



www.spielebox.at

Neuerwerbungen April

wienXtra-spielebox

Albertgasse 35/II

1080 Wien

Erreichbarkeit: U6 Josefstädterstraße, Bim 2, 5, 33, Bus 13A

Tel: +43-1-4000-83424

spielebox@wienXtra.at

www.spielebox.at

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr 13:00-18:30; Di, Do 10:00-12:00 und Sa (Okt.–März) 10:00-14:00

KELTIS Das Orakel

AutorInnen: Knizia, Reiner

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Strategie, Karten einsetzen, Sonderedition

Dauer: 40-45Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Der Spielplan zeigt einen Pfad aus unterschiedlich farbigen Steinen, die spiralförmig angeordnet sind. Auf jedem Stein liegt ein Wegekärtchen. Legt ein Spieler eine Karte aus, darf er auf das nächste Feld in dieser Farbe vorziehen und das dort liegende Wegekärtchen nutzen. Hier gibt es die bereits aus Keltis bekannten Kärtchen, die sofort Punkte einbringen und Kleeblätter, die Extrazüge erlauben. Und natürlich müssen unterwegs wieder Wunschsteine eingesammelt werden. Neu sind die Spiralfelder, mit denen man eine eigene Spielfigur beliebig weit zurücksetzen kann, um so doch noch an wertvolle Kärtchen zu kommen, die beim Vorwärtsziehen übersprungen wurden. Und wer seine drei Steine auf Koboldfeldern versammelt, erhält wertvolle Zusatzpunkte. Die gibt es auch, wenn man statt seiner eigenen Figur geschickt die Orakelfigur vorzieht. Die Regeln für das Auslegen der Spielkarten sind identisch mit denen des Keltis-Grundspiels. Entweder beginnt man eine Reihe mit hohen Werten und legt immer kleinere oder umgekehrt. Da man jedes Mal entscheiden kann, welchen seiner Steine man ziehen will, ist das Spiel einfacher, zugleich ist aber mehr Planung erforderlich. Denn ziehen kann man eine Figur immer. Aber wenn man sie zu weit zieht, verpasst man Chancen und hat später weniger Möglichkeiten voran zu kommen. www.kosmos.de

SCHLAG DEN RAAB Blamieren oder Kassieren

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Wissen, TV-Sendungen, Reaktion, Schnelligkeit, Kartenspiel, Quiz, Wissen, kurze Spielregel, Reisespiel, Partnerschaft

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 3-5

Alter: ab 12 Jahren

Blamieren oder Kassieren - Das schnelle Quiz! Zwei Köpfe - zwei Hände- ein Buzzer! Im spannenden Wissensduell treten die Spieler des Teams einzeln gegen den selbsternannten "Stefan" an. In drei Runden mit je 10 Fragen gilt es, Kasse zu machen. Wer viel weiß und schneller auf den Buzzer schlägt, sammelt viele Euros ein. Doch Vorsicht, wer zu früh zuschlägt, riskiert, auf die falsche Fährte geführt zu werden. Blamieren oder Kassieren: Das beliebte TV-Quiz nun auch für zu Hause!

FRESKO

AutorInnen: Ruskowski, Marco; Süßelbeck, Marcel

Verlag: Queen Games, 2010

Schlagworte: Strategie, Mittelalter, Kunst, Sammeln + Ausliefern, Spekulieren, Holzmaterial, zwei & mehr Varianten

Dauer: 60-70Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

www.spielebox.at

Das in die Jahre gekommene Deckenfresko des Doms muss dringend restauriert werden, denn der Bischof erwartet hohen Besuch und möchte seine Kirche von der besten Seite zeigen. Die Spieler schlüpfen in diesem farbenfrohen Familienspiel in die Rolle der Freskenmaler und müssen ihr Können unter Beweis stellen. Doch nur wer clever plant, kann auch gewinnen! In diesem Spiel sind bereits 3 Erweiterungsmodule enthalten, die sich mit dem Basisspiel beliebig kombinieren lassen. Somit wird aus einem spannenden Familienspiel auch ein reizvolles Spiel für Vielspieler. Aufwendig gestaltete Spielkarten, zusätzliche Farbsteine und viele Bonusplättchen sorgen für noch mehr Spannung!
www.queen-games.de

SNAPSHOT

AutorInnen: Dorn, Rüdiger

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Feinmotorik, Geschicklichkeit, im Spiel bewegt sich was, Sammeln + Ausliefern, veränderbares Spielbrett, 3-Dimensional, Holzmaterial, kurze Spielregel, lustig, Spiele für Viele

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 8 Jahren

Die Spielarena ist ganz schnell aufgebaut. Jeder Spieler hat eine Spielscheibe und einen identischen Satz von Auftragskarten. Die erste Karte wird umgedreht und schon kennt jeder sein erstes Ziel, zu dem er seine Scheibe mit dem Finger schnipsen muss. Das ist gar nicht so einfach. Denn zahlreiche Hindernisse liegen auf der Spielfläche und auch die Scheiben der Mitspieler befinden sich dummerweise immer genau dort, wo sie am meisten stören. Die Zielfelder haben zusätzlich auch noch bestimmte Eigenschaften, die man für sich nutzen kann. So bekommt man Edelsteine geschenkt oder darf den Mitspielern einen Stab als Hindernismauer vor die Scheiben setzen. Oder man erhält einen Extrastein zum Nachmalschnipsen. Hat ein Spieler seinen Auftrag erfüllt, deckt er gleich die nächste Karte auf und schnipst sich auf den Weg. Sobald ein Spieler alle Aufträge erfüllt hat und die benötigten Edelsteine besitzt, muss er seine Scheibe nur noch aufs Startfeld schnipsen und gewinnt das turbulente Spiel, bei dem selten einer am Tisch sitzen bleibt.

