



[www.spielebox.at](http://www.spielebox.at)

# Neuerwerbungen Juli

## **wienXtra-spielebox**

Albertgasse 35/II

1080 Wien

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

Tel: +43-1-4000-83424

[spielebox@wienXtra.at](mailto:spielebox@wienXtra.at)

[www.spielebox.at](http://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

### **ARRIALA Canal de Garonne**

AutorInnen: Fay, Florian

Verlag: Ludocom, 2010

Schlagworte: Strategie, Verkehr, Gebiete kontrollieren, Karten einsetzen, Strecken bauen, Holzmaterial

Dauer: 30-40Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Gegen Ende des 17. Jahrhunderts schlägt Pierre-Paul Riquet, der Intendant der Armeen und genialer Ingenieur, dem französischen König Ludwig XIV. ein geradezu unvorstellbares Projekt vor: Er will einen Kanal bauen, der das Mittelmeer mit dem Atlantik verbindet. Das nötige Wasser soll aus der Montagne Noire, dem „Schwarzen Gebirge“ des französischen Zentralmassivs kommen. So beginnt der Bau des Kanals der zwei Meere. 1680 verstirbt er und lässt sein Werk unvollendet. Erst viel später, im 19. Jahrhundert, wird der Kanal fertig gestellt, insbesondere der Garonne-Seitenkanal, der heute als „Canal de Garonne“ oder Garonne-Kanal bekannt ist. Nehmen Sie am abenteuerlichen Bau dieses Jahrhundertwerkes teil. Erleben Sie in diesem Spiel die Fertigstellung des Kanalabschnitts zwischen Grisolles und Valence d’Agen im Herzen des Departements Tarn-et-Garonne, im Südwesten von Frankreich. Jeder Spieler ist ein Bauherr, der seine Arbeiter optimal einsetzen muss, um den größten Bauabschnitt des Arriala (Kanal in der okzitanischen Sprache) zu bauen. Als Verantwortlicher der Baustelle können Sie allen Arbeitern (nicht nur den Ihren) Anweisungen erteilen. In fertig gestellten Abschnitten können Ihnen allerdings nur Ihre eigenen Arbeiter Prestigepunkte einbringen. Platzieren Sie also Ihre Arbeiter möglichst geschickt, um so die meisten Bauabschnitte für sich zu gewinnen. Da diese Gegend auch für ihren Wein berühmt ist, erstrecken sich Ihre Kenntnisse auch auf den Weinanbau, der Ihnen gegen Ende des Spiels wertvolle Punkte einbringen kann. Entdecken Sie die Kultur dieses Landstrichs und tragen Sie selbst zur Entwicklung dieser einzigartigen Region bei. Werden Sie zum würdigen Erben von Riquet, HINTERLASSEN SIE IHREN NAMEN IN DER GESCHICHTE...  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

### **ASTEROYDS**

AutorInnen: Blossier, Guillaume; Henry, Fred

Verlag: Ýstari Games, 2010

Schlagworte: Strategie, Schnelligkeit, Raum / Lage, Konzentration, Fantasiewelt, Weltraum, interaktiv mit Elektronik, nur mit Batterie spielbar, mit Ton / Geräusch, Spiele für Viele, zwei & mehr Varianten

Dauer: 20-40Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 10 Jahren

Das Ujitos-System: Ein blutroter Stern mit einem einsamen, unbewohnten Planeten. Sein Asteroidengürtel wird zu Recht „Der verlorene Schwarm“ genannt. Hier gibt es keinerlei Reichtum und keine nennenswerten Erzvorkommen. Ujitos hat nicht einmal einen strategischen Wert, weder für die Förderarchie noch für das Umpyrium. Und trotzdem... Dieses Niemandland aus Felsbrocken und Sternenstaub wurde von risikofreudigen Rennpromotern als idealer Platz für gefährliche Wettrennen entdeckt. Vor kurzem hat der ultrareiche Promoter Maryius Valentinus das Ujitos-System erworben. Es war die Geburtsstunde des gemeinsten, gefährlichsten und prestigeträchtigsten Todesrennens der gesamten Vereinigung Unabhängiger Rennstrecken (VUR). Sechs der dreißig besten Piloten werden sich in dieses atemberaubende Abenteuer stürzen. Alle mit dem gleichen Ziel: „Gewinnen um jeden Preis!“ Das Todesrennen des Verlorenen Schwarms im Ujitos-System wurde vom Magazin Toberas Tardias in seiner Jahreswertung zum 11. Mal in Folge zum „Gefährlichsten Parcours der Vereinigung Unabhängiger Rennstrecken“ gewählt. Asteroyds ist ein neues Rennspiel, bei dem jeder Spieler sein Schiff Runde für Runde unter dem Zeitdruck der Stoppuhr programmiert. Dann geht die Jagd los, vorbei an sich langsam bewegenden Asteroiden, den Publi-Pods mit tobenden Zuschauern und den Sternentoren. [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

## **CHOCOLATL**

AutorInnen: Burkhardt, Günter

Verlag: Huch & friends, 2010

Schlagworte: Strategie, Antike, Bluffen, Karten einsetzen, Holzmaterial

Dauer: 45-60Min.

