



ICH SPIELE ES

quod ludo

WIENER SPIELE AKADEMIE

Geschäftsstelle: Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf, ZVR-Zahl: 139064794
Mobil: 0676-5541672, Email: office@spieleakademie.ac.at

Die ausgezeichneten Spiele 2018

Spiel der Spiele 2018

Das **Spiel der Spiele** ist das Spiel, das der Spielekommission am besten gefallen hat, es macht Spaß und ist für alle Zielgruppen interessant.



Istanbul Das Würfelspiel

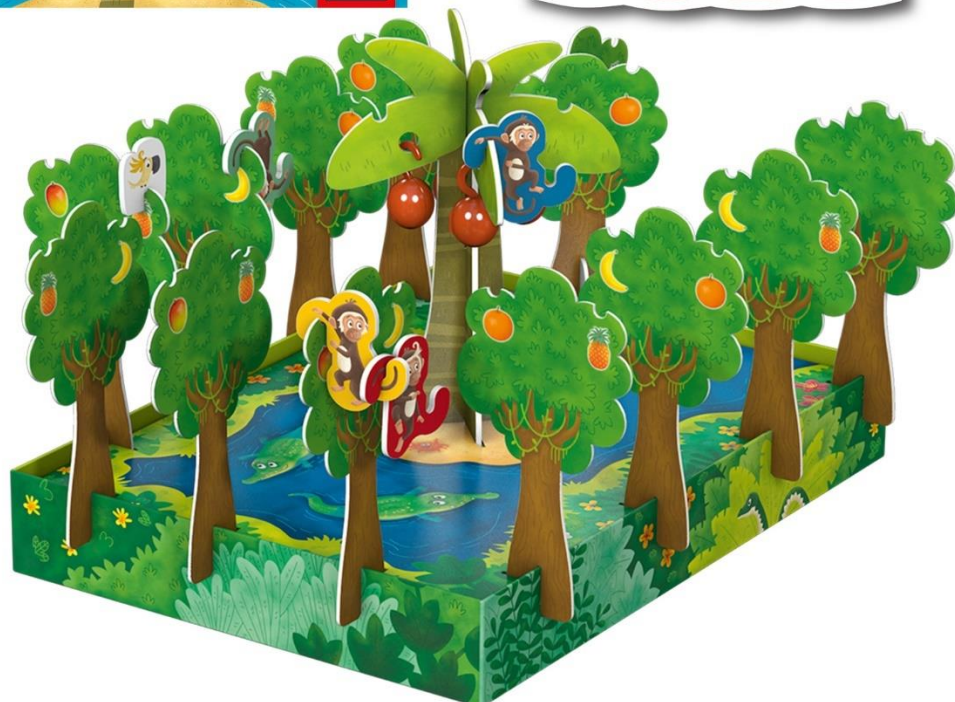
Wettstreit der Kaufleute, man sammelt Rubine sowie Waren und Geld mit seinen Gehilfen. Rubine erwirbt man mit Geld und Waren. Würfel sind Helfer, sie können Basarkarten, Geld und vier Sorten Waren liefern. Man nimmt Einkommen für Moscheeplättchen, würfelt fünf Würfel und kann mit den Resultaten zwei Aktionen machen - immer mit Würfel bzw. Warenplättchen, um andere Plättchen, Basarkarten, Geld oder Rubine oder Moscheeplättchen zu bekommen. Moscheeplättchen liefern zusätzliche Würfel und sonstige Vorteile, fünf Moscheen liefern einen Rubin. Hat jemand fünf oder sechs Rubine, gewinnt man am Ende der Runde mit den meisten Rubinen.

Würfelspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Verlag: Pegasus Spiele 2017 * Autor: Rüdiger Dorn * Gestaltung: Andreas Resch, Chris Conrad * Web: www.pegasus.de

Spiele Hit für Kinder

Ein **Spiele Hit für Kinder** präsentiert Spiele für Kinder, sowie Lernspiele. Erwachsene können, müssen aber nicht mitspielen. Der Spielspaß liegt vor allem bei den Kindern.



