



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 2020

Spiel der Spiele 2020

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



Smart 10

Man wählt ein Symbol auf der Spieleinheit für seinen Punktezähler; Karten zeigen eine Frage und zehn Antwortoptionen, in Löchern sichtbare Symbole für richtig/falsch werden mit Antwortmarkern abgedeckt. Der aktive Spieler liest die Frage vor. Entfernt man für

eine der zehn Antworten den Marker und das Symbol zeigt „richtig“ an, behält man den Marker und gibt die Smartbox weiter. Wenn nicht, setzt man für die Runde aus und verliert alle Antwortmarker der Runde. Passt man, gibt man die Box weiter. Sind alle Marker entfernt oder alle haben gepasst, punktet man für gesammelte Marker. Ein Spieler oder Team mit 15 Punkten gewinnt.

Quizspiel für 2-8 Spieler ab 10 Jahren

Verlag: Piatnik 2019 * Autoren: Arno Steinwender und Christoph Reiser * * Web: www.piatnik.com

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.



Banditti

Wo ist die Beute versteckt? Wurst im Schlafzimmer? Geld im Bad? Jeder Spieler bekommt ein Räuberhäuschen komplett mit Böden, Seitenwänden und Dachteilen für insgesamt drei

Etagen und dazu fünf Beutechips einer Farbe, die er in seinen Räumen beliebig verteilt. Man würfelt: Pro gewürfeltem Räubersäckchen darf man einem Mitspieler eine ja/nein-Frage nach einem Gegenstand stellen; für zwei oder drei darf man immer den gleichen oder auch jedes Mal einen anderen Spieler fragen. Für ein Geschenk als Resultat darf man sich von einem Spieler einen Gegenstand wünschen. Hat man korrekt gefragt oder gewünscht, bekommt man den Chip und legt ihn auf sein Räubersäckchen. Wer fünf beliebige Gegenstände gesammelt hat, gewinnt.

Deduktions- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Verlag: Beleduc 2020 *
Autor: Karin Hetling * Gestaltung: Peter Braun * Web: www.beleduc.de



Da bockt der Bär

Auf dem Spielplan gibt es Heidelbeeren, Kohl und Mais, mit Begeisterung gefressen von Maus, Bock und Bär. Drei Spielplanteile werden ausgelegt, die Laufkarten verdeckt gestapelt und jeder stellt seine Drei-Tiere Figur Maus nach oben auf das Startfeld. In einer Runde zieht jeder eine Karte, legt sie dann verdeckt vor einen Mitspieler oder sich selbst - höchstens eine Karte pro Spieler - und dann werden reihum die Karten aufgedeckt und ausgeführt, z.B. dreht man das abgebildete Tier auf der Figur nach oben, wirft den passenden Würfel und erledigt das Resultat. Oder die Drehscheibe liefert eine Aktion, die man ausführt; zeigt die Karte Bärendreck, bestimmt das Tier oben auf der Figur die

Aktion, oder man zieht weiter zum nächsten Feld mit Kohl oder Heidelbeere laut Vorgabe der Karte. Die Maus kann auch unterirdische Gänge nutzen. Wer mit seiner Figur zuerst das Zielfeld erreicht, gewinnt.

Lauf/Würfelspiel für 2-5 Spieler ab 5 Jahren

Zoch Verlag 2020 * Autor: Treo Game Designers * Gestaltung: Gabriela Silveira *www.
Web: zoch-verlag.com



Grizzly

Als Bären Lachse fangen am Wasserfall! Zu Beginn einer Runde würfelt der Startspieler; je nach Resultat fließt Wasser, das heißt bewegen sich Wasserplättchen im 3D-Plan oder Lachse springen den Wasserfall hoch, jeweils in die farblich passenden Wasserbahnen. Danach bewegen sich die Bären - trifft man dabei auf einen Lachs, nimmt man ihn; kehrt ein Bär zum Bärenfelsen zurück, sichert er seine Lachse. Ein Bär, der beim Fließen des Wassers den Wasserfall hinunterrutscht, verliert ungesicherte Lachse und beginnt am Bärenfelsen neu. Ist alles Wasser geflossen oder alle Lachse wurden gesammelt, gewinnt man mit den meisten Lachsen.

Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

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.