SpielerInnen: 3-5

Alter: ab 8 Jahren

Ein faszinierendes Thema: Quetzalcóatl, der Aztekengott des Kakaos, wacht über die Frucht der Götter. Wer setzt seine Karten am geschicktesten ein, um die Gunst des Gottes zu gewinnen, Erntepunkte einzufahren oder an der großen Pyramide mitzubauen? [www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

## **CROKITOO**

Verlag: Bioviva, 2010

Schlagworte: Ernährung, Konzentration, Reaktion, Schnelligkeit, Natur, Umweltschutz, Tiere, Obst & Gemüse, Holzmaterial, kurze Spielregel, Spiele für Viele

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 5 Jahren

Auf lustige Weise Tiere kennen lernen und das, was sie gerne fressen! Crokitoo ist das ideale Spiel für Leckermäuler, bei dem es um Schnelligkeit und Erinnerungsvermögen geht! Die Runden werden in einem Affentempo gespielt und enden immer in schallendem Gelächter! Crokitoo ist ein Reaktionsspiel, bei dem es um Reflexe und Erinnerungsvermögen geht. Äpfel, Bananen, Bohnen, Eier, Möhren... das Menü ist verlockend! Aber wer isst was? Der Würfel ist gefallen: der Affe! Schnell, schnapp Dir die Banane! Und wenn der Esel gewürfelt wird? Wer schnappt sich als Erster die Möhre und den Apfel? Crokitoo ist ein munteres, amüsanter und lehrreiches Spiel mit garantiert turbulenten Spielrunden! [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

## **DELUGIO**

AutorInnen: Weber, Claude

Verlag: Bioviva, 2010

Schlagworte: Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik, Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Natur, Umweltschutz, Tiere, Pflanzen, Partnerschaft, 3-Dimensional, Holzmaterial, Reisespiel, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren

Nach sintflutartigen Regenfällen in den Bergen fließt ein Schlammstrom ins Tal und reißt alles mit sich. Im Team aus zwei Spielern, wobei jeder Spieler ein Stäbchen hat, müsst Ihr Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen, indem Ihr so viele Tierarten wie möglich auf dem Holzsteg in Sicherheit bringt. Achtung: Die Zeit ist knapp! Dieses Holzspiel, das Geschicklichkeit und Schnelligkeit trainiert, wird große und kleine „Noahs“ erfreuen, die sich dem Schutz der Artenvielfalt verschrieben haben! [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

## **DIXIT**

AutorInnen: Roubira, Jean-Louis

Verlag: Libellud, 2008

Schlagworte: Fantasie, sprechen, andere einschätzen, Fantasiewelt, Interkulturell / multikulturell, Kunst, Partyspiel, Erzählen, Raten, ausgezeichnet, kurze Spielregel, lustig, Spiele für Viele, Gefühle, Märchen, Erweiterung vorhanden

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 3-6

Alter: ab 8 Jahren

Dixit ist ein Spiel für Menschen mit Phantasie. In jeder Runde schlüpft ein anderer in die Rolle des Erzählers. Er überlegt sich zu einer der sechs Karten, die er auf der Hand hat, eine treffende Aussage. Diese kann aus einem oder mehreren Worten bestehen, oder sich auch nur auf Lautmalerei beschränken; erfinden sie frei oder nutzen sie ein Zitat, ein Auszug oder eine Variation aus einem berühmten Werk. Es kann der Beginn eines Liedes, ein Filmtitel oder die Zeile eines Gedichts sein. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Die Mitspieler suchen entsprechend der Bedeutung aus ihren Handkarten jeweils diejenige aus von der sie glauben, das sie am besten zu der Vorgabe passt. Welche Karte wurde von dem Erzähler ausgewählt? Welche Karte kommt dieser am nächsten? Nicht zu viel verraten und nicht zu wenig, das ist die Kunst. [www.proludo-spiele.de](http://www.proludo-spiele.de)

## **FORMULA D**

AutorInnen: Randall, Eric; Lavour, Laurent

Verlag: Asmodee, 2008

Schlagworte: Auto, Partnerschaft, Strategie, Würfeln + Ziehen, lange Spielregel, Spiele für Viele, zwei & mehr Varianten, Neuauflage

Dauer: 60-90Min.

SpielerInnen: 2-10

Alter: ab 8 Jahren

Tauchen Sie mit Formula D ein in die rasante Welt der Formel 1: Verlieren Sie in den letzten Engpässen nicht die Kontrolle über den Wagen, meistern Sie die Schikanen, heften Sie sich an die Hinterreifen Ihrer Gegner und profitieren Sie von dessen Windschatten, bevor Sie mit einem kalten Lächeln an ihm vorbeiziehen. Risikobereitschaft und vorausschauendes Planen sind für einen Formel 1-Piloten unerlässliche Eigenschaften – zumindest, wenn Sie ganz oben auf dem Siegerpodest stehen wollen. [www.proludo-spiele.de](http://www.proludo-spiele.de)

## **HOCUS POCUS**

AutorInnen: Hogg, Elliot

Verlag: Hazgaard, 2010

Schlagworte: Strategie, Fantasiewelt, Hexen, Zauberer, Geister, Bluffen, Karten einsetzen, Kartenspiel, Spiele für Viele, Reisespiel

Dauer: 15-30Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 8 Jahren

Die jungen Zauberer sitzen um den magischen Kessel versammelt und versuchen, seine mächtigen Kräfte zu kontrollieren. Er enthält nämlich magische Edelsteine und alle versuchen, so viele wie möglich für sich zu erlangen. Zuerst startet ein Spieler den Zauber mit einer Hokus-Karte, dann dürfen alle anderen Pokus-Karten dazu spielen. Man weiß nie, was da geschehen wird und schnell wird das Spiel zu einer wilden Jagd nach den magischen Steinen. [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

## **HOTEL CHECKOUT**

AutorInnen: Laden, Ariel

Verlag: Tactic, 2010

Schlagworte: Glück, Sammeln + Ausliefern, Strategie für Anfänger, Würfeln + Ziehen

Dauer: 30-40Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 7 Jahren

Page, abwärts bitte! Ganz schön viel Trubel im Hotel Checkout – es herrscht ein Kommen und Gehen. Jeder möchte schnellstens sein Gepäck zur Rezeption gebracht haben und auschecken, bevor es lange Schlangen gibt. Doch natürlich ist der Fahrstuhl entweder voll oder fährt erst nach oben – da kann nur der eifrigste Page noch etwas bewegen und sein Trinkgeld verdienen. Hotel Checkout ist ein pfiffiges Brettspiel aus dem finnischen Verlag TACTIC und wird in Deutschland von Winning Moves vertrieben. Mit Geschick und Würfelglück geht es darum, als erster 25 Koffer der eigenen Farbe an die Rezeption zu bringen und das meiste Trinkgeld zu kassieren. Je 10 Koffer einer Farbe werden auf die Hoteletagen verteilt. Der Fahrstuhl hat jedoch nur Platz für drei Gepäckstücke – und auch die anderen Pagen versuchen ihren Job schnellstmöglich zu erledigen. Per Würfel wird der Fahrstuhl auf und ab bewegt. Da werden Koffer in den Lift geladen, an die Rezeption gefahren, ausgeladen. Es werden Koffer aus voll besetzten Fahrstühlen ausgetauscht und Gepäck wieder zurück in die Zimmer gebracht. Ein lustiges Tohuwabohu, das schnell und einfach erlernt ist und kurze 30 Minuten Spielzeit erfordert. [www.winningmoves.de](http://www.winningmoves.de)

## **JAIPUR**

AutorInnen: Pauchon, Sebastien

Verlag: Gameworks, 2009

Schlagworte: Wirtschaft, Handeln, Strategie, Kartenspiel, Sammeln + Ausliefern, gut zu zweit spielbar, Reisespiel

Dauer: 25-30Min.

SpielerInnen: 2-2

Alter: ab 12 Jahren

Jaipur, Hauptstadt von Rajasthan. Du bist einer der beiden einflussreichsten Händler der Stadt. Das genügt aber nicht, denn nur der Händler mit den zwei Exzellenz-Siegel wird das Privileg genießen, an den Hof des Maharadschas eingeladen zu werden. Du musst also deinen direkten Konkurrenten überflügeln, indem du zu besseren Preisen als er kaufst, handelst und verkaufst, ohne dabei eure Kamele aus den Augen zu verlieren. [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

## **MYSTERY EXPRESS**

AutorInnen: Bauza, Antoine; Laget, Serge

Verlag: Days of Wonder, 2010

Schlagworte: Merkfähigkeit, Polizei, Zug, Bahn, raten, Rätsel

Dauer: 60-90Min.