Schlaraffen Affen

Affen suchen ihre Kokosnuss! Der Schlaraffen-Affen-Wald wird aufgebaut, Kokosnüsse hängen in der Palme, die Affen im Startbaum. Man würfelt drei Würfel - für eine Frucht darf man zu dieser Frucht auf den nächsten Baum springen, wenn sie dort abgebildet ist, für die Palme zu irgendeiner Frucht. Für Blanko bleibt der Affe hängen und für den Kakadu bewegt man diesen, eine Frucht mit Kakadu ist für Affen blockiert. Man kann sich auch an

einen Affen auf einer passenden Frucht anhängen und wird dann mitgenommen. Wer die Palme erreicht, springt dort von Blatt zu Blatt und schaut in die Kokosnuss. Hat man die eigene gefunden, gewinnt man sofort.

Lauf/Würfelspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Verlag: Schmidt Spiele 2018 * Autor: Amanda Birkinshaw und Jim Harrison * Gestaltung: Eva Künzel * Web: www.schmidtspiele.de



Speed Colors

Bildkarten sind Schwarz-Weiß-Seite nach oben gestapelt. Die Rückseite zeigt das Bild - immer aus sechs Teilen - in sechs Farben. Pro Runde zieht man eine Bildkarte, dreht sie um und - wenn man sich die Farbanordnung gemerkt hat - wieder zurück und beginnt,

das Bild auszumalen: Eine Farbe pro Teilfläche, ein Stift darf pro Runde nur einmal benutzt werden, eine begonnene Fläche kann nicht mit einer anderen Farbe vollendet werden und man darf eine Fläche nicht zwischendurch sauber wischen. Sind alle fertig, bringt jede innerhalb der Begrenzung korrekt ausgemalte Fläche 2 Punkte, eine mit falscher Farbe ausgemalte 1 Punkt. Mit Varianten.

Malspiel für 2-5 Spieler ab 5 Jahren * Verlag: Game Factory 2017 * Autor: Erwan Morin * Gestaltung: Robin Rossigneux * Web: www.gamefactory-spiele.com



Tief im Riff

Ein Clownfisch will mit seinen drei Freunden herausfinden, wie viele Meerestiere im Riff leben. Alle spielen gemeinsam: Der aktive Spieler würfelt und zieht einen der vier Fische auf ein Feld, entlang der Pfeilfische. Je mehr Fische dann auf einem Feld stehen, desto mehr Meeresbewohner kann man entdecken und ein entsprechendes Zahlenplättchen umdrehen, oder auch mehrere Plättchen mit

zusammen so vielen Markierungen auf der Rückseite. Kraken helfen bei der Fischbewegung. Erreicht ein Fisch das Startfeld, muss er dort warten. Sind alle Plättchen umgedreht, bevor alle Fische am Start stehen, gewinnen alle gemeinsam. Überarbeitung von Der Rattenfänger von Hameln

Kooperatives Würfel/Lauf-Spiel für 2-6 Spieler ab 5 Jahren * Verlag: Amigo Spiele 2017 * Autor: Alex Randolph * Gestaltung: Doris Matthäus
Web: www.amigo-spiele.de

