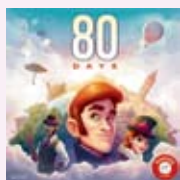






## Spiele Hit Familie

präsentiert Spiele für Kinder und Eltern, diese spielen gleichberechtigt, alle haben gleiche Gewinnchancen. Richtiger Spielespaß für alle.



### 80 Days

Wir Weltreisenden eifern Phileas Fog am Weg von London um den Erdball auf verschiedensten Routen per Heißluftballon, Zug oder zur See nach. Doch gewinnt nach fünf Etappen nicht, wer zuerst London erreicht, sondern derjenige, der außerdem unterwegs die lukrativsten Abenteuer bestehen konnte. Dafür benötigt es mal Schirm, Zylinder oder gar eine Pistole, Utensilien, die in den Koffer passen und ebenso erworben werden müssen, wie die Tickets je Transportmittel für die jeweiligen Reisedestinations. Doch aufgepasst: Die jeweiligen Kosten dafür steigen mit jedem Kauf eines Spielers – Reisen ist nicht billig! Vielleicht zwischendurch ein Abenteuer erleben oder auf ein aktuell günstigeres Transportmittel wechseln und die Route umplanen oder auch eine Reise-Pause einlegen, um Geld zu sparen. Wem gelingt es also am besten, mit der Reisekasse umzugehen, seine Assistenten am effektivsten einzusetzen und dabei die anderen Reisenden im Auge zu behalten?

Laufspiel für 2-4 Spieler  
von Emanuele Briano • Verlag: Piatnik



## Spiele Hit Freunde

präsentiert Spiele für Jugendliche und Erwachsene, mit gleichen Gewinnchancen, die Mitspieler sind älter als 12 Jahre oder haben das Spielthema als gemeinsames Interesse.



### Black Stories: Das Spiel

20 mörderische Fälle warten darauf, von uns gemeinsam gelöst zu werden. Die jeweilige Fallakte gibt uns einen ersten Hinweis: „Als der Kapitän die Brücke betrat, wusste er, dass der Maschinist tot war.“ Weitere Szenekarten, die wir nun nach und nach aufdecken, sollen uns helfen, dieses Rätsel zu lösen. Bei jeder gilt es, einige Fragen zu beantworten wie „Stimmt die Uhrzeit?“ „Ist das Schiff auf Kurs?“ „War die Crew bei der Besprechung vollzählig?“ Spannend: Die Anzahl der mit „Ja“ beantworteten Fragen wird mittels Büroklammer markiert, auf der Rückseite gibt es Aufschluss über die Abweichungen von der Lösung (null bis drei) und direkt anschließend Siegpunkte! Nach der vierten Szene werden vier Hinweiskarten aufgelegt, die bei Aktivierung Siegpunkte kosten, danach muss der Fall möglichst genau beschrieben werden. Nun folgt die Auflösung: Die Fallkarte wird vorgelesen und für richtige Antworten winken Siegpunkte. Nach zwei aufgeklärten Fällen endet ein Spiel und wir erfahren, ob wir eher noch blutige Anfänger oder vielleicht schon absolute Profis sind.

Krimispiel für 1-4 Spieler  
von I. & M. Brand • Verlag: moses



## Spiele Hit Karten

präsentiert Karten-Spiele mit einfachem Zugang und moderater Spieldauer, die Spielespaß für ein breites Spieler-Publikum bieten.



### Fasanerie

Ganz historischen Fasanerien nachempfunden, die mit vielen schönen bunten Vögeln einst dem Adel als ein anmutiges Ausflugsareal dienten, „bevölkern“ in Fasanerie hübsch anzusehende Vögel(-karten) das Kartendeck. Diese sollen von uns – Angestellte von hohen Herrschaften – gesammelt werden, die wertvollste Tier-Sammlung gewinnt. Das Spannende dabei: Die Wertigkeit eines Tiers wird meist durch die Gruppe definiert, sodass unterschiedliche Sammel-Logiken zu berücksichtigen sind: Mal sollte man eher größere Gruppen einer Art, mal kleine, oder aber auch nur paarweise sammeln, um Punkte-maximierend zu agieren bzw. gar um Minus-Punkte zu vermeiden. Bei *Fasanerie* kommt man sich beim Sammeln durchaus in die Quere – Interaktion also groß geschrieben, muss mitunter taktieren und sich vielleicht doch einen Plan machen, welche Tiere man denn sammeln sollte – und vor allem, wie viele!

Sammelspiel für 1-2 Spieler  
von Friedemann Friese • Verlag: 2F



## Spiele Hit Kinder

präsentiert Kinder-, sowie Lernspiele. Erwachsene können, müssen aber nicht mitspielen. Der Spielespaß liegt vor allem bei den Kids.



### Beet hupfer!

Als Gemüsegärtner wollen wir möglichst viel Gemüse ernten – Schnecken sollten nicht dabei sein! Was brauchen Pflanzen zum Wachsen? Richtig: Wasser. Genau das gießen wir auf die Samen in den Erdmulden, auf dass diese zu wachsen beginnen und – sind genug gleiche Pflanzen sichtbar – geerntet werden können. Doch wo sind die anderen Pflanzen versteckt und gelingt es mir, den Wassertopfen dorthin

rollen zu lassen? Ganz konzentriert wird da die Gießkanne am Spielfeldrand angelegt und vorsichtig gekippt – Kind will ja keine Schneckenplage heraufbeschwören, denn die fressen uns Pflanzen weg! Wer sammelt also das meiste Gemüse und hält dieses Schnecken-frei?

**Jury:** »Spielerisch fördert das leicht zugängliche Sammel-, Memo- und Geschicklichkeitsspiel einfache taktische Überlegungen, Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination sowie Merkfähigkeit.«

Geschicklichkeits- und Memospiel für 1-4 Spieler  
von B. Weber • Verlag: Zoch



## Spiele Hit Experten

präsentiert Spiele mit komplexen Regeln und höheren Einstiegsschwellen und bietet dementsprechend viel Herausforderung und Spielespaß, speziell für erfahrene Vielspieler.



### Merchants Cove

An drei Markttagen wollen wir als Schmied, Alchemistin, Kapitänin und Zeitreisende möglichst viel Reichtum durch Warenverkauf anhäufen und in der Zeit davor möglichst die gefragtesten Waren produzieren. Diese Zeit gilt es effektiv zu nutzen, schließlich stellt sie auch die Kosten-Einheit in Form von Sanduhren für alle Aktionen dar. Tränke Brauen, das Schmieden oder das Schätze-Heben bzw. Fischen sind solche, die sich

je nach Rolle zwar völlig voneinander unterscheiden, im Ergebnis jedoch einen vergleichbaren Warenproduktionsprozess darstellen. Allen Rollen gemein wiederum ist es, Stadtbewohner anzustellen und mitarbeiten zu lassen – eine Option, die ebenso wie nahezu alle Maßnahmen, die man treffen will, wohlüberlegt sein sollte. Außerdem ist darauf zu achten, die Käuferschaft in den richtigen Hafen zu lotsen, denn je mehr Käufer, desto besser für die eigene Kasse. Und lag man einmal falsch in der Prognose der Marktlage, dann kann die Ware auch für den nächsten Markttag zurückgehalten werden – doch bleibt das der Konkurrenz freilich nicht verborgen!

Wirtschaftsspiel für 1-4 Spieler von C. Ostrand, J. Cantin  
und D. Villareal • Verlag: Pegasus



## Spiele Hit Trends

zeichnet Spiele aus, die einem im Trend liegenden Genre angehören bzw. die Themen behandeln, die uns aktuell bewegen.



### Atiwa

Wir übernehmen die Rolle von Bauern im westafrikanischen Ghana, wobei es gilt, die Bedürfnisse der Bevölkerung möglichst gut mit denen der Natur zu verbinden und eine ökologisch nachhaltige Wirtschaft aufzubauen.

Flughund-Kolonien, Ziegen oder Buschtiere anzusiedeln, hilft ebenso, wie der Anbau von Obstbäumen. Die Schulung der Familien ist gar essentiell, sorgt diese doch für regelmäßiges Einkommen – im umgekehrten Fall bleibt den Bewohnern fast nur noch das Schürfen nach Gold und Bauxit übrig, was freilich zu Verschmutzung führt. Gelingt es uns, das Nahrungsangebot so weit zu erhöhen, dass wir vor Dorfgründungen nicht zurückschrecken müssen?

Umwelt- und Aufbauspiel für 1-4 Spieler  
von Uwe Rosenberg • Verlag: Lookout Games

## Spiele Hits **Familie**



### **Dorf fromantik** (Pegasus)

Die gelungene Umsetzung des Computerspiels bietet stressfreien Spielspaß sowie eine idyllische Atmosphäre und vereint als minimalistisches Aufbauspiel Strategie- mit Puzzle-Elementen.



### **Super Mega lucky box** (Ravensburger)

Parallel gespielt und leicht zugänglich, dazu ein irgendwie vertraut wirkendes Konzept – das sind die Zutaten des gelungenen Abkreuz- und Sammelspiels im Flip & Write Stil.



**Art Gallery** (Piatnik) Das taktische Sammelspiel rund um einen Museumsbesuch, bei dem man berühmte Gemälde aus den bekanntesten Museen der Welt ersteigern kann, besticht durch „bildgewaltiges“ Design und Schlichtheit der Spielmechanik.



### **My Lil' Everdell** (Pegasus)

Die Familien-Variante des Experten-Spiels *Everdell* entführt uns in die nun weniger von taktischen Tüfteleien geprägte, friedliche Waldwelt. Herausragende grafische Gestaltung!



**King of Monster Island** (Iello) Das opulente Würfel- und Karten-getriebene Konfliktspiel, thematisch für Teenager und Jugendliche als Zielgruppe, ist zwar stark an die *King-of-Tokio*-Spiele angelehnt, unterscheidet sich aber grundlegend: Es ist kooperativ!



**Duos** (Granna) Das sehr leicht zugängliche Assoziations- und Partyspiel verspricht Spannung ohne heftiges Grübeln und verbindet Generationen oder unterschiedliche Kulturkreise, was besonders reizvoll ist!



### **Flip4** (noris)

Eine gelungene Weiterentwicklung des Klassikers „Vier gewinnt“, bei der das Motto unverändert gilt, jedoch eine räumliche Komponente ins Spiel kommt.



### **Escape your home** (noris)

Das neuartig-originelle Escape-Spiel in sechs zunehmend schwieriger werdenden Missionen wird in der ganzen Wohnung gespielt und bringt Bewegung und Hektik ins Haus – spannend!



### **That's not a hat** (Ravensburger)

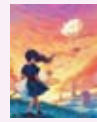
Der Karten-basierte Memo-Spaß verblüfft mit einfachsten Regeln und zündet besonders in großen (Familien)Runden! Begeistert auch Wenig-Spieler!



### **Toko Island** (Helvetiq)

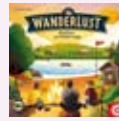
„Anders“ als herkömmlich designed begeistert das kooperative Sammelspiel mit Memoeffekt, mit hochwertigem Material, einem Trophäenbuch und nicht zuletzt mit einem gut durchdachten Konzept.

## Spiele Hits **Freunde**



### **Canvas** (Asmodee)

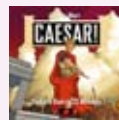
Das künstlerisch designte Sammelspiel rund um Künstler, die einem Kunstfestival entgegenfiebert, besticht durch clever konzipiertes Material, das für die richtige Atmosphäre sorgt. Auch für Kunstbanausen!



**Wanderlust** (Game Factory) Im variantenreich ausgestatteten, mittels Deckbuilding Karten-getriebenen Laufspiel machen wir Aktiv-Urlaub im Sommercamp. Stimmig und je nach Setting unterschiedlich im Interaktionslevel bzw. Strategie-Ansatz.

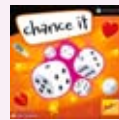


**Lautsalat** (Schmidt) Augen schließen und sich nur auf die Geräuschkulisse konzentrieren, heißt es im originell-witzigen, kooperativen Action-Partyspiel mit Bruhaaa-Potential. Begeistert auch Gelegenheitsspieler!



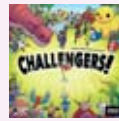
### **Caesar** (Schwerkraft)

Das hübsch-übersichtliche, eher traditionell gestaltete Mehrheiten- und Eroberungsspiel für zwei Strategen punktet mit Variantenreichtum, moderater Spieldauer und genau der richtigen Prise Glück.



### **Chance it** (Zoch)

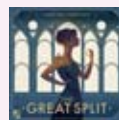
Erfrischend „anders“ begeistert das unkomplizierte zockige Sammelspiel durch ein gutes, neuartiges Konzept, das taktische Elemente und strategische Ansätze ebenso wie intuitives Spiel ermöglicht.



**Challengers!** (1 more Time Games) Die originelle, flott gespielte Mischung aus Deckbuilding und Capture-the-flag lässt Turnier-Atmosphäre bei den Multi-Duellen aufkommen - besonders in großen Runden!



**Orichalkum** (Pegasus) In diesem Legespiel erkunden wir Inseln, um für Atlantis eine neue Heimat zu finden. Es werden Gebäude gebaut, Monster bekämpft und die Gunst der Titanen erworben. Das Spiel bietet einfache Regeln, erfordert taktische Entscheidungen.



### **The Great Split** (Horrible Guild)

Das atmosphärisch noble, an den Jugendstil erinnernd gestaltete, sehr interaktive Biet-, Sammel- und Draftingspiel setzt auf das Kuchenprinzip: Der eine teilt, der andere wählt aus!



### **Hitster** (Jumbo)

Clever konzipiertes Musik-Partyspiel, das über App und *spotify* (Gratisaccount reicht) läuft und uns Songs auf einer Zeitleiste einordnen lässt! Bewährtes Konzept für alle (Pop/Mainstream) Musik-Begeisterten!



### **Next Station London** (HCM Kinzel)

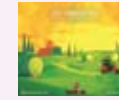
Das kompakt designte Flip & Write, in dem wir ein U-Bahn Netz nach diversen Vorgaben planen, bezieht Buntstifte mit ein – praktisch & innovativ im Handling, sehr gut austariert!

## Spiele Hits **Experten**



### **East India Company** (Huch!)

Das taktische und interaktive Handelsspiel, mit Worker-Placement als Teil der Spielmechanismen, thematisiert den einstigen Seehandel mit Fernost und erlaubt dank genial-einfachen Regelungen ein zugänglicheres Spielvergnügen.



### **La Famiglia** (Feuerland)

Basierend auf den Mafia-Kriegen der 1980er, geht es um Area-Control, cleveren Einsatz seiner Handlanger, jedoch allem voran um eine gute Team-Abstimmung: Es spielen nämlich stets zwei gegen zwei Mafia-Clans.



### **Council of Shadows** (Alea)

Beim taktisch-strategischen Optimierungsspiel mit Wettlauf-Charakter, das weit in der Zukunft spielt, ist der effizienteste Energienutzer gefragt. Originell und innovativ: Erwerb und Vermehrung der Siegpunkte.



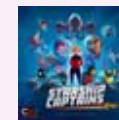
### **Bitoku** (Schwerkraft)

Angesiedelt in der japanischen Mythologie, besticht das komplexe und abwechslungsreiche, sehr detailverliebt gestaltete Spiel mit einem cleveren Dice-Placement Mechanismus und einer Prise Deckbuilding.



### **Encyclopedia - Forschungsreise ins Tierreich**

(HolyGrail) Expeditionen ins Tierreich sollen auf allen Kontinenten finanziert und deren Ergebnisse publiziert werden. Dabei sticht vor allem das originelle Dice-Placement ins Auge, das paradoxerweise kaum glückslastig ist.



### **Starship Captains** (CBG)

Als frisch beförderte Captains wollen wir im Logistik- und Worker-Placement-Spiel der Sternenslotte unser Können beweisen und ausgehend von der Raumbasis Missionen, verteilt auf 12 Planeten, erfüllen.



### **Drei Schwestern** (Schwerkraft)

Das als Roll & Write umgesetzte Entwicklungs- und Sammelspiel bietet ein großes Potpourri an Strategien und ist sehr stimmig umgesetzt – definitiv nicht jedoch gilt: Der dümmste Bauer hat die dicksten Kartoffeln.

Die auf der Empfehlungsliste der jeweiligen Kategorie angeführten Spiele sind in die engere Auswahl zum Spiele-Hit gekommen und aus Sicht der Jury daher als absolut empfehlenswert einzustufen. Zudem bietet diese im immer breiter werdenden Spiel-Spektrum auch Spielen aus Sub-Kategorien bzw. Nischen-Bereichen eine Plattform.

## EMPFEHLUNGSLISTE

Warum eine Empfehlungsliste?  
Warum noch mehr Spiele-Tipps?

Einerseits sind individuelle Vorlieben in Bezug auf Thema, Mechanik, Konzept oder Design eines Spiels verschieden, andererseits steigt die Zahl an Veröffentlichungen jährlich und immer neue Bereiche werden erschlossen. Dieser Dynamik zollen wir gerne Tribut und listen weitere Neuheiten-Highlights auf, um Ihnen einen besseren Überblick zu verschaffen.

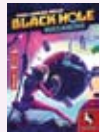
### Spiele Hits **Karten**



**Infernal Wagon** (Iello)  
Der originelle, hektisch-kooperative Ablegespaß auf Zeit verlangt (sehr) gutes Teamwork, Taktik und Kommunikation. Spannend, variabel im Schwierigkeitsgrad und dazu eine Western-Musik-Timer-App!



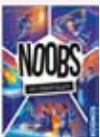
**Lorcana** (Ravensburger)  
Beim hochwertig illustrierten, im Disney-Universum angesiedelten und sehr stimmig in Themendecks umgesetzten Trading-Card-Game sammeln wir Disney-Legenden, benötigen Tinte und „singen“ sogar!



**Black Hole** (Pegasus)  
Drafting- und Sammelspiel mit Zocker-Elementen, das auch ganz besonders mit seinen bunt durchgemischten Popkultur-Referenzen fasziniert.



**Loading** (Game Factory)  
Sympathisch designed, originell-innovativ und modern im Thema, simuliert das hektische Such- und Sammelspiel einen Ladeprozess mit Karten. Deckbuilding mal (ganz) anders!

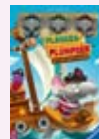


**Noobs im Weltraum** (Kosmos)  
Das Karten-basierte kooperative Spiel auf Zeit verlangt von den Spielern, die eine Raumschiff-Crew auf ihrer ersten Mission mimen, gute Kommunikation. Hoch-originell, spannend – erinnert an Escape-Spiele.

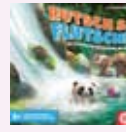
### Spiele Hits **Kinder**



**Käpt'n Pepe Schatz Ahoi!** (Haba)  
Das hochwertig designte, kooperative Logikrätselspiel auf Zeit mit Legacy-Element ist eingebettet in eine Abenteuergeschichte, deren Ausgang ebenso wie das Spiel auch Erwachsene fasziniert.



**Plankenplumpser** (Ravensburger)  
Scurril-witzige Elefantenpiraten wollen nicht über die Planke ihres 3D-Piratenschiffs stürzen – das Gold hätten sie aber gerne! Ein clever konzipiertes Zockerspiel – auch für Erwachsene!



**Rutsch & Flutsch!** (Game Factory)  
Beim heiteren Schildkröten-Schnippen geht es darum, die Freunde von Max, der Schildkröte, die sich versteckt haben, zu finden. Ein Geschicklichkeits- und Memo-Spiel mit hohem Wiederpielreiz!



**Klamottenklau im Mäusebau** (Gigamic)  
Gemeinsam heißt es in dem herzigen Such- und Merkspiel mit der nur kurz leuchtenden Taschenlampe ins Mäusehaus zu spähen und verschwundene Gegenstände zu finden. Klingt einfacher, als es ist!



**Das geheimnisvolle Haus** (moses)  
Das als Einmalspiel konzipierte 3D-Abenteuerspiel im Escape Room Stil kann mehrmals verwendet werden und ist in Bezug auf die Rätsel auf Kinder ab Volksschulalter zugeschnitten. Perfekter Genre-Einstieg!

### Spiele Hits **Trends**

Trends 2023: In Bezug auf die Themenlandschaft sind kooperative, von Escape- und Rollenspielen inspirierte Abenteuerspiele ebenso wie solo- oder solo-spielbare Spiele im Aufwind. Spiele-Empfehlungen zum allgemein stark präsenten Thema Klimawandel und Nachhaltigkeit komplettieren die Trend-Empfehlungsliste.



**Planet B** (Hans im Glück)  
Im anspruchsvollen Worker-Placement mit gut ineinandergreifender Spielmechanik gelingt es außerdem noch, satirische Elemente, skurrilen Witz und mehr als nur eine Prise Sarkasmus einzuarbeiten. Kann nicht jedes Spiel!



**Evergreen** (Horrible Guild)  
Den grünsten Planeten wollen wir gestalten, worauf wir in dem sehr hübsch und hochwertig aus Holz gestalteten Setzspiel auf den Stand der Sonne und mögliche Dürren achten.



**Puzzle Challenge** (Loki)  
Das neuartige Logikspiel lässt uns Puzzles vervollständigen und dabei Feuerwehreinätze zum Krisenort lotsen. Haptisch wie optisch gelungen, einfach im Zugang, clever konzipiert. Primär für Volksschulkinder.



**R.O.V.E.** (Frosted Games)  
Das kleine, aber feine Kartendeck versteckt ein kniffliges und variantenreiches Solo-Logik-Rätselspiel, das auch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade bietet. Braucht wenig Platz!



**Turing Machine** (Huch!)  
Fast abgelenkt vom faszinierend gut funktionierenden Konzept tüfteln wir uns, aber jeder für sich, durch immer neue Logik-Rätsel, die mittels Ausschussverfahren in möglichst wenigen Schritten gelöst werden sollen.



**Familiar Tales** (Plaid Hat games)  
Mit packender Fantasy-Abenteuer-Story, opulentem Spielmaterial und in Kapitel eingeteilten Szenarien-Boards begeistert das kooperative Spielbrett-basierte Rollenspiel die ganze Familie.



**Time-Guardians - 3D Adventure** (Ravensburger) Im hochwertig mit 3D-Puzzle-Technologie gestalteten, von Escape-Spielen inspirierten Abenteuerspiel gilt es, clever zu kombinieren und die witzig-scurrile, nicht zu Rätsel-lastige Story „gerade-zubiegen“.



**Mein erstes Rollenspiel: Der Geist im alten Schloss** (404 Editions) Grandios konzipiert lässt das Einsteiger-Rollenspiel mit Spielleiter durchdacht und einfallreich zugeschnitten auf die Zielgruppe den Rollenspiel-Abenteuer-Funken überspringen.



Seit 17 Jahren am Puls der Spiele!  
Das Magazin für Spielefans!

www.frisch-gespielt.at



anzeige