



Spiel mit!

Neue Gesellschaftsspiele
für Kinder, Erwachsene,
Gruppen und Familien



www.junginooe.at/brettspiele

20
19



 **JUNGinOOE.at**
LandesJugendReferat OÖ

... denn Jugend braucht Verbündete





Liebe Spielinteressierte!

Das Spielen innerhalb der Familie und mit Freunden stellt ein ganz wichtiges Mittel der Kommunikation und Lebensfreude dar – gerade in Zeiten von Computern, Internet und sozialen Medien.

Aus diesem Grund unterstützt das Landesgremium des OÖ Spielwarenhandels in der WKO die Spieletage des Landes OÖ. In der neuen „Spiel mit!“-Broschüre, die Sie nun in Ihren Händen halten, finden Sie aktuellste Spiele in verschiedensten

Preislagen, die Sie im OÖ Spielwaren-Fachhandel erhalten.

Um Spiele-Klassiker und Neues auszuprobieren und die Freude am Spielen (wieder) zu entdecken, lohnt es sich auf jeden Fall die Spieletage des Landes OÖ zu besuchen! Über 2.000 Spiele können dort (bei freiem Eintritt) ausprobiert werden – auch mit fachkundigen Spiele-Beratern an der Seite.

Bitte beachten Sie in dieser Broschüre den Gutschein über das Spiel „Heul doch! Mau Mau“, den Sie ab einem Einkauf von € 20,- kostenlos bei den angeführten Spielwaren-Fachhändlern einlösen können.

Viel Freude und einen schönen Aufenthalt bei den Spieletagen des Landes OÖ wünscht Ihnen,

Georg Obereder

Obmann des Papier- und
Spielwarenhandels f. OÖ



IMPRESSUM

Medieninhaber und Herausgeber:

Amt der Oö. Landesregierung, Direktion Gesellschaft, Soziales und Gesundheit,
Gruppe Jugend, Bahnhofplatz 1, 4021 Linz;
jugend.geit.post@ooe.gv.at, (+43) 732/7720-15519

Redaktion: Peter Hojdar - Rezensent: Franz Bayer

Fotonachweis: Cover: iStock, Brot & Butter;

Seite 2: WKO / Starmayr; Seite 3: Land OÖ;

Seite 5 - 17, Seite 19: jeweiliger Verlag

Gesamtgestaltung + Artwork: Brot & Butter / www.andraschko.co.at

Druck: Flyeralarm

Informationen zum Datenschutz finden Sie unter:

<https://www.land-oberoesterreich.gv.at/datenschutz>



@4youCard



/4youCard



Spielen(d) lernen

Spiele sind unterhaltsam, spannend und kommunikativ und erfreuen sich daher bei allen Generationen hoher Beliebtheitswerte. Sie bieten vor allem den großen Vorteil eines gemeinschaftlichen Erlebnisses – welches kurz gesagt ein „Wir-Gefühl“ schafft. Ganz nebenbei, eben „spielerisch“, können Spiele auch eine Menge Wissen und Fähigkeiten vermitteln. Neben dem Unterhaltungswert helfen Spiele in Gemeinschaft so vor allem auch Kindern ihre sozialen und emotionalen Kompetenzen zu entwickeln. Die Auswahl am Spielmarkt ist riesengroß und oft wäre es von Vorteil, Brettspiele vor dem Kauf ausprobieren zu können. Diese Möglichkeit bieten sowohl die regelmäßig stattfindenden Spieletage des Landes als auch die Spielesfeste in verschiedenen Gemeinden Oberösterreichs. Außerdem können in über 200 „Spielotheken“ des Landes OÖ Spiele ausborgt werden. Diese Broschüre gibt einen Überblick über aktuelle Spiel-highlights und soll Sie bei der Suche nach dem geeigneten Brettspiel unterstützen.

Ich wünsche Ihnen viele vergnügte Spielstunden!



Mag. Thomas Stelzer
Landeshauptmann

EINLEITUNG

Spiel mit!

20 19

Spielend entdeckt der Mensch die Welt, lernt die Sprache, lernt Sozialverhalten und vieles mehr. Spielen ist auch eine der aktivsten, kommunikativsten und kreativsten Freizeitgestaltungen.

Zum Spielen braucht es aber neben Zeit und Raum auch Impulse. Gesellschaftsspiele können solche Impulse sein. Die Themen und Inhalte sind weit gestreut und es findet sich für alle Gruppen etwas Passendes. Für Familien gibt es eine Menge Spiele, die Erwachsene und Kinder gemeinsam spielen können, ohne dass die „Größeren“ die „Kleineren“ gewinnen lassen müssen. Aber auch kommunikative Spiele für den Freundeskreis oder Jugendgruppen werden angeboten.

In dieser Broschüre finden Sie die unterschiedlichsten (taktische, kreative, kommunikative, ...) Neuheiten der letzten Spielejahrgänge. Wenn ein Spiel nicht sofort funktioniert, soll nicht zu rasch aufgegeben werden. Denn die Freude am Spiel wächst meistens mit zunehmender Beherrschung der Spielregeln. Grundsätzlich sei noch gesagt, dass der Verlauf eines Spiels und das Spielklima sehr stark von der jeweiligen Spielgruppe abhängen. So kann aus einem kooperativen Spiel auch ein Wettkampfspiel werden oder umgekehrt. Einen schnellen Überblick über jedes Spiel soll die Infoleiste, die Kurzinformationen wie Alter, Spieleranzahl usw. enthält, bieten.



