

Magazin für Brett- und Gesellschaftsspiele in Österreich

FRISCH GESPIELT

www.frisch-gespielt.at

7. Jahrgang

Heft 3/2013



WER BEGLEITET BILBO BEI SEINEM ABENTEUER?

LEGO The Hobbit: An unexpected journey - Der kleine Hobbit - Maus und Mystik
 Activity codeword - Náufigos: Die Schiffbrüchigen - Robinson Crusos Vermächtnis
 Relic - Time 'n' Space - Cluedo Wien - Der Hobbit: Smaugs Einöde - Scotland Yard '13 - BAM!
 Millionenraub - Die 3 ??? und der Feuerdiamant - P. I. - Bop it! Tetris - Just in Time - Wien!
 Urlaub DKT - Dog deluxe - Carcassonne Südsee - Jenga Tetris - iKnow - Ka-Boom - Ennea
 Ignis - Laser Maze - Atlantic City - Light-Line - Top 5 Rummy - Duckomenta Art - Coconuts
 Glubschie Glibber - Lappen schnappen - Magic Jinn - Der Schatz von Castellina - Raketofix
 Sei stark. Sag nein! - Find Monty - Flieg mit, kleine Eule - Wie von Geisterhand
 Mauna Kea - Family farm - Auf die Weide, fertig, los - tiptoi Adventskalender

ABENTEUERSPIELE - SCHNELLSTARTER - KIND IM MANNE

Ziehen auch Sie gelegentlich mal den Stecker!

Falls Sie einer Generation angehören, die noch mit der Zimmerantenne in der Hand verzweifelt einen besseren TV-Empfang suchte, dann wissen Sie, dass sich in den letzten Jahrzehnten einiges am Technologiesektor getan hat. Breitband, Computer, Mobilfunk und Smartphones auf der einen, E-Book-Reader, Spielkonsolen und intelligente TV-Geräte auf der anderen Seite machen es beinahe unmöglich, sich einen Abend lang ohne Steckdose zu vergnügen.

Jedoch erkennen immer mehr „Satt-Gezappte“ und „Dauer-Liker“, dass Weiterentwicklung nicht nur am Unterhaltungselektroniksektor stattfindet und viereckige Augen trotz mehrerer hundert „E-Friends“ nicht die einzige Wahrheit sein können. In der Presseaussendung (PA) des Veranstalters der Essener **Spiel '13** heißt es folgerichtig als Erklärungsversuch zum anhaltenden Spiele-Boom:

„Wahrscheinlich hat das Medienzeitalter, in dem wir mit seiner ständigen Reizüberflutung leben, dazu beigetragen, dass immer mehr Menschen das Brettspiel neu für sich entdecken. Denn nichts ist so kommunikativ wie ein Abend am gemeinsamen Spieltisch.

Schließlich sind auch Bücher, Magazine, Filme und Musik nicht gleich geblieben! Und Spiele schon gar nicht! Davon können Sie sich am besten gleich anhand von neuen Versionen diverser Klassiker wie *Mensch-ärgere-dich-nicht* oder *DKT* unter der Rubrik *Schnellstarter - reloaded & updated* überzeugen.

Lassen auch Sie sich von der wieder-entfachten Begeisterung anstecken, erleben Sie das Abenteuer

Spiel auf zeitgemäßem Niveau auf. Neue und freuen Sie sich auf gemeinsame Stunden mit Freunden, garantiert kabellos und Werbepausen-frei, in perfektem Surround und in der höchst möglichen (nativen) „Bildschirmauflösung“. Und falls Sie diesem realen Abenteuer gleich mit fiktiven am Spielbrett begegnen wollen, dann haben wir gleich das Richtige für Sie parat: Wie Sie bereits am Titelblatt gelesen haben, erwartet Sie Abenteuerliches genauso wie höchst Kriminelles. Zudem möchten wir diesmal dem Kind im Manne einen besonderen Dienst im Spielzeug-Teil erweisen. Im Zeitalter von Emanzipation und Wirtschaftskrisen hat es

der verantwortungsvolle Ehemann, Vater und/oder Karrierist nicht gerade einfach. Grund genug, ihm wieder das frech-bübische Kind zu entlocken, das – wir gehen davon aus – in ihm steckt. Das heißt, für einen freien Nachmittag oder Abend einfach mal den „Stecker“ ziehen und nach Herzenslust spielen und staunen. Und wer glaubt, damit ein Einzelfall zu sein, dem sei eine weitere aktuelle PA-Schlagzeile genannt:

„Spielen ist beliebter denn je.

Also ran an die bunten Schachteln!

thomas bareder
richard k. breuer

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!

IMPRESSUM *frisch gespielt* erscheint im 7. Jahrgang; Magazin für Brett- und Gesellschaftsspiele **Herausgeber und Verleger:** Magazin »frisch gespielt« e. U., Draschestraße 15/21, A-1230 Wien, Tel. 0699 10 11 10 54, www.frisch-gespielt.at, E-Mail: frisch-gespielt@chello.at **Chefredakteur:** DI Thomas Bareder, Tel. 0699 10 11 10 54, E-Mail: frisch-gespielt@chello.at **Redaktionsadresse:** Draschestraße 15/21, A-1230 Wien **Layout & Satz:** richard k. breuer, wien – www.1668.cc **Druck:** Druckerei Ueberreuter Print GmbH, Korneuburg **Erscheinungsweise:** dreimal jährlich **Preis Inland:** Einzelpreis € 5,50 / Jahresabo € 15,90 inkl. 10% MWST, Porto und Versandkosten **Preis Ausland:** auf Anfrage Seite 16/17 Background von Yuriy Mazur @ fotolia.com Seite 18 mit einer Illustration: von creative @ fotolia.com

PIATNIK: DER KLEINE HOBBIT Michael Stern & Keith Meyers

für 2 - 6 Meisterdiebe

JUWELEN ZU STEHLEN, DURCHS UNHEIL WIR GEHEN!

Von den Zwergen als Meisterdieb angeheuert, tritt Bilbo Beutlin seine gefährliche Reise von Beutelsend aus an, um dem Drachen Smaug die gestohlenen Edelsteine zu entwenden. Zum Glück helfen Gandalf und einige Zufluchtsorte, die gefährlichen Abenteuer meist unbeschadet zu überstehen!



Viele Edelsteine gewinnen und Erfahrungspunkte sammeln gilt es - ausgerüstet mit eigener Spieltafel und einer Bilbo Beutlin Spielfigur. Die Würfel geworfen, ziehen wir ausgehend von Beutelsend über Mittelerde, wobei uns hilfreiche, leider Edelsteine kostende Gandalf-Karten, Glücksbringer-Juwelen, Zufluchtsorte oder zu bestehende Abenteuer auf den Feldern erwarten. Dafür muss beispielsweise ein Hobbit-Zitat richtig nachgespro-

chen oder ein Rätsel gelöst werden. Gandalf (in Kartenform) oder Fortuna beim Drehrad können auch helfen, die nötigen Erfahrungspunkte zu sammeln, um den aus zehn Steinen bestehenden Drachenschatz mittels Würfelwurf zu stehlen. Atmosphärisch gelungen, kommen beim Wettlauf um Smaugs Schatz auch Spieler, die noch nie von Bilbo Beutlin gehört haben (gibt's die wirklich?) auf ihre Kosten!

FAZIT

8/5*

KARIN BAREDER

Der kleine Hobbit: Sieg über Smaug ist ein spannendes, abwechslungsreiches Lauf- und Sammelspiel in der Tolkien-Welt für die ganze Familie. Die Möglichkeit, sich bei der Bewegung zwischen drei Augenzahlen zu entscheiden, minimiert das Glückselement und erspart Frusterlebnisse. Nicht nur für *Herr der Ringe* - Fans gelungen!

* für Nicht-Hobbit-Fans

KOSMOS: DER HOBBIT: SMAUGS EINÖDE von Andreas Schmidt

für 2 - 4 Schatzsucher

RECHTZEITIG ZUR KALTEN JAHRESZEIT: EINE PRISE DRACHENFEUER!

Woran erkennt man, dass Weihnachten schon wieder vor der Tür steht? Richtig, der nächste Teil der Hobbit-Trilogie erscheint! Und damit auch die Fortsetzung des kooperativen Spiels zum Film. Diesmal geht es direkt in die Höhle des Löwen ... hm ... Drachen. Und das wird ein tödlicher Kampf!



Die Regeln bauen auf den ersten Teil (siehe fg 3/2012) auf und beide Werke lassen sich als großes Abenteuer nacheinander spielen. Vier verschiedene Bewegungskarten ermöglichen das unterschiedlich flote und teils gemeinsame Fortkommen der Zwerge Richtung Einsamer Berg. Mittels Handkarten bekämpft man die Feinde, die die Spieler in zwei Abenteuergeländen zurücktreiben wollen. Zur Belohnung warten

nach jedem Abschnitt einige stärkere Karten. Doch Achtung: Unter den Karten verstecken sich auch fiese Überraschungen. Drache Smaug kriecht gnadenlos voran und muss immer wieder zurückgetrieben werden, denn er versperrt den Weg zum Zwergenschatz ... und macht keine Gefangenen. Allein hat man da kaum eine Chance, also will die

Fortbewegung gut aufeinander abgestimmt sein.

FAZIT

8/5*

MARTIN BOEKER

Der Hobbit: Smaugs Einöde ist ein insbesondere im Vergleich zum Vorgänger-Spiel schwierigeres Kooperationsspiel. Ohne ständige Teamarbeit geht wirklich gar nichts und nur mit ausreichender Planung und einem Quäntchen Glück lässt sich dieses Abenteuer bestehen. Zum Glück gibt's Gandalf auch noch ...

* für Pechvögel