SpielerInnen: 3-5

Alter: ab 12 Jahren

Nach den Missgeschicken der letzten Tage haben Sie beschlossen, sich einen wohl verdienten Urlaub und den Luxus einer Fahrt im legendären Orient Express zu gönnen. Doch Ihre Ferienstimmung wird schon bald jäh unterbrochen ..., denn kaum hat der Zug Paris verlassen, geschieht es: Ein Passagier wird ermordet! Mystery Express ist ein neues Krimi-Deduktionsspiel von Days of Wonder. Der Mord an Bord des Orient Express wird durch 5 verschiedene Elemente bestimmt, die durch Verbrechenskarten repräsentiert werden. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines der 5 Reisenden, die jeder mit einer eigenen Spezialfähigkeit ausgestattet sind. Es gewinnt der Spieler, der vor Ende der Reise das wer, was, wann, wo und warum über den Mord herausfindet. [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

### **NEW MOON Biss zur Mittagsstunde**

AutorInnen: Tralins, Keith; David-Marshall, Brian; Wang, Matt

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: andere einschätzen, Kinderbuch & Literatur, Partyspiel, Film, Quiz, Wissen, Würfeln + Ziehen, Spiele für Viele

Dauer: 50-60Min.

SpielerInnen: 2-8

Alter: ab 13 Jahren

Eine fantastische Welt voller Abenteuer, Liebe, Sehnsucht und Gefahren! Mit Bella, Edward, Jacob und all den anderen faszinierenden Charakteren aus Biss bestehen die Spieler spannende Herausforderungen und beantworten interessante Fragen zu New Moon und auch zu ihren Mitspielern. Gleich zu Beginn entscheiden die Spieler, ob sie auf der Seite der Werwölfe oder der Seite der Vampire starten – und erleben die fesselnde Bestseller-Story mit spannenden Details und hautnah. Ein Spiel zum Anbeißen. [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

### **SEQUENCE DICE**

AutorInnen: Gibrin, Mauricio; Miyaji, Mauricio; Onca, Fabiano

Verlag: Nordic Games, 2010

Schlagworte: Strategie, Glück, Würfelspiel, gut zu zweit spielbar

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 7 Jahren

Würfeln- und Strategiespaß am kleinen Spielbrett. Sequence Dice ist ein eigenständiges Würfelspiel, das das Spielprinzip des beliebten Kartenlegeklassikers „Sequence“ aufgreift. In „Sequence Dice“ machen die zwei Würfel die Musik. Auf dem Spielbrett gibt es jeweils 4 Felder mit den Ziffern 2 bis 12, außer der 10 und 11, die nicht vorhanden sind. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt und legt anschließend einen Spielstein auf einem leeren Spielfeld ab, dessen Nummer der Augenzahl beider Würfel entspricht. Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler oder erstes Team eine „Sequence“ zu bilden, d.h. eine Reihe mit 5 Spielsteinen derselben Farbe abzulegen, horizontal, vertikal oder diagonal. Wer eine 2 oder 12 würfelt darf noch mal, wer eine 11 würfelt, entfernt einen Stein des Mitspielers, bei einer 12 hat man die freie Wahl der Felder. Dies ist auch schon die gesamte Regel von Sequence Dice, das unmittelbaren Spielspaß verspricht und ca. 30 bis 45 Minuten dauert. Wer glaubt, dass bei Sequence Dice allein das Würfelglück die Partien bestimmen würde, sieht sich schnell getäuscht. Durch geschickte Auswahl der Felder lässt sich Einfluss auf strategisch gute Sequenzen nehmen und so mancher Mitspieler in die Zwickmühle nehmen. [www.winningmoves.de](http://www.winningmoves.de)

### **SHAVE A SHEEP**

Verlag: Lego, 2010

Schlagworte: Glück, Würfelspiel, bauen, konstruieren, Schaf, Wolf, Bausteine, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Ein Schaf kommt selten allein! Die neuen LEGO® Gesellschaftsspiele – die ersten Spiele zum Bauen, Spielen und Verändern. Der einzigartige LEGO Würfel zum Zusammenbauen und die Variationsmöglichkeiten beim Spielen garantieren ein tolles Spielerlebnis sowie jede Menge Spaß für Familie und Freunde. Sammle Wolle was das Zeug hält! Und pass gut darauf auf, denn deine Mitspieler werden versuchen, sie zu klauen. Vergiss dabei aber nicht auf den bösen Wolf zu achten, denn er wird alles daran setzen, dein Schaf zu erschrecken. Ein schnelles, lustiges und unvorhersehbares Spiel für 2 bis 4 Spieler. [www.lego.com](http://www.lego.com)

