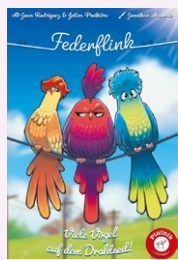




### Spiele Hit Familie

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



#### Federflink

Bei diesem Spiel zeigt sich, dass der Selfie-Wahn auch vor gefiedertem Getier nicht halt zu machen scheint. Doch nicht nur allein wollen sich die Vögel ablichten, sondern gemeinsam mit anderen bunten Artgenossen, am Drahtseil sitzend und Vorgaben-entsprechend.

Nicht nur die gelungene 3D-Umsetzung des witzigen Themas mit kleinen Telegraphenmasten, Schnüren, den Schachtelhälften und farbenfrohen-detailreichen Papier-Vögeln konnte die Jury begeistern, sondern auch der einladende Zugang, das verständliche Konzept und das originelle Geschicklichkeitselement zu Spielende, das Spannung bis zum Schluss verspricht.

Sammel- und Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 4 Spieler von Julien Prothière & Juan Rodriguez  
Illustration: Jonathan Aucomente • Verlag: Piatnik



### Spiele Hit Freunde

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



#### Marsch der Krabben

In diesem Spiel versuchen wir als eine der in der Evolution steckengebliebenen, nur seitwärts laufenden Quadratkrabben Freunde aus den Fängen der gefährlichen Taschenkrebse zu retten. Das Problem dabei: Wir kommunizieren rein über unsere Spielzüge – Krabben reden ja auch nicht!

Vor allem Teamwork ist im taktischen Deduktions-spiel rund um die erstmals im Kurzfilm „La Revolution des Crabes“ erzählte Krabben-Story gefragt, das mit einer großen Portion Humor, künstlerischer, dem Comic „Marsch der Krabben“ nachempfunder Grafik und mit etlichen Szenarien, die weitere Herausforderungen darstellen, aufwartet.

Kooperatives Deduktionsspiel für 2 Spieler von Julien Prothière • Illustration: Arthur de Pins  
Verlag: Huch!



### Spiele Hit Karten

präsentiert Karten-Spiele mit einfachem Zugang und moderater Spieldauer, die Spielspaß für ein breites Spieler-Publikum bieten.



#### Finito!

Das Spiel lässt uns abwechselnd Karten farblich passend ablegen – je mehr, umso besser. Doch wehe, ein Mitspieler hat genau die gerade abgelegte Karte in der Hand (jede Karte existiert 3x) – dann heißt's „Finito“ und man muss den ganzen Kartenstapel und somit mehr oder weniger viele Minuspunkte nehmen. Das verblüffend einfache Konzept nimmt jeden mit und stellt ihn vor das Dilemma: Riskiere ich's, noch eine Karte abzulegen oder lieber nicht: Taktieren oder Zocken? Drohen viele Minuspunkte, wird man sich eher zurückhalten und die Verantwortung gerne weitergeben, während man im umgekehrten Fall vielleicht das Risiko einget!

Kartenablege- und Zockerspiel für 2 bis 5 Spieler von Garrett J. Donner, Brian S. Spence und Michael S. Steer  
Illustration: Steffi Brockschläger • Verlag: Game Factory



### Spiele Hit Kinder

präsentiert Kinder-, sowie Lernspiele. Erwachsene können, müssen aber nicht mitspielen. Der Spielespaß liegt vor allem bei den Kids.



#### Garten-Gauner

Bei diesem Spiel schleichen wir Waschbären uns Richtung Leckereien in der Mülltonne durch den Garten. Bloß nicht vom Gärtner erwischen lassen, heißt es da – also rechtzeitig hinter einem Busch versteckt!

