



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 2019

Spiel der Spiele 2019

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



Forbidden Sky

Für die Evakuierungsrakete muss ein Notstromkreis gebaut und geschlossen werden. Als Abenteurer mit Sonderfähigkeit hat man vier Aktionen pro Zug, auch mehrmals die gleiche; Optionen sind: 1. Abenteurer bewegen. 2. Erkunden - Kärtchen aufdecken und nehmen, maximal drei in eigener Auslage. 3. Entdecken - Eigenes Kärtchen neben eigenen Abenteurer legen, Verbindungen dabei fortsetzen; eventuell Bauteile oder Blitzableiter setzen. 4. Leitung legen oder entfernen, ausgehend vom eigenen Abenteurer. Dann zieht

man Wetterkarten laut Windstärke; Abenteurer können betroffen sein - erreicht ein Gesundheitsmarker das Schädelfeld, ist das Spiel verloren.

Kooperatives Setz- und Legespiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Matt Leacock, Gestaltung C. B. Canga und Anne Pätzke, bei Schmidt Spiele 2018, ca. 60 min

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.

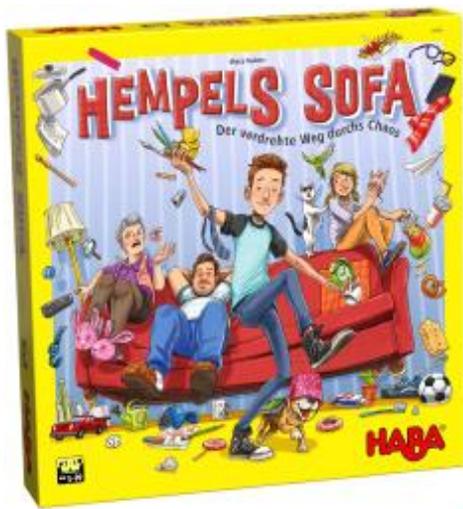


Das Farbenmonster

Das Spiel voller Gefühle! Das Farbenmonster wacht auf und hat verwirrte Gefühle, die Spieler sollen sie aufräumen. Man würfelt: 1 oder 2 -> Farbmonster bewegen; Spirale ->

Monster auf ein Feld; Gesicht -> Mädchen zum Monster. Steht das Monster auf einem Feld mit Gefühlsplättchen, erzählt man, wann man dieses Gefühl hatte. Dann nimmt man ein Glas vom Regal, dreht es um und steckt das Plättchen hinein, wenn das Glas dieselbe Farbe hat. Ist das Glas bunt, vertauscht man zwei Gläser. Mädchen und Monster auf einem Feld dürfen ein buntes Glas wieder verdecken. Sind alle Gefühle im Glas, bevor drei bunte Gläser sichtbar sind, gewinnen alle gemeinsam.

Kooperatives Merk- und Erzählspiel für 2-5 Spieler ab 4 Jahren * Verlag: HUCH! 2018 *
Autor: Josep Maria Allué und Dani Gómez * Gestaltung: Anna Llenas
Web: www.hutter-trade.com



Hempels Sofa

Krempel im Hause Hempel. Das Zimmer mit Sofa, Tisch und Kommode wird aufgebaut, der Spielplan zeigt jede Menge Krempel in den Feldern; jeder Spieler bekommt Chaoskarten für seinen Kartenständer, der Rest wird auf dem Tisch am Plan gestapelt. Der aktive Spieler deckt die oberste Chaoskarte auf und stellt die Stehlampe auf dieses Feld. Der rechte Nachbar nennt eine Spielplanecke wo Hugo Hempel seine Bewegung startet. Tritt er auf einen Gegenstand, den ein anderer Spieler auf der Karte hat, stoppt Hugo und der Nächste beginnt wieder in derselben Ecke. Erreicht Hugo die Stehlampe, bekommt man die Karte für seinen Ständer und legt eine von seinem Ständer offen aus, dieses Feld ist blockiert. Wer die vierte Chaoskarte bekommt, gewinnt.

Merkspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Verlag: Haba 2019 * Autor: Marco Teubner * Gestaltung: Timo Grubing * Web: www.haba.de

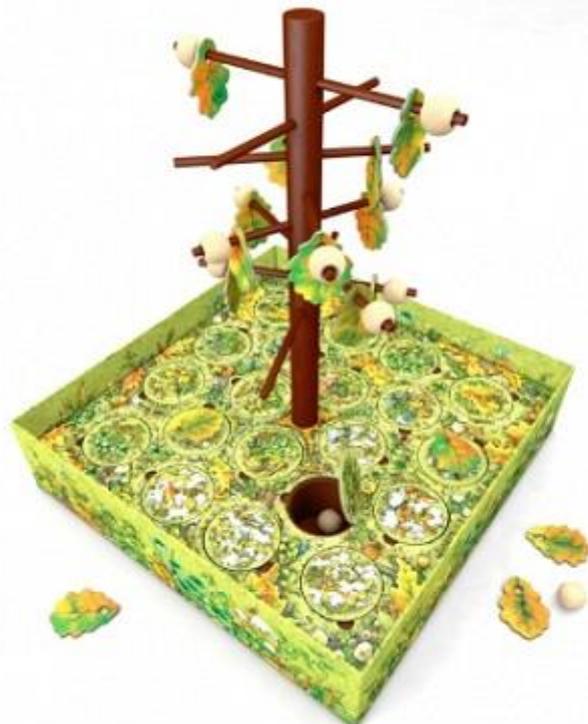
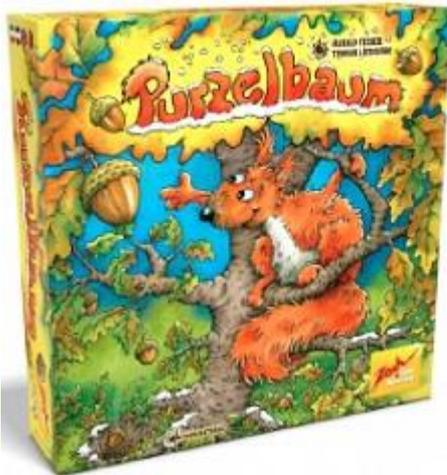


Monsieur Carrousel

Das Karussell wird mit einem Einlegebogen in einer von sechs Schwierigkeitsstufen bestückt. Man würfelt, wählt ein Kind und legt es ins Karussell auf einen freien Platz der gewürfelten Farbe. Sind alle diese Plätze besetzt, dreht man das Karussell und legt das Kind auf den Platz, den Monsieur Carrousel anzeigt; ist dieser auch besetzt, nennt man das Bild darunter und für richtig einen Sonnenstrahl und für falsch einen Regentropfen. Konnte man ein Kind setzen, dreht man das Karussell und legt je nach Zone, wo das Kind nun steht, Sonnenstrahl oder Regentropfen. Sind alle Kinder im Karussell, bevor alle Regentropfen liegen, gewinnen alle gemeinsam.

Kooperatives Setzspiel für 1-6 Spieler ab 4 Jahren * Verlag: Loki 2019 *

Autor: Sara Zarian * Gestaltung: Apolline Etienne, Allison Machepy * Web: www.loki-kids.com



Purzelbaum

Im Sommer gereifte Eicheln und Nüsse purzeln im Herbst vom Baum; die Spieler als Eichhörnchen vergraben sie zum wiederfinden im Winter. Man hebt eine Wiesenscheibe hoch und versucht, eine Nuss vom Baum mit einem Blatt in das Loch zu schubsen. Gelingt es, erhält man das Blatt und die Scheibe wird auf Winter gedreht. Wenn nicht, vergräbt man die Nuss je nach Lage, die Scheibe bleibt grün und das Blatt kommt obenauf. Sind alle Nüsse vergraben, dreht man alle Scheiben auf Winter; dann decken alle reihum eine Scheibe auf, nehmen das Blatt, falls vorhanden, und gefundene Nüsse. Für ein leeres Loch wird die Scheibe auf grün gedreht. Ist die Wiese wieder ganz grün, gewinnt man mit den meisten Nüssen und Blättern.

Geschicklichkeits-, Merk- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Verlag: Zoch Verlag 2019 * Autor: Harald Fecher, Thomas Liesching * Gestaltung: Doris Matthäus * Web: www.zoch-verlag.com

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.



Hakenschlagen

Das Spielbrett mit Fuchs, Bäumen und Plättchen wird vorbereitet, Spieler-Hasen stehen am Start. Man zieht blind drei Murmeln. Ihre Farben bestimmen die Hasensprünge - pro Murmel auf ein gleichfarbiges leeres Feld, in beliebiger Reihenfolge und gerader Linie, vorwärts, aber auch seitwärts oder rückwärts - und gehen dann wieder in den Beutel. Die schwarze Murmel setzt einen Maulwurfshügel auf Ackerfelder, sie und andere Hasen können übersprungen werden. Die rote Murmel bewegt den Fuchs, er limitiert Anzahl zu ziehender Murmeln. Zwei gleiche Murmeln sind Joker für eine andere Farbe. Der erste Hase im Ziel, nach zwei Spielfelddurchquerungen, gewinnt!

Renn- und Setzspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Gerhards Spiel und Design 2018

* Autor: Dieter Stein * Web: www.spiel-und-design.eu



Memofant

Felder auf einem Rundkurs am Plan zeigen Anweisungen für zu findende Bilder; es gibt vier Zahlen, vier Tiere, und vier Früchte, immer je eine Zahl, ein Tier und eine Frucht in blau, grün, rot und gelb. Die Bilder werden beliebig auf Felder A-L in der Planmitte verteilt und abgedeckt. Der aktive Spieler würfelt und zieht seinen Elefantenchip entsprechend weiter. Dann versucht er die vom erreichten Feld verlangten Bilder zu finden oder zu benennen oder er vertauscht zwei verdeckte Bilder. Wer sich irrt, verliert eines seiner Leben; wer alle verloren hat scheidet aus.

Merkspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren * Verlag: Piatnik 2019 * Web: www.piatnik.com



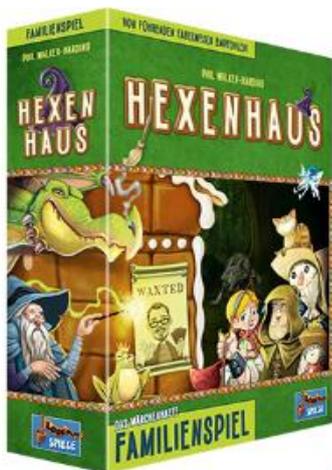
Silver & Gold

Schatzkarten zeigen zu füllende Flächen, Siegpunkte und mögliche Boni. Man wählt zwei von vier Karten, vier weitere liegen aus. Pro Zug gibt eine Expeditionskarte die Form vor, die alle auf einer ihrer Karten ankreuzen, sie kann gespiegelt und gedreht werden; alternativ kreuzt man ein beliebiges Feld an. Für ein markiertes Kreuz markiert man ein beliebiges weiteres Feld, für eine markierte Münze eine Münze auf der Wertungskarte, eine markierte Palme gibt sofort Siegpunkte. Hat man eine Münzreihe oder eine Schatzkarte gefüllt, handeln alle komplette Reihen und Schatzkarten ab. Nach sieben Expeditionskarten endet die Runde, nach vier Runden gewinnt man mit den meisten Punkten.

Flächenmanagement für 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: nsv 2019 * Autor: Phil Walker-Harding * Gestaltung: Oliver Freudenreich * Web: www.nsv.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.



Hexenhaus

Die Hexe lockt Märchenwesen mit Pfefferkuchen am Haus an, sie punktet für die Wesen und für fertige Stockwerke am Haus. Die aktive Hexe baut und fängt Märchenwesen oder nimmt zwei Treppen. Die Bauaktion hat drei Teile: 1. Bauen - man legt ein Doppelplättchen auf seinen Plan, deckt Symbole zweier Plättchen ab - eventuell mit Treppe darunter - und kann deren Effekte nutzen - backen, Treppe nehmen, Tausch oder Märchenwesen im Käfig anlocken. 2. Fangen - mit den auf Märchenwesen abgebildeten Symbolen fängt man Wesen an seiner Pforte oder direkt aus der Auslage. 3. Stockwerk vollenden - ist eine Ebene voll, erhält man eine Belohnungskarte.

Legespiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Lookout Spiele 2018 * Autor: Phil Walker-Harding * Gestaltung: Andy Elkerton, atelier198 * Web: www.lookout-spiele.de



Men at Work

Gebäude aus Stahlträgern! Man deckt einen Bauplan auf: Die Rückseite der obersten Stapelkarte bestimmt, was eingebaut wird, die aufgedeckte Karte sagt wie und wo. Stürzt etwas auf die Spielfläche ab, gibt man ein Sicherheitszertifikat ab oder scheidet aus. In der Variante *Architekt* hat man zwei Baupläne als Joker; in der Variante *Der Kran* kann man den Kran als Stütze nutzen, in der Variante *Wolkenkratzer* baut man im Schachtelunterteil. Man gewinnt entweder mit der vorgegebenen Anzahl Urkunden Bauarbeiter des Monats oder ist der Letzte im Spiel oder mit der Gesamtsumme Urkunden + Zertifikate, wenn das Baumaterial verbraucht ist.

Bauspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Pretzel Games / Plan B Games / Pegasus Spiele 2018 * Autor: Rita Modl * Gestaltung: Bernard Bittler, Chris Quilliams *
Web: www.pegasus.de



Spring Meadow

Bergwanderung auf Frühlingswiesen ohne Schnee! Der Wegweiser markiert eine Linie, man wählt daraus ein Wiesenplättchen für eine möglichst große schneefreie Fläche auf seinem Plan. Deckt man eine Höhle ab, setzt man ein Murmeltier auf eine freigelegte Höhle. Löcher nebeneinander in Wiesen bringen Felsen als Lückenfüller. Zeigt der Wegweiser auf eine Linie mit einem oder keinem Wiesenteil, wertet man - unten beginnend - alle vollständigen und die erste unvollständige Reihe seines Plans sowie freigelegte Höhlen. Wer die meisten Punkte hat, erhält eine Wandernadel und belegt seine Höhlen mit Murmeltieren. Wer die zweite Wandernadel bekommt, gewinnt!

Legespiel für 1-4 Spieler ab 10 Jahren von Uwe Rosenberg ** Gestaltung Andrea Boekhoff, bei Edition Spielwiese / Pegasus Spiele 2018, ca. 45 min

Spiele Hit für Experten

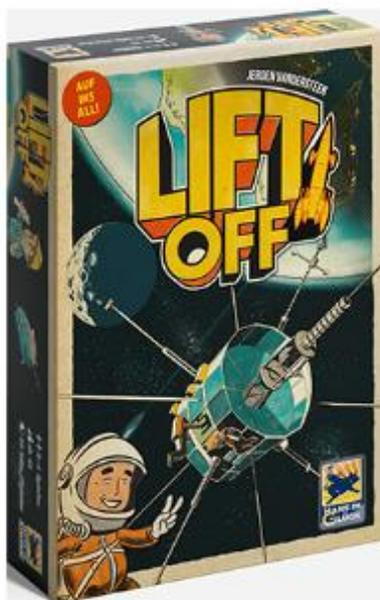
Der **Spiele Hit für Experten** präsentiert Spiele mit komplexen Regeln und höheren Einstiegsschwellen und dementsprechend viel Herausforderung und Spießpaß, speziell für erfahrene Vielspieler.