Weitere Spielempfehlungen, sowohl Neuheiten als auch Klassiker, bietet Ihnen die Homepage des JugendReferates des Landes OÖ unter:
www.junginoe.at/brettspiele



Zur besseren Orientierung bei der Auswahl des gewünschten Spiels befinden sich bei den Beschreibungen Symbole mit folgender Bedeutung:



Spiele für Kinder



Spiele für Erwachsene und Freundeskreis



Spiele für Zwei



Spiele für größere Gruppen



Spiele für Familien



Spiele zur Kommunikationsförderung



Spiele für Taktiker



Lernspiel

INHALT



Seite 6



Seite 6



Seite 7



Seite 7



Seite 8



Seite 8



Seite 9



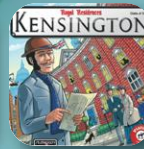
Seite 9



Seite 10



Seite 10



Seite 11



Seite 11



Seite 12



Seite 12



Seite 13



Seite 13



Seite 14



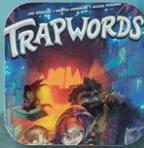
Seite 14



Seite 15



Seite 15



Seite 16



Seite 16



Seite 17



Seite 17

ADVENTURE GAMES – DAS VERLIES

Die Spieler erwachen in einem Verlies – ohne Erinnerung.
Was ist passiert? Und wie können sie entkommen?



SPIELABLAUF

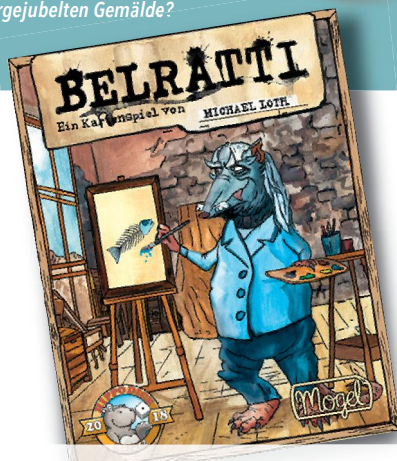
Um das Abenteuer zu bestehen, müssen die SpielerInnen Orte untersuchen, Gegenstände aufnehmen und verwenden, ihre Fähigkeiten geschickt nutzen, und sich manchmal für bestimmte Aktionen entscheiden. Nur so können sie gemeinsam Schritt für Schritt der Geschichte auf die Spur kommen, langsam das Geheimnis lüften und sich schließlich aus der misslichen Lage befreien.

FAZIT

„Das Verlies“ ist das erste Spiel aus der neuen Kosmos-Reihe „Adventure Games“. Diese Reihe sorgt zwar ebenfalls für ein kooperatives Gruppenerlebnis, legt jedoch weniger Wert auf das Lösen von Rätseln (wie bei Escape Room Spielen) – es orientiert sich vielmehr an PC-Adventures. Die Art und Weise, wie Orte und Gegenstände miteinander verknüpft und die Ergebnisse im Abenteuerbuch nachgeschlagen werden können, ist pfiffig. Durch die Einteilung in drei Kapitel lässt sich das Spiel bequem auf drei ungefähr einstündige Sitzungen aufteilen. Derzeit gibt es zusammen mit „Die Monochrome AG“ zwei verschiedene Abenteuer, es werden aber sicher noch weitere folgen.

BELRATTI

Wer enthüllt die von einem Kunstfälscher untergejubelten Gemälde?



SPIELABLAUF

Museumsdirektor Katz möchte seine Kunstausstellung erweitern und beauftragt Maler Eule dazu Gemälde beizusteuern. Doch der berühmte Kunstfälscher Belratti hat Wind davon bekommen und versucht, dem Direktor ein paar eigene Bilder unterzujubeln. Wird es Katz und Eule gelingen, die Fälschungen zu entlarven und so die Ausstellung zu retten?

FAZIT

Ein kooperatives Kartenspiel, bei dem die Spieler abwechselnd die Rollen von Direktor und Maler übernehmen. Nachdem zwei aufgedeckte Karten die beiden Themen vorgeben, wählen die Maler die am ehesten dazugehörige Handkarte. Bevor die Direktoren diese Bilder jedoch den Themenkarten zuordnen können, werden vier Karten vom Stapel – die „Fälschungen“ – hinzugefügt. Jede richtig benannte Karte bringt einen Punkt, während falsch zugeordnete Karten von Belratti das Spielende (bei 6 Fälschungen in der Ausstellung) näher rücken lassen. In der kleinen Schachtel mit insgesamt 180 Karten steckt viel Unterhaltung. Als Maler gilt es, Assoziationen zu schaffen, als Direktor diese richtig zu deuten um nicht den (zufälligen) Fälschungen aufzusitzen. Dass diese manchmal besser passen als die, die von den SpielerInnen gewählt wurden, tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Wirklich empfehlenswert!

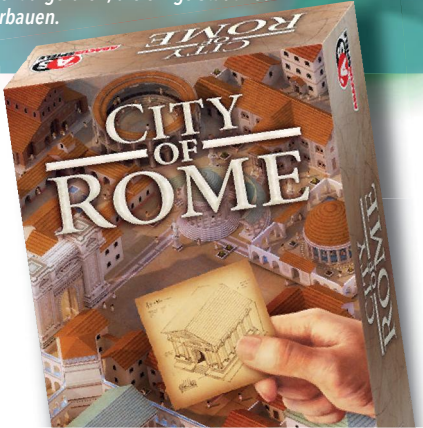
VERLAG · Kosmos Spiele | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 1 - 4 | ALTER · ab 12 Jahren |
DAUER · 3 X 75 Minuten

VERLAG · Mogel Verlag | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 3 - 7 | ALTER · ab 9 Jahren |
DAUER · ca. 30 Minuten



CITY OF ROME

Die talentiertesten Baumeister werden vom römischen Kaiser aufgerufen, die ewige Stadt neu zu erbauen.



SPIELABLAUF

Die SpielerInnen versuchen, den besten Entwurf zu erstellen. Dabei gilt es auch, sich im Palast flink zu bewegen, denn die Position entscheidet sowohl über die anschließende Spielreihenfolge, als auch über die zur Verfügung stehenden Aktionspunkte. Wer die Stadt am geschicktesten plant, die Produktionsgebäude, Wohnhäuser, öffentlichen Gebäude, Aquädukte und Tempel am besten platziert, sichert sich den kaiserlichen Auftrag und gewinnt das Spiel.

FAZIT

Die Gebäude weisen – wie bei Städtebauspielen üblich – die verschiedensten Funktionen auf und können auf unterschiedliche Weise Punkte bringen. Der originelle Setzmechanismus ist hochinteraktiv und ziemlich knifflig. Dabei müssen die SpielerInnen sorgfältig abwägen, ob sie eher früheren Zugriff auf das offene Angebot an Gebäuden oder doch lieber mehr Aktionspunkte zum Bauen und Produzieren haben wollen. „City of Rome“ wirkt etwas trocken, und auch die grafische Gestaltung könnte ein wenig lebendiger sein. Spielerisch ist es aber ein sehr interessantes, taktisches Legespiel.

DECKSCAPE

Da zahlen die Leute eine Menge Geld, um sich in einem echten Raum einschließen zu lassen, damit sie durch Lösen von Rätseln schließlich wieder rauskommen. Dabei geht's doch viel einfacher.



SPIELABLAUF

Man braucht dafür nur ein kleines Kartenspiel, bestehend aus gerade mal 60 Karten! Die Karten sind durchnummeriert, auf den meisten von ihnen befindet sich ein Rätsel. Auf der Rückseite jeder Karte steht die richtige Lösung. Für jede falsche Lösung muss ein Kreuz notiert werden, wofür am Ende je 5 Minuten zur benötigten Zeit hinzugerechnet werden. Je schneller die Gruppe es geschafft hat, umso besser hat sie sich geschlagen.

FAZIT

Ein „Deckscape“-Abenteuer weist nicht 3, nicht 10, sondern gleich 30 Rätsel auf. Sicher, die meisten davon sind nicht allzu schwierig, bei einigen müssen die SpielerInnen aber doch ganz schön tüfteln, sodass 60 Minuten Unterhaltung und kooperativer Knobelspaß garantiert sind. Dies alles noch dazu zu einem wirklich günstigen Preis für das kleine Kartenspiel, das auch problemlos – natürlich von anderen SpielerInnen – wieder gespielt werden kann. Kein Wunder, dass bereits verschiedene Abenteuer – in London, bei einer Zaubershow, in Venedig, im Dschungel von El Dorado, etc. – erschienen sind.



VERLAG · Abacus Spiele | JAHRGANG · 2018 |
SPIELER/INNEN · 2 - 4 | ALTER · ab 10 Jahren |
DAUER · ca. 60 Minuten

VERLAG · Abacus Spiele | JAHRGANG · 2018 |
SPIELER/INNEN · 1 - 6 | ALTER · ab 12 Jahren |
DAUER · ca. 60 Minuten



DIE TAVERNEN IM TIEFEN THAL

Dem „Wirte-Sterben“ kann hier mit viel Geschick und Planung entgegen gewirkt werden.



SPIELABLAUF

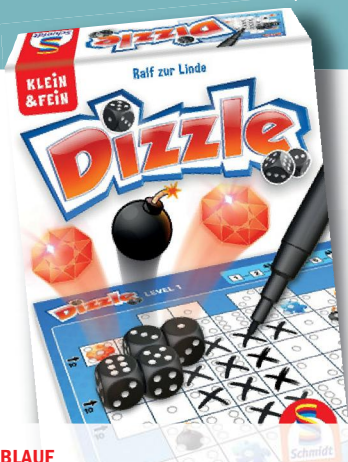
Im Spiel „Die Tavernen im Tiefen Thal“ übernimmt jede/r SpielerIn eine Gaststätte, die er/sie innerhalb von 8 Tagen (= Runden) zu einem florierenden Lokal umgestalten muss. Dazu setzt er/sie Aushilfspersonal ein, stellt fixes Personal ein, stattet die Gasträume mit zusätzlichen Tischen aus und verbessert die Bierlieferungen. Dies alles, um mit dem gelieferten Hopfengetränk neue Gäste anlocken und um mit dem damit verdienten Geld Investitionen tätigen zu können.

FAZIT

„Die Tavernen im Tiefen Thal“ verbindet zwei beliebte Spielmechanismen: Deckbauspiel, da jeder ein eigenes Kartendeck mit Gästen, Kellnerinnen, Lieferanten, Tischen, besitzt und laufend verbessert, sowie Würfelauswahl, da sich die SpielerInnen in jeder Runde abwechselnd aus einem (zufälligen) Würfelpool bedienen, um damit Aktionen ausführen zu können. Neben dem tollen Spielmaterial gefällt auch der gelungene Spielaufbau in fünf Modulen, mit denen die SpielerInnen allmählich das Spiel kennenlernen, vom einfacheren Grundspiel bis zum anspruchsvolleren kompletten Spiel. Der gerechte Lohn dafür: die Nominierung zum „Kennerspiel des Jahres“.

DIZZLE

Ein paar Würfel, ein großer Block und Stifte: Ganz klar, wir haben es hier mit einem „Roll & Write“-Spiel zu tun.



SPIELABLAUF

Bei Spielen dieses Genres wird gewürfelt, und die SpielerInnen tragen das Ergebnis irgendwie auf ihrem eigenen Zettel ein. Bei „Dizzle“ kommt aber noch ein Element hinzu: Das „Dice Drafting“. Das bedeutet, dass in jedem Durchgang die geworfenen Würfel einen „Würfelpool“ bilden, aus dem sich die Spieler bedienen. Und das geht so: Nach der Reihe entscheidet sich jede/r für einen Würfel, den er/sie auf seinem Wertungsblatt auf ein entsprechendes Feld legt. Wer keinen passenden Würfel vorfindet, kann entweder aussteigen oder (riskantes) Nachwürfeln probieren. Am Ende des Durchgangs werden die Würfel entfernt und dort Kreuzerl eingetragen.

FAZIT

Neben diesem interaktiven Würfelauswahlmechanismus besticht „Dizzle“ durch seine große Variabilität. Mit den Kreuzerl versucht man nämlich, Reihen und Spalten zu füllen, Edelsteine zu ergattern, Bomben bei MitspielerInnen zu aktivieren, Sets gleicher Symbole zu sammeln, u.v.m. Der Block beinhaltet vier unterschiedliche Level, die für reichlich Abwechslung und Spannung sorgen. Weitere Level für noch mehr Spielspaß sind bereits geplant.

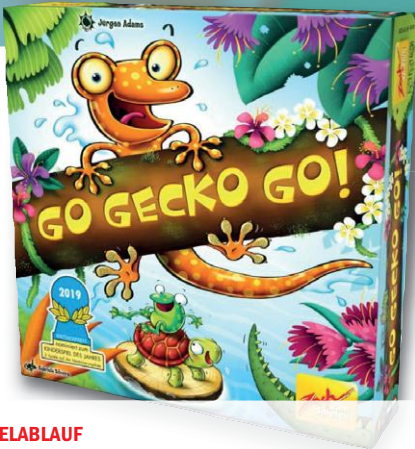
VERLAG · Schmidt Spiele | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 2 - 4 | ALTER · ab 12 Jahren |
DAUER · ca. 60 Minuten

VERLAG · Schmidt Spiele | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 1 - 4 | ALTER · ab 8 Jahren |
DAUER · ca. 20 Minuten



GO GECKO GO!

Start frei zur Reptilien-Olympiade.
Auf die Plätze, fertig ... Los!



SPIELABLAUF

Die SpielerInnen müssen ihr Team aus Krokodil, Schildkröte, Frosch und Gecko einen Fluss entlang vom Startstein zum Baumstamm bringen. Motor des Spiels sind drei Würfel. Aus den gewürfelten Farben wählt man eine aus und bewegt das entsprechende Tier, zum Beispiel die blaue Schildkröte. Wer zuerst alle seine vier Tiere ins Ziel zieht, gewinnt das Wettrennen.

FAZIT

Ein übliches Würfel-Laufspiel? Nein, denn „Go Gecko Go!“ unterscheidet sich von den normalen Vertretern dieses Genres in zweierlei Hinsicht: Zum einen können größere Reptilien wie das rote Krokodil die Kleineren – etwa den gelben Gecko – „Huckepack“ mittransportieren um Spielzüge einzusparen. Zum anderen gibt es zwei unterschiedlich hohe Brücken, die Hindernisse darstellen welche nicht durch Würfeln sondern durch eine alternative Aktionsmöglichkeit – das „Schieben“ – überwunden werden können. Das Resultat ist ein einfaches und abwechslungsreiches Kinderspiel, bei dem Glück und Taktik in einem recht ausgewogenen Verhältnis stehen, was die Nominierung zum „Kinderspiel des Jahres 2019“ durchaus rechtfertigt.

HADARA

Die SpielerInnen übernehmen eine Zivilisation und führen ihr Volk von einer kleinen Siedlung bis zu einer Hochkultur.



SPIELABLAUF

Dabei spielen sie Karten aus, die ihnen Vorteile in verschiedenen Bereichen bringen können: Handel erhöht die Einnahmen, um sich Karten leisten zu können; Militär ermöglicht die Eroberung wertvoller Kolonien; Kultur erlaubt das Meißeln von Büsten, was den kulturellen Fortschritt darstellt; Ernährung ist schließlich notwendig, um seine Bevölkerung ausreichend versorgen zu können. Wer nach drei Epochen die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, hat seine Zivilisation am erfolgreichsten entwickelt.

FAZIT

„Hadara“ ist ein Zivilisationsspiel, bei dem die Abläufe doch stark abstrahiert wurden. So gibt es keinen Spielplan, auf dem die Völker bewegt werden, eigentlich werden die vier wichtigen Bereiche bloß durch Leisten dargestellt, auf denen man seinen Fortschritt festhält. Und doch entwickeln sich alle Kulturen anders. Je nachdem, welche Karten die SpielerInnen sammeln, ist das eine Volk kriegerischer, das andere auf kulturellen Fortschritt bedacht, das dritte wieder auf Handel konzentriert. Dies erlaubt mehrere Strategien, und dauert trotzdem nicht länger als eine Stunde.

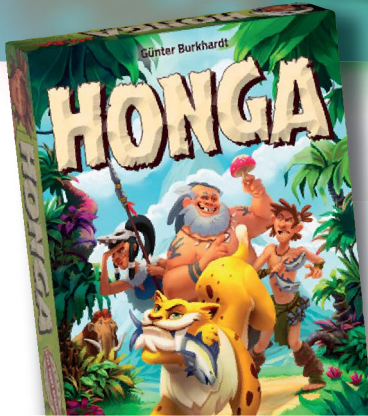
VERLAG · Zoch Verlag | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 2 - 4 | ALTER · ab 6 Jahren |
DAUER · ca. 20 Minuten

VERLAG · Hans im Glück | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 2 - 5 | ALTER · ab 10 Jahren |
DAUER · ca. 60 Minuten



HONGA

Die SpielerInnen werden in die Anfänge der Menschheit versetzt und führen einen steinzeitlichen Stamm.



SPIELABLAUF

Das bedeutet, dass sie für ausreichend Nahrung (Beeren, Pilze, Fische und Wasser) sorgen, mit dieser Mammut anlocken und lukrativen Tauschhandel betreiben müssen. Dabei obliegt es ihnen, die genannten Aktionen gut zu planen, indem sie taktisch geschickt Aktionsscheiben auf den Spielplan auslegen. Bei all dem dürfen sie jedoch nicht vergessen, sich auch um das Stammesmaskottchen Honga, einem Säbelzahniger, zu kümmern, sonst frisst er ihre mühsam gesammelte Nahrung weg!

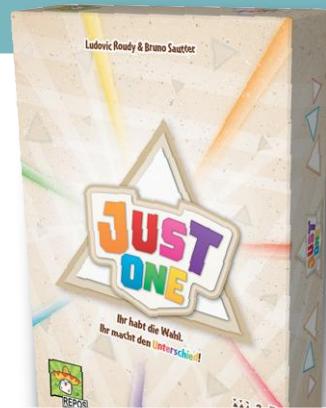
FAZIT

„Honga“ besitzt für ein Kinderspiel eher ungewöhnliche Spielmechanismen, da die notwendigen Siegpunkte nicht unmittelbar, sondern indirekt über clevere Aktionsscheibenplatzierung und vorausschauendem Ressourcenmanagement geriert werden. Die Handhabung mit dem Störfaktor Honga kann für Achtjährige noch eine Spur zu schwierig sein. Die Altersangabe sollte daher eher „ab 9 Jahren“ lauten, ab diesem Alter können die Kleinen besser mit den hier vorzufindenden taktischen Herausforderungen umgehen. Die Lernkurve geht aber steil nach oben und das Spielmaterial ist, von den liebevoll gestalteten Holzteilen (Mammut, Nahrungsanzeiger, Honga) bis hin zu den stabilen Spielertafeln, absolute Spitze.

VERLAG · HABA Spiele | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 2 - 7 | ALTER · ab 8 Jahren |
DAUER · ca. 30 Minuten

JUST ONE

Ein Wort! So lautet die simple und doch so knifflige Aufgabe für die SpielerInnen.



SPIELABLAUF

Die SpielerInnen dürfen als Hinweis zu einem geheimen Wort dem/der aktiven, ratenden Spieler/in bloß ein einziges Wort auf die Tafel schreiben. Diese/r versucht dann aus den Hinweisen aller SpielerInnen das Geheimwort zu erraten. So schwer klingt dies nun auch wieder nicht, denn wenn die Hinweise beispielsweise „Clown“, „Zelt“ und „Manege“ lauten, dürfte die richtige Lösung – „Zirkus“ – nicht allzu schwierig sein. Das liegt aber daran, dass der eigentliche Haken des Spiels noch nicht erwähnt wurde: Die Hinweiswörter werden vor dem Offenbaren miteinander verglichen und alle gleichen Wörter müssen ausgelöscht werden.

FAZIT

Dies erschwert die Sache doch erheblich. Allzu offensichtliche Hinweise könnten dadurch verloren gehen, sodass die SpielerInnen versuchen, möglichst passende Assoziationen zu knüpfen, welche – hoffentlich – nicht auch von den MitspielerInnen gewählt werden. Positiv ebenfalls, dass die SpielerInnen kooperativ, als Team zu Werke gehen. „Just One“ ist somit ein äußerst originelles Wortspiel, welches sich die diesjährige Auszeichnung zum „Spiel des Jahres“ mit Sicherheit verdient hat.

VERLAG · Asmodée Spiele | JAHRGANG · 2018 |
SPIELER/INNEN · 3 - 7 | ALTER · ab 8 Jahren |
DAUER · ca. 20 Minuten



KENSINGTON

London, 19. Jahrhundert. Im Stadtteil Kensington – eine der beliebtesten Wohngegenden der englischen Aristokratie – sollen prunkvolle Wohngebäude errichtet werden.



SPIELABLAUF

Natürlich versucht jede/r Baumeister/in das imposanteste, massivste und höchste Bauwerk zu errichten. Reihum zieht jede/r Spieler/in einen verdeckten Teil aus dem gemischten Vorrat und baut dieses – unter Einhaltung der Legeregeln – an ihre/seine persönliche Auslage an. Wichtig sind dabei die kostenpflichtigen Dächer, denn am Ende zählen Fenster und Türen nur dann Punkte, wenn ihre Spalte von Dächern abgedeckt ist. Die Spielerin oder der Spieler mit den meisten Punkten konnte die meisten potentiellen Kunden von ihren/seinen „Royal Residences“ überzeugen und gewinnt.

FAZIT

„Kensington“ ist ein typisches Legespiel, aber mit einem ungewöhnlichen Twist. Die SpielerInnen sehen nämlich nur die Rückseite der Plättchen, und selbst da oft nicht alles. Beim Ziehen der Plättchen darf nämlich nicht gewühlt werden, die Plättchen müssen so genommen werden, wie sie liegen auch wenn sie zum Teil von anderen Plättchen überdeckt werden. Bei unliebsamen Überraschungen können bis zu zwei Plättchen für spätere Verbauung zwischengelagert werden. Lockeres Legespiel mit taktischem Einschlag für eine unterhaltsame halbe Stunde.

KUHLE KÜHE

„Eine Kuh macht Muh, viele Kühe machen Mühle!“
Dies könnte ohne weiteres das Motto eines Rinderbarons sein.



SPIELABLAUF

Als solcher versuchen die SpielerInnen nämlich, ihre Herde zu vergrößern, um am Ende aus einem ambitionierten Wettstreit als der beste Rancher hervorzugehen. Dabei müssen sie nicht nur auf das Wohl und Gedeihen ihrer Wiederkäuer achten um wirtschaftlich erfolgreich zu sein, sondern auch mit Neid und Missgunst ihrer lästigen MitbewerberInnen kämpfen. Wer schließlich die meisten, die längsten, einfach die „kuhlisten“ Rindviecher besitzt, gewinnt!

FAZIT

„Kuhle Kühe“ ist ein Kartenspiel der einfachen, aber unterhaltsamen Sorte. Wie bei „Rummy“ müssen Kartensets ausgelegt werden, nur dass diese hier als Kühe aus Kopf, Hinterteil und beliebig vielen Mittelteilen bestehen. Dabei bringen reinrassige Hochlandrinder, Longhorns oder Fleckvieh mehr Punkte als Mischungen oder mit Jokern zusammengeflückte Viecher. Auch die größte Herde und die längste Kuh werden belohnt. Zahlreiche Aktionskarten sorgen für Abwechslung sowie etwas Ärgerpotenzial. Die schöne Ausstattung im originellen Milchkarton, inklusive einer Muuh-Dose, runden das Spielvergnügen für lockere Runden ab.

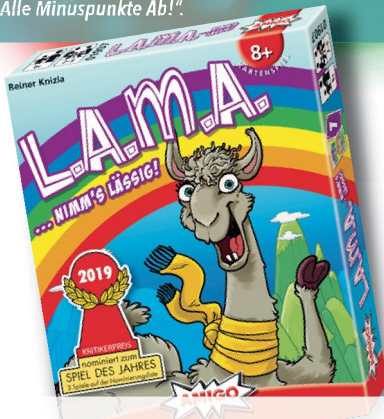
VERLAG · Piatnik Spiele | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 2 – 5 | ALTER · ab 8 Jahren |
DAUER · ca. 30 Minuten

VERLAG · Game Factory | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 2 – 7 | ALTER · ab 8 Jahren |
DAUER · ca. 30 Minuten



L.A.M.A.

Ein Königreich für ein Lama! Mit südamerikanischen Kamelen hat das Spiel allerdings wenig zu tun, der Spielertitel ist vielmehr eine Abkürzung und steht für „Leg Alle Minuspunkte Ab!“.



SPIELABLAUF

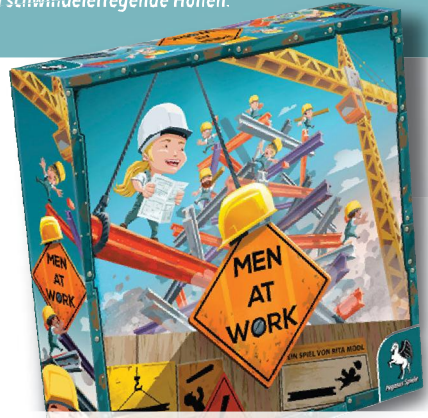
Diese Formulierung impliziert, dass die SpielerInnen im Laufe des Spiels sehr wohl Minuspunkte sammeln. Und das geht so: Jeder hat zu Beginn eines Durchgangs 6 Karten auf der Hand. Wer an der Reihe ist, kann entweder eine Handkarte auf den Ablagestapel spielen, allerdings nur eine Karte mit gleichem Wert oder um genau 1 höher. Oder man zieht eine Karte vom Nachziehstapel. Oder aber man steigt aus, wofür man Minuspunkte für die verbliebene Karten erhält. Wem es gelingt alle Karten loszuwerden, darf einen Minus-Chip – das kann auch ein 10er sein – abgeben. Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

FAZIT

Einfacher geht's nun wirklich nicht mehr. „L.A.M.A.“ richtet sich daher auch nicht an ExpertInnen oder VielspielerInnen, dafür ist es doch zu banal. Lockere Spielrunden hingegen können sich dabei köstlich unterhalten, hat es doch eine gewisse Ähnlichkeit zum ebenfalls sehr beliebten „UNO“. Trotz dieser prominenten Referenz und des durchaus vorhandenen Spielspaßes ist die Nominierung zum „Spiel des Jahres“ – nach Ansicht des Rezensenten – doch etwas zweifelhaft.

MEN AT WORK

„Schaffe, schaffe, Häusle baue ...“ Höher und höher wächst die Baustelle, bald ragen die Stahlträger in schwindelerregende Höhen.



SPIELABLAUF

Die Spieler wollen als Bauarbeiter möglichst viel dazu beitragen, um Rita, ihre Chefin zu beeindrucken. Und so bauen sie strikt nach Plan, platzieren die BauarbeiterInnen, Stahlträger und Baumaterialien, um das Projekt voran zu treiben. Doch Achtung! Fallen dabei Baumaterial oder sogar ArbeiterInnen herunter, verlieren sie wertvolle Sicherheitszertifikate. Wer keine Zertifikate mehr hat, verliert seine Stelle. Wer allerdings öfter von Rita als „MitarbeiterIn des Monats“ ausgezeichnet wird, setzt sich gegen seine KollegInnen durch.

FAZIT

„Men at Work“ ist ein Bauspiel, und das sogar im doppelten Sinn. Aber anders als bei den anderen Vertretern des attraktiven Genres „Geschicklichkeitsspiele“ werden nicht bloß die Spieler bestraft, die einen Fehler machen. Wer besonders geschickt (und risikofreudig) ist und seinen Bauabschnitt an höchster Stelle platziert, wird belohnt, was dem Spiel eine positive Note verleiht. Zusammen mit dem einfach fabelhaften Spielmaterial aus Holz – die Bauarbeiterfiguren tragen sogar gelbe Helme! – ist spannender und unterhaltsamer Spielspaß garantiert!



VERLAG · Amigo Spiele | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 2 – 6 | ALTER · ab 8 Jahren |
DAUER · ca. 20 Minuten

VERLAG · Pegasus Spiele | JAHRGANG · 2018 |
SPIELER/INNEN · 2 – 5 | ALTER · ab 8 Jahren |
DAUER · ca. 30 Minuten



MOUNTAINS

Die Bergsaison hat begonnen, also auf zum nächsten Gipfel! Das Wandern ist schließlich des Spielers Lust!



SPIELABLAUF

Die Wanderer wählen eine Tour, mal ein kurzer Trip auf eine Alm, mal ein anspruchsvoller Aufstieg auf einen höheren Berg. Aber erst beim Aufdecken der Tourenkarte offenbart sich, welche Ausrüstung benötigt wird, um den Ausflug tatsächlich unternemen zu können. Wem ein Gegenstand fehlt, kann ja – gegen Abgabe eines Gefälligkeitssteines – bei einem Kameraden oder einer Kameradin nachfragen, ob der Gegenstand ausgeborgt werden kann. Konnte die gesamte geforderte Ausrüstung zusammengestellt werden, ist die Tagestour bewältigt, und der/die SpielerIn erhält eine Belohnung in Form von Gefälligkeitssteinen und/oder die entscheidenden Stempel in das eigene Gipfelheft.

FAZIT

„Mountains“ ist im Grunde genommen ein spannendes Merkspiel. Das Aufdecken einer Tourenkarte mag zwar anfangs stark glücksabhängig sein, mit der Zeit aber merkt man sich, welche/r MitspielerIn welche Ausrüstungsgegenstände besitzt, sodass auch schwierige Touren möglich sind, mit denen man viele Stempel sammeln kann. Das Spielmaterial ist auf jeden Fall wieder sehr schön und auch sehr atmosphärisch gestaltet. Besonders gelungen ist das Gipfelheft, in dem man seine Erfolge reinstempelt.

SABOTEUR – THE LOST MINES

„Hey hoh, hey hoh, die Arbeit macht uns froh!“ Was machen die fleißigen Zwerge am liebsten? Richtig: nach Edelsteinen schürfen!



SPIELABLAUF

Zwei Zwerge-Clans begeben sich auf die Suche nach den vergessenen Minen auf der anderen Seite des alten Waldes. Sie legen Wege, überwinden gemeinsam Hindernisse, entkommen Fallen und Trolen, trotzen dem Drachen, um schließlich die wertvollen Schätze in den Minen zu finden. Doch bei der abschließenden Verteilung der Edelsteine kann es so manche böse Überraschung geben, wenn sich ein Mitglied des Clans plötzlich als selbstsüchtig, oder sogar als „Saboteur“, als Helfern des gegnerischen Clans herausstellt.

FAZIT

Eigentlich ist dieses Spiel nur eine Brettspielvariante des Kartenspiels „Saboteur“. Fast alle Elemente des nun schon 15 Jahre alten Klassikers finden sich auch hier: Die zufällige und verdeckte Rollenverteilung, Wegekarten, mit denen man Wege zu den Minen bildet (oder Sackgassen bei den Gegnern), Schätze, die dann unter den Mitgliedern eines Teams aufgeteilt werden. Die hinzugekommenen Spielfiguren und der Spielplan bereichern aber doch das Spiel. Den hohen Spielreiz – vor allem in größeren Gruppen – bezieht es allerdings nach wie vor aus der Spannung, wer Freund und wer Feind ist sowie den daraus resultierenden Bluff-Elementen.

VERLAG · HABA Spiele | JAHRGANG · 2018 |
SPIELER/INNEN · 2 – 5 | ALTER · ab 8 Jahren |
DAUER · 20 – 30 Minuten

VERLAG · Amigo Spiele | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 3 – 9 | ALTER · ab 10 Jahren |
DAUER · ca. 45 Minuten



SHERLOCK – DER FLUCH DES QHAQYA

Der berühmte Archäologe Edward Carter wurde ermordet aufgefunden. Was ist geschehen? Und vor allem: Wer war der Täter?



SPIELABLAUF

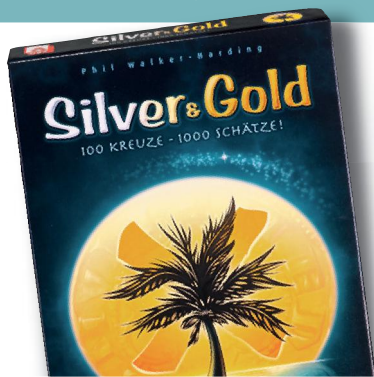
Die SpielerInnen schlüpfen in die Rolle von Detektiven und versuchen, den Fall zu lösen. Dazu hat jede/r Karten in der Hand, welche wertvolle Hinweise, Indizien, aber auch ein paar für den Fall irrelevante Informationen bieten. Wer an der Reihe ist, legt entweder eine Karte offen aus, wodurch diese Informationen für alle ersichtlich sind, oder wirft sie auf den Ablagestapel, der am Ende aus mindestens 6 Karten bestehen muss. Zum Schluss werden Fragen gestellt, welche bei richtiger Beantwortung Pluspunkte bringen, während offen ausliegende irrelevante Karten Minuspunkte zählen.

FAZIT

„Sherlock“ ist ein minimalistisches Kartenspiel, bei dem sich die Geschichte erst allmählich durch das Ausspielen der Karten ergibt. Die SpielerInnen diskutieren, kombinieren, tauschen Informationen aus, und müssen sich vor allem entscheiden, welche Fahrten wohl die richtigen sind, und welche sich als Sackgasse herausstellen könnten. Bis jetzt sind in dieser Reihe schon einige – unterschiedlich schwere – Kriminalfälle erschienen, neben „Der Fluch des Qhaqya“ auch noch die Fälle „Tod am 4. Juli“ und „Letzter Aufruf“.

SILVER & GOLD

Das kennt man aus Piratenfilmen: Ein Kreuz auf einer Landkarte markiert einen Schatz. Nicht so bei diesem Spiel. Hier muss eine ganze Insel vollständig mit Kreuzen übersät werden, um den dort verborgenen Schatz einzuheimsen.



SPIELABLAUF

Und dies geht so: Alle SpielerInnen haben zwei Schatzkarten vor sich liegen, welche zwischen 8 und 14 Felder in verschiedenen Formen aufweisen. Nacheinander werden Expeditionskarten aufgedeckt, welche bestimmen, wie viele und in welcher Anordnung Felder von allen SpielerInnen angekreuzt werden müssen. Ist eine Insel komplett ausgefüllt, zählt sie die angegebenen Punkte, und der/die SpielerIn zieht eine neue Karte nach. Am Ende gewinnt der/die erfolgreichste „SchatzbuddlerIn“.

FAZIT

„Silver & Gold“ erinnert in der Art und Weise, wie Felder gefüllt werden, an den Computerspielklassiker „Tetris“. Da es insgesamt bloß 8 Expeditionskarten gibt, von denen in vier Runden 7 Karten gespielt werden, ist nicht alles vom Glück gesteuert, und man kann auch gut spekulieren und taktieren. Sondersymbole auf den Feldern (Münzen, Palmen, etc.) sorgen noch für etwas Abwechslung, sodass man von einem gelungenen, kurzweiligen und unterhaltsamen Kartenspiel sprechen kann, noch dazu zu einem günstigen Preis.



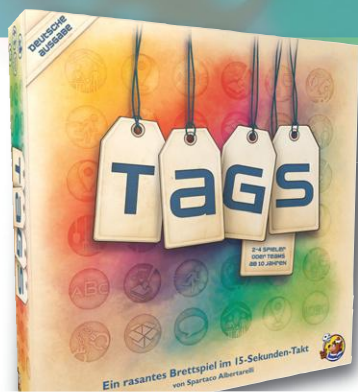
VERLAG · Abacus Spiele | JAHRGANG · 2018 |
SPIELER/INNEN · 1 – 8 | ALTER · ab 8 Jahren |
DAUER · ca. 60 Minuten

VERLAG · NSV Spiele | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 2 – 4 | ALTER · ab 8 Jahren |
DAUER · ca. 20 Minuten



TAGS

„Tags“ ist die englische Bezeichnung für Markierungen, Etiketten oder Schlagwörter. Zu solchen Tags gilt es, in kurzer Zeit passende Begriffe zu finden.



SPIELABLAUF

Im gleichnamigen Spiel bilden fünf Themen-Tags die senkrechten Spalten, vier Buchstaben-Tags die waagrechten Reihen. Auf die 20 Schnittpunkte werden Murmeln in drei Farben gelegt. Und dann gibt eine Sanduhr den SpielerInnen reihum jeweils 15 Sekunden Zeit, passende Begriffe zu finden. Die gesammelten Murmeln bringen – je nach Farbe – 1 bis 3 Punkte, zusätzlich erhält den zugehörigen Themen-Tag (3 bis 5 Punkte), wer die letzte Murmel einer Spalte entfernt. Am Ende gewinnt der/die SpielerIn mit den meisten Punkten.

FAZIT

Das kennen wir doch alle schon seit Kindertagen! Richtig: es ist das gute, alte „Stadt, Land, Fluss“, bei dem alle SpielerInnen frenetisch passende Wörter auf ihren Zettel gekritzelt haben. Das beliebte Spielprinzip wird aber hier richtig gut aufgefrischt. Durch die Murmeln spielt nicht jeder bloß für sich selbst, die Interaktion ist viel höher. Außerdem ist „Tags“ wesentlich variantenreicher, da wesentlich mehr Themenbereiche verwendet und neben Anfangsbuchstaben auch Endungen und Buchstabenkombinationen gesucht werden. So machen Wortspiele Spaß, auch als Teamspiel in größeren Runden!

VERLAG · HeidelBÄR Games | JAHRGANG · 2018 |
SPIELER/INNEN · 2 - 12 | ALTER · ab 10 Jahren |
DAUER · ca. 30 Minuten

TAL DER WIKINGER

Hoch oben im Norden findet das alljährliche Fässerkegeln statt. Dabei wird eine große Kugel eine Rampe hinuntergerollt, um auf dem Festplatz aufgestellte Fässer umzustößeln.



SPIELABLAUF

Beim Wikinger-Bowling bestimmt die Farbe der umgefallenen Fässer, welche Wikinger auf dem Steg bewegt werden. Sobald aber dabei ein Wikinger über das letzte Feld des Stegs gezogen wird und so in Wasser plumpst, wird eine Münzverteilung ausgelöst. Je nach ihrer Position erhalten die noch auf dem Steg verbliebenen Wikinger Goldmünzen vom Vorrat auf ihr Schiff oder dürfen Münzen von anderen Wikingern klauen. Wer am Ende die meisten Goldmünzen sammeln konnte, gewinnt den Wettkampf.

FAZIT