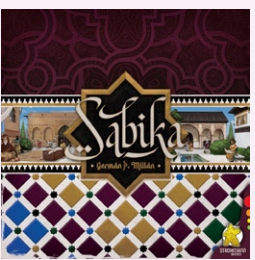
Das in bzw. vor der Schachtel gespielte 3D-Ensemble bringt eine Kombination der beiden Outdoor-Klassiker „Verstecken“ und „Donnerwetter-Blitz“ auf den Tisch und verwandelt diese in ein stimmungsvoll-originelles Lauf-, Such-, aber auch Bluff-Spiel für die ganze Familie.

Versteck-, Such- und Bluffspiel für 2 bis 4 Spieler von Anthony Perone & Fabrice Chazal  
Illustration: Jiahui Eva Gao  
Verlag: Ravensburger



### Spiele Hit Experten

präsentiert Spiele mit komplexen Regeln und höheren Einstiegsschwellen und bietet dementsprechend viel Herausforderung und Spielespaß, speziell für erfahrene Vielspieler.



#### Sabika

Als Adelige der Nasriden-Dynastie wirken wir bei der Entstehung der Alhambra im andalusischen Granada mit, errichten Türme, Gärten und Paläste, betreiben Handelsrouten entlang des Mittelmeeres, um den hohen Tribut, den die katholischen Könige einfordern, entrichten zu können, und lassen Steintafeln mit kalligraphischen Inschriften von Gedichten und Versen für die majestätische Burganlage anfertigen. Themen-konform künstlerisch und detailreich illustriert, gelingt es dabei dem mit gleich drei ineinander verwobenen Aktions-Rondellen für das Worker-Placement-basierte Strategiespiel, übersichtlich, nachvollziehbar und interaktiv zu sein. Wohldurchdachte Symbolik und eine gute Spielregel ermöglichen außerdem einen verhältnismäßig leichten Einstieg in das auch atmosphärische und in allen Besetzungen (auch solo) überzeugende historische Strategiespiel.

Handels-, Entwicklungs- und Strategiespiel für 1 bis 4 Spieler von Germán P. Millán • Illustration: Laura Bevon  
Verlag: Strohmam Games/Ludonova



### Spiele Hit Trends

zeichnet Spiele aus, die einem im Trend liegenden Genre angehören bzw. die Themen behandeln, die uns aktuell bewegen.



#### 'ne Tüte Chips

Das Spiel demonstriert auf eindrückliche Weise, dass kompakt verpacktes Spielmaterial oder kleine Spielschachteln keineswegs weniger Spielespaß enthalten müssen: Bunte (Karton) Chips werden nach und nach aus der authentischen Chips-Verpackung – Rascheln inklusive – gezogen... und es wird spannend und spannender. Denn es gilt einerseits möglichst zu errahnen, wie die Chips-Verteilung aussieht, andererseits auch so weit zu zocken, dass man die meisten Punkte kassiert!

Ein äußerst clever konzipiertes, leichtgängiges und unterhaltsames Zockerspiel, das nicht nur dank origineller Verpackung knistert und Freundes- wie auch Familienrunden anspricht!

Einschätzungs- und Zockerspiel für 2 bis 5 Spieler von Mathieu Aubert & Théo Rivière  
Illustration: Mathieu Lidon • Verlag: Huch!

### Das Spiel der Spiele

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



#### Jury:

»Ein höchst gelungenes Familienspiel, das nicht nur mit gekonnter Themenumsetzung und detailreichem Karten-Design begeistert, sondern auch einen einfachen Einstieg in den Deckbuilding-Mechanismus ermöglicht, ohne dabei auf Genre-Kenner zu vergessen: Planung, etwas Taktik und ein wenig Strategie sind hier durchaus von Vorteil – Glückspilze werden sich nicht allein auf ihre Stärke verlassen können.«

#### Mycelia

Bei „Mycelia“ sehen wir uns mit der Aufgabe konfrontiert, magische Tautropfen zum Schrein des Lebens zu transportieren und thematisieren damit auf spielerische Weise den natürlichen, gleichsam faszinierenden Kreislauf der Natur.

