



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 2017

"Spiel der Spiele 2017"

*Das **Spiel der Spiele** ist das Spiel, welches die Spielekommission für besonders zeitgemäß und unterhaltsam hält, jeder interessierte Spieler sollte es gespielt haben!*



Bärenpark

Ein neuer Bärenpark wird geplant; die Bären erhalten großen Auslauf und geräumige Tierhäuser, doch muss man geschickt puzzeln, um die wertvollsten Tiere unterzubringen und punkteträchtige Bärenstatuen zu errichten. In seinem Zug legt man ein Teil aus seinem Vorrat - Tierhäuser, Grünflächen oder Gehege regelgerecht in seinen Park; dann führt man Effekte der mit dem neuen Teil abgedeckten Icons aus - Teil oder zusätzliche Parkfläche aus dem allgemeinen Vorrat nehmen - und setzt, wenn eine Parkfläche völlig belegt ist, eine Bärenstatue. Hat jemand vier Parkflächen belegt, addiert man die Punkte der Teile. Expertenvariante mit Erfolgskärtchen.

Legespiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Verlag: Lookout Spiele / Mayfair Games 2017 * Autor: Phil Walker-Harding *
Grafiker: Klemens Franz * Web: www.lookout-spiele.de

"Spiele Hit für Kinder"

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



1, 2, 3 - Hex herbei!

Für die Abschlussprüfung müssen die Zauberlehrlinge den geheimen Saal der Zauberer finden; Zauberkugeln enthalten Hinweise, es sind immer alle im Spiel. Zu Beginn einer

Runde reicht man seine Kugel weiter. Dann dreht und schüttelt man seine Kugel, bis man eine Silhouette findet, die auf dem dem eigenen Zauberlehrling nächsten Platteil abgebildet ist. Findet man eine, legt man die Kugel vorsichtig in die Mitte, damit die Silhouette sichtbar bleibt, und zieht seinen Zauberlehrling zum nächsten Wegfeld. Der Spieler in letzter Position darf auch nach dem weißen Symbol des nächsten Meilensteins suchen. Wer zuerst den Saaleingang erreicht, gewinnt.

Suchspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Verlag: Haba 2017 * Autor: Marco Teubner und Frank Bebenroth * Grafiker: Andreas Besser * Web: www.haba.de



Der Mysteriöse Wald

Durch ein magisches Gemälde betritt Jonas eine Fantasy Welt und durchquert den geheimnisvollen Wald. In Phase 1 schaut man sich den Weg an und merkt sich die nötige Ausrüstung. In Phase 2 werfen alle Spieler reihum vier Würfel, wählen zwei und legen sie auf das Rucksack-Tableau, Loki als Helfer muss immer genommen werden. Ist der Rucksack gefüllt, beginnt Phase 3. Das erste Wegstück wird aufgedeckt und man stellt Jonas hin und legt die nötige Ausrüstung dazu. Hat man sie nicht, kann Loki helfen. Erreicht man die letzte Karte und kann die Königin von Drakonia mit der nötigen Ausrüstung bekämpfen, gewinnen alle gemeinsam.

Kooperatives Laufspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren * Verlag: Iello 2016 * Autor: Carlo A. Rossi * Gestaltung: Daniel Lieske * Web: www.iello.fr



Icecool

Räume werden ausgelegt, Türen mit Fischen bestückt und man hat Pinguin und Ausweis seiner Farbe. Pro Runde ist ein Spieler Fänger, die anderen Läufer. Reihum schnippen alle Läufer und dann der Fänger den eigenen Pinguin. Bewegt sich ein Läufer vollständig durch eine Tür mit seinem Fisch, nimmt er ihn und eine Fischkarte für Siegpunkte. Berührt der Fänger einen Läufer oder umgekehrt, erhält der Fänger den Ausweis des Läufers. Zwei aufgedeckte 1er-Fischkarten bringen einen Zusatzzug. Hat ein Läufer alle Fische oder der Fänger alle Ausweise, bringt jeder Ausweis eine Karte. War jeder einmal Fänger, gewinnt man mit den meisten Siegpunkten.

