



**13.- 15. 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](http://www.spieletage.at)**

## **Kärntner Spieltage 2009 – Spielen dürfen nicht nur Kinder!**

Die Zeit vergeht wie im Flug nur noch ein bisschen mehr als 2 Wochen bis zum Start der Kärntner Spieltage '09 und somit nicht mehr viel Zeit um die letzten Vorbereitungen zu treffen. Doch nicht nur die Nervosität steigt je näher der 13. November rückt, sondern auch die Vorfreude auf drei Tage mit bester Unterhaltung.

Bereits unmittelbar nach dem Eintritt begegnen unsere Besucher bereits dem „Who is Who“ der deutschsprachigen Brettspielfirmen. Die Firmen Hasbro, Kosmos, Piatnik und Ravensburger sind im Foyer des Erdgeschosses mit eigenen Ständen vertreten und warten auch mit überdimensionalen Spielen in der Größe XXL auf. Weiters gibt es für unsere kleinsten Gäste die Kinderbastelecke mit dem beliebten Kinderschminken (Uhrzeiten werden noch festgelegt!). Für die „mutigen“ – wobei Mut hierbei nicht unbedingt erforderlich ist – Besucher besteht auch heuer wieder die Möglichkeit zahlreiche Sachpreise bei den veranstalteten Turnieren zu gewinnen, wobei das Wissen um das Spiel absolut nicht erforderlich ist, denn die Regeln werden vorab immer genauestens erklärt.

Möchte man jedoch weder basteln noch geschminkt werden, sondern lieber mit seinen „Kumpeln“ ein neues Spiel ausprobieren, so begibt man sich in das Untergeschoss und steht nun vor der Qual der Wahl ein Spiel aus rund 250 verschiedenen Titeln zu wählen, und es im Anschluss im Saal so lange zu spielen wie es gefällt. Hat das Spiel nicht ganz den Geschmack getroffen, ab ins Untergeschoss und auf zum nächsten Versuch...

Die Holzspielzeugliebhaber, Computertüchse und Strategen sind hingegen im Obergeschoss bestens aufgehoben. Im Zentrum des Obergeschosses befinden sich rund 20 High-End-PC's die nicht nur mit der neuesten Spielesoftware ausgestattet sind, sondern auch mit einem Code-Programm versehen, das gewährleistet, dass auch jeder die Gelegenheit bekommt die Spiele seiner Wahl zu probieren. Ein weiteres Highlight wird der Stand von EA werden, der einmal mehr beweisen wird wie gut ihre Spiele auf den unterschiedlichen Konsolen funktionieren.

Etwas abseits wird Arno Theuer seine kniffligen Holzspiele der Firma Gigamic die tollen Konstruktionen von Fischertechnik ua. Präsentieren.

Selbstverständlich darf auch der Bereich für die Regel- und Strategiespieler nicht fehlen. „Spiel was gscheit's!“ wird auch heuer wieder unsere Besucher mit ausgewählten (komplexen) Spielen aufwarten, wobei es uns gelungen ist, den Kleinverlag „Eggertspiele“ erneut zu gewinnen.

Die Vorbereitungen der Kärntner Spieletage sowie die Ausrichtung derselben sind mit unzähligen Stunden Arbeit verbunden, die unsere 50 ehrenamtlichen Teammitglieder bereitwillig „opfern“, um unseren Besuchern jene Begeisterung zu vermitteln, die sie selbst für Spiele in jeglicher Form hegen.

Durch sie alle, Aussteller und Mitglieder der Kärntner Spieletage, wird die Veranstaltung zu dem was sie sein soll: eine Veranstaltung von Spielern für Spieler und vor allem auch für die Familie, die zeigt, wie schön es sein kann Zeit miteinander zu verbringen und dass Spiele auch für Erwachsene sind!

Also bis dahin – Nice dice!