Familienspiel für 2 bis 4 Spieler von Daniel Greiner • Illustration: Justin Chan & Matt Paquette  
Verlag: Ravensburger



Seit 18 Jahren am Puls der Spiele!

Das Magazin für Spielefans!

ABO oder Einzelheft/Jahrgänge

[www.frisch-gespielt.at](http://www.frisch-gespielt.at)

### Verein Österreichische Spiele-Akademie

Der **Zweck des Vereins** ist die ausschließliche und unmittelbare Förderung des Gesellschaftsspiels (Gesellschafts-, Brett-, Kartenspiele) in Österreich.

Der Verein verfolgt nach seinen Statuten ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke und ist daher ein gemeinnütziger Verein im Sinne der geltenden abgabenrechtlichen Bestimmungen (§§ 34 bis 47 der Bundesabgabenordnung – BAO) und ist nicht auf Gewinn ausgerichtet. Der Vereinszweck wird durch ideelle Mittel erreicht, beispielsweise:

- Die Veranstaltung bzw. organisatorische Unterstützung von Spielefesten, Workshops, Symposien und Plattformen zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem zeitgenössischen Spiel.
- Das Abhalten von Autorentreffen und Spiele-Test-Veranstaltungen.
- Die Unterstützung wissenschaftlicher Arbeiten und Forschung zum Thema „Spiel“.
- Die Herausgabe einer Spiele-Zeitschrift (WIN), von Broschüren, Informations-Foldern und eines Spiele-Jahrbuchs.

Ihr Spiele-Akademie-Team  
[www.spieleakademie.at](http://www.spieleakademie.at)



Österreichische Spiele-Akademie präsentiert

## Österreichischer Spielepreis 2024



Alle ausgezeichneten Spiele 2024



Der Österreichische Spielepreis umfasst neben dem **Spiel der Spiele**, dem Hauptpreis, die nach den Kategorien **für Familien, für Kinder, mit Freunden, für Experten, Karten** bzw. **Trend** gruppierten **Spiele-Hits** und Empfehlungslisten des aktuellen Spiele-Jahrgangs.

[www.spielepreis.at](http://www.spielepreis.at)

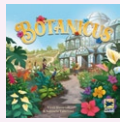
## Spiele Hits Familie



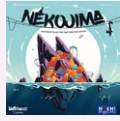
**Maldivia** (Zoch) Leicht im Zugang und mit innovativen Elementen sowie Top-Spielmaterial ausgestattet, begeistert das Sammel- und Handelsspiel mit einem gelungenen Mix aus Interaktion, Taktik und Planung.



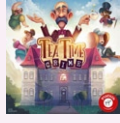
**Mixosaurus** (Game Factory) Eine Dinofundstätte voller unterschiedlicher Knochen(plättchen), die es vorsichtig freizulegen und zu Sauriern zu präparieren gilt, stehen im Mittelpunkt dieser stimmigen Kombination aus Geschicklichkeits- und Sammelspiel.



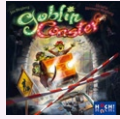
**Botanicus** (Hans im Glück) Das liebevoll frühlinghaft gestaltete, etwas anspruchsvollere Familienspiel vereint Workerplacement mit Set-Collection Elementen und besticht durch einen interessanten Aktionsmechanismus.



**Nekojima** (Huch!) Das sowohl kooperativ als auch kompetitiv spielbare Geschicklichkeitsspiel verspricht Spannung, Nervenkitzel und ein haptisch wie optisch begeisterndes Spielerlebnis nicht zuletzt dank des herausragenden, das Spielziel unterstützenden Materials.



**Tea Time Crime** (Piatnik) Diebe, die das Anwesen des Lords ausrauben wollen, gilt es bei dieser Mischung aus taktischem Positionierungs- und Würfelspiel bei frischer Tat zu ertappen bzw. durch cleveres Setzen der Detektive dingfest zu machen.



