

Spielliste: Super Mario, Tetris & Co.

Haben Sie gewusst, dass es von bekannten Computer- und Konsolenspielen wie Tetris oder Super Mario Land auch Brettspiele gibt? Aber auch viele Brettspiele erscheinen als Computerspiel auf CD- oder DVD-ROM und auch im Internet finden sich zahlreiche Umsetzungen von Brettspielen als Browsergame. Vom Brettspiel des Jahres 2008 „Keltis“ inspiriert wurde das Computer- und Konsolenspiel „Keltis“ entwickelt.

Das Genre der Strategiespiele ist bei Computer- und Konsolenspielen und bei Brettspielen recht ähnlich – sieht man davon ab, dass Computer- und Konsolenspiele digital und Brettspiele analog sind. Im Computerspiel „Die Siedler 7“ gilt es mit einer geschickten Taktik ein Reich mit Macht und Ansehen aufzubauen. Auch in „Die Siedler von Catan“ ist das Ziel durch geschicktes Handeln Siedlungen und Städte zu bauen und so möglichst viele Punkte zu bekommen.

In dieser Liste finden Sie noch zahlreiche weitere Brettspiele die eine Ähnlichkeit zu Computer- und Konsolenspielen aufweisen!
Zu jedem Spiel finden Sie Angaben zur Altersempfehlung, SpielerInnenanzahl sowie Spielkategorie.

Alle angeführten Spiele können Sie in der wienXtra-spielebox günstig ausleihen.

wienXtra-spielebox

Albertgasse 35/II

1080 Wien

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

Tel: 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



AFRICAN PARK

AutorInnen: Canetta, Marco; Niccolini, Stefania

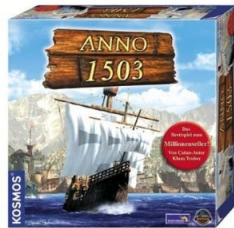
Verlag: giochix, 2009

Schlagworte: Strategie, Dschungel, Tiere, Kartenspiel, Karten einsetzen, Reisespiel

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren



ANNO 1503

AutorInnen: Klaus Teuber

Verlag: Kosmos, 2003

Schlagworte: Strategie

Dauer: 50-70Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

ANNO 1503 Aristokraten u. Piraten (Erweiterung)

AutorInnen: Klaus Teuber

Verlag: Kosmos, 2004

Schlagworte: Strategie

Dauer: 60-90Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

BATMAN FOR EVER

Verlag: Parker, 1995

Schlagworte: Abenteuer/Fantasy

Dauer: 25-35Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren

CIVILIZATION

AutorInnen: H.P.Gibsons & Sons Ltd.

Verlag: Welt d. Spiele, 1988

Schlagworte: Strategie

Dauer: 120-240Min.

SpielerInnen: 2-7

Alter: ab 12 Jahren

CIVILIZATION - WESTEUROPAERWEITERUNG

AutorInnen: F.G.Tresham
Verlag: Welt d. Spiele
Schlagworte: Strategie
Dauer: 360-480Min.
SpielerInnen: 2-8
Alter: ab 12 Jahren

DAS SUPER MARIO SPIEL

Verlag: Kid Fun
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 8 Jahren

DER REGENBOGENFISCH

AutorInnen: Marcus Pfister
Verlag: Ravensburger, 1992
Schlagworte: Kooperation
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 5 Jahren



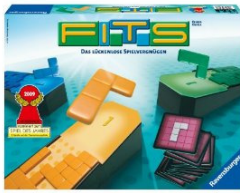
DIE SIEDLER VON CATAN

AutorInnen: Klaus Teuber
Verlag: Franckh, 1995
Schlagworte: Strategie
Dauer: 60-75Min.
SpielerInnen: 3-4
Alter: ab 12 Jahren



EINFACH GENIAL

AutorInnen: Reiner Knizia
Verlag: Kosmos, 2004
Schlagworte: Strategie
Dauer: 30-60Min.
SpielerInnen: 1-4
Alter: ab 10 Jahren



F.I.T.S

AutorInnen: Knizia, Reiner

Verlag: Ravensburger, 2009

Schlagworte: bauen, Strategie, Raum/Lage, Flächen ausnützen, Legespiel, ausgezeichnet, Plastikmaterial, zum Alleinspielen

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 8 Jahren



FORMULA D

AutorInnen: Randall, Eric; Lavour, Laurent

Verlag: Asmodee, 2008

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

Neuaufgabe

Dauer: 60-90Min.

SpielerInnen: 2-10

Alter: ab 8 Jahren

FROGGER

Verlag: MB

Schlagworte: Verkehr

Dauer: 20-35Min.

