



Im Rahmen der Bekanntgabe zum Österreichischen Spielepreis, insbesondere beim Spiele-Hit – trends, wurde auf diverse Trend-Entwicklungen näher eingegangen. Welche Genres sind wieder im Kommen, was stagniert oder verschwindet und das auch in Hinblick auf Thematik und Spielmechanik?

Der Escape-Room-Spielertrend ist auch im sechsten Jahr noch steigend und hat sich endgültig etabliert, der Roll & Write Trend ist ungebrochen und „Neues von Altbekanntem“ dürfte noch zugelegt haben. Auch Logik-Spiele sind wieder etwas mehr in den

Fokus gerückt und thematisch heißt es Crime & Mystery, Fantasy & Adventure und „Toys go Green“ – auf die wir schwerpunktmäßig einen Blick werfen. Doch gestartet wird mit Nachfolgern, Varianten & Erweiterungen, wo wir auf einen Ableger des Genre-Kaisers des Escape-Room Trends verweisen, ehe wir eine Erweiterung und einen Nachkommen vorstellen:

Exit – Das Buch: Die Krypto Akten Codename: AL1A5 (KOSMOS)
Eine Rätselsammlung auf Kriminalak-



te „X“, pardon, „Norton“-Basis rund um einen Fall von drei Vermissten der Stadt Norton, wo seit Jahrzehnten niemand als vermisst gemeldet wurde, gilt es für uns Ermittler der Behörde KRY.P.T.O zu lösen, die Behörde, die für Kryptisches, Paradoxes, Transzendentes und Okkultes zuständig ist. Wichtig: Da das Buch nur einmal spielbar ist – es wird geknickt, gerissen und geschnitten, Schere ebenso benötigt wie Stift und Internet-Zugang – ist ein sorgsamer Umgang nicht nötig ... trotzdem tut's ein bisserl weh!

PEGASUS: EVERDELL PEARLBROOK FRESHWATER UPGRADE

Das *Freshwater Upgrade* des wunderschönen Worker-Placement-Kenner-Spiels (in der 2. Auflage bereits automatisch beinhaltet) bringt nicht nur neue Völker ein (wer würde sich wohl Axolotl, Schnabeltiere und Stare entgehen lassen wollen?), sondern auch weitere Karten, 3D Wunder und Perlen. Somit gibt es natürlich mehr Optionen, die Stadt zu erweitern und damit mehr Gelegenheit, zu tüfteln und zu kalkulieren. Wie gehabt in erstklassiger Qualität und mit fabelhaften Illustrationen des grandiosen Andrew Bosley.



HABA: WÜRFELKÖNIG DAS BRETTSPIEL von Nils Nilsson für 2 - 4 Würfelprofis

WÜRFLE DICH ZUM KÖNIG!

Zwerge, Elfen, Feen, Gnome und Menschen wollen friedlich in deinem Königreich zusammenleben. Da gilt es, neue Ländereien zu besiedeln und sich die besten Edelsteine zu sichern, um der größte Würfelkönig zu werden!

Je nach Spieleranzahl werden die Spielplanteile unterschiedlich zusammengesetzt. An der Reihe wird mit sechs Würfeln bis zu dreimal nach bekanntem Prinzip gewürfelt, gelingt es dabei, die Vorgaben (z. B.: sechs rote, drei 6er oder Summe > 28, ...) zu erfüllen, dann kassierst du eine der Bürgerkarten und darfst die Aktion durchführen. So kannst du je nach Kartenart Burgplättchen ziehen/platzieren, den Mitspielern etwas klauen oder sie vertreiben, sowie Drachenfeuer sammeln. Später kannst du die Karte vielleicht noch einmal als Joker einsetzen, wenn die aufgedruckte Augenzahl oder Far-

be passt. Scheitert man, nimmt man dennoch eine, doch ohne Aktion und dreht diese um – sie wird zum Superjoker, der in späteren Runden äußerst hilfreich sein kann, bleibt das Würfelglück aus. Sind alle Burgplättchen platziert, werden zusammenhängende Flächen ebenso gewertet wie goldene und weiße Edelsteine, gesammelte Drachenfeuer und Bonuspunkte.



FAZIT 9/16*
KARIN BAREDER



Würfelkönig: Das Brettspiel ist als aufgepeppter Nachfolger von *Würfelkönig* ebenso ein interaktives, flottes Würfel- und Sammel-, aber auch Mehrheitenspiel für alle ab dritter Schulstufe, das mit Ländereien ein Spielbrett als neue Dimension hinzufügt. Witzig gestaltet und in Bezug auf das Würfeln Kniffel-verwandt, ist der Glücksfaktor zwar präsent, aber weniger dominant als beim Vorgänger. Etwas strategischer, gut ausbalanciert! *leicht Frustrierte