**Goblin Coaster** (Huch!) Hektisch wird es im anschaulich konzipierten und witzig gestalteten, kooperativen Lege-Spiel rund um den unfertigen Bau einer Goblin-Achterbahn. Punktet mit originellen Ideen, Variantenreichtum und echten Spannungsmomenten.



**2Gether** (Piatnik) Gutes Teamwork sowie Kurzzeitgedächtnis sind gefragt im (leicht) hektischen, clever konzipierten „Einbruch-Spaß“ für zwei, wo wir in unseren Raubzügen dank blauer und roter Maske die Laser-Sicherungen überlisten und Beute machen!



**Kreisel durch die Welt** (Pegasus) Getragen durch die Faszination Kreisel begeistert das grell-bunt gestaltete, hektische Geschicklichkeitsspiel, das allein, miteinander oder um die Wette gespielt werden kann, mit bisweilen richtig spektakulärer Action.



**Volles Fass voraus** (Zoch) Easy-handling wird im hochwertig ausgestatteten Handelsspiel großgeschrieben, das Taktieren, (unangestregtes) Planen oder Intuition in den Mittelpunkt rückt – nimmt auch Gelegenheitsspieler mit auf See!

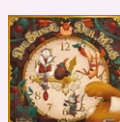


**Tower Brix** (Kosmos) Als knifflige Mischung aus Kreativität und Logik punktet das kooperative Bauspiel mit leichtem Zugang, frei wählbarem Schwierigkeitsgrad und kompaktem Design. Verderben zu viele Architekten am Ende den Baustein-Brei?

## Spiele Hits Freunde



**Trekking - Reise durch die Zeit** (Game Factory) Bei unserer abwechslungsreichen, im Design begeisternden und mit cleverer Zug-Mechanik aufwartenden Zeitreise durch die Geschichte sammeln wir Ereignisse in chronologisch aufsteigender Reihenfolge.



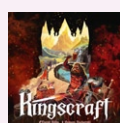
**Die Stunde der Maus** (Plaid Hat) Eines der diesjährigen Design-Highlights bietet ein keineswegs kindliches Worker- pardon - Mäuseplacement-Spiel, in dem richtiges Timing entscheidend ist, das mit außergewöhnlicher Grundidee heraussticht.



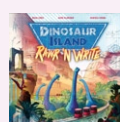
**Galerie der Künste** (Huch!) Angesiedelt im Kunstmilieu sind die Spielzüge im taktischen, mit liebevoll gestaltetem Material aufwartenden Sammel-Puzzle-Spiel perfekt auf das Thema abgestimmt. Und trotz Wetteifers herrscht eine kultivierte Atmosphäre!



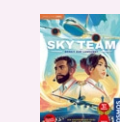
**Schätz it, if you can** (moses) Im clever & praktisch designten Quizspiel geht es beim richtigen Anordnen von z. B. Tieren nach Gewicht oder Ländern nach Waldfläche mehr um Einschätzungsvermögen, Bluffen und Zocken als um echtes Wissen.



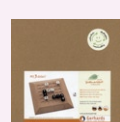
**Kingscraft** (Skellig) Vordergründig auf einfache und pfiffige Kämpfe reduziert, legt das flott-unkomplizierte, hübsch designte Abenteuerspiel gleichsam Wert auf die Weiterentwicklung der Ausrüstung mit clever-innovativer wie transparenter Mechanik.



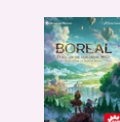
**Dinosaur Island - Rawr'n write** (Skellig) Im anspruchsvollen, tiefgängigen und enorm variantenreichen Entwicklungsspiel, konzipieren wir via Dice-Placement nicht nur einen Dinopark, sondern züchten die Dinos auch – je gefährlicher, desto attraktiver!



