

Spiele Hits für Viele

Die zwei Spiele, die sich besonders gut eignen, in Gruppen und bei Partys gespielt zu werden.



Millionenshow



Ein Quizspiel von **John Mariani**, erschienen 2000 bei Piatnik, für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren, ca. 90 Minuten Spieldauer

Österreich-Ausgabe mit ca. 2000 Fragen - Die Spannung steigt mit jeder neuen Frage, denn mit jeder richtigen Antwort verdoppelt sich das Preisgeld! Nur eine der vier angebotenen Antworten ist richtig - wer sie nicht weiß, braucht Glück oder zumindest einen richtig eingesetzten Joker! Es können alle mitspielen oder auch nur ein Kandidat gegen einen Quizmaster, die restlichen Spieler sind das Publikum. Falsche Antworten werden mit Schiebern auf dem Display ausgeschlossen. Wer als Erster 10 Millionen oder nach einer vorher vereinbarten Anzahl Spielrunden am meisten Geld hat, gewinnt.

Spiele Hits für Familien

Die zwei Spiele, die sich besonders gut eignen, gemeinsam von Großeltern, Eltern und Kindern gespielt zu werden.



Cartagena



Ein Positionsspiel von **Leo Colovini**, erschienen 2000 bei Winning Moves, Vertrieb: Hasbro, für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten Spieldauer

1672 flüchten Piraten aus der Festung von Cartagena. Das Spiel knüpft an die Legende an und lässt uns die spannende Flucht durch den Tunnel in 2 Versionen nachspielen. In „Jamaica“ werden die Karten verdeckt und eher glücksdominiert gespielt. „Tortuga“ präsentiert die taktische Variante mit offenen Karten, in beiden Fällen bewegt man die Piraten mit Hilfe von Karten vorwärts. Diese Karten sind aber knapp und neue Karten bekommt man nur dann, wenn die Piraten wieder rückwärts gehen. Wer als erster alle 6 seiner Piraten im Boot hat, gewinnt.

Der österreichische Spielepreis Spiel der Spiele



Die neuen Entdecker

Ein Entwicklungsspiel von **Klaus Teuber**, erschienen 2001 bei Kosmos, für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, ca. 90 Minuten Spieldauer



Zur Erforschung der Inseln im Ozean legen die Spieler ein oder mehrere je nach Herkunft und Anlegeort verschieden teure Kärtchen. Nach dem Legen rückt man sein Schiff vor und entscheidet über Aussetzen von Kundschaftern oder das Errichten von Stützpunkten oder Siedlungen. Eine fertige Insel wird nach Zahl der Kärtchen und Stärke der vertretenen Spieler gewertet. Stützpunkte und Siedlungen werden aufgelöst, die Kundschafter gehen in den Dschungel und rivalisieren um die Geheimnisse der 7 Häuptlingshütten.



Tabu



Die Assoziationspiele **TABU** und **TABU Body Talk**, erschienen 2001 bei Hasbro, für 4 oder mehr Spieler ab 12 Jahren, ca. 60 Minuten Spieldauer

Zwei aktuelle Ausgaben von TABU liegen vor: TABU Österreichausgabe mit speziellen Österreich bezogenen Fragen folgt dem erfolgreichen Spielprinzip. Das neu entwickelte TABU Body Talk setzt dem Suchen nach Worten für eine Beschreibung von Begriffen ein Ende! Nun ist Körpersprache gefragt, der aktive Spieler sucht sich aus dem gegnerischen Team eine Vorfür-Puppe aus, an der er den vorgegebenen Begriff pantomimisch darstellen muss. Je beweglicher die Puppe, desto einfacher hat es das Team, den Begriff zu erraten. Und Tabu wäre nicht Tabu, wäre nicht auch hier ein Begriff bei jedem der zu erratenden 920 Begriffe tabu.