Schnipp- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren * Verlag: Amigo Spiele 2016 * Autor: Brian Gomez * Gestaltung: Reinis Petersons * 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.*



Crazy Race

Auf einem zufällig erstellten Spielplan markieren fünf Palmen die Etappen; man hat einen Rennwagen und eine Wagenkarte + Start-Eselskarte zur Auslösung der Startposition. Man wirft einen Würfel pro Feld, das man befahren möchte und sollte das Limit seines Zugtiers nicht übertreffen. Gelingt dies, zieht man pro Würfel ein Feld, ansonsten nur ein Feld. Spezialfähigkeiten seines Tiers kann man einmal pro Runde nutzen. Passiert jemand die Palme, wählt jeder am Ende der Runde eines der ausliegenden Tiere als neues Zugtier. Am Ende der letzten Etappe zieht man sein Tier noch um die Bonuswerte aller fünf Zugtierkarten, wer in Führung liegt, gewinnt.

Rennspiel mit Würfeln für 2-5 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Ravensburger 2017
 Autor: Alessandro Zucchini * Grafiker: Michael Menzel * Web: www.ravensburger.de



Mein Traumhaus

Das fertige Haus muss eingerichtet werden; pro Runde gestaltet man je einen Raum, dekoriert ihn oder nützt Hilfe von Spezialisten und legt das Aussehen des Dachs fest. Raumkarten und Spezialkarten liegen aus. Der aktive Spieler wählt eine Spalte und nimmt beide Karten. Die Raumkarte kommt regelgerecht auf ein leeres Feld, mit Einhalten der Maximalgröße oder wird als leerer Raum verdeckt abgelegt. Spezialkarten muss man für Dekoration einsetzen, offen als Helfer oder Werkzeug auslegen oder verdeckt als Dachkarte ablegen. Räume können erweitert werden. Nach 12 Runden punktet man für Räume, Dekorationen, Einrichtungsboni für Raumarten und Dach.

Lege- und Aufbauspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Verlag: Pegasus Spiele 2017 * Autor: Klemens Kalicki * Grafiker: Bartlomiej Kordowski, Jens Wiese * Web: www.pegasus.de



NMBR9

Zahlenplättchen 0 bis 9 müssen für Punkte an- und aufeinandergelegt werden, man spielt mit seiner eigenen Auslage. Pro Runde wird eines der 20 Zahlenkärtchen 0-9 aufgedeckt. Jeder Spieler nimmt sich dieses Plättchen und legt es an: In der untersten Ebene 0 mit mindestens einer Seite eines Feldes angrenzend an ein anderes Plättchen; in höheren Ebenen immer über mindestens zwei Plättchen der unteren Ebene, ohne Überdecken von Lücken oder Überhang über die untere Ebene. Man kann jederzeit in jede Ebene legen. Nach 20 Runden wertet man Ziffer x Ebene - Zahlen in Ebene 0 sind also immer null Punkte wert! - und gewinnt mit den meisten Punkten.

Legespiel für 1-4 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Abacusspiele 2017 * Autor: Peter Wichmann * Grafiker: Fiore GmbH * Web: www.abacusspiele.de



SHERLOCK

Ein Kriminalfall auf je zwei Bildkarten – Umrisszeichnung des Opfers und viele kleine Gegenstände als Indizien. Alle Karten sind ähnlich, aber unterscheiden sich in verschiedenen vielen Details. Zwei Karten liegen in jeweils durch einen Marker vorgegebener Anordnung aus, Beweis-Marker mit den Zahlen 1 bis 10 stehen bereit: Alle Spieler suchen gleichzeitig nach Unterschieden. Wer glaubt, dass er alle Unterschiede gefunden hat, schnappt sich den entsprechenden Beweis-Marker. Haben alle einen Marker genommen, wird kontrolliert und man punktet für korrektes Resultat und die beste Annäherung, höher oder niedriger, daran.

Suchspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

Verlag: Kaleidos Games 2017 * Autor: Silvano Sorrentino * Gestaltung: Chiara Vercesi und Paolo Vallerga * Web: www.kaleidosgames.com

"Spiele Hit mit Freunden"

Der Spiele Hit mit Freunden präsentiert Spiele für Jugendliche und Erwachsene, diese spielen gleichberechtigt und haben die gleichen Chancen zu gewinnen, alle Mitspieler sind über 12 Jahre alt.



Century Die Gewürzstraße

Teil I einer Trilogie zu Handelsstraßen vom 15. bis 17. Jahrhundert. Ausgehend von zwei Startkarten für Kurkuma nehmen und Gewürze aufwerten - Kurkuma -> Safran -> Kardamom -> Zimt - und einigen Gewürz-Kuben kann man 1. Karte spielen und damit Gewürze erwerben, umwandeln oder tauschen. Oder 2. Karte erwerben - die erste der Reihe gratis, alle weiteren für je ein Gewürz pro Karte davor in der Reihe. 3. Rasten und alle gespielten Karten auf die Hand nehmen. 4. Gewürze abgeben und die entsprechende Punktekarte, eventuell mit Münze, nehmen. Hat jemand fünf Punktekarten, gewinnt man am Ende der Runde mit den meisten Punkten aus Karten und Münzen.

