen, die sich ebenfalls darin verirrt haben. Jedes erworbene Objekt bringt den Spielerinnen schließlich die für den Sieg notwendigen Ansehenspunkte ein.

FAZIT

„Mercado“ ist ein wunderbar illustriertes Spiel, das mit relativ einfachen Regeln auskommt: 3 Münzen aus seinem Beutel ziehen und ausliegenden Gegenständen zuordnen, um einem möglichst vor den Mitspielerinnen den geforderten Kaufpreis entrichten zu können. Sicher spielt auch das Glück eine Rolle, aber mit taktischem Gespür und dem geschickten Ausnutzen der Besonderheiten der verschiedenen Objekte und des Spielplans (Siegel, Privilegien und Joker-münzen) lässt sich einiges wettmachen. Gehobenes Familienspiel mit angenehmer Spieldauer.

PÄDAGOGIK

Bei „Mercado“ tauchen einige taktisch-interaktive Elemente auf: Risikoabwägung, Einschätzung der Möglichkeiten und Absichten der Mitspielerinnen. Dazu sollten wegen des leichten Sackbau-Charakters auch mittelfristige Überlegungen angestrengt werden.



NMBR9

Eine einfachere Aufgabenstellung ist wohl kaum zu finden: Zahlenplättchen so zu legen, dass sie möglichst viele Punkte bringen.

SPIELABLAUF

Die Zahlen von 0 bis 9 kommen dabei je zwei Mal als Plättchen vor. Ihre seltsamen Grundformen richten sich ein bisschen nach ihren grafischen Darstellungen. Zufällig gezogene Zahlenkarten bestimmen, welches Zahlenplättchen alle Spielerinnen nun legen müssen. Ein Plättchen auf der Tischplatte (= Ebene 0) bringt keine Punkte ein. Gelingt es aber, ein Plättchen lückenlos auf mindestens 2 anderen Plättchen zu platzieren, zählt ihr Wert. Je nach Ebene wird dieses dann entweder einfach gerechnet (Ebene 1), verdoppelt (Ebene 2) oder sogar verdreifacht (Ebene 3). Wer auf diese Weise am Ende die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

FAZIT

Bei „NMBR9“ gilt es somit, die einzelnen Plättchen geschickt auszuliegen und clever zu kombinieren, um dann wertvollere Zahlen in höheren Ebenen unterbringen zu können. Die Reihenfolge der Plättchen ist zwar zufällig, betrifft aber alle Spielerinnen gleichermaßen, sodass es doch hauptsächlich auf räumliche Vorstellungskraft ankommt. Schnell erklärtes, lockeres und flott gespieltes Legespiel, genau richtig zum Immerwiederspielen.

PÄDAGOGIK

Trotz der wirklich simplen Regeln wird von den Spielerinnen doch einiges an Überlegung verlangt: räumliches Denken, Vorausplanung unter Einbeziehung noch fehlender Plättchen und mathematische Grundkenntnisse.



SPIELART
Legespiel

VERLAG
Abacus Spiele

AUTOR
Peter Wichmann

AUSGABEJAHR
2017

SPIELER/INNEN
1 – 4

ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
ca. 15 Minuten

AUSZEICHNUNG
Spielehit für Familien 2017

ZIELGRUPPEN
Familien, Freundeskreis



PANIC MANSION

In dem alten Anwesen auf dem Hügel geschehen unheimliche Dinge. In der Nacht kann es dort plötzlich anfangen zu wanken und zu tanzen.

SPIELART

Geschicklichkeits-
spiel

VERLAG · VERTRIEB

Blue Orange
Games

AUTOREN

Asger Sams
Granerud &
Daniel Skjold
Pedersen

AUSGABEJAHR

2017

SPIELER/INNEN

2 – 4

ALTER

ab 6 Jahren

DAUER

ca. 20 Minuten

AUSZEICHNUNG

Nominiert zum
Kinderspiel des
Jahres 2018

ZIELGRUPPEN

Kinder, Familien

SPIELABLAUF

Um den Spuk zu beenden, müssen die Spielerinnen die vorgegebenen Gegenstände – Schatztruhen und Abenteuer – im richtigen Zimmer versammeln. Aber Vorsicht: Gruselige Gespenster, Spinnen, Schlangen und Riesenaugen erweisen sich dabei als äußerst störende Spielverderber. Nur die Spielerin, welche sich bei dieser Geistervertreibung als geschicktester „Ghostbuster“ erweist, kann schlussendlich dem Spukhaus entkommen und damit gewinnen.

FAZIT

„Panic Mansion“ erinnert an jene kleinen Geschicklichkeitsspiele aus der Kindheit, bei der Kugeln durch Kippen und Drehen des Behälters in gewisse Löcher bugsiert werden mussten. Hier hat jede Spielerin ihr eigenes Spukhaus mit 8 Räumen, die mit Durchgängen miteinander verbunden sind, in welchen die mehr oder weniger sperrigen Objekte gelegt werden. Eine Karte gibt vor, welche Gegenstände durch Kippen und vorsichtiges Schüteln in welche Räume gebracht werden müssen. Wer dies zuerst schafft, erhält die

Karte. Mit 5 eroberten Karten gewinnt eine Spielerin das Spiel. „Panic Mansion“ ist ein hektisches, aber auch haptisches Vergnügen, das nicht nur Kindern Spaß macht.

PÄDAGOGIK

Als lupenreines Geschicklichkeitsspiel fördert „Panic Mansion“ die Auge-Hand-Koordination sowie die Feinmotorik. Gleichzeitig gilt es für die Kinder, in der Hektik Ruhe und Überblick zu bewahren.



PICASSIMO

Wie wird eigentlich Moderne Kunst geschaffen? Dieses Spiel aus dem Hause HABA Spiele liefert eine mögliche Erklärung, wie jede ganz einfach ohne besondere Vorkenntnisse kreativ und schöpferisch tätig sein kann.

SPIELABLAUF

Zuerst wird jede Spielerin als Künstlerin tätig. Sie zieht eine Karte und wählt einen der beiden darauf angeführten Begriffe, den sie hinter ihrem Sichtschirm auf eine Maltafel zeichnet, die aus 6 Teilen besteht. Eine Tauschkarte gibt schließlich vor, welche Teile miteinander vertauscht werden müssen. Das Ergebnis ist ein abstraktes Kunstwerk. Als Kritikerinnen versuchen nun die Spiele-

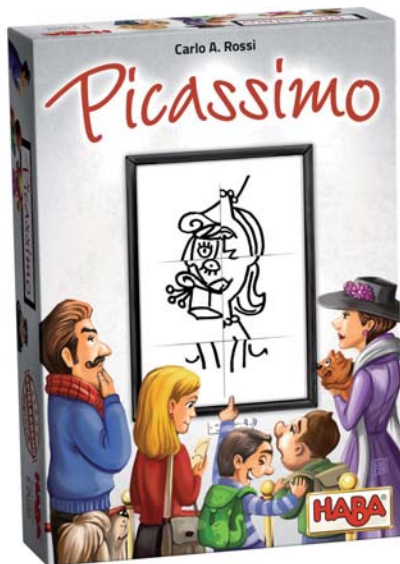
rinnen, die Begriffe der anderen Malerinnen zu erraten, wofür sowohl die erfolgreiche Raterin als auch die Malerin Punkte erhalten. Wem dies am besten gelingt, erweist sich schließlich als größte Künstlerin/Kunstkritikerin der Moderne.

FAZIT

„Picassimo“ ist ein originelles, lustig-lockeres Party-Zeichenspiel. Es ist erstaunlich, wie mit diesem speziellen Tausch-Trick ein Bild derart verändert wird, sodass es schon eine Herausforderung ist, zu erkennen, um was es sich handeln könnte. Drei Schwierigkeitsgrade (von leicht bis ganz schön knifflig) erlauben das Anpassen an unterschiedliche Altersstufen. Spaß macht es in allen Gruppen auf jeden Fall und auch das gelungene Material weiß zu überzeugen.

PÄDAGOGIK

Darstellendes Können ist bei „Picassimo“ nicht unbedingt notwendig. Wohl aber fördert es die optische Intelligenz, da es von den Spielerinnen verlangt, Teile eines Bildes für das richtige Gesamtkunstwerk im Kopf zu drehen bzw. aus bestimmten Details die dargestellten Begriffe zu erkennen.



SPIELART
Zeichen- und Ratespiel

VERLAG
HABA Spiele

AUTOR
Carlo A. Rossi

AUSGABEJAHR
2016

SPIELER/INNEN
3 – 6

ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
ca. 30 Minuten

ZIELGRUPPEN
Freundeskreis,
Familien,
Gruppen



RAJAS OF THE GANGES

Indien in der Ära des aufstrebenden Mogulreiches. Der Handel blüht, neue Länder werden hinzugewonnen und bedeutende Bauwerke wie das Taj Mahal errichtet. In diese Epoche werden die Spielerinnen hineinversetzt.