Luxor



Ein Sammelspiel von **Gunter Baars**, erschienen 2001 bei Ravensburger, für 2 bis 4 Spieler ab 9 Jahren, ca. 45 Minuten Spieldauer

Zum Aufbau der Hieroglyphenwand wirft der aktive Spieler eines seiner Hieroglyphen-Kärtchen in die Wand. Zwei gleiche Tiere nebeneinander bilden eine Kombination. Schauen die Tiere in verschiedene Richtungen, darf der Spieler einen Forscher setzen, wenn noch keiner dort steht. Schauen sie in die gleiche Richtung, darf der Spieler auf jeden Fall einen Forscher setzen, vor die Säule kommt auch ein Skarabäus. Liegen drei Skarabäen vor einer Säule, bekommt der Spieler, dessen Forscher vor der Säule steht, einen Sarkophag. Am Ende gewinnt, wer die wertvollsten Sarkophage gesammelt hat.

**Österreichisches Spielefest
23. - 25. November 2001
im Austria Center Vienna**

**Spiel der Spiele und Spiele Hits finden
Sie bei Ihrem Spielefachhändler.
Einer ist immer in Ihrer Nähe!**

Spiele Hits für Kinder

Die zwei Spiele, die sich besonders gut eignen, auch ohne Eltern nur von Kindern alleine gespielt zu werden.



Chip-Chip Hurra



Ein Roboterspiel von **Klaus Teuber**, erschienen 2001 bei Klee, für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren, ca. 25 Minuten Spieldauer

Jeder Spieler hat 2 Roboter mit je einem Chip im Rücken, dazu 2 Würfel. Die Spieler setzen die Würfel auf ein freies Feld und stülpen die Roboter drüber. Der Spieler am Zug schnippt einen Chip in ein Feld, danach können alle Roboter geradeaus vorwärts ziehen, bis sie entweder neben dem Chip oder einem anderen Roboter stehen, die Würfel werden mitbewegt. Dann geht es um den Chip: Alle Roboter neben dem Chip addieren Würfelwert und Rückenchips, die höchste Summe gewinnt den Chip. Wer als erster seine beiden Roboter voll bestückt hat, gewinnt.

Spiele Hits mit Freunden

Die zwei Spiele, die sich besonders gut eignen, mit Freunden gespielt zu werden. Besonders für Vielspieler.



Carcassonne



Ein Legespiel von **Klaus-Jürgen Wrede**, erschienen 2000 bei Hans im Glück, für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren, ca. 60 Minuten Spieldauer

Die Spieler legen Zug um Zug Landschaftskarten aus. So entsteht ein Netz aus Städten, Straßen, Wiesen und Klöstern. Weiters hat jeder 7 Gefolgsleute, die man für Punkte als Ritter oder Wege-lagerer, als Bauern oder als Mönche auf diese Karten setzt. Leute in einer Stadt bringen mehr als im Dorf, aber der Ritter punktet erst, wenn die Stadt fertig ist. Manchmal ist es besser, Leute früher zurückzuholen, um sie woanders lukrativer einzusetzen. Schade eigentlich nur, dass man immer zu wenige Gefolgsleute hat, um überall mitzumischen. „Spiel des Jahres“ 2001.

Spiele Hits für Zwei

Die zwei Spiele, die sich besonders gut eignen, von zwei Personen gespielt zu werden.



Babel



Ein Kartenspiel von **Uwe Rosenberg und Hagen Dorgathen**, erschienen 2000 bei Kosmos, für 2 Spieler ab 12 Jahren, ca. 30 Minuten Spieldauer

Die beiden Kontrahenten versuchen, ausgehend von einer Tempelkarte Wert 1 und 5 Völkerkarten, an 5 verschiedenen Orten Tempel zu errichten. Der aktive Spieler hat 3 Aktionen - Völkerkarten ziehen, dementsprechend agieren, Tempelkarten ziehen und auslegen. Die Aktionen sind Reisen, Ansiedeln, Tempelbau, Völkerwanderung und Völkerfähigkeit, die nötigen Bedingungen müssen erfüllt sein. Es gewinnt, wer bei Spielende - 3 verschiedene Situationen möglich - die höchste Summe an Baustufen der Tempel erreicht hat.