Kartenspiel mit Deckbau und Tausch für 2-5 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Plan B Games / Abacusspiele 2017 * Autor: Emerson Matsuuchi * Grafiker: Fernanda Suárez * Web: www.abacusspiele.de



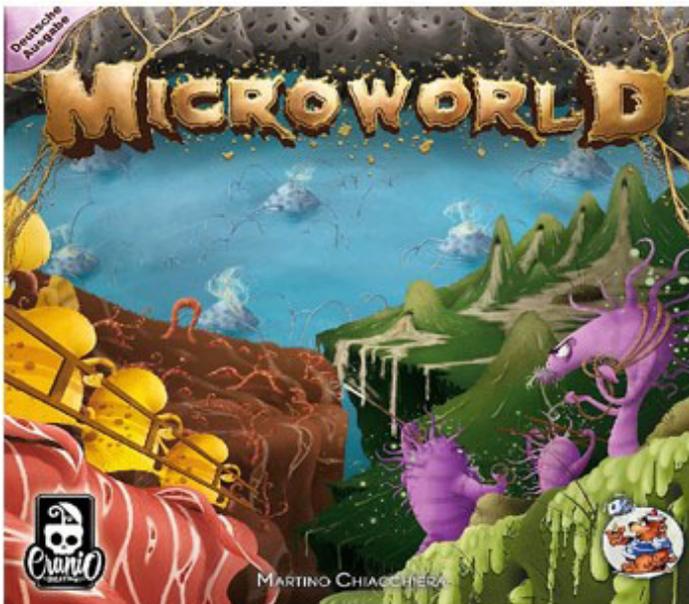
Fabelsaft

Waldfrüchte für fabelhafte Säfte in einem Fabel-Spiel! Ein Fabel-Spiel ist ein Spiel mit sich im Spielverlauf – aber nicht dauerhaft - ändernden Aktionen. Wir ziehen unsere Figur zu einem Ort und nutzen dessen Aktion um Früchte zu sammeln; mit Früchten auf der Hand kann man eine Ortskarte nun als Saft kaufen und gewinnt je nach Spieleranzahl mit 3, 4 oder 5 Säften. Ortskarten sind nach Nummern gestapelt und liefern Aktionen mit ansteigender Komplexität und weiterem Material. Nach jedem Spiel nimmt man verwendete Ortskarten heraus und spielt mit den nächsten weiter. Für neue Mitspieler lässt sich das Spiel jederzeit wieder von Anfang an spielen.

Sammelspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Verlag: 2F-Spiele 2016 * Autor: Friedemann Friese * Gestaltung: Harald Lieske

Web: www.2f-spiele.de



Microworld

Als Praktikanten fabrizieren wir Gum-Gums mit der Gum-Gum-Maschine, die nach Anweisung aufgebaut wird und mit Gums bestückt wird, darunter müssen drei schwarze Gum-Deckel sein, aber nicht hintereinander. Der aktive Spieler stellt die Maschine an und verschiebt den entsprechenden Schalter. Dann folgt man dem der Schalterposition entsprechenden farbigen Rohr, macht nötige Aktionen an erreichten Maschinenstellen, nimmt wenn möglich Gum(s) und muss, wenn ein Symbol darunter erscheint, wieder die Aktion machen. Muss man ein schwarzes Gum nehmen, endet der Zug und man punktet, ansonsten endet der Zug am Ende eines Rohrs oder mit fehlendem Rohr.

Tüftel- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: HUCH! & friends 2015 * Autor: Stefan Dorra, Ralf zur Linde * Gestaltung: Michael Menzel * Web: www.huttertrade.com

"Spiele Hit für Experten"

Der Spiele Hit für Experten präsentiert Spiele mit komplexeren Regeln und höheren Einstiegsschwellen – aber viel Spielspaß; speziell für Vielspieler geeignet.