SPIELART

Würfeleinsetzspiel

VERLAG

Huch! & friends

AUTOREN

Inka & Markus Brand

AUSGABEJAHR

2018

SPIELER/INNEN

2 – 4

ALTER

ab 12 Jahren

DAUER

60 – 75 Minuten

ZIELGRUPPEN

Freundeskreis, Kenner

SPIELABLAUF

Als Rajas sind die Spielerinnen dazu aufgefordert, ihrer Rolle als ehrwürdige Landesherrscher gerecht zu werden und ihre Provinzen zu entwickeln. Für die dazu notwendigen Bauaktionen im Steinbruch, Handelsaktionen auf dem Marktplatz, Vergünstigungen im Palast des Großmoguls und Flussaktionen im Hafen stehen ihnen sowohl Spielfiguren als auch Würfel zur Verfügung, deren Farbe und Augenzahl eine wichtige Rolle spielen, um auf den beiden Leisten –

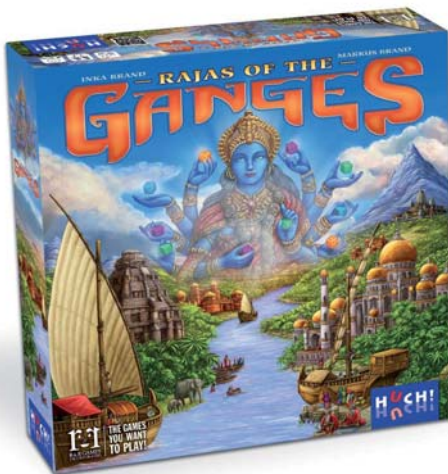
Ruhm und Geld – voranzukommen. Die Spielerin, welche beides schlussendlich am besten bewerkstelligt, gewinnt das Spiel.

FAZIT

„Rajas of the Ganges“ ist zwar ein Kennerspiel, verbindet jedoch auf angenehme Weise Glück (durch die Würfel) mit taktischem Geschick. Die Spielerinnen sind dem Zufall nicht hilflos ausgeliefert, denn sie finden genug Optionen sowie einige Möglichkeiten, die Würfel zu eigenen Gunsten zu manipulieren. Da es auch verschiedene Vorgehensweisen bei diesem – durch die gegenläufigen Leisten sehr originellen – Wettlauf um Reichtum und Ruhm gibt, ist der Wiederspielreiz hoch, zumal auch Ausstattung und grafische Gestaltung äußerst ansprechend sind.

PÄDAGOGIK

Ein Kennerspiel misst man ja nicht unbedingt an seinem pädagogischen Wert. Es kommt bei diesen vielmehr auf ihre taktischen oder strategischen Anforderungen an, welche bei „Rajas of the Ganges“ trotz des Einsatzes von Würfeln ausgesprochen hoch ist.



SAGRADA

Im Jahre 1882 wurde mit dem Bau der „Sagrada Familia“ in Barcelona begonnen, bis heute ist sie immer noch nicht fertiggestellt worden. Erst im Jahre 2026 – zum 100. Todestag ihres Architekten Antoni Gaudi – soll sie eröffnet werden. Wenn alles gut läuft ...

SPIELABLAUF

Wird Zeit, dass den Handwerkern und Bau-
meistern etwas unter die Arme gegriffen
wird. Die Spielerinnen betätigen sich als
Kunsthandwerker und versuchen, im Wett-
streit gegen ihre Konkurrenten das schönste
Kirchenfenster der Basilika zu erschaffen. Als
Baumaterial dienen ihnen durchsichtige

Würfel in verschiedenen Farben, die sie mög-
lichst passend und punktebringend in ihre
Mustervorlage setzen wollen. Es gewinnt
jene Spielerin, welche schlussendlich die
meisten Prestigepunkte erzielt.

FAZIT

Spielmechanisch ist „Sagrada“ ein so ge-
nanntes „Dice Drafting Game“, also ein Spiel,
bei dem sich die Spielerinnen reihum aus
einem gemeinsamen Würfelpool bedienen.
Dabei gilt es, die Würfel klug zu wählen,
damit ihre Farben und Augenzahlen (Schat-
tierungen) den strengen Regeln gemäß in
die Vorlage passen sowie die Werkzeuge, mit
denen die Würfel auf verschiedene Weise
manipuliert werden können, taktisch ge-
schickt zu nutzen, um mit öffentlichen und
geheimen Aufträgen kräftig zu punkten.
„Sagrada“ ist optisch eine richtige Augen-
weide, aber auch spielerisch eine echte Perle.

