



12.- 14. November

Congress Center Villach

Interessengemeinschaft "Spiel mit!" Kärnten

Obfrau: Mag. Dagmar E. Kasebacher, Gröflacherweg 19, A-9521 Treffen • Mob. Tel. 0650/4352506 •
e-mail: dagmar.kasebacher@spieletage.at

Medien- und Öffentlichkeitsarbeit: Mag. Thomas Lutzmayer, Rosenhügelweg 8a, 9523 Landskron • Mob.Tel. 0664/8193144
e-mail: thomas.lutzmayer@spieletage.at

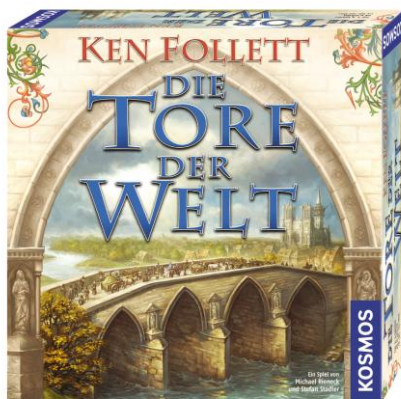
Bankverbindung: Kto. 32871 • Sparda Bank Villach/Innsbruck • BLZ 46660

www.spieletage.at

Kärntner Spieletage 2010 – hier spielt sich's ab!

Beim letzten Mal haben wir ihnen ein paar Kinderspiele präsentiert, weshalb wir diesmal einige Familien- bzw. Strategiespiele in den Mittelpunkt stellen wollen. Wir werden oft gefragt: „Welches Spiel ist das Beste des Jahres?“ oder „Welches Spiel können sie mir und meiner Familie empfehlen?“ Doch so einfach wie diese Fragen scheinen, so schwer ist es sie zu beantworten.

Denn es gibt aus unserer Sicht ausschließlich gute Spiele, es ist alles nur eine Frage des Geschmacks. So verhält es sich dann auch bei den Spieleneuheiten des Jahres 2010, die wir ausgiebig getestet haben. Hier nun einige die unseren Geschmack getroffen haben:



Wieder einmal beeindruckt der Kosmos Verlag mit der kongenialen Umsetzung eines Roman-Bestsellers in ein strategisches Brettspiel. Nach dem Erfolg von „Die Säulen der Erde“ diente nun auch Ken Folletts Buch-Fortsetzung „**Die Tore der Welt**“ als perfekte Vorlage für ein spielerisches Abenteuer im mittelalterlichen England. Der Spielablauf orientiert sich eng an

der Buchvorlage, Spannung und Atmosphäre des Spiels stehen dem Lesevergnügen um nichts nach, was dem Spiel auch die Auszeichnung „Spiel des Jahres 2010 – Plus“ gebracht hat.



Das Szenario startet 1337, also zwei Jahrhunderte nach dem Finale des Vorgängerwerkes. Der englische Ort Kingsbridge steht am Übergang von feudaler und klerikaler Macht zum städtischen Aufschwung. Hundertjähriger Krieg und die ausbrechende Pestepidemie bilden den historischen Hintergrund.

Spieltechnisch ist der Ablauf in vier chronologisch geordnete Kapitel gegliedert, die jeweils aus sechs Runden bestehen. Am Beginn jeder Runde steht immer ein Ereignis, das verschiedene Folgen für alle und für einzelne Spieler hat (die Entscheidungen trifft in dieser Phase jeweils einer der Spieler). Dann wird Einkommen kassiert, die Gunst der Herrscher beansprucht und schließlich von jedem

Spieler eine Aktion gesetzt, die von der Spende für Bauvorhaben bis zum Verkauf von Wolle auf dem Tuchmarkt reichen kann.

Was sich im Roman über 24 Jahre und über 1.200 Seiten erstreckt, bewältigt die Brettspiel-Version in rund zwei abwechslungsreichen Stunden, ehe der Sieger feststeht.



Ein weiteres Spiel, das wir während der Vorbereitungszeit im Sommer öfters gespielt haben, ist „**Phase 10**“ von Ravensburger.

Der Spieletitel „Phase 10“ ist dabei nicht neu, denn das Kartenspiel gibt es bereits seit 2005.

Jeder Spieler ist darauf bedacht, je nach Phase eine Kartenkombination durch geschicktes Nachziehen oder Tauschen zusammenzustellen.

Hat man zu Beginn noch die leichten Aufgaben – wie etwa 6 Karten gleicher Farbe – zu lösen wird es im Laufe des Spiels immer schwieriger aus den anfänglich 10 Karten die geforderte Kartenkombinationen zu sammeln.

Ein Vierling, ein Drilling und ein Pärchen stellt da schon eine echte Herausforderung dar. Damit die Aufgaben aber dennoch gelöst werden können, darf man sich bei Nichterfüllen in einer Runde bis zu 5 Karten aussuchen, die man dann in die nächste Runde mitnimmt. Mit dieser Basis und der Möglichkeit Jokerkarten zu erspielen, sollte es gelingen die Phase 10 zu erreichen.

Ein weiteres sehr gelungenes aber auch komplexeres Spiel ist „**Fresco**“ von Queen Games. Das Deckenfresko des Doms muss dringend restauriert werden, denn der Bischof erwartet hohen Besuch und möchte einen guten Eindruck hinterlassen. Sie als Spieler müssen im Auftrag des Bischofs ihr Können als Freskenmaler unter Beweis stellen.

Doch das ist gar nicht so einfach! Der Arbeitstag muss gut geplant werden. Stehen Sie lieber früh auf und nutzen die Gelegenheit, die



besten Farben auf dem Markt zu kaufen? Dann müssen Sie allerdings auch in Kauf nehmen, dass Ihre Laune sinkt. Oder schlafen Sie lieber etwas länger und machen sich dann in bester Stimmung an die Arbeit?

Nicht vergessen – das Einkommen mit dem Malen von Porträts im Atelier aufzubessern. Auch ein abendlicher Besuch im Theater sollte eingeplant werden, schließlich müssen die Malergehilfen bei Laune gehalten werden! Nur wer clever plant, kann der erfolgreichste Freskenmaler werden und die meisten Siegpunkte erzielen.

Fresko ist ein farbenfrohes Spiel mit tollem Spielmechanismus, in dem bereits 3 Erweiterungsmodule enthalten sind.

„**Scorpio**“ aus dem Hause Wissensspiel der anderen allem bei „Scorpio“. Das Fragemarathon den erreicht, muss beim Finale vorgelesene Frage richtig gleich fünf auf einmal. Kurz deshalb so mancher



Piatnik ist ein Art. Wissen sticht – vor Team, das nach einem Schwanz des Reptils nicht wie bisher nur eine beantworten, sonder vor der Ziellinie geht Mannschaft die Puste

aus (Konditionsprobleme) – eine Chance für die anderen Teams aufzuholen.

Der Faktor Zeit spielt auch bei Scorpio eine Rolle, denn eine Uhr gibt die Zeit vor, die eine Mannschaft zur Beantwortung der jeweiligen Frage hat. Doch nicht nur klassisches Grundwissen ist bei Scorpio gefragt, sondern auch amüsante, originelle und geistreiche Fragen müssen für den Sieg richtig beantwortet werden.

Wer also eines dieser Spiele testen oder das passende Spiel zu seinem Spielgeschmack finden möchte, sollte unbedingt die Kärntner Spieletage 2010 im Congress Center Villach besuchen!

Also bis dahin – Nice dice!

Dagmar E. Kasebacher, Obfrau

Thomas Lutzmayer, Obmann Stv.

und das TEAM der Kärntner Spieletage ´10