



**11.- 13. 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 Spieletage 2011 – Das Twentyversary naht!

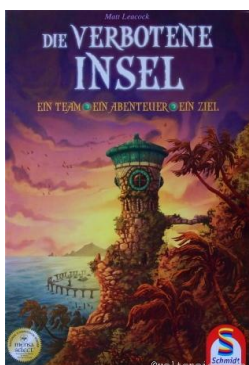
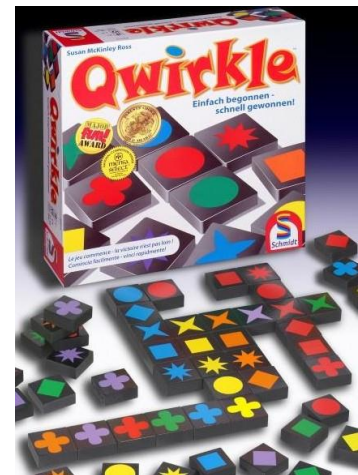
Die letzten Wochen vor den Kärntner Spieletagen sind angebrochen. Vieles ist bereits erledigt, noch einiges muss gemacht werden, damit die Kärntner Spieletage `11 wieder zu Kärntens schönster und größter Spielewiese werden.

Im Rahmen der letzten Medieninformation stellten wir einige Kinderspiele vor, weshalb diesmal die sog. Erwachsenen- bzw. Strategiespiele in den Mittelpunkt rücken. Dass diese Spiele nicht zwangsläufig mit komplexen Regeln und seitenlangen Spielregeln ausgestattet sein müssen, um auch Spaß zu machen, zeigt der heurige Gewinner des Kritiker-Preises Spiel des Jahres 2011:



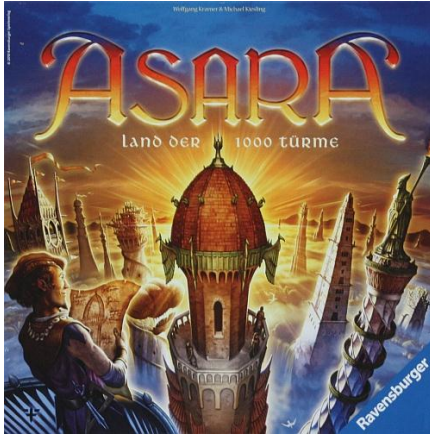
Es handelt sich hierbei um das Spiel „**Qwirkle**“ aus dem *Schmidt* Spielverlag, das heuer die Jury überzeugen konnte.

Bei Qwirkle – vermutlich ist der Name das Komplizierteste bei diesem Spiel – handelt es sich um ein Legespiel, das dem Spielprinzip von Scrabble durchaus ähnlich ist. Die Spieler müssen versuchen, aus ihren Steinen Reihen (senkrecht oder waagrecht) zu bilden, die entweder die gleiche Farbe und unterschiedliche Symbole oder die gleichen Symbole aber unterschiedliche Farben beinhalten. Die Länge einer solchen Reihe ist mit sechs Steinen begrenzt. Wer es schafft einer Reihe den sechsten Stein hinzuzufügen, wird deshalb mit Extrapunkten belohnt. Gewinner ist wer nach maximal 108 gelegten Steinen die meisten Punkte erzielen konnte.



Auch auf der Nominierungsliste zum Spiel des Jahres zu finden ist „**Die verbotene Insel**“. Bei diesem Spiel versuchen 2 bis 4 Abenteurer vier Artefakte zu bergen. Dabei haben sie aber gegen die Meeresfluten zu kämpfen. Durch die Zusammenarbeit der Abenteurer und durch Einsatz ihrer Fähigkeiten kann dem Untergang der Insel entgegengewirkt werden. Für erfahrene Abenteurer kann der Wasserpegel zu Beginn schon höher gestellt werden, was den Schwierigkeitsgrad des Spiels enorm erhöht.

Ein weiteres Spiel aus der Nominierungsliste zum Spiel des Jahres 2011 ist „Asara“ von Ravensburger.

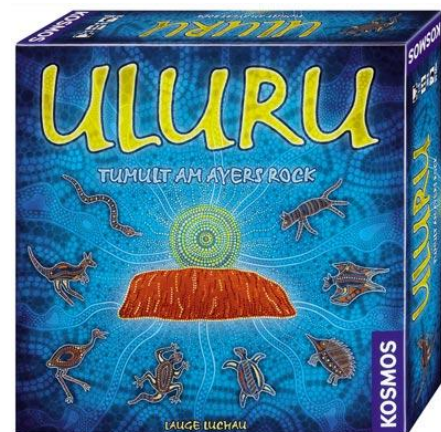


Bei diesem Spiel schlüpfen die Spieler in die Rollen reicher Baumeister und kämpfen um Prestige im Reich des Kalifen. Zu diesem Zweck schicken die Baumeister ihre Einkäufer aus, um Turmteile zu kaufen, einen Turm zu bauen/erweitern oder um zusätzliches Geld zu bekommen, dass man unbedingt braucht, um für weitere Turmbauten liquid zu sein. Wer nach Ablauf von vier Jahren die meisten Prestigepunkte gesammelt hat, hat die Gunst des

Kalifen und auch das Spiel gewonnen.

„Uluru“ ist nicht nur bekannt als „Ayers Rock“ sondern auch ein Spieltitel der Firma *Kosmos*, welches wir vorab testen durften und uns ob des variablen Spielverlaufs sehr gut gefallen hat.

In der Nacht verwandeln sich die Tiere rund um den Uluru in sog. Traumvögel, was zu ordentlich Trubel am Himmel führt. Es ist nun Aufgabe der Spieler dafür zu sorgen, dass möglichst alle Wünsche der Traumvögel – wer nämlich neben welchen Vogel landen und sitzen darf – erfüllt werden, damit man bei Sonnenaufgang möglichst wenig Minuspunkte kassiert. Dabei zeigen Karten an, welcher Traumvogel welchen bevorzugten Sitzplatz einnehmen möchte bzw. neben wem er sitzen oder nicht sitzen möchte. Ein Spiel auf Zeit mit einfachen Regeln, bei dem die Spieler abwägen müssen welcher Wunsch unerfüllt bleibt, damit möglichst viele der anderen Wünsche erfüllt werden können. Gewonnen hat schließlich jener Spieler der nach Ablauf von sechs Runden die wenigsten Minuspunkte eingefahren hat.

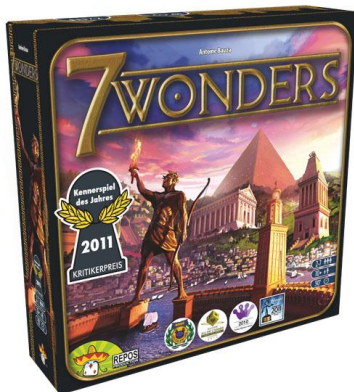


Seit Jahrzehnten sind Reporter aus der ganzen Welt auf der Jagd nach dem Ungeheuer von Loch Ness. Diese Geschichte wurde als Basis für das Spiel „Loch Ness“ vom Spieleverlag *Hans im Glück* genommen.



Bei diesem Spiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von Fotografen, die sich nichts sehnlicher wünschen als ein komplettes und scharfes Photo vom Monster von Loch Ness zu schießen. Doch das ist auch im Spiel nicht ohne weitere möglich, denn Nessie zieht ständig weiter. Wo sie das nächste Mal auftaucht weiß keiner, denn die Anzahl der Felder wird durch die Ablage von Karten dreier Spieler bestimmt. Nur durch das Legen von Kamerasteinen lässt sich erahnen, welche Karte die jeweiligen Spieler abgelegt haben, oder wurde doch nur geblufft? Zusätzliche Spannung im Spiel liefern die Aktionsfelder, die es bspw. einem Spieler erlauben, Nessie um ein Feld weiter zu bewegen. Gewonnen hat schließlich jener Fotograf, der es geschafft hat Nessie am öftesten vor die Linse zu bekommen und dabei auch die besten Fotos gemacht hat.

Eine Sonderauszeichnung zum „**Kennerspiel**“ des Jahres wurde heuer erstmals verliehen. Der Gewinner dieser Kategorie ist das Spiel „**7 Wonders**“ von *Repos*



*Production*. Die Spieler versuchen, in einer der sieben großen Städte der antiken Welt die Ressourcen ihrer Ländereien bestmöglich zu nützen um Bauwerke zu schaffen oder ein Weltwunder zu bauen. Doch damit nicht genug. Man hat auch die Möglichkeit Scharmützel mit den Nachbarstätten kämpferisch zu lösen. Wer nach drei gespielten Epochen die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger dieses Strategiespieles, das auch zum mehrmaligen Spielen einlädt.

Nachdem Spiele immer auch Geschmacksache sind, würden wir uns freuen, wenn sie die Kärntner Spieletage `11 besuchen würden, um dort das Spiel das ihren Geschmack am Besten trifft, zu finden!

Also bis dahin – Nice dice!

Dagmar E. Kasebacher, Obfrau

Thomas Lutzmayer, Obmann Stv.

und das TEAM der Kärntner Spieletage `11