PÄDAGOGIK

*Der Glücksfaktor spielt bei „Sagrada“ fast
keine Rolle, obwohl Würfel den Motor des
Spiels darstellen. Vielmehr gilt es, bei der Wahl
der Würfel neben der persönlichen Mustervor-
lage auch die Optionen der Mitspielerinnen
zu berücksichtigen.*



SPIELART Würfelspiel

VERLAG Pegasus Spiele

AUTOREN Daryl Andrews & Adrian Adamescu

AUSGABEJAHR 2018

SPIELER/INNEN 1 – 4

ALTER ab 8 Jahren

DAUER 30 – 45 Minuten

ZIELGRUPPEN Familien, Freundeskreis



SANTORINI

Die Götter – seien es griechische, nordische, römische oder sonstige – sind ja richtige Alphatiere und deshalb ständig am Zanken. Diesmal haben sie sich die ägäische Insel Santorini als Schauplatz ihrer Zwistigkeiten auserkoren.

SPIELART
Taktikspiel

VERLAG
Roxley Games

AUTOR
Gordon Hamilton

AUSGABEJAHR
2016

SPIELER/INNEN
2 – 4

ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
ca. 20 Minuten

ZIELGRUPPEN
Freunde, Paare

SPIELABLAUF

Die beiden Kontrahentinnen ziehen mit einer ihrer Arbeiterfiguren auf dem quadratischen Spielplan und setzen anschließend einen Baustein auf ein benachbartes Feld. Die Spielerin, welche es schafft, eine Figur auf das 3. Stockwerk eines Gebäude zu befördern, hat sofort gewonnen. Ist sie jedoch zugunfähig und kann in ihrem Zug nicht mehr beide Aktionen ausführen, hat sie augenblicklich verloren.

FAZIT

Das wunderschöne Material von „Santorini“ mit seinen beeindruckenden 3D-Gebäuden lädt sofort zum Spielen ein. Das Grundspiel ist zudem relativ simpel, sodass ohne Umschweife losgelegt werden kann. Spätestens ab der dritten Partie sollten die Spielerinnen aber unbedingt die Götterkarten verwenden. Alle Götter und Göttinnen – von Apollo bis Zeus – haben dann eine unterschiedliche Fähigkeit, die geschickt genutzt werden will. Diese asymmetrische Ausgangssituation ist äußerst interessant und bietet – auch durch die knackige Spieldauer – langanhaltenden Spielreiz für viele Partien.

PÄDAGOGIK

Zweipersonen-Spiele wie dieses zeichnen sich dadurch aus, dass sie vorausschauendes Denken und taktisches Geschick verlangen und auch fördern. Die verschiedenen Götter erfordern zudem, sich auf deren Besonderheiten einzustellen und die Spielweise danach anzupassen.



THE MIND

In einem Satz zusammengefasst müssen die Spielerinnen in „The Mind“ bloß ihre Handkarten in numerischer Reihenfolge ablegen. Und das sollen tatsächlich schon alle Spielregeln sein?

SPIELABLAUF

In der ersten Runde („Level“) hält jede nur eine Karte auf der Hand. In jeder folgenden Runde um eine Karte mehr. Zuerst die niedrigste Karte, danach muss zwingend jede Karte höher sein als die zuvor gelegte. Was soll daran so schwierig sein und wo bleibt da der Spielreiz? Das liegt daran, dass die wichtigste Regel noch nicht erwähnt wurde: Es herrscht nämlich absolutes Verbot, den Mitspielerinnen auf irgendeine Weise – verbal, schriftlich oder sonst wie – die eigenen Werte zu kommunizieren!