**Skyteam** (Kosmos) Im stimmig umgesetzten, aber etwas trockenen spielerischen Landeflug-Simulator für zwei Piloten, die weite Strecken ohne Kommunikation auskommen müssen, sorgen etliche Szenarien für Abwechslung.



**Triad** (Gerhards) Der an klassische Strategiespiele erinnernde, aber dank immer neuen Ausgangslagen abwechslungsreiche, insgesamt wenig trockene und vielmehr recht „freie“ Taktikspiel-Leckerbissen im Holz-Design bleibt trotz Würfel-Präsenz zufallsfrei.



**Boreal** (Game Factory) Das farbenfrohe, leicht zugängliche Duell um die verlorene Welt lässt uns mit frischem, unverbrauchtem Mechanismus Karten geschickt anordnen.

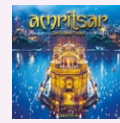


**Waterfall Park** (Repos) Erfrischend geradlinig konzipiert, gilt es im wimmelhaft-bunt illustrierten, hoch-interaktiven Entwicklungs- und Verhandlungsspiel vor allem miteinander zu handeln. Material-Novum: Spielbrett mit Anti-Verrutsch-System.

## Spiele Hits Experten



**Starship Interstellar** (Pendragon) Das opulent ausgestattete, interaktive Entwicklungs- und Ressourcenmanagement-Spiel überzeugt nicht nur in Bezug auf Grafik, Material, Konzept und Ausgewogenheit, sondern auch in Hinblick auf atmosphärische Umsetzung bei (verhältnismäßig) einfachem Zugang.



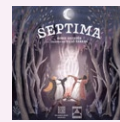
**Amritsar** (Ludonova) Dem goldenen Tempel, dem bedeutendsten Heiligtum der Sikhs, widmet sich das vielleicht schönste Spiel '24 und lässt uns die Pilgerstätte stimmig mit Holz-Elefanten, Prestige-trächtigen Baumaterial und mithilfe eines cleveren Mancala-Mechanismus wieder aufbauen. Hochwertig, übersichtlich, interaktiv – ein perfektes Experten-Einstiegs spiel!



**Lacrimosa** (Kosmos) Als Mäzene Mozarts wollen wir sein letztes, unfertig gebliebenes Opus abschließen. Dabei gilt es in dem stimmungsvoll verwobenen Strategiespiel, Komponisten anzuheuern, Mozarts Werke zu verwalten und an große Momente in seinem Leben zu erinnern.



**Gelehrte des Südtigris** (Schwerkraft) Das thematisch im goldenen Zeitalter der Weisheit in Arabien angesiedelte Strategiespiel lässt uns vor allem geschulte Linguisten anheuern, um fremdsprachige Schriftrollen ins Arabische zu übersetzen und kombiniert dabei Area Control, Deck Building und Workerplacement mit einem Aktionsrondell.



**Septima** (Skellig) Im hochgradig interaktiven, höchst liebevoll illustrierten Strategiespiel rund ums Hexenwerk sammeln wir Zutaten, brauen Tränke, heilen Kranke, erlernen Zauber und versuchen Brüder und Schwestern vor den Hexenprozessen zu retten, was unter uns eine nicht unbedingt gewünschte Zusammenarbeit erfordert.



**Revive** (Pegasus) Ressourcenmanagement, Engine-Building und Area Control sind im eng verzahnten, post-apokalyptischen Aufbauspiel gefragt. Bei der Neubesiedelung der Welt nach 5.000 Jahren „Dunkelheit“ ist es unsere Aufgabe, Gebiete zu erkunden, Gebäude zu bauen und verloren gegangene Technologien zu erforschen.



**Bierpioniere** (Spielefaible) Zurückversetzt und grafisch stimmungsvoll eingebettet in die Zeit der aufkommenden Massenbierproduktion bauen wir die eigene Hausbrauerei zu Braubetrieben aus, beschleunigen den Brau-Prozess und brauen neue, gefragte Biersorten. Dabei setzt das vielschichtige Wirtschaftsspiel auf bekannte, im Detail verfeinerte, klug abgestimmte Mechanismen.