www.kosmos.de

KRAKEN-ALARM

AutorInnen: Igelhaut, Oliver

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Merkfähigkeit, Tiere, Meer, Krake, Glück, im Spiel bewegt sich was, 3-Dimensional

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Was für ein Abenteuer! Mit dem Forschungs-Schiff MS Guck macht ihr euch auf die Suche nach Meerestieren. Doch im Meer tummelt sich auch das freche Kraken-Kind Kuno ... So ein Tentakel-Spektakel! Kuno büxt ständig aus und Papa Kurt Krake hat alle Arme voll zu tun, ihn wieder einzufangen. Dabei fuchtelt er so wild herum, dass er – WUSCH – aus Versehen euer Schiff zum Kippen bringen kann ... Sammelt so viele Tiere wie möglich ein – aber passt

www.spielebox.at

dabei gut auf, wo sich der kleine Kuno herumtreibt! Denn immer, wenn Kuno in eure Nähe kommt, heißt es: KRAKEN-ALARM!!! www.kosmos.de

KOPF AN KOPF

AutorInnen: Handy, Chris

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Pferd, Bluffen, Glück, Karten einsetzen, Strategie, Spekulieren, Würfeln + Ziehen, Spiele für Viele

Dauer: 45-50Min.

SpielerInnen: 2-8

Alter: ab 10 Jahren

Jetzt die 8 gewürfelt. Dann geht mein Favorit nach vorne. Am besten gleich 3 Felder weit. Und vielleicht zieht der sogar meine anderen Pferde mit. Dann kann ich am Ende eine fette Siegprämie einstreichen. Und wenn ich dann auch noch aufs richtige Pferd gesetzt habe ... Gewettet wird während des gesamten Rennens und nicht nur das: Besitzerlose Pferde können während des Laufs für kleines Geld gekauft werden. Mit seinen Aktionskarten kann jeder den Rennverlauf in seinem Sinne beeinflussen. Mal muss ein Konkurrenzpferd wegen schlammiger Strecke ein paar Felder zurück. Ein anderes Mal darf man einem Mitspieler in die Karten schauen und die beste auch noch klauen. Zimperlich geht es hier nicht zur Sache. Dafür aber spannend bis zum Schluss. www.kosmos.de

SAMARKAND

AutorInnen: Peters, David V.H.; Wu, Harry

Verlag: Queen Games, 2010

Schlagworte: Strategie, Verkehr, Gebiete kontrollieren, Karten einsetzen, Partnerschaft, Sammeln + Ausliefern, Spekulieren, Strecken bauen, Holzmaterial

Dauer: 45-50Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

Reiche Kaufmannsfamilien ziehen mit ihren Karawanen entlang der Seidenstraße des Orients, um lukrative Geschäfte zu machen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Kaufleuten, die in diese Familien einheiraten und deren Geschäfte lenken. Wer trifft sich mit den meisten anderen Familien und macht die besten Geschäfte? Samarkand ist ein sehr atmosphärisches Spiel, das durch seine einfachen Regeln und den schnellen Zugang zum Spiel besticht. Für Jung und Alt ein Riesenspaß!
www.queen-games.de

VASCO DA GAMA

AutorInnen: Mori, Paolo

Verlag: What´s your Game, 2009

Schlagworte: Geschichte, komplexes Strategiespiel, Spekulieren, variable Spielphasen, Holzmaterial, lange Spielregel

Dauer: 60-120Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 12 Jahren

www.spielebox.at

1497. Vasco da Gama erhält den Auftrag einen Seeweg nach Indien zu finden. Schlüpfen Sie in die Rolle eines reichen Schiffsbesitzers auf der Jagd nach Reichtum und Ruhm. Die zur Verfügung stehenden Aktionen und das Geld wollen weise eingesetzt werden: Heuern Sie Kapitäne an, rekrutieren Sie Matrosen, bauen Sie Schiffe und stechen Sie in See. Jede Expedition mehrt ihren Ruhm und je weiter Sie segeln, umso bedeutender Ihre Verdienste. Doch Planung ist alles, denn nicht jede Aktion ist kostenlos und wie viel zu zahlen sich lohnt hängt auch von Ihren Mitspielern ab – und die verfolgen ganz eigene Interessen!
<http://hutter-trade.com>

GITERRÄTSEL!

Verlag: Goliath, 2009

Schlagworte: Schnelligkeit, Wortschatz, lesen, Konzentration, Sehen, Schauen, Beobachten, Rätsel, Suchbilder, kurze Spielregel, Plastikmaterial

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 7 Jahren

Sei smarter als deine Mitspieler und entdecke das versteckte Wort zuerst. Finde das Wort, schnappe das Totem, drücke es und lege dann deine Markiersteine auf das gefundene Wort. Doch pass auf: Wenn ein anderer Spieler dein Wort durchkreuzt, sind deine Markiersteine wieder futsch. Wer am Ende die meisten Markiersteine auf dem Spielbrett hat, gewinnt!