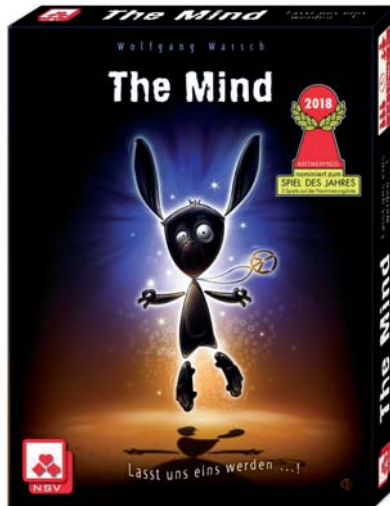
FAZIT

Dies ändert alles. Die Spielerinnen versuchen abzuwägen, wann der richtige Zeitpunkt für ihre Karte ist und beobachten einander. Dies gelingt vielleicht anfangs nicht so gut und die Gruppe verliert bei Fehlern zu viele „Leben“. Aber mit der Zeit schaffen es die Spielerinnen ihr Tempo anzupassen und sich immer besser zu „synchronisieren“. Man kann dies vielleicht nicht als Spiel an sich bezeichnen, aber als ein außergewöhnliches Experiment, eine gruppendynamische Erfahrung. „The Mind“

ist ein kooperatives Kartenspiel, das trotz einfachster Aufgabenstellung für enorm viel Spannung sorgt.

PÄDAGOGIK

Auch aus rein pädagogischem Standpunkt verdient „The Mind“ Beachtung, da sich die Spielerinnen aufeinander einstellen müssen und das jeweilige Zeitgefühl ihrer Mitspielerinnen erspüren müssen, was die empathischen Fähigkeiten und die Sensibilität für die Empfindungen der Mitmenschen fördert.



SPIELART
Kooperatives
Kartenspiel

VERLAG
NSV Spiele

AUTOREN
Wolfgang
Warsch

AUSGABEJAHR
2018

SPIELER/INNEN
2 – 4

ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
ca. 20 Minuten

AUSZEICHNUNG
Nominiert zum
Spiel des Jahres
2018

ZIELGRUPPEN
Freundeskreis,
Familien



TICK TACK BUMM! FAMILY

*Da ist sie nun tatsächlich in deiner Hand: eine Bombe!
Und sie gibt noch dazu ein so komisches tickendes
Geräusch von sich. Kein Zweifel: Sie ist scharf und kann
jeden Moment in die Luft gehen!*

SPIELART
Partyspiel

VERLAG
Piatnik Spiele

AUTOREN
Günter Burkhardt
& Dan Kreek

AUSGABEJAHR
2017

SPIELER/INNEN
3 – 8

ALTER
ab 8 Jahren

DAUER
ca. 30 Minuten

ZIELGRUPPEN
Gruppen,
Familien

SPIELABLAUF

Diese tickende Zeitbombe willst du natürlich so schnell wie möglich loswerden. Aber wie? Ganz einfach: Du musst nur die gestellte Aufgabe lösen und schon kannst du die Bombe an die Nächste weiterreichen, die sie sich dann mit dem explosiven Problem beschäftigen soll. Die Spielerin, welche schließlich die Bombe in der Hand hält wenn's kracht, muss ihre Spielfigur auf der (Minus-) Leiste vorrücken. Erreicht eine Figur das letzte Feld, gewinnt jene Spielerin, deren Figur am weitesten hinten steht.

FAZIT

Dies ist das Spielprinzip von „Tick Tack Bumm!“, welches nun bereits seit weit über 20 Jahren im Verlagsprogramm von Piatnik Spiele steht. In dieser Ausgabe sind nun familiengerechtere Aufgaben zu finden: leichtere Wortspielaufgaben, welche bereits Kinder ab 8 Jahren lösen können sowie einfache Geschicklichkeits- und Knobelaufgaben. Der Spielspaß ist hingegen gleich geblieben. Der Zeitdruck durch das nervige Ticken sorgt in diesem Partyspiel für enorme Spannung und hektisches Treiben am Spieltisch, man könnte fast sagen: für Bombenstimmung!

PÄDAGOGIK

„Tick Tack Bumm! Family“ fördert auf spielerische Weise den Umgang mit Sprache. Außerdem lernen die Spielerinnen, mit dem Lösen von verschiedenen Aufgaben unter großem Stress und Zeitdruck umzugehen.



UNLOCK!

„Live Escape Rooms“ sind zurzeit ein richtiger Trend. Viele Leute lieben es, für eine Stunde irgendwo eingesperrt zu sein, wo sie nur durch das gemeinsame Lösen diverser Rätsel freikommen können.