Carpe Diem

Ausbau seines Stadtviertels in Rom. In vier Durchgängen aus sieben Runden bewegt man pro Runde seine Spielfigur auf eines von zwei möglichen Feldern, nimmt ein Bauplättchen und lagert oder baut es. Gebaut wird auf der Schaufel und dann passend angrenzend - Villen für Siegpunkte, Kulturlandschaften für Waren, Unterkünfte für Münzen, Bauplättchen, Fortschritt auf der Banderole, etc. Am Ende des Durchgangs legt man eine Scheibe auf ein Feld zwischen zwei Wertungskarten und punktet für Besitz des Abgebildeten oder Abgeben von Waren / Münzen, in der Schlusswertung noch für Villen, Restmaterial, Banderolenposition, Brunnenkarten und Rahmen-Aufgaben.

Lege- und Bauspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Verlag: alea / Ravensburger 2018 *
Autor: Stefan Feld * Gestaltung: Lalanda Hruschka * Web: www.ravensburger.de



Lift off

Retro Rennen ins All! 1950/1960 - Technik und Wissenschaft machen Fortschritte zugunsten der Raumfahrt. Die Spieler übernehmen die Rolle einer privaten Raumfahrtagentur - unabhängig vom Wettrennen der beiden Supermächte ins All - und wollen sich in individuellen, eigenen Bereichen entwickeln. Dazu muss man Spezialisten anheuern, Raketen verbessern und Fähigkeiten ausbauen. Nur so gut aufgestellt kann man entscheiden, welche Mission man umsetzen will und was man ins All transportieren will. Das Rennen zu den Sternen gewinnt, wer vorausschauend plant und gut wirtschaftet.

SciFi Aufbauspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren * Verlag: Hans im Glück 2018 * Autor: Jeroen Vandersteen * Gestaltung: Nache Ramos, Andreas Resch, Kreativbunker *
Web: www.hans-im-glueck.de



Spirit Island

Invasoren bekämpfen! Als Naturgeister mit individuellen, sich entwickelnden Fähigkeiten verteidigen die Spieler gemeinsam mit Ureinwohnern in Hütten das Land gegen die Invasoren. Phasen einer Runde: 1. Geisterphase - Geister erhalten Energie und Fähigkeiten, expandieren und spielen Karten. 2. Geister-Sofort Karten werden ausgeführt. 3. Durch aufgedeckte Karten gesteuerte Invasoren erkunden neue Gebiete, bauen Dörfer und Städte und wüten, dadurch töten sie Ureinwohner und schädigen das Land selbst. 4. Verzögerte Fähigkeiten der Geister-Karten. 5. Rundenende - Ablegen gespielter Fähigkeiten, Heilen von überlebenden Ureinwohnern und Invasoren.

Kooperatives Konfliktspiel für 1-4 Spieler ab 12 Jahren * Verlag: Pegasus Spiele 2018 * Autor: R. Eric Reuss * Gestaltung: Jason Behnke und Team * Web: www.pegasus.de

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 !



Der Unterhändler

Verhandlungen mit einem Geiselnnehmer. Die Anfangssituation wird laut Geiselnnehmer-Karte vorbereitet. Eine Runde hat Verhandlungs-, Kauf- und Eskalationsphase. Der Geiselnnehmer stellt Haupt-, Flucht- und Nebenforderungen, zu Beginn verdeckt; Effekte enthüllen Forderungen. Verhandlungskarten beeinflussen Geiselnnehmer und Situationen oder erfordern Bedrohungswürfe; Gefahrenniveau unter 0 bzw. Kartensymbol befreien, Gefahrenniveau über 7 bzw. Symbol töten eine Geisel. Kaufphase - Kartenkauf für Verhandlungspunkte, in der Eskalationsphase erledigt man eine solche Karte. Man gewinnt oder verliert je nach Zustand von Geiseln und Geiselnnehmer.

Kartenspiel für 1 Spieler ab 12 Jahren * Verlag: Frosted Games 2018 * Autor: A. J. Porfirio
* Gestaltung: atelier198, Kristi Kirisberg, Venessa Kelley und Chase Williams * Web:
www.frostedgames.de

Texte: Dagmar de Cassan
Bilder: Walter Schranz

Wien, 24. Juni 2019

*Anfragen bitte an:
spielen.at
Dagmar de Cassan
office@spielen.at
0676-5541672*