Spiele Hit für Familien

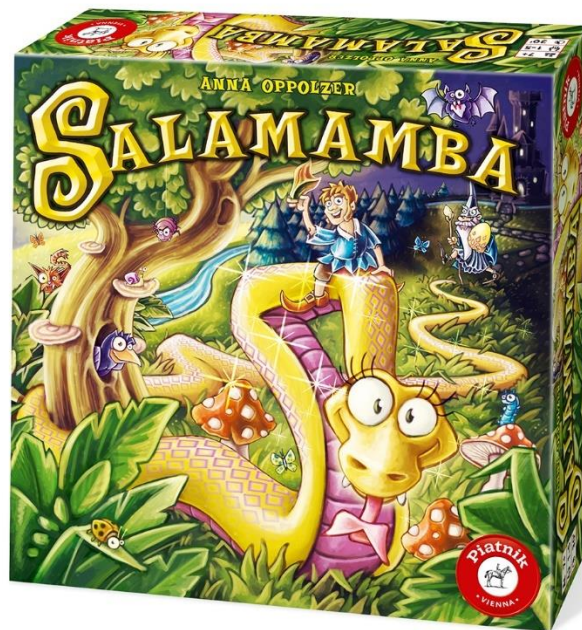
Der **Spiele Hit für Familien** präsentiert Spiele für Kinder und Eltern, diese spielen gleichberechtigt, alle haben gleiche Gewinnchancen. Richtiger Spielespaß für alle.



Azul

Der Königspalast soll mit Keramikfliesen geschmückt werden. Fliesen liegen auf Manufakturen aus. In der Musterphase nimmt man alle Fliesen einer Farbe von einer Manufaktur - der Rest geht in die Tischmitte - oder alle Fliesen einer Farbe aus der Tischmitte und ordnet sie einer Musterreihe auf der Ablage zu, überschüssige gehen als Strafpunkte in die Bodenreihe. In der Fliesungsphase legen alle gleichzeitig die äußerste rechte Fliese einer vollen Reihe passend auf die Fliesenwand - den Rest legt man weg - und punkten für diese Fliese und neue Gruppen. Hat jemand eine volle Wandreihe, wertet man noch komplette Reihen, Spalten und Farben an der Wand.

Set-Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Next Move 2017 / Plan B Games 2018 * Autor: Michael Kiesling * Gestaltung: Chris Quilliams * Web: www.pegasus.de



Salamamba

Drei Kapitel eines Wettlaufs und einer spannenden Geschichte, jedes für sich zu spielen, immer ein wenig schwieriger als das vorherige. Salamamba, die Zauberschlange, lebt mit Wichteln im Wald und muss ihre Aufgaben erfüllen, bevor Zauberer Fiesolix sein Ziel erreicht. Nach Aufbau des Kapitels würfelt man - Fiesolix bewegt sich laut Zauberwürfel oder es passiert Erkundungs- oder Dämmerungszauber; danach bewegt sich Salamamba durch Hinzufügen oder Wegnehmen von Schlangenschuppenlaut Schlangenswürfel und sammelt erreichte Plättchen ein. Zaubergegenstände können jederzeit eingesetzt werden. Ist das Kapitelziel erfüllt, gewinnen alle gemeinsam.

Magischer kooperativer Wettlauf für 1-5 Spieler ab 7 Jahren * Verlag: Piatnik 2018 *
Autor: Anna Opolzer * Gestaltung: atelier 198, Andreas Resch * Web: www.piatnik.com



Woodlands

In der Welt der Märchen und Legenden legt man Wege durch einen Wald und bewegt dann darauf die Figur um Herausforderungen der Kapitel zu erledigen. Jeder Spieler hat

einen Satz Wegekarten, die Folie für das Kapitel liegt aus. Jeder belegt schnellstmöglich seine Tafel und versucht, Wege so zu legen, dass möglichst viele Symbole zu erreichen sind, zum Beispiel für Kapitel 1 von Rotkäppchen den Wegweiser, die Erdbeeren und den gelben Edelstein. Nach zwei Durchläufen der Sanduhr überprüfen die Spieler reihum mit der Figur ihre Wege und erreichten Symbole. Am Ende der Geschichte punktet man noch für gesammelte Edelsteine. Auch mit App spielbar.

Legespiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Verlag: Ravensburger 2018 * Autor: Daniel Fehr * Gestaltung: Felix Mertikat, Fiore GmbH * Web: www.ravensburger.de

Spiele Hit mit Freunden

Der **Spiele Hit mit Freunden** präsentiert Spiele für Jugendliche und Erwachsene, mit gleichen Gewinnchancen, die Mitspieler sind älter als 12 Jahre oder haben das Spielthema als gemeinsames Interesse.



5 Minute Dungeon

Bis zu fünf Helden haben genau fünf Minuten, um sich durch einen von fünf Dungeons zu kämpfen. Ein Boss Tableau liegt aus, Quest- und Dungeon-Karten je nach Schwierigkeitsgrad - Lehrling, Held oder Dungeon Master - sind gestapelt, werden der Reihe nach aufgedeckt und durch Spielen passender Symbole, Ausspielen von Aktionskarten oder Nutzen der Helden-Spezialfähigkeiten erledigt. Alle spielen gleichzeitig und ziehen entsprechend Karten nach. Hat niemand mehr Handkarten oder die Zeit ist abgelaufen oder kann ein Gegner mangels passender karten nicht besiegt werden, verlieren alle gemeinsam. Alle gewinnen, wenn all fünf Bosse besiegt sind.

Realzeit-Abenteuer für 2-5 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Kosmos 2017 * Autor: Reid Connor * Grafiker: Alex Diochon * Web: www.kosmos.de



Bunny Kingdom

Hasenlords erobern neue Welten für den Hasenkönig, sammeln Goldene Karotten, gründen Städte, erwerben Lehensgüter und erfüllen Geheimaufträge. Für jedes Gebiet am Plan gibt es eine Karte. Pro Runde legt man in der Phase Erkunden zwei Handkarten aus und gibt den Rest verdeckt weiter; dann erledigen reihum alle die Karten; Schriftrollen bleiben verdeckt, Gebiete werden mit Hasen besetzt. In der Bau-Phase setzt man Gebäude laut Bauregeln in kontrollierte Gebiete und in der Ernte-Phase erntet man Karotten = Stärke x Wohlstand seiner Lehensgüter. Nach vier Runden werden Schriftrollen als Geheimaufträge aufgedeckt und auf erfüllte Bedingungen geprüft.

Drafting- und Aufbauspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren * Verlag: Iello 2017 * Autor: Richard Garfield * Gestaltung: Paul Mafayon * Web: www.hutter-trade.com



Die Quacksalber von Quedlinburg

Im Basar von Quedlinburg brauen Kurpfuscher und Wunderheiler Tränke. Zutaten und Zutatenbücher liegen aus, der Plan wird vorbereitet und Beutel werden mit Zutaten befüllt. Eine Wahrsagekarte für die Runde wird aufgedeckt und eventuell ausgeführt, Rattenschwänze werden abgewickelt. Dann ziehen alle Zutaten aus ihren Beuteln und legen sie nach Wertigkeit in den Kessel - übersteigt die Summe gezogener weißer Chips, explodiert der Kessel. Chips anderer Farben werden beim Ziehen oder am Rundenende aktiviert. Haben alle gepasst oder mussten passen, wird gewertet und Rubine und Boni werden vergeben. Nach neun Runden gewinnt man mit den meisten Punkten.

Bag-Building Spiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Verlag: Schmidt Spiele 2018 * Autor: Wolfgang Warsch * Gestaltung: Dennis Lohausen * Web: www.schmidtspiele.de

Spiele Hit für Experten

Der **Spiele Hit für Experten** präsentiert Spiele mit komplexen Regeln und höheren Einstiegsschwellen und dementsprechend viel Herausforderung und Spießpaß, speziell für erfahrene Vielspieler.



Gaia Project

Als eines von 14 Völkern will man Planeten mit passender Umgebung kolonisieren. In sechs Runden entwickelt man sein Volk in Phasen: 1. Einkommen - neue Ressourcen von Völkertableau, Rundenbooster, Technologieplättchen und Forschungsfortschritt. 2. Gaia - Machtsteine im Machtkreislauf bewegen, er ist Zentralelement des Spiels. 3. Aktionen - Mine errichten, Gaia-Projekt starten, Gebäude aufwerten, Allianz gründen, Forschungsfortschritt, Macht- und Q.I.C Aktionen, Sonder- oder passive oder freie Aktionen oder Passen. Machtgewinn erfolgt auch aus Mitspieler-Aktionen. 6. Rundenende. Nach zwei Schlusswertungen gewinnt man mit den meisten Punkten.