Bermuda Pirates

Im berühmten Bermuda-Dreieck wollen Piraten Schätze auf einer abgelegenen Insel heben. Man bewegt man zur Insel oder einem im Meer schwimmenden Schatz, nur mit einem Finger am hinteren Ende des Boots; berührt man Landesteg der Insel oder den Schatz im Meer mit dem Boot, belädt man sein Boot - nur mit Schätzen darf in Farben, die man noch nicht auf seiner Startinsel gesichert hat. Danach kehrt man zur Startinsel zurück oder versucht weitere Schätze zu sammeln. Strudel stoppen ein Boot, Schätze können ins Meer fallen. Wer einen Schatz pro Farbe gesichert hat, gewinnt am Ende der Runde. Mit Variante „Schatzraub“ mit der Möglichkeit, Schätze von fremden Startinseln zu stehlen.

Geschicklichkeitsspiel mit Magneteffekt für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

Verlag: HUCH! 2020 * Autor: Jeppe Norsker * Gestaltung: Crazy Games 3D, Alain Dion *
Web: www.hutter-trade.com



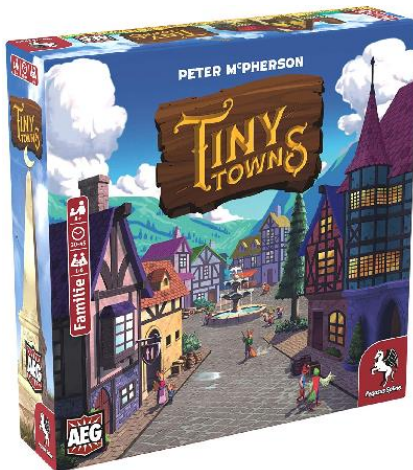
Krasserfall

Eine Fahrt entlang des Flusses - man setzt zuerst seine Figuren in Boote und würfelt dann reihum. Je nach Ergebnis darf man ein Boot vorwärtsschieben, eine Figur oder den Rettungsring versetzen. Allerdings befinden sich die Boote auf einem Plastikstreifen mit einem Fisch als Gegengewicht unter dem frei schwebenden Teil des Plans; mit jeder Vorwärtsbewegung eines Boots wird der hängende Streifenteil länger und damit schwerer und zieht irgendwann unweigerlich das Boot in die Tiefe. Daher versucht man natürlich das eigene Boot durch viele Figuren darin möglichst schwer zu halten. Die Besitzer der Figuren im letzten im Fluss verbliebenen Boot erhalten Medaillen je nach Größe der Figur

und ein neuer Durchgang beginnt. Wer als Erster sechs oder mehr Medaillen hat, gewinnt.
Serie Kinderspiele für Groß und Klein

Würfel-Rennspiel mit Sondereffekt für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

Verlag: Ravensburger 2020 * Autor: Bernhard Weber * Gestaltung: Markus Erdt, Nora Nowatzky * Web: www.ravensburger.de



Tiny Towns

Die Stadt, die wir bauen ist winzig, nur 4x4 Felder groß! Daher muss man vorausschauend bauen und Gebäudewechselwirkungen nutzen. Karten für das Landhaus und je ein Gebäude pro Art liegen als Vorgabe aus, sie zeigen Art und Anordnung benötigter Ressourcen. Die oberste Ressourcenkarte wird aufgedeckt und jeder legt eine solche Ressource auf ein freies Feld der Stadt. Hat man alle Ressourcen für ein Gebäude, setzt man es auf eines der Ressourcenfelder, gibt die Ressourcen zurück und kann ab nun das Gebäude nutzen. Man muss Ressourcen nicht sofort wenn möglich nutzen, sondern kann sie für spätere Verwendung aufheben. Haben alle Spieler ihre Pläne mit Ressourcen und Gebäuden gefüllt, entfernt man Ressourcen und wertet Gebäude und Wechselwirkungen minus leere Felder in der Stadt.

Stadtbauspiel für 1-6 ab 14 Jahren

Verlag: AEG / Pegasus Spiele 2019 * Autor: Peter McPherson * Gestaltung: Matt Paquette, Jessy Töpfer, Jens Wiese * Web: www.pegasus.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.