SPIELABLAUF

Das Erlebnis eines „Escape Rooms“ können Spielerinnen nun auch am Spieltisch machen. Dazu brauchen sie nur einen Kartens Stapel und eine App, welche die Gruppe durch das Abenteuer leitet. Die Karten – auf ihren Rückseiten prangt entweder ein Buchstabe oder eine Zahl – zeigen Räume, Gegenstände, Maschinen und natürlich verschlossene Türen, Schränke, etc. Durch richtiges Kombinieren der Objekte und durch kluges Schlussfolgern erfahren die Spielerinnen Codes, erschließen neue Räume und bekommen weitere Hinweise, um schlussendlich aus ihrer misslichen Lage zu entkommen.

FAZIT

Das Spielmaterial von „Unlock!“ besteht eigentlich nur aus Karten, dafür entschädigt aber eine kostenlose App, die ausgezeichnet funktioniert und die audio-visuellen Möglichkeiten von Smartphones geschickt ausnutzt. In jeder Schachtel befinden sich 3 Fälle. So bilden etwa ein geheimes Labor, eine unheimliche Villa oder eine einsame Insel einen spannenden Rahmen. Besonders lobenswert ist, dass jedes

Abenteuer mehrmals gespielt werden kann, logischerweise aber nur von verschiedenen Teams.

PÄDAGOGIK

So unterschiedlich das Spielmaterial auch ist, gilt für alle Escape Room-Spiele, also auch für diese hier: Pädagogisch lobenswertes Rätsellösen, bei dem die Spielerinnen sich als Team unterstützen, verstärken und ergänzen.



SPIELART
Team-Rätselspiel

VERLAG
Space Cowboys

AUTOR
Cyril Demaegd

AUSGABEJAHR
2017

SPIELER/INNEN
1 – 6

ALTER
ab 10 Jahren

DAUER
ca. 60 Minuten

ZIELGRUPPEN
Freundeskreis,
Gruppen



VERFLUCHT!

England, 1897. Lord Somerset bittet um Hilfe, denn auf seinem Anwesen sind verfluchte Kreaturen und schreckliche Monsterwesen gesichtet worden. Normalerweise hieße dies ja absagen und auf der Stelle das Weite suchen!

SPIELART

Kooperatives
Kartenspiel

VERLAG

Amigo Spiele

AUTOR

Steffen Benndorf

AUSGABEJAHR

2018

SPIELER/INNEN

1 – 5

ALTER

ab 10 Jahren

DAUER

ca. 15 Minuten

ZIELGRUPPEN

Familien,
Freundeskreis



FAZIT

„Verflucht!“ ist ein kurzweiliges, kooperatives Kartenspiel mit einfachsten Regeln. Naturgemäß spielt das Glück eine wichtige Rolle, aber gemeinsames Absprechen der Vorgehensweise und geschicktes Koordinieren der Gegenstände erhöhen die Chance, die Monster vertreiben zu können. Und sollten dann doch einmal zu viele Kreaturen den „Ghostbusters“ den Garaus machen, kann durch die äußerst kurze Spieldauer sofort eine zweite Partie in Angriff genommen werden.

SPIELABLAUF

Als Spezialistinnen in Sachen unheimliche Geschöpfe begeben sich die Spielerinnen freiwillig ins viktorianische Herrenhaus, um dem Spuk ein Ende zu bereiten. Reihum deckt jede Spielerin eine Karte vom Stapel auf. Gegenstände dürfen behalten werden, Kreaturen kommen offen in die Tischmitte. Mit ausreichenden Gegenständen dürfen Kreaturen vertrieben werden. Wenn sich jedoch zu viele Kreaturen versammeln, greifen sie an. Können sie nicht abgewehrt werden, muss ein Siegel abgegeben werden. Nur wenn die Spielerinnen am Ende mindestens 1 Siegel übrig haben, gewinnen sie als Team.

PÄDAGOGIK

Kooperationsspiele erfordern und fördern im Allgemeinen die Kommunikation zwischen den Mitspielerinnen. Auch hier ist gemeinsame Absprache notwendig. Der Glücksanteil ist aber so hoch, dass „Verflucht!“ vielmehr eine Lektion erteilt, dass nicht alles so läuft, wie es sich jemand vorstellt.



WETTLAUF NACH EL DORADO

Tief im Dschungel verborgen liegt das verschollene Königreich „El Dorado“, in dem sagenhafte Schätze lagern sollen. Deshalb wird schnell ein Expeditionsteam zusammengestellt, das versucht, als erstes die Grenze zum goldenen Land zu überschreiten.