### **TERRA VENTURA**

Verlag: Bioviva, 2010

Schlagworte: Geografie, Reaktion, Schnelligkeit, Raum / Lage, Wissen, Interkulturell / multikulturell, Natur, Tiere, Pflanzen, Umweltschutz, Bluffen, Partnerschaft, Quiz, Wissen, raten, Selbstkontrolle, Holzmaterial, Eltern bitte mitspielen!, Spiele für Viele, Strategie für Anfänger

Dauer: 45-50Min.

SpielerInnen: 3-6

Alter: ab 8 Jahren

Verehrte Forschungsreisende, begeben Sie sich auf Entdeckungsreise unbekannter und mysteriöser Länder und Regionen! Schnelligkeit und Beobachtungsgabe sind Ihre größten Trümpfe, um neue Lebensräume zu entdecken und die einzigartige kulturelle Vielfalt der Völker unserer Erde kennen zu lernen. Ziel des Spiels: Auf den legendären Reiserouten der großen Forschungsreisenden überqueren Sie Land- und Seewege auf der Suche nach den Wundern unserer Erde. Aber Vorsicht, andere Abenteurer sind vielleicht in den gleichen Gebieten unterwegs! Lassen Sie sich nicht enttarnen und seien Sie die Ersten, die Ihre Frachträume mit Ihren Entdeckungen füllen! Beobachten, lernen und tricksen, um der berühmteste Forschungsreisende zu werden! [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

### **TIP TOPS**

AutorInnen: Fraga, Roberto

Verlag: Bioviva, 2010

Schlagworte: Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Feinmotorik, Fantasiewelt, Umweltschutz, im Spiel bewegt sich was, Holzmaterial, Reisespiel

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 6 Jahren

Stapel so schnell wie möglich die Sterne auf die sich drehenden Kreisel! Du musst sehr geschickt sein und strategisch vorgehen, um als Erster Deine Farbkombination zu erreichen. Bei Gleichstand gibt es ein Duell, denn am Schluss kann es nur einen Sieger geben! Ein mordsvergnügendes Spiel, das Du überall auf der Welt spielen kannst! [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

### **WUNDERWALD**

Verlag: Bioviva, 2010

Schlagworte: Konzentration, Kooperation, Merkfähigkeit, Sehen, Schauen, Beobachten, Strategie für Anfänger, Fantasiewelt, Hexen, Zauberer, Geister, Natur, Tiere, Umweltschutz, Wald, Würfeln + Ziehen, variable Spielphasen, Sammeln + Ausliefern, Holzmaterial, Spiele für Viele

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 4 Jahren

Die Tiere des Waldes vereinen ihre Kräfte, um ihren Freund zu retten, den alten Zauberer. Schnell, der Zaubertrank muss hergestellt werden, bevor die Sonne untergeht! Ihr müsst Euch das Rezept des Zaubertranks einprägen, dann den verzauberten Wald durchqueren, um alle Zutaten zu finden. Aber Achtung, wenn die Sonne untergeht, ist es zu spät! The Fantastic Forest ist ein Kooperationsspiel: die Kinder helfen sich gegenseitig, um alle gemeinsam den Sieg davon zu tragen. [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

## **YAMY**

AutorInnen: Gerchambeau, Max

Verlag: GiGamic, 2010

Schlagworte: Strategie, Bluffen, Kartenspiel, Glück, Metallbox, Reisespiel

Dauer: 25-30Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 7 Jahren

Was für seltsame Karten: Quadratisch, durchnummeriert von 1 bis 6 und in vier Farben! Jeder Spieler startet mit 5 davon und tauscht in jeder Runde eine aus, um eine Kombination zu erreichen, die er auf seinem Punkteblatt noch nicht abgehakt hat: Doppelpaar, Drilling, Vierer, Full, Suite, Farbe, 1er-Set, 2er-Set usw. Spielen Sie geschickt, denn wenn die Mitspieler Ihnen auf die Schliche kommen, könnten sie Ihren Plan durchkreuzen! Sobald ein Spieler seine Karten auf den Tisch legt, müssen Sie die erreichte Kombination eintragen oder eines Ihrer Ziele opfern. Zocken, Taktieren und Bluffen – Yamy ist garantiert ein voller Erfolg! [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)