

## Fixpunkte in jeder Ausgabe



Mag. phil. Dipl. päd.  
Karin Baredar

### Kinderspiele

Nicht nur nach pädagogischen Gesichtspunkten betrachtet, berichtet unsere Kinderspielredakteure über empfehlenswerte Kinderspiel-Neuheiten, die sie ganz unbeschwert mit vielen Kindern in Hort oder Kindergärten durchgespielt haben. In unserem Magazin teilen sie ihre Erfahrungen mit Ihnen und berichten u. a. auch, was den Kindern beim Spiel gefällt und ob sie es allein bewältigen können.



Mag. Harald Schatzl

### Neuigkeiten aus der Welt der Spiele

Berichte über die Toy-Fair in Nürnberg und der SPIEL in Essen stehen ebenso im Blickpunkt, wie die wichtigsten Auszeichnungen am Spielesektor. Und egal, ob sie Spiel des Jahres, Deutscher Spielepreis, Spiel der Spiele oder Toy Innovation Award heißen, sie werden einer kritischen Betrachtung unterzogen.

## Rubriken & Hintergrundstorys



Ass.-Prof. Dr. Rainer Buland

### Rubrik: Früher gespielt

Wissenschaftlich Historisches, direkt aus dem Institut für Spieleforschung an der Universität Mozarteum Salzburg, erwartet Sie in „Früher gespielt“, wo Rainer Buland meist die Rolle des Spiels im Mittelalter vorstellt und neue, mitunter überraschende Erkenntnisse präsentiert.



DI Jörg Domberger

### Hintergrundgeschichten

Seien es die oft verblüffenden Geschichten hinter bekannten und weniger bekannten Verlagsnamen oder Gedanken zur keineswegs trivialen, in jedem Spiel gestellten Frage „Wer fängt an?“. Jörg Domberger nähert sich verschiedenen Thematiken – mit einem Schmunzeln im Gesicht.



Anita Landgraf

### Wie entsteht ein Spiel?

Welche teils skurrilen Wege eine Idee gehen muss, ehe sie es in eine der Produktionshallen der Verlage schafft, darüber kann die Agenturleiterin von White Castle ein Lied singen. Wir hören gerne zu und lassen auch die Autoren mal zu Wort kommen.

## Willkommen bei unserem Magazin für Brett- und Gesellschaftsspiele

Weit über 1000 neue Spiele pro Jahr erscheinen in Österreich und erfreuen die Herzen vieler. Wie aber will man sich da noch einen Überblick verschaffen? Was ist empfehlenswert? Frisch gespielt, das Magazin für Brett- und Gesellschaftsspiele, ist 2007 angetreten, sich der zunehmenden, aus Sicht des Spielefreundes durchaus begrüßenswerten Flut an Spielen regelmäßig zu widmen und ihrer

stimmig und umfangreich auf 40 Hochglanzseiten viermal im Jahr Herr zu werden. Dabei bieten wir mehr als ein simples Aneinanderreihen von Spielberichten oder Aufzählen der Test-gespielten Spiele-Neuheiten, werden doch in jeder Ausgabe ganze Themenschwerpunkte behandelt und dabei deren Zunft-Vertreter verglichen, unterschieden und anschaulich beurteilt. Schließlich soll nie-



### Rezensionen, das Herzstück,

stehen im Vordergrund: Die bunte Spiele-Melange aus je rund 30 Neuheiten liefert vor allem ein aussagekräftiges Bild zum jeweiligen Spiel. Worum geht's? Wie lange dauert's? Lohnt sich der Aufwand die Spielregel zu durchforsten und wie lang ist

die eigentlich? Unsere Rezensenten vermitteln neben Spielgefühl und Grundzügen des Regelwerks einen Gesamteindruck über Spiele und lassen Sie mithilfe von Beispielen der Herausforderungen und Spielsituationen ein wenig eintauchen in das, was Sie dabei erwartet. Und das sieht so aus:



Herausgeber DI Thomas Baredar

### 24 Von Hofbällen und Zugüberfällen

*Durchaus skurril starten wir auch ins nächste Themengebiet, den Wilden Westen. Wo sich alles um Cowboys und Indianer, Kopfgeld und Banditen, Büffel und Pferde, Schießseisen und Dynamit dreht – und natürlich um Eisenbahn und Gold! Zuerst geraubt und dann geschürft!*

**Info-Zeile**  
Sachliche Daten zum Spiel – Verlagsname, Titel, Autor(en) und Spieleranzahl – werden bei jedem Spielbericht angeführt.

**ASMODEE: COLT EXPRESS** von Christophe Raimbault für 2 - 6 Banditen  
**VERFLUCHT, VERDAMMT UND HALLELUJAH!**

So endlich! Lok erreicht, Sheriff wegbewegt, runtergeklettert, Geldkassette gegriffen und jetzt am besten – Knuff! Verflucht, Cheyenne hat mich outgeknockt – wo bin ich jetzt, wo die Geldkassette? Bang! Verdammt, der Sheriff schießt auf mich. Schnell rauf! – Aahhhh, der gottverdammte Schwenkkran!!!! ... und zeitgleich Cheyenne: „He, he, he – 1.000 Dollar eingesackt – Hallelujah!“