SPIELABLAUF

Für diesen Wettlauf hat jede Spielerin ihren eigenen Kartenstapel mit Forschern, welche sie durch die verschiedenen Landschaften (Urwald, Gewässer, Steppen) führen. Allerdings sind die Basiskarten nicht sonderlich gut, sodass die Spielerinnen sich unterwegs bessere Karten – passende Spezialisten und geeignete Ausrüstung – besorgen. Doch die Auswahl ist groß. Soll der Kundschafter, die Fotografin oder doch lieber das Propellerflugzeug genommen werden? Oder sollen die Karten doch eher gleich zur Fortbewegung genutzt werden? Schließlich will jede Spielerin ja den Wettlauf nach El Dorado gewinnen.

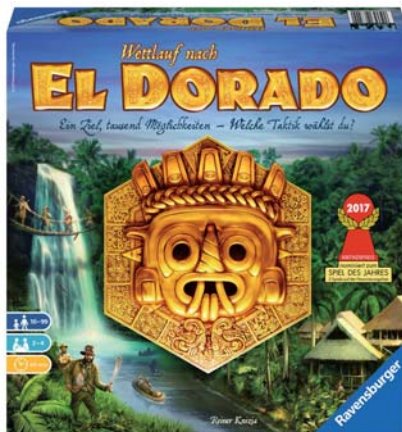
FAZIT

„Wettlauf nach El Dorado“ ist ein sogenanntes „Deckbauspil“, bei dem alle Spielerinnen mit einem identischen Kartendeck anfangen, es aber nach und nach aufbessern. Der Kult-Autor Reiner Knizia hat diesen Spielmechanismus hier wunderbar mit einem Laufspiel verknüpft, sodass die Spielerinnen öfters vor der kniffligen Entscheidung stehen, ihre Forscherfigur dem Ziel näherzubringen oder doch noch eine gute Karte zu erwerben.

ben. Das ergibt ein spannendes, ausgezeichnetes Spiel, dessen Strecke für jede Partie anders zusammengestellt werden kann – von leicht bis ganz schön schwierig.

PÄDAGOGIK

Diese einzigartige Verbindung von Lauf- mit Deckbauspil verlangt von den Spielerinnen taktisches Geschick, wann und für welchen Zweck Karten gespielt werden sollen. Im Falle von längeren Strecken sind sogar strategische Überlegungen sinnvoll.



SPIELART
Karten-Laufspiel

VERLAG
Ravensburger
Spiele

AUTOR
Reiner Knizia

AUSGABEJAHR
2017

SPIELER/INNEN
2 – 4

ALTER
ab 10 Jahren

DAUER
ca. 60 Minuten

ZIELGRUPPEN
Familien,
Freundeskreis



WOODLANDS

Wir kennen alle das Märchen von Rotkäppchen, die Sage von Robin Hood und die Legende von König Artus und wie alles ausgegangen ist. Aber hätten all diese Geschichten nicht auch ein anderes Ende haben können?

SPIELART
Hektisches
Legespiel

VERLAG
Ravensburger
Spiele

AUTOR
Daniel Fehr

AUSGABEJAHR
2018

SPIELER/INNEN
2 – 4

ALTER
ab 10 Jahren

DAUER
30 – 45 Minuten

AUSZEICHNUNG
Spielehit für
Familien 2018

ZIELGRUPPEN
Familien,
Freundeskreis

SPIELABLAUF

Was wäre beispielsweise passiert, wenn der Jäger schlussendlich nicht den Wolf gefunden, Robin Hood nicht seine Gefährten getroffen hätte oder König Artus niemals zum Schwert Excalibur gelangt wäre? In „Woodlands“ legen die Spielerinnen Wegekarten (mit Waldstücken und Wegen), um damit den Protagonisten der Geschichten zu helfen, den richtigen Weg durch den Wald zu finden. Die Spielerin, welche dabei am geschicktesten (und schnellsten) vorgeht, erhält die meisten Punkte und lebt glücklich und zufrieden bis zum Spielende.