First Class

Jede Partie wird mit zwei von fünf Modulen – Die Aufträge, Berühmtheiten und Postkarten, Wer ist der Mörder?, Passagiere und Gepäck oder Weichen und Mechaniker – plus Grundspiel gespielt. In sechs Runden liegen 18 Karten aus. Pro Runde nimmt man reihum drei Mal eine Aktionskarte aus der Auslage und führt die Aktion aus – Waggon nehmen oder aufwerten, Schaffner oder Lokomotive bewegen, Strecke erweitern, Aufträge oder

Spielende-Karten oder Startspielerplättchen nehmen, etc. Nach je zwei Runden wird gewertet – Boni für Strecke und Punkte für Züge - und nach einer Schlusswertung von Münzen und Spielendekarte gewinnt man mit den meisten Punkten.

Lege- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Verlag: Hans im Glück 2017 *
Autor: Helmut Ohley * Gestaltung: Michael Menzel * Web: www.schmidtspiele.de



Great Western Trail

Man treibt Rinderherden nach Kansas City und verlädt sie in Züge. Man hat eine Startherde, neutrale Gebäude liegen aus und man hat drei Schritte pro Zug. Auf neutralen und eigenen Gebäuden kann man die Ortsaktion(en) – Kühe kaufen, Gebäude bauen,

Kühe gegen Geld tauschen, Züge aufwerten etc. – oder eine Hilfsaktion, auf fremden oder Gefahren-Plättchen nur eine Hilfsaktion machen. In Kansas City legt man neue Plättchen ins Angebot, verkauft seine Rinder, je mehr Farben desto teurer, markiert ein Stadtwappen für die Lieferung und beginnt einen neuen Auftrieb. Cowboys, Arbeiter und Ingenieure verbessern Gebäude-Leistungen. Umfangreiche Endwertung.

Aufbauspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren * Verlag: eggertspiele / Pegasus Spiele 2016 *
Autor: Alexander Pfister * Gestaltung: Andreas Resch * Web: www.pegasus.de



Terraforming Mars

Als Corporation ist man an der Umwandlung des Mars beteiligt. Man spielt Generationen aus 1. Zugreihenfolge, 2. Forschung mit Kauf einer von vier Karten, 3. Aktion: Karte

spielen - Standard Projekt nutzen, Patente, Kraftwerk, Asteroid, Wasser, Grünland, Stadt – Meilenstein - Auszeichnung finanzieren - Pflanzen in Grünfläche umwandeln, erhöht Sauerstoff - Wärme in Temperaturanstieg umwandeln. 4. Produktion – Energie wird zu Wärme und man erhält Ressourcen. Sind die Ziele für Wasser, Temperatur und Sauerstoff erreicht, addiert man sein Terraforming Rating zu SP aus Auszeichnungen, Meilensteinen, Spielbrettzustand und Karten.

Aufbauspiel für 1-5 Spieler ab 12 Jahren * Verlag: Schwerkraft Verlag 2016 * Autor: Jacob Fryxelius * Gestaltung: Isaac Fryxelius * Web: www.schwerkraft-verlag.de

„Sonderpreis zum Spiel der Spiele“

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



Wien, 26. Juni 2017

Lyngk - Spiel 7 im GIPF Project

Spiel #7 und letztes Spiel im GIPF project, die Symbiose verbindet alle sechs ursprünglichen Spiele durch Verwendung charakteristischer Elemente und Mechanismen. Sechs Farben repräsentieren je eines der Spiele, weiß für GIPF ist ein Joker. Zu Beginn sind alle Farben neutral und gehören niemand; im Spielverlauf wählt jeder Spieler zwei Farben für sich - der Gegner darf nicht mehr damit spielen. Man versucht, Stapel aus fünf Steinen in den fünf Farben mit eigener Farbe obenauf zu bilden. Es gewinnt wer mehr

solche Stapel besitzt, sie werden vom Brett genommen. Neutrale Stapel bleiben als Hindernisse für die Bewegung von Stein oder Stapeln am Brett.

Abstraktes Setzspiel für 2 Spieler ab 13 Jahren von Kris Burm, Grafik von Kris Burm, bei HUCH! 2017, ca. 60 min

Das GIPF project sind sieben abstrakte Setzspiele - GIPF, TZAAR, ZERTZ, DVONN, PÜNCT, YINSH und LYNGK - deren Mechanismen aufeinander aufbauen, manche der Spiele liefert einen Zusatz - Potential - für GIPF

Texte: Dagmar de Cassan

Bilder: Walter Schranz

Anfragen bitte an:

spielen.at

Dagmar de Cassan

office@spielen.at

0676-5541672