Dagmar E. Kasebacher, Obfrau

Thomas Lutzmayer, Obmann Stv.

und das TEAM der Kärntner Spieletage '09

## Die prämierten Spiele-Neuheiten des Jahres 2009

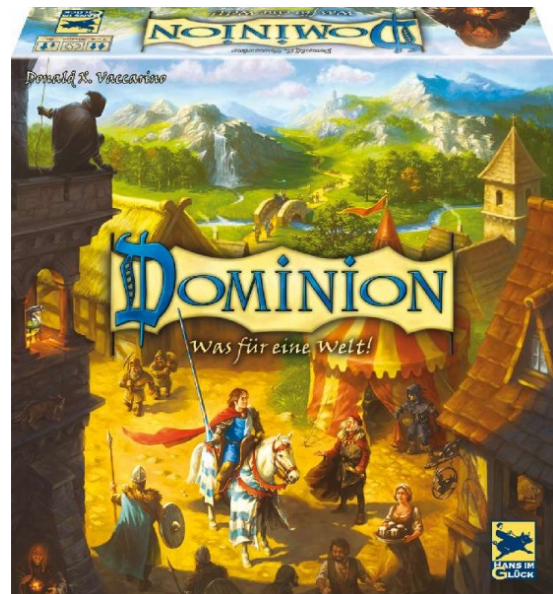


Schon oft standen kartenbasierende Spiele auf der Liste „Spiel des Jahres“ ganz oben, wie bspw. im letzten Jahr mit dem Spiel „Keltis“ von Kosmos, aber ein reines Kartenspiel als Spiel des Jahres hat es bis dato noch nie gegeben!

So kommt „Dominion“ völlig ohne Spielbrett aus, dafür besteht es aus 500 Aktions-, Geld- und Siegpunktkarten, wobei bei jedem Spiel immer nur gewisse Kartenkategorien zum Einsatz kommen. Ziel des Spieles ist es am Ende die meisten

Siegpunkte gesammelt zu haben.

Wie funktioniert nun Dominion? Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn 10 Karten die zu einem verdeckten Nachziehstapel gelegt werden. Ist ein Spieler nun an der Reihe, zieht man die obersten 5 Karten des Nachziehstapels und kann nun Karten ausspielen, Karten kaufen und im Anschluss die nicht verwendeten Karten ablegen. Ist der Nachziehstapel einmal aufgebraucht, werden die abgelegten Karten wieder gemischt und bilden nun den neuen Nachziehstapel, dh. ausgespielte Karten gehen nicht verloren sondern kommen immer wieder. Durch das Kaufen von Karten wird der Nachziehstapel über die Dauer des Spiels immer umfangreicher, wobei Siegpunktkarten, die ja für den Sieg dieses Spiels unerlässlich sind, die Ausspielmöglichkeiten immer weiter reduzieren.



Dominion ist ein kurzweiliges (Spielzeit ca. 30 bis 60 Minuten) Kartenspiel aus dem Verlag „Hans im Glück“, das durch die hohe Anzahl an Karten immer wieder ein neues Spiel bringt und das eindrucksvoll unter Beweis stellt, dass gute Spiele nicht zwangsläufig auch ein Spielbrett besitzen müssen.



Der Kritikerpreis für das „Kinderspiel des Jahres“ wurde heuer dem Spiel „Das magische Labyrinth“ vom Verlag „Drei Magier Spiele“ verliehen.

Sowohl das Thema Labyrinth als auch das Element Magnetismus sind bei Spielen, hierbei vor allem bei Kinderspielen, durchaus alte Bekannte (siehe: „Beppo der Bock“ „Fluch der Mumie“ „Fladdera-Datsch“)!

Der „Drei Magier Spiele“ Verlag hat durch diese Auszeichnung auch auf die bisherigen Spitzenreiter („HABA“ und „Selecta“) der seit 2001 verliehenen Kritikerpreise aufgeschlossen und hält nun auch bei zwei Siegen.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle junger Zauberlehrlinge und müssen, um das Spiel zu gewinnen, ihrem Meister als erster fünf magische Symbole vorweisen, um die Prüfung zu bestehen. Um nun die Symbole zu sammeln, wird ein Symbol aus dem Grabbelsäckchen gezogen. Die Spieler müssen nun nur noch mit ihren Spielfiguren auf das Feld des Symbols ziehen



und schon sind sie der neue Eigentümer. Doch so einfach wie es klingt ist es nun auch nicht, denn wie das Labyrinth aufgebaut ist, ist nicht offensichtlich. Die Mauern werden nämlich unter dem Spielplan angebracht und die Spieler müssen sich die freien Wege merken. Ein Würfel entscheidet wie weit eine Figur senkrecht oder waagrecht ziehen darf. Stößt man während seines Zuges auf eine der unsichtbaren Mauern, fällt die Kugel zu Boden

und dem Zauberlehrling bleibt nichts anderes übrig, als vom Spielfeldrand einen neuen Versuch zu starten.

Ein schön gestaltetes Kinderspiel, das die Merkfähigkeit der Kinder à la Memory schult und durch die Variabilität der Mauern zum mehrmaligen Spielen einlädt.