Daddy Winchester

Daddy Winchester, das Schlitzohr, regelt sein Erbe eher ungewöhnlich - mit einer Karte der Ländereien und Startkapital versammeln sich die Nachkommen zur Versteigerung. Der aktive Spieler zieht eine der 19 Parzellen, alle bieten/überbieten oder passen. Das höchste Gebot gewinnt die Parzelle, der Kaufpreis wird alle vereilt, ein Rest geht in den Saloon. Der neue Besitzer führt die Bonusaktion der Parzelle aus, bekommt für Ranch oder Mine die Karte und entsprechendes Einkommen. Erfüllte "offene Ziele" liefern das Geld unter

der Karte. Sind alle Parzellen versteigert, gewinnt man mit dem meisten Geld aus erfüllte „Geheime Ziele“, Bargeld und Bonus für die meisten Parzellen.

Versteigerungsspiel für 3-5 Spieler ab 8 Jahren

Verlag: HUCH! 2020 * Autor: Jérémy Pinget * Gestaltung: Sylvain Aublin * Web: www.hutter-trade.com



Die Crew

Ein kooperatives Stichspiel! Ja, tatsächlich! 40 Karten, 1-9 in vier Farben plus vier Raketenkarten 1-4 als Trumpf werden gleichmäßig verteilt. Je nach gewählter Mission liegen Auftragskarten aus; der Spieler mit Rakete 4 als Kommandant wählt als Erster einen Auftrag, dann alle anderen reihum bis alle Aufträge vergeben sind, eventuelle

Auftragsmarker werden Aufgaben zugeordnet. Der Kommandant spielt aus, es gilt Farbzwang ohne Stichzwang, Raketen als Trumpf stechen jede Farbe. Ein Spieler kann jederzeit vor einem Stich sein Funkplättchen nutzen, um Informationen über eine Karte zu geben. Sind alle Aufträge erfüllt, ist die Mission erfolgreich.

Kooperatives Stichspiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren

Verlag: Kosmos Verlag 2019 * Autor: Thomas Sing * Gestaltung: Marco Armbruster *
Web: www.kosmos.de



Truth Bombs

Antworten geben und Antwortgeber erraten - prinzipiell bekannt, aber nett abgewandelt. Fragen liegen auf farbigen Unterlagen aus und man gibt zu Beginn seinen mit Namen markierten Antwortbogen nach links weiter. Dann wählt man aus den ausliegenden Fragen