Die auf der Empfehlungsliste der jeweiligen Kategorie angeführten Spiele sind in die engere Auswahl zum Spiele-Hit gekommen und aus Sicht der Jury daher als absolut empfehlenswert einzustufen. Zudem bietet diese im immer breiter werdenden Spiel-Spektrum auch Spielen aus Sub-Kategorien bzw. Nischen-Bereichen eine Plattform.

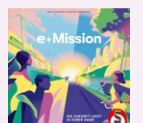
## EMPFEHLUNGSLISTE

Warum eine Empfehlungsliste?  
Warum noch mehr Spiele-Tipps?

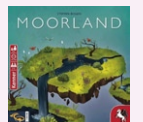
Einerseits sind individuelle Vorlieben in Bezug auf Thema, Mechanik, Konzept oder Design eines Spiels verschieden, andererseits steigt die Zahl an Veröffentlichungen jährlich und immer neue Bereiche werden erschlossen. Dieser Dynamik zollen wir gerne Tribut und listen weitere Neuheiten-Highlights auf, um Ihnen einen besseren Überblick zu verschaffen.

## Spiele Hits Trends

**Trends 2024:** Die Haupttrends aus unserer Sicht dabei waren die kompakt-kleinformatigen **Pocket-Games**, die auch den **Spiele-Hit Trend** stellen, sowie **Neues von Altbekanntem** bzw. Spiele zum Thema **Umwelt und Nachhaltigkeit**.



**E-Mission** (Schmidt) Im realistisch anmutenden, anspruchsvollen kooperativen Entwicklungs-Spiel rund um die Klimakrise sind Mechanik und Thema extrem gut umwoben: Jede Aktion hat Bedeutung, jede Krise Konsequenzen und jedes Zehntel-Grad bringt uns dem Kollaps näher.



**Moorland** (Pegasus) Mit einem originell-innovativen und ebenso stimmigen Ressourcen(wieder)nutzungsmechanismus glänzt das weniger auf Interaktion und Fortuna setzende taktisch-strategische, Puzzle-artige Legespiel rund um die Revitalisierung eines Moores.



**Leben in Reterra** (Hasbro) Wir stehen vor der Herausforderung, Gemeinschaften in einer neuen Heimat mit Gebäuden und Relikten aus der Vergangenheit zu errichten und erblühen zu lassen. Ein enorm Variantenreiches, in Aufgaben- und Interaktionslevel frei gestaltbares Lege- und Entwicklungsspiel.



**Schwingenschlag** (Feuerland) Das ebenfalls wunderschön illustrierte Nachfolgespiel von „Flügel-schlag“ ist ein taktisch-strategisches „Karten-Engine-Building“-Spiel mit eher wenig Interaktion bei durchaus relevantem Glücksanteil, dessen Änderungen zum Vorgänger rundum gelungen sind bei höherer Spieldauer.



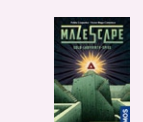
**Hit** (Ravensburger) Dem Ur-Klassiker der deutschen Spielegeschichte wird mithilfe moderater Implementierung eines Deckbuilding-Mechanismus neues Leben und neuer Zeitgeist eingehaucht – das freut und ärgert uns tatsächlich nicht!



**Kuhhandel** (Ravensburger) Die massiv überarbeitete Variante des Versteigerungsspiel-Klassikers mit viel Bluff-Möglichkeiten transferiert das Spielvergnügen bei beschleunigtem Spielgeschehen gekonnt in die heutige Zeit und wartet mit neuen Ideen, sowie einer witzig-cartoonesken Grafik auf.