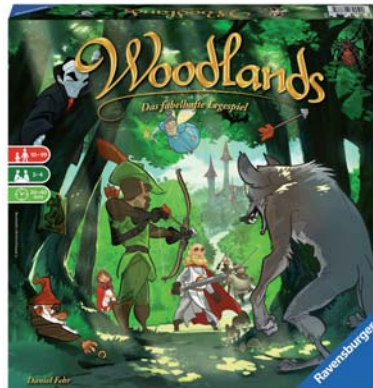
FAZIT

Für eine Partie suchen sich die Spielerinnen eine von vier Stories aus. Für jedes der 4 oder 5 Kapitel gibt es eine eigene Folie mit allen Hauptpersonen und diversen Gegenständen. Diese gibt vor, welche Aufgaben in diesem Kapitel zu erfüllen sind und wie die Spielerinnen Pluspunkte bekommen bzw. Minuspunkte vermeiden können. Das variable Spielsystem und einige Varianten bieten dazu äußerst abwechslungsreiche Herausforderungen, welche auch immer kniffliger

werden. Etwas stressiges, aber überaus unterhaltsames Puzzle-Legespiel.

PÄDAGOGIK

Das Legen von Puzzleteilen verlangt etwas räumliche Vorstellung. Zusätzlich fördert das Lösen von Knobelaufgaben unter Zeitdruck, wie wir es in „Woodlands“ antreffen, die geistige Flexibilität.



GUT SCHEIN

Spiel
mit!
20
18



für eine Packung „Matador Klassik klein 63“



Dieser Gutschein ist bei allen auf der Rückseite angeführten Spielwarenfachhändlern einlösbar.

Wenn Sie Spiele im Wert von mindestens 20 Euro einkaufen, erhalten Sie kostenlos eine Packung „Matador Klassik klein 63“.

Achtung: der Mindesteinkauf bezieht sich auf lagernde Spiele (ausgenommen Computerspiele).

Gültig bis 31. Dezember 2018 bzw. solange der Vorrat reicht.

www.wko.at/ooe/spielwarenhandel



Bitte Gutschein abtrennen und bei Ihrem Spielwarenfachhändler einlösen.



Spiel 20 mit! 18

Friedrich Bernhofer
Papier- und Spielwaren,
Geschenke
Marktstraße 56
4090 Engelhartzell
07717-8041

Herbert Ecker e.U.
Spiel & Babyland
Ledererstraße 6
4070 Eferding
07272-2383-40

Gisela Gabauer e.U.
Spiel-Spass-Geschenke,
Bürofachgeschäft
Gaisbacherstraße 3
4210 Gallneukirchen
07235-62329

Games, Toys & more e.U.
Wiener Straße 499
4030 Linz
0650-4129861

Eva Harrer
Stadtplatz 34
4070 Eferding
07272-2526

Herby's Spielewelt
Neudorf 40
5231 Schallchen
07742-4229

Hobby-Sommer
Modellbauzentrum
Bürgerstraße 12
4020 Linz
0732-776073

A. Kaar KG
Holzspielwaren –
Erzeugung – Großhandel
Haselgrabenweg 3
4040 Linz
0732-946815

Günter Krupka
Kreative Lernspiele
Hofastraße 2a
5230 Mattighofen
07742-4752

LOGO Gesellschaft m.b.H.
Das Fachgeschäft für
Spielen & Schreiben
Stockhofstraße 5
4020 Linz
0732-664898

Bei folgenden Fachhändlern können
Sie Ihren **GUTSCHEIN** einlösen:

**Muki Handels- und
Dienstleistungs GmbH**
Druckereistraße 7
4810 Gmunden
05-0665-1014

Salzburgerstraße 108
4820 Bad Ischl
05-0665-1012

Linzerstraße 61
4840 Vöcklabruck
05-0665-1013

Georg Obereder e.U.
Buch Papier Geschenke
Fachhandel
Markt 23
4273 Unterweißenbach
07956-7228

Paperstore
Papier- und
Spielwarenhandel
Linzer Straße 15
4470 Enns
0699-81311321

Papiertiger
Pfarrplatz 17
4020 Linz
0732-783420

Martin Plackner
Werkstatt für Spiel
und Pädagogik
Alkersdorf 21
4880 St. Georgen
07667-8662

H. Scheinecker
Büro – Spiel – Leder
Bahnhofstraße 1
4522 Sierning
07259-3156

SPIEL & SPASS e.U.
Hauptplatz 32
4910 Ried im Innkreis
07752-88008

Linzerstraße 55
4780 Scharding
07712-4641

Spielzeugstube
Hauptstraße 69
4040 Linz
0732-712082

Carinna Vogl
Wissensfit
Mattighofenstraße 10
5274 Burgkirchen
0680-2024335

Das Zauberkarussell
Mag.^a Sonja Strauß
Dukartstraße 1
4400 Steyr
0660-4848484