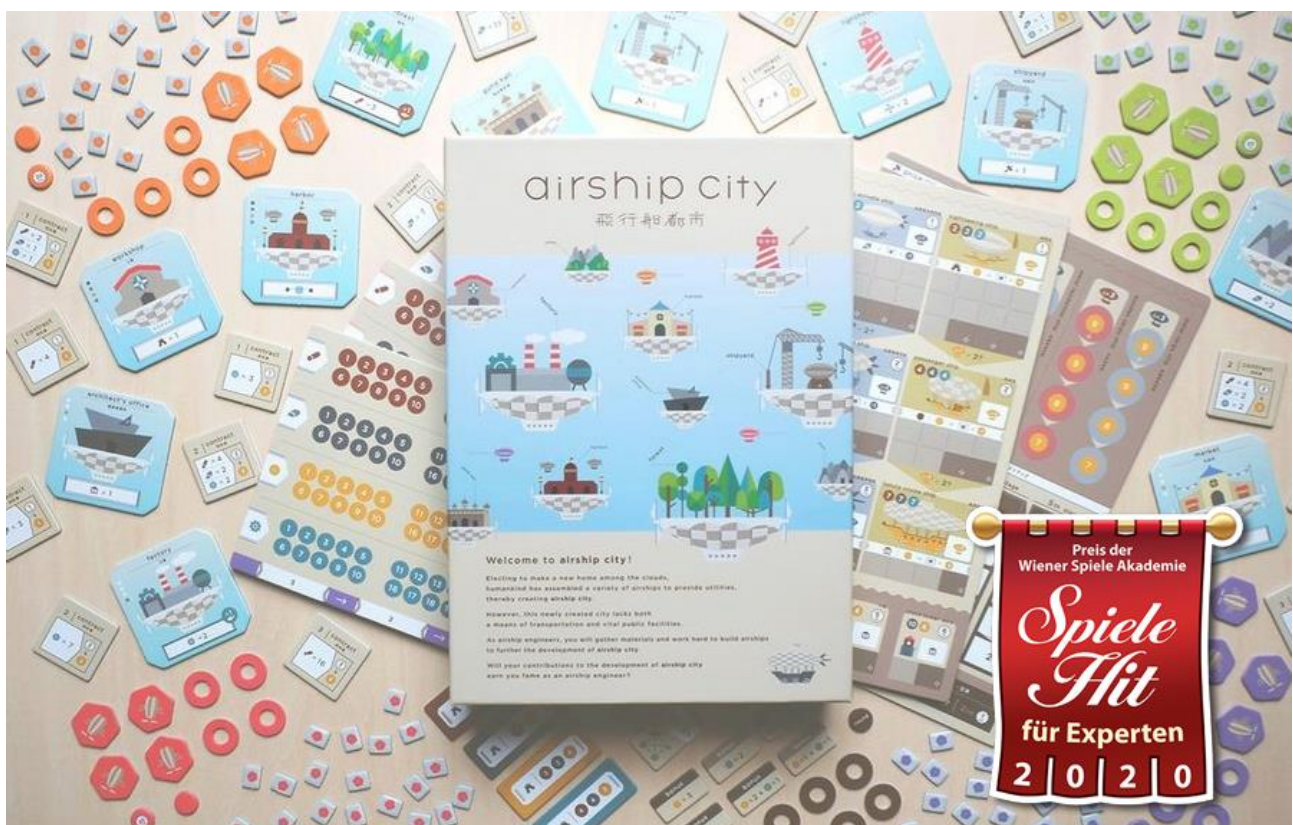
eine auf dem aktuellen Bogen noch nicht beantwortete aus und trägt seine Antwort für den Inhaber des Bogens in die farbige Spalte der gewählten Frage ein - z.B. für „Wie würde ein Restaurant von xxx heißen“ in die blaue Spalte auf dem Bogen von xxx, und gibt den Bogen weiter. Sind alle Bögen vollständig ausgefüllt, liest jeder Spieler reihum den aktuellen Bogen samt Besitzer vor sich vor. Der Besitzer wählt die Antwort, die ihm am besten gefällt und versucht den Verfasser zu erraten - dieser meldet sich und bekommt einen Punkt; hat der Besitzer richtig geraten, bekommt auch er einen Punkt. Sind alle Bögen ausgewertet, gewinnt man mit den meisten Punkten.

Party-Spiel für 4-8 Spieler ab 14 Jahren

Verlag: HCM Kinzel 2020 * Autor: Phil Lester * Web: www.hcm-kinzel.eu

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.



Airship City

Neue Lebensräume auf Luftschiffen, noch fehlen Transport- und sonstige öffentliche Einrichtungen. In fünf Abschnitten aus je vier Runden mit einem Spielerzug wählt man Felder für Aktionen - Ressourcen - Holz, Metall, Gold und Bauteile, Verträge und Bau von Luftschiffen oder öffentlichen Einrichtungen für Siegpunkte. Wählt jemand danach die gleiche, kann man mitprofitieren. Luftschiffe an die Stadt spenden bringt größere Effizienz für Bauen, Arbeiter anheuern und Werkstätte renovieren. Erfüllte Bedingungen bringen Bonusaktionen. Bei Spielende punktet man noch für Mehrheiten in Schiffsbau, Konstruktion und erfüllten Verträgen.

Stadtbauspiel für 3-4 Spieler ab 14 Jahren

Verlag: Spielefaible 2020 * Autor: Masaki Suga * Gestaltung: Saori Shibata * Web:
www.spielefaible.de



Aufbruch nach Newdale

Abenteuer in der Welt von Oh my Goods als Kampagne oder einzeln. Ein Kapitel dauert sieben Runden aus je sechs Phasen: 1. Ereignis - sofort oder für eine spätere Phase; 2. Planung - Aktionssteine auf Aktionsfelder; 3. Gehilfen für Arbeitsmarkt; 4. Aktionen laut

Aktionssteinen; 5. ein Gebäude bauen und 6. Effekte der Sondergebäude nutzen. In den Phasen I bis III gilt generell keine Spielreihenfolge, Phasen IV bis VI werden strikt reihum im Uhrzeigersinn abgewickelt. Nach sieben Runden und noch einer Nutzung aller Produktionsketten wertet man Militär, Kapitelauftrag, Restwaren, Geheimauftrag und Gebäudekarten und gewinnt mit den meisten Punkten.

