



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!

Nur noch wenige Wochen bis sich die Pforten des Congress Centers in Villach wieder öffnen und es durch die Lautsprecher hallt: "Bitte alle auf ihre Plätze, es geht los!" Dann haben das Warten und die Zeit der Vorbereitungen ein Ende und das im Sommer Erlernte darf an unsere Besucher weitergegeben werden, denn auch heuer wieder wurden wir von den teilnehmenden Spielefirmen mit den Neuheiten ausgestattet, auf dass wir sie testen und dann während der Spieletage erklären können.

Auch wenn wir immer wieder betonen, dass das Spielen kein Vorrecht unserer Kinder ist, möchten wir nachfolgend auf einige Spieleneuheiten hinweisen, die uns im heurigen Sommer aufgefallen sind.



„**Diego Drachenzahn**“ heißt der Gewinner dieser Kategorie und stammt aus dem Hause HABA, das seit Anbeginn ein Begleiter der Kärntner Spieletage war und dessen Name seit Jahren für ausgezeichnete Kinderspiele steht, hat man in den letzten Jahren bereits drei mal diese begehrte Auszeichnung für ein Spiel bekommen...

„Diego Drachenzahn“ ist eine Mischung aus Geschicklichkeit und Bluff, denn der feuerspuckende Diego ist wie seine Kollegen auch, nicht der zielsicherste, weshalb er im Drachenwettkampf Onkel Dragoberts Hut in Brand gesteckt hat. Nun sind die Spieler gefordert, ein geheim gezogenes Zielfeld mit drei Feuerkugeln zu treffen. Im Anschluss raten die anderen Spieler welches Feld wohl das Zielfeld gewesen ist. Denn auch für das richtig getippte Zielfeld gibt es für die anderen Spieler Punkte, somit wird nicht immer der Treffsicherste Spieler auch der Gewinner sein.





Auch auf der Nominierungsliste zum Kinderspiel des Jahres 2010 war das Spiel „**Kraken-Alarm**“ von Kosmos zu finden.

Doch Nemo war gestern, denn jetzt kommt Kuno! Die kleine rote Krake Kuno und sein besorgter Papa Kurt spielen die Hauptrolle in diesem Spieleabenteuer.

Während das Schiff – die MS Guck – und ihr Kapitän auf der Suche nach interessanten Meerestieren sind, kann es vorkommen, dass der besorgte Krakenpapa das Schiff zum Kippen bringt und der Kapitän einen Teil seines Proviantes verliert, und ohne Essensration lässt sich auch kein Spiel gewinnen.

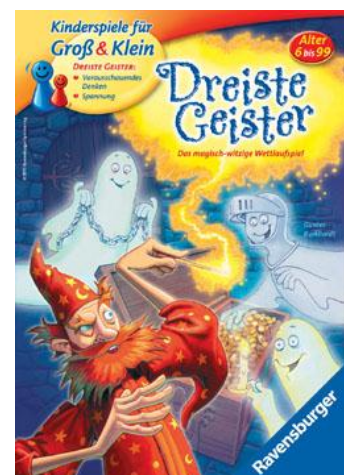
Hauptaufgabe der Spieler die in die Rolle des Kapitäns der MS Guck schlüpfen ist es, sich verdeckt liegende Plättchen zu merken und zum richtigen Zeitpunkt wieder ins Spiel zu bringen. Doch aufgepasst, immer wenn das Schiff und Kuno auf dem selben Spielfeld zusammenkommen, dann heißt es „Kraken-Alarm“! In diesem Fall wirbelt der auf der Spitze eines langen Stabes thronende Krankenvater eine an einer schnur hängende Kugel herum und versucht, das Schiff zu treffen.

„Kraken-Alarm“ kombiniert in kurzweiliger Form Memo-Elemente mit Geschicklichkeit und 3-D-Action. Alle Figuren, die man im Spiel erlebt, sind ebenso witzig wie sympathisch, Bösewichte gibt es in der Unterwasserwelt nicht. Als Draufgabe liegen der Spieleschachtel ein kleines Comic-Abenteuer und eine Packung roter Badewasserfarbe bei. Dann heißt es auch in der Badewanne „Kraken-Alarm“

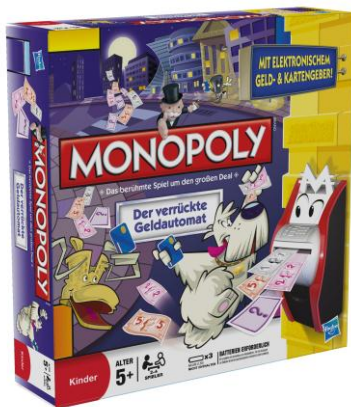
Ein weiteres Kinderspiel dass wir bereits vorab testen durften war „**Dreiste Geister**“ von Ravensburger.

Die dreisten Geister machen sich auf zum Schatz, doch müssen sie dafür den schlaunen Zauberer überlisten. Welche der Türen wird der Zauberer verschließen?

Wer clever seine Karten ausspielt und damit den Zauberer überlistet, wird als Erster die Schatztruhe erreichen und mit kostbaren Goldmünzen belohnt. Nachdem jeder Spieler einmal in die Rolle des Zauberers geschlüpft ist, werden die



Goldmünzen jedes Spielers gezählt, denn nur wer die anderen Spieler am besten einschätzen kann, wird Erfolg haben und das Spiel gewinnen. Ein spannendes Abwiegen des eigenen Risikoverhaltens bringt kurzweiligen Spielspaß für die ganze Familie.



Die Bankkarte in den EC-Automat gesteckt, und schon spuckt das Gerät wie ein verrückt gewordener Spielautomat jede Menge Geldscheine und Ereigniskarten aus. So gesehen beim Testen der Kinder-Variante von Monopoly namens „**Der verrückte Geldautomat**“ von der Firma Hasbro.



Die Mini-Monopolisten machen sich auf den Weg und hoffen darauf, dass sie auf einem der Geldautomatenfelder landen. Jetzt noch die Mini-Bankkarte in den Schlitz gesteckt und schon spuckt der Geldautomat mit lustigen Geräuschen und Kommentaren Banknoten und Ereigniskarten in hohem Bogen und in zufälliger Menge aus. Wie beim Klassiker auch, kann nun die Straßeneinkaufstour fortgesetzt werden, denn Grundstücke wie der Haifischboulevard oder die Blauwal-Promenade warten bereits auf die neuen Besitzer.

Wer also eines der hier kurz vorgestellten Kinderspiele auch selbst testen möchte, sollte sich das Wochenende vom 12. bis 14. November rot im Kalender eintragen und sich nichts anderes vornehmen, als die 19ten Kärntner Spieletage im Congress Center Villach zu besuchen.

Also bis dahin – Nice dice!

Dagmar E. Kasebacher, Obfrau

Thomas Lutzmayer, Obmann Stv.

und das TEAM der Kärntner Spieletage ´10