Lotti Karotti



Ein Rennspiel von **Seven Towns**, erschienen 2001 bei Ravensburger, für 2 bis 4 Kinder von 5 bis 10 Jahren, ca. 25 Minuten Spieldauer

Auf dem Hügel wartet eine saftige Karotte auf den Sieger des großen Hasenrennens. Jeder Spieler hat 4 Hasen, die Karten liegen verdeckt neben dem Hügel. Reihum ziehen die Spieler die jeweils oberste Karte vom Stapel und ziehen so viele Felder mit einem ihrer Hasen, wie die Karte angibt. Besetzte Felder und Löcher werden übersprungen, endet der Zug auf einem Loch, fällt der Hase hinein und ist aus dem Spiel. Zeigt die Karte eine Karotte, dreht der Spieler die Karotte im Uhrzeigersinn bis zum Klick! Ein Loch öffnet sich und wenn ein Hase dort steht, hat er Pech, plumpst hinein und ist aus dem Spiel! Wer als erster die Karotte erreicht, gewinnt!

Die **Wiener Spiele Akademie** hat am 22. August 2001 im Hotel Sacher in Wien erstmalig den neuen Spielepreis verliehen. Ausschließlich Spiele, die von zahlreichen Spielern nominiert wurden und einen vertretbaren Verkaufspreis aufweisen, wurden von der Spielkommission ausgewählt.

Cosmic Encounter



Ein Entwicklungsspiel von **J.Kittredge, B. Eberle, P. Olotka und B. Norton**, erschienen 2001 bei Avalon Hill, Vertrieb: Hasbro, für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren, ca. 90 Minuten Spieldauer

Die Spieler repräsentieren einen von 20 Aliens, von denen jeder über ganz spezielle und exklusive Eigenschaften verfügt und diese einsetzt, um Systeme zu erobern und die Planeten anderer Aliens anzugreifen. Meist dienen die Spezialfähigkeiten dazu, eine Regel des Spiels zu unterlaufen. Man muss sich die Auswahl von Verbündeten und den Einsatz der Kräfte gut überlegen. Es gewinnt, wer zuerst 5 Kolonien auf Planeten außerhalb des eigenen Heimatsystems errichtet hat, dies erfordert eine ausgewogene Kombination von Angriffslust und Verhandlungsgeschick.

Die **Nominierungen** der Spiele bilden die Grundlage für die Entscheidung der Spielkommission. Jeder interessierte Spieler kann sich an der Nominierung beteiligen. Einzige Voraussetzung: Das Spiel muss innerhalb des letzten Jahres im deutschen Sprachraum erschienen sein.

Toscana



Ein Legespiel von **Niek Neuwahl**, erschienen 2001 bei Piatnik und Venice Connection, für 2 Spieler ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten Spieldauer

Ein Spiel mit den Farben der Toscana, jedes Plättchen hat Felder auch in der Farbe des Gegners. Die Spieler versuchen mit ihren 16 Plättchen eine möglichst große zusammenhängende Fläche der eigenen Farbe zu legen. Der aktive Spieler muss sein oberstes Plättchen spielen und so legen, dass zumindest ein Quadrat eines schon auf dem Plan liegenden Plättchens der eigenen Farbe berührt wird. Jeder Spieler hat einmal im Spiel ein Vetorecht gegen ein zu starkes Plättchen des Gegners. Kann niemand mehr legen, zählen die Spieler ihre Plättchen in der größten zusammenhängenden Fläche ihrer Farbe.

Die **Spielkommission** unter dem Vorsitz von DI. Dagmar de Cassan besteht aus: Prof. Samy Molcho, Manfred Schreiber, Dr. Leander Widl und Dr. Helmut Wresnik. Weitere Informationen und Nominierungsmöglichkeiten im Internet unter: www.spiel-der-spiele.org