Aufbauspiel für 1-4 Spieler ab 14 Jahren * Verlag: Feuerland Spiele 2017 * Autor: Helge Ostertag, Jens Drögemüller * Gestaltung: Dennis Lohausen * Web: www.feuerlandspiele.de



Heaven & Ale

Bier brauen im eigenen Kloster. Man zieht beliebig weit auf ein Aktionsfeld und kauft entsprechend Rohstoff oder Mönch und legt ihn gegen einfache Kosten auf die Schattenseite des Klostergartens für Geld oder gegen doppelte Kosten auf die Sonnenseite für Rohstoffe oder nimmt eine Wertungsscheibe und wertet entsprechend. Komplette umschlossene Scheunenplätze belegt man mit einem Scheunenplättchen auf Basis der umliegenden Plättchenwerte und erhält Baumeisterfortschritt und Ertrag damit aktivierter Rohstoffplättchen. Am Ende wertet man Produktionswert nach Abgleich der Rohstoffmarkerposition laut Braumeisterposition sowie gesammelte Fässer.

Lege- und Aufbauspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren * Verlag: Plan B Games / eggertspiele 2017 * Autor: Andreas Schmidt, Michael Kiesling * Gestaltung: Fiore GmbH * Web: www.pegasus.de



Pulsar 2849

Tausend Jahre nach dem Goldrausch nutzt die Menschheit Energie eines Pulsars für das erste Sternentor. Acht Runden haben drei Phasen: 1. Würfelphase - Jemand würfelt 7 oder 9 Würfel je nach Spieleranzahl und sortiert sie nach Werten. Nun wählen die Spieler reihum Würfel, die Wahl beeinflusst Initiative- und Technologieleiste. 2. In der Aktionsrunde nutzt man die zwei gewählten Würfel für eine Aktion dieses Werts - Schiff fliegen, Pulsar entwickeln, Energie Megastruktur erweitern, Technologie patentieren, Projekt im Hauptquartier komplettieren oder Würfelmodifikator kaufen. 3. In der Wertung bekommt man Technologiekuben und Punkte.

Aufbauspiel mit Würfeln für 2-4 Spieler ab 14 Jahren * Verlag: Czech Games Edition / Asmodee 2018 * Autor: Vladimír Suchý
Gestaltung: Sören Meding, Filip Murmak * Web: www.czechgames.com

Sonderpreis zum Spiel der Spiele

*Der **Sonderpreis zum Spiel der Spiele** zeichnet ein Spiel aus, dass die Spielekommission als besonderes bemerkenswertes Spiel eines Jahrganges zusätzlich zum Hauptpreis in den Vordergrund stellen möchte !*



Interaction

Interaction ist das erste Brettspiel, das mit Sozialen Netzwerken, wie zum Beispiel Facebook, interagiert. Eine eigens entwickelte Social Engine bindet das Spiel an die Sozialen Netzwerke der einzelnen Spieler an und generiert mit deren Inhalten individuelle Fragen und lustige Spiele in fünf verschiedenen Kategorien - Wissen, Kreativität, Action, Social und Games. Die Anbindung erfolgt über Smart Device und man kann vor Ort und auch mit Freunden in aller Welt spielen, wofür die App die Aufgaben nach Alter und Interessen anpasst. Updates der kostenlosen App bringen Abwechslung!

Social Board Game mit App für 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren * Verlag: rudy Games 2017 * Autor: Manfred Lamplmair und Reinhard Kern, Gestaltung: Team rudy Games * www.rudy-games.com

Texte: Dagmar de Cassan

Bilder: Walter Schranz

Wien, 23. Juni 2018

Anfragen bitte an:

spielen.at

Dagmar de Cassan

office@spielen.at

0676-5541672