Aufbauspiel für 1-4 Spieler ab 12 Jahren

Verlag: Lookout Spiele 2019 * Autor: Alexander Pfister * Gestaltung: Klemens Franz *
Web: www.lookout-spiele.de



Wasserkraft

Die revolutionierenden Erfindungen von Tesla sollen in den französischen Alpen in riesigen Wasserkraftwerken umgesetzt werden. Rohrleitungen und erste Staumauern sind bereits errichtet, doch fehlt es noch gänzlich an Rohr- und Turbinenwerken. Einiges muss hier noch investiert werden, bis die Tesla-Spulen effektiv arbeiten – und die Konkurrenz schläft nicht! In jeder der fünf Runden gilt es, am drei Fluss-Täler zeigenden Spielplan Staumauern und Rohrwerke zu errichten, um dem aufgestauten Wasser mittels Turbinenwerken immer mehr Energie zu gewinnen. Runden-Einkommen, Spielerreihenfolge und auch Siegpunkte-Gewinn werden dadurch (entscheidend) bestimmt.

Worker Placement mit Aktionen draftern für 1-4 Spieler ab 14 Jahren

Verlag: Feuerland Spiele 2020 * Autoren: Simone Luciani und Tommaso Battista *

Gestaltung: Antonio De Luca * Web: www.feuerland-spiele.de

Spiele Hit Karten

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 !



HiLo

104 Karten, Werte -1 bis 11 in acht Farben. Man hat 3x3 Karten im verdeckten Raster, deckt zwei Karten auf und wählt zwischen oberster Karte vom Ablagestapel oder vom Nachziehstapel. Eine Karte vom Ablagestapel tauscht man mit einer Karte seiner Auslage, eine Karte vom Nachziehstapel tauscht man oder wirft sie ab und deckt eine Karte seiner Auslage auf. Drei Karten gleicher Farben in einer Richtung wirft man ab. Hat jemand alle Karten offen, addieren nach noch einem Zug alle ihre Kartenwerte; hat dieser Spieler nicht

die niedrigste Summe, verdoppelt er sein Ergebnis. Überschreitet jemand 99 Punkte, gewinnt man am Ende der Runde mit den wenigsten.

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Verlag: Schmidt Spiele 2019 * Autor: Eilif Svensson, Knut Strømfors * Gestaltung: Jan Richard Hansen, Leon Schiffer * Web: www.schmidtspiele.de



Spicy

Wettstreit von Katzen mit Gewürzen um Dominanz. Von Zahlen- und Joker-Karten für drei Gewürze hat man sechs. Der Erste nennt und spielt eine Karte Wert 1-3 und zieht nach. Der Nächste erhöht bei gleicher Farbe oder passt und zieht eine Karte. Wer herausfordert, berührt die Karte und sagt exakt an, was falsch ist, z.B. „nicht 9!“, „falsch“ allein genügt nicht. Wer Recht hat, bekommt alle gespielten Karten, der Verlierer zieht zwei Karten. Wer die letzte Karte spielt, sagt dies und erhält eine Trophäenkarte, mit der gewinnt man. Erscheint Spielende, sind gesammelte Karten je 1 Punkt, Karten auf der Hand je ein Strafpunkt. Variante mit Gewürzkräften.

Bluff mit Karten für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

Verlag: HeidelBÄR Games 2020 * Autor: Zoltán Györi * Gestaltung: Jimin Kim * Web: www.heidelbaer.de



Yōkai

Um die durcheinandergeratenen Yōkai zu besänftigen, muss man sie nach den vier Familien sortieren und darf zu ihrer Farbe oder Position nicht kommunizieren. Yōkai Karten liegen verdeckt im Raster 4x4 aus; Hinweiskarten werden je nach Spieleranzahl gezogen, gemischt und gestapelt. Reihum ist man aktiv und hat drei Aktionen in vorgegebener Reihenfolge: 1. Zwei Karten anschauen. 2. Karte im Raster verschieben, die Auslage darf nicht geteilt werden, kann aber andere Form und auch Lücken haben, jede Karte muss orthogonal benachbart zu mindestens einer Karte liegen. 3. Hinweiskarte aufdecken oder platzieren. Eine Hinweiskarte zeigt eine, zwei oder drei mögliche Familien für den Yōkai darunter und sperrt diesen. Wenn der aktive Spieler ankündigt, dass die Yōkai richtig geordnet sind, oder die letzte Hinweiskarte wurde platziert, werden alle Karten aufgedeckt. Sind die Yōkai richtig sortiert, gewinnen alle gemeinsam.

Sortierspiel mit verdeckter Information für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Verlag: Game Factory 2020 * Autor: Julien Griffon * Gestaltung: Christine Alcouffe * Web: www.gamefactory-spiele.com

Spiele Hit Trend

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 !



Escape Room Das Spiel Jumanji

Jumanji - die Familienedition von Escape Room Das Spiel und ein stand-alone Spiel mit allem nötigen Spielmaterial und dem Chrono Decoder als Spielleiter. Diesmal finden wir uns im Dschungel von Jumanji und müssen unsere Freundin Jesse finden. Drei Abenteuer bauen aufeinander auf - Das Trommeln aus dem Wandschrank, Die Suche nach Jesse und Brecht den Fluch. In 60 Minuten müssen alle drei Abenteuer bewältigt und die richtigen Codes eingegeben werden. Dazu muss erst in Jesses Haus eingebrochen und die Spielkonsole gefunden werden, dann ein Gegengift und zuletzt der grüne Edelstein gefunden werden. Die Website bietet Lösungen und Downloads.

Family Edition zu Escape Room Das Spiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren

Verlag: Noris Spiele 2019 * Autor: Sjaak Griffioen * Web: www.noris-spiele.de



Invasion of the Cow Snatchers

Aliens wollen auf der Erde Kühe studieren - als ein solcher Alien steuert man das Ufo über den Bauernhof, weicht Hindernissen aus und beamt vier Kühe und den Bullen in vorgegebener Reihenfolge ins UFO: In 60 Aufgaben in fünf Schwierigkeitsgraden setzt man die von der gewählten Aufgabe vorgegebenen Hindernisse - Zaun, Heuballen, Getreidefelder, Scheunen und/oder Silo - sowie die Kühe in die Wiese und deckt die Wiese wieder ab. Das Ufo beginnt auf der Abdeckung an vorgegebener Position und man schiebt das Ufo auf der Abdeckung orthogonal in allen Richtungen bis zur gewünschten Kuh. In

der Genie-Stufe kann man auf Kornkreisen Kühe zwischenlagern, am Ende muss die Farbreihenfolge der Kühe stimmen.

Logik-Rätsel für 1 Spieler ab 6 Jahren

Verlag: Thinkfun / Ravensburger 2020 * Autor: Bob Hearn * Web: www.ravensburger.de



Man muss auch Gönnen können

Würfeln & Markieren Spiele sind in! In diesem nutzt man Würfelergebnisse zum Erwerb von Karten für seine Auslage und zum Erfüllen von Karten dort. Der aktive Spieler würfelt alle fünf Würfel und kann beliebig hinauslegen und nachwürfeln, insgesamt drei Mal. Von nachgewürfelten Würfeln dürfen passive Spieler einen Würfel wählen und eintragen. Nach dem dritten Wurf wertet der aktive Spieler sein Resultat zum Kauf neuer Karten vom Markt oder komplettem Erfüllen einer Karte seiner Auslage. Nach 3x würfeln kann man auch statt des Resultats eine Chance nutzen: Zwei Ergebnisse wie ein passiver Spieler nutzen oder Karte von einem verdeckten Stapel ziehen. Hat jemand die 9. Karte gelegt, wertet nach Ende der Runde und einer letzten Runde für alle jeder seine Auslage aus.

Roll & Mark Spiel für 1-4 Spieler ab 8 Jahren

Verlag: Schmidt Spiele 2020 * Autoren: Ulrich Blum, Jens Merkl * Gestaltung: Leon Schiffer, designstudio1.de * Web: www.schmidtspiele.de

Texte: Dagmar de Cassan

Bilder: Dagmar de Cassan, Richard Breuer

Wien, 6. Juli 2020