**Wantu** (Gerhards) Im haptisch wie optisch hochwertigen, klassisch anmutenden Taktikspiel in Handflächengröße, überzeugt das unübliche Spielkonzept, das trotz weitem Zug-Möglichkeiten-Spektrum eher ein Drauf-los-Spielen fördert als eine Tüftelorgie.

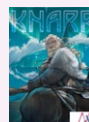


**Mazescape** (Kosmos) Die Solo-Aufgaben, Labyrinth aus Wasserflächen, Burgmauern und Türen zu durchqueren, kombinieren Falltechniken derart, dass immer nur ein Teil des Ganzen offenbart wird. Faszinierend- genial, innovativ und herausfordernd!

## Spiele Hits Karten



**Zookini** (Piatnik) In der originell-witzigen, wie cleveren Mau-Mau-Variante geht es nicht um Farben und Zahlen beim Ablegen, sondern um Tiere und deren Bikini-Kreationen, die durch sehenswerte Grafik und gute Ideen glänzen.



**Knarr** (MM-Spiele) Wikinger auslegen oder aus ihnen eine Drachenschiff-Crew für die nächste Handelsfahrt rekrutieren, um Beute zu machen, heißt es im stimmig nordisch gestalteten, taktisch-strategischen Sammel- und Aufbauspiel voller Runen, Helme und Heldenlieder.



**Trio** (Cocktail Games) Das künstlerisch-bunt gestaltete Drilling-Sammelspiel punktet mit leichtem Zugang, verständlichem Spielprinzip und dennoch etwas taktisch-strategischer Tiefe. Credo: Kann jeder, mag jeder!

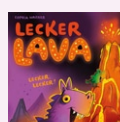


**Verdeckte Mission** (moses) Trotz verblüffend geringer Kartenvarianz – nämlich nur „1“ und „0“ – begeistert und fesselt die coole Mischung aus Zocken, Bluffen und Taktik samt stimmigem Spion-Thema. Wenn 007 mal nicht pokern will – hier ist die Alternative!



**Schrödingers Katzen** (amigo) Im skurrilen Bluff- und Zocker-Kartenspiel lässt sich auch über Schrödingers Gedankenexperiment philosophieren: Ist die Katze im Karton nun tot, lebendig oder beides, solange dieser verschlossen bleibt?

## Spiele Hits Kinder



**Lecker Lava!** (Schmidt) Hungrige Jungdrachen-Mäuler wollen mit köstlichem Lava-Schmaus beglückt werden - da kommt ein Vulkanausbruch gerade recht! Ein originelles und witzig designtes Sammelspiel mit leichtem Zugang. Hoher Spielreiz!



**Ei, ei, Stempellei** (Huch!) Das herzig gestaltete, sich im Handling aufgrund der Stempel stark von anderen Spielen abhebende, Würfel-basierte Optimierungsspiel rund um die Platzierung von Tieren am Bauernhof bietet auch Raum für erste strategische Überlegungen.



**Die verdrehte Spuknacht** (3 Magier) Herzstück des liebevoll illustrierten kooperativen Lauf- und Sammelspiels ist der Klein und Groß faszinierende Geisterradmechanismus, der die eigentlich gar nicht gruseligen Geisterfiguren in Bewegung versetzt. Spannend!



**Kissenschlacht** (Pegasus) Im lustig-originellen (Re-)Aktionsspiel mit hohem Spielreiz, das jeder sofort versteht, sorgen perfekt zugeschnittenes Material und fröhliche Illustrationen für zwanglose Unterhaltung, Spannung und einfach nur Spaß.



**Die magischen Schlüssel** (Game Factory) Das mit einem hohen Aufforderungscharakter ausgestattete Lauf- und Sammelspiel mit *push-your-luck* Faktor punktet mit wiederkehrenden Spannungsmomenten und einem auch Erwachsene einladenden Konzept.



Seit 18 Jahren am Puls der Spiele!  
Das Magazin für Spielefans!

www.frisch-gespielt.at



anzeige