SpielerInnen: 2-2

Alter: ab 7 Jahren

GINGA STICKS

AutorInnen: Apollonio, Johann; Apollonio, Thomas

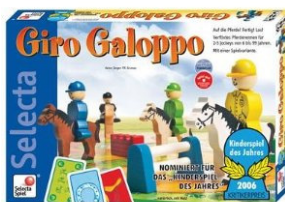
Verlag: Ginga Sticks

Schlagworte: Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik, Geschicklichkeit, Fußball, im Spiel bewegt sich was, 3-Dimensional, gut zu zweit spielbar, Kugeln, kurze Spielregel

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-2

Alter: ab 6 Jahren



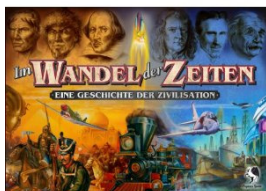
GIRO GALOPPO

AutorInnen: Jürgen P.K. Grunau
Verlag: Selecta, 2006
Schlagworte: Sport
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-5
Alter: ab 6 Jahren
nominiert zum "Kinderspiel des Jahres 2006"



HOTEL SAMOA

AutorInnen: Ostby, Kristian R. A.
Verlag: White Goblin Games, 2010
Schlagworte: Strategie, Ferien, Wirtschaft, Interkulturell / multikulturell, Karten einsetzen, Spekulieren, Spiele für Viele
Dauer: 45-60Min.
SpielerInnen: 3-6
Alter: ab 10 Jahren



IM WANDEL DER ZEITEN

AutorInnen: Chvátíl, Vlaada
Verlag: Pegasus Spiele, 2009
Schlagworte: Strategie, Antike, komplexes Strategiespiel, lange Spielregel, Karten einsetzen, Geschichte
Dauer: 120-150Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 12 Jahren



IM WANDEL DER ZEITEN Das Würfelspiel - Bronzezeit

AutorInnen: Leacock, Matt

Verlag: Pegasus, 2009

Schlagworte: Strategie, Antike, Erobern, Glück, Würfelspiel, gut zu zweit spielbar, Holzmaterial, kurze Spielregel, zum Alleinspielen, zwei & mehr Varianten

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 8 Jahren



INDIANA JONES

AutorInnen: Saragosa, Alessandro

Verlag: Clementoni, 2008

Schlagworte: Strategie

Dauer: 45-60Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren



KELTIS

AutorInnen: Reiner Knizia

Verlag: Kosmos, 2008

Schlagworte: Strategie

Dauer: 25-35Min.

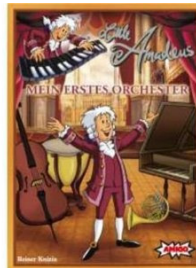
SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren



LIGRETTO Fußball

AutorInnen: Reiner Stockhausen
Verlag: Schmidt, 2006
Schlagworte: Fördern/Lernen, Reaktion, Sport
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 2-8
Alter: ab 8 Jahren



LITTLE AMADEUS MEIN ERSTES ORCHESTER

AutorInnen: Knizia, Reiner
Verlag: Amigo, 2008
Schlagworte: Glück, Bluffen, Musik, Comic, Versteigern, kurze Spielregel, Reisespiel, zwei & mehr Varianten
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-5
Alter: ab 5 Jahren



MEMORY Hello Kitty

Verlag: Ravensburger, 2009
Schlagworte: Memo, Merkfähigkeit, Katze, Comic,
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-8
Alter: ab 4 Jahren



MONZA

AutorInnen: Jürgen P. K. Grunau
Verlag: Haba, 2000
Schlagworte: Sport
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 5 Jahren



PAC-MAN

Verlag: MB, 1982
Schlagworte: Aktion/Technik
Dauer: 15-25Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 7 Jahren

RETTET DIE PRINZESSIN!

Verlag: Schmidt
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 6 Jahren



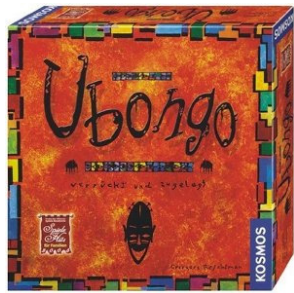
TETRIS

AutorInnen: V. Gerasimov, A. Pajitnov
Verlag: Tomy, 1992
Schlagworte: Strategie
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 2-2
Alter: ab 5 Jahren



TKKG Das Phantom der Nacht

AutorInnen: Haferkamp, Kai
Verlag: Schmidt, 2007
Schlagworte: Detektiv
Dauer: 25-35Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 6 Jahren



UBONGO

AutorInnen: Grzegorz Rejchtman

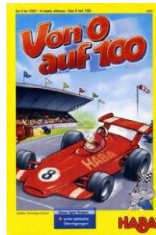
Verlag: Kosmos, 2005

Schlagworte: Strategie

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren



VON 0 AUF 100

AutorInnen: Dominique Ehrhard

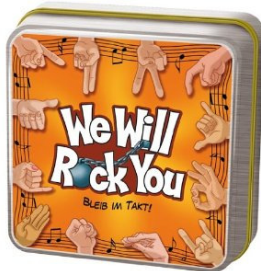
Verlag: Haba, 2005

Schlagworte: Sport

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 6 Jahren



WE WILL ROCK YOU

AutorInnen: Ecoutin, Gabriel

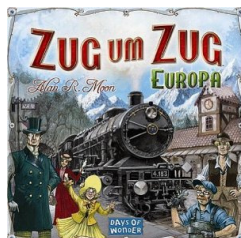
Verlag: Cocktailgames, 2009

Schlagworte: Ausdruck, Konzentration, Grobmotorik, Musik, Reaktion, Schnelligkeit, Sehen, Schauen, Beobachten, Partyspiel, Agieren, Bewegung, Kartenspiel, Fasching, kurze Spielregel, lustig, Metallbox, Reisespiel, Spiele für Viele

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 4-12

Alter: ab 10 Jahren



ZUG UM ZUG

AutorInnen: Alan R. Moon

Verlag: Days of Wonder, 2004

Schlagworte: Strategie

Dauer: 30-60Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren