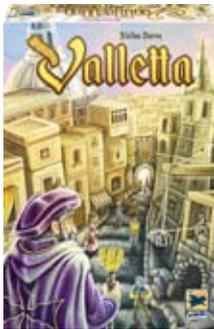




Bericht: Spiel des Jahres 2017 **6**



Monopoly Gamer **15**



Valletta **18**

inhalt 3/2017 >>>

× Bericht

- 6 Spiel des Jahres 2017
- 8 Wir feiern 10 Jahre *frisch gespielt*

○ Schnellstarter: Party & Quiz

- 10 *Activity Challenge vs. Extreme Activity*
- 11 Party-Spiele und *Werwölfe Morgengrauen*
- 12 *Targets* und *Quizical*
- 13 *Haste Worte*

× ○ Monopoly

- 14 Wissenswertes über Monopoly und *For Sale*
- 15 *Monopoly Gamer*

○ Fantasy & Abenteuer

- 16 *Dice Forge*
- 17 *Inis*
- 18 *Frogriders* und *King of Tokyo*
- 19 *5 Minute Dungeon*
- 20 *Heroes: Zorn der Elemente*
- 21 *Im Herzen des Schreckens*

× Früher gespielt

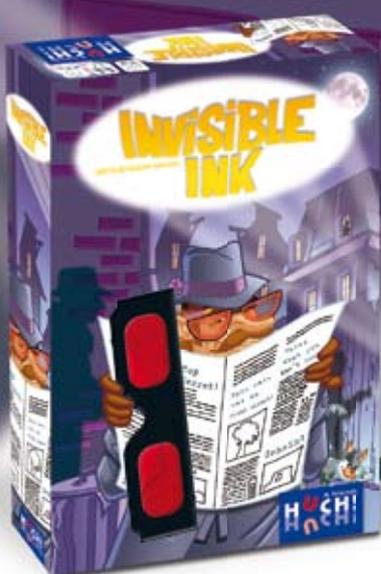
- 22 Das Nansen Expeditions-Spiel von 1897 - Teil II

○ Unterwegs auf Reise

- 24 *Templars' Journey*
- 25 *Valletta*
- 26 *Rhodes*
- 27 *Fieber und Raffzahn*

× Geschichten aus der Welt des Spielens

- 28 Wer fängt an? Folge 7



Begriffe malen und erraten – klingt einfach, aber was, wenn die Ratenden, der Zeichnende oder sogar alle Beteiligten mit unsichtbarer Tinte malen?



o Spiele für zwei

30 Raufen

31 Holmes und Caverna: Höhle gegen Höhle

÷ Kinder- und Familienspiele

32 Bärenpark

33 Kingdomino und Gho...Gho...Ghosty

34 Spiel mit dem Essen

35 Grusel Grütze und Pfannen-Pannen

36 Sheep & Thief

37 Chicken Out und Verfuخت

x Background Story

38 Entstehung eines Spiels:

Meine kleine Märchen Memo Box

÷ Kinder- und Familienspiele

40 Geisteruhr und 1,2,3, Hex Herbei

41 Kullerhexe und Monster Pups

42 Sketchy

43 Neue tiptoi Spiele

x Bericht

44 Spielzeug

» Abonnement gefällig?

47 Wir stellen vor: Das völlig unkomplizierte Abo



Gho...Gho...Ghosty **33**



Sheep & Thief **36**



cuboro kreativ denken **45**

frisch gespielt bewertet die mehrfach Test-gespielten, hier vorgestellten Spiele nach folgender Methode:

1-3 = MÄSSIG
4-6 = GUT
7-9 = SEHR GUT

Mit einer **10** wird ein so genanntes »Ausnahmespiel« bewertet, ein für die Zielgruppe grandioses Werk.

Faktoren wie Spielmaterial, Originalität, Preis/Leistungs Verhältnis, Regelverständlichkeit, Spieldauer, etc. bestimmen das »fine-tuning«, also ob es bei einem guten Spiel eine »4«, »5« oder »6« wird.

Besonders wichtig ist uns allerdings, darauf hinzuweisen, dass – was nicht immer leicht und manchmal auch mehrdeutig ist – aus Sicht derjenigen bewertet wird, für die das Spiel geeignet ist und meist auch konzipiert wurde. Das heißt, dass beispielsweise Quizspiele nicht aus Sicht des Würfelzockers und auch nicht des Taktikfreaks betrachtet werden, sondern aus Sicht des Hobby-Ratefuchses. Wir halten das für sinnvoll und führen im Fazit diese Zielgruppe für das Spiel an!

SEBASTIAN FITZEK SAFEHOUSE

• Ihr werdet verfolgt

• Die Uhr tickt gnadenlos

• Schafft ihr es ins Safehouse?



Sebastian Fitzek Safehouse
90288 | 34,95 (UVP)



• Geniales Spielkonzept
von Marco Teubner

• Kooperatives
Karten-Lauf-Spiel
über 5 Spielpläne
gegen die Zeit

• Mit 3 Schwierigkeitsstufen

Sebastian Fitzek • Safehouse • www.sebastianfitzek.de
© moses. Verlag GmbH • www.moses-verlag.de
Dieses Werk wurde vermittelt durch die AVA international GmbH,
Autoren- und Verlagsagentur, www.ava-international.de


moses.

Erhältlich im gut sortierten Buch- und Spielwarenhandel
oder unter www.moses-verlag.de