Ein wenig Zeit benötigt er schon, der Aufbau des 3D Zuges, LEGO-Bau-Spaß würden wir beim Kinderspiel sagen, aber wir sind knallharte Banditen – immerhin es lohnt sich wirklich, denn so einen Zug raubt man wirklich gerne aus. Jesse James ist nicht dabei, aber Django, Tuco und Doc Holiday. Spezielle Eigenschaften zeichnen uns aus, im Umgang mit dem Schießseisen, den Fäusten oder der Cleverness beim Planen. Der Zug ist voller Gold und Edelsteine, leider existiert auch ein Sheriff, der das Schießseisen nicht zum Spaß trägt. Theoretisch wäre für alle genug da – wen interessieren alle? Um mich geht es hier! Ich will die Knete, deswegen bin ich im Zug. Fünf Durchgänge lang bleibt Zeit für den Raub und parallel gilt es, Revolverheld Nr. 1 zu werden. Sechs von neun Aktionskarten stehen uns zur Verfügung, deren rund vier wir jeden Durchgang spielen. Solange wir nicht angeschossen werden, bleibt das so – also meist nicht lange. Schießen, Geldkrallen, laufen, aufs Dach klettern, den Waggon wechseln, Sheriff bewegen oder je-

mandem einen Fausthieb versetzen sind die Aktionen, die es zu planen gilt und dabei die Pläne der anderen zu antizipieren. Reihum werden die Aktionskarten gespielt, doch erst am Ende des Durchganges ausgeführt – der große Clou des Spiels, der an den Klassiker Roborally erinnert. Und wie es beim Eisenbahnraub so ist, wird

**FAZIT**  
10/6\*  
THOMAS BAREDER

Colt Express ist eine grandiose, spielerische Persiflage auf Italo-Western rund um einen Eisenbahnraub für alle ab Teenageralter, die überraschende Wendungen und wirre Interaktion unterhaltsam finden. Der toll aussehende 3D Zug, die verschiedenen Charaktere, wechselnde Szenarien und Ereigniskarten machen das sehr gut abgestimmte Western-Spektakel zum echten Erlebnis UND definitiv zu einem echten Knüller!

\*erster gespielt

Ballerei doppelt, wen auch immer ich treffe – es ist ja nicht persönlich. Wer am Ende das meiste Geld gemacht hat, der haut ab nach Mexiko und schmeißt eine Runde Tequila!

### Themenbereich

Welchem Themen-Schwerpunkt ein Spielbericht zugeordnet ist, zeigt die Farbe des Balkens. Ein- und überleitende Worte stellen das Bindeglied zwischen den Spielberichten dar.

### Spielsituation/Material

Um einen ausreichend guten Eindruck über das Spiel geben zu können, fügen wir die Abbildung einer Spielsituation oder wichtiger Materialkomponenten hinzu – damit man sich das vorstellen kann!

### Schachtelabbildung

Die Spieleschachtel wird hier größtenteils in Relation zu anderen Spieleschachteln gesetzt und oberhalb des Fazits platziert.

### Bewertung

Wir bewerten die mehrfach Test-gespielten Spiele nach folgender Methode:

- 1 - 3 mäßig
- 4 - 6 gut
- 7 - 9 sehr gut
- 10 Ausnahmespiel

– ein für die Zielgruppe grandioses Werk Vorrangig hierbei ist der spielerische Wert – ist es an sich ein gutes Spiel oder nicht? Faktoren wie Spielmaterial, Originalität, Preis/Leistungsverhältnis, Regelverständlichkeit, Spieldauer, etc. bestimmen die Feinabstimmung. Besonders wichtig dabei ist: Wir bewerten aus Sicht der Zielgruppe, der auch die jeweiligen Rezensenten angehören, also Genre-Kenner sind. Wir halten das für sinnvoll.

### Fazit

Kurz und prägnant wird der Gesamteindruck zusammengefasst, eine Zielgruppen- und Altersempfehlungen gegeben und u. a. mitgeteilt, welcher Kategorie das Spiel zuzuordnen ist.

## Themenschwerpunkte

Bei jeder der vier Ausgaben erwarten Sie unterschiedliche Themenschwerpunkte, die mal anspruchsvollere Spiele (z. B.: „komplex, na und?“), mal Spiele-Klassiker („Klassiker in neuem Gewand“) oder auch Hintergrund-Stories der Spiele im Fokus haben, wie beispielsweise die spielerische Annäherung an Urlaubs – und Reiseziele im Schwerpunkt der Sommerausgabe „In 80 Spielen um die Welt“. Dabei orientieren wir uns neben den Messe-Terminen und Preisverleihungen stark an der jahreszeitlichen Komponente, schließlich wollen wir unseren Abonnenten den Osterhasen nicht zu Halloween präsentieren. Am Beispiel 2016 sah das so aus:



### Ausgabe Frühjahr

Erscheinungstermin: vor Ostern

- Jahresausblick der Spieleneuheiten
- Familienspiele im Vergleich
- komplex, na und?
- Thema Ostern im Spiel
- Toy innovation Award



### Ausgabe Sommer

Erscheinungstermin: zu Schulschluss

- Auszeichnung: Spiel-der-Spiele
- In 80 Spielen um die Welt
- unterwegs & auf Reisen
- Solo für zwei
- Spieletrends für draußen



### Ausgabe Herbst

Erscheinungstermin: Ende September

- Auszeichnung: Spiel-des-Jahres
- Klassiker in neuem Gewand
- Science Fiction und mehr
- Lern-Spiel-Spaß
- Experimentieren & Forschen



### Ausgabe Winter

Erscheinungstermin: Adventbeginn

- Internationale Auszeichnungen
- Party & Event
- von Zauberern & Hexen
- Krimi & Co
- Weihnachten und mehr

Bezug nur über Abo  
[www.frisch-gespielt.at](http://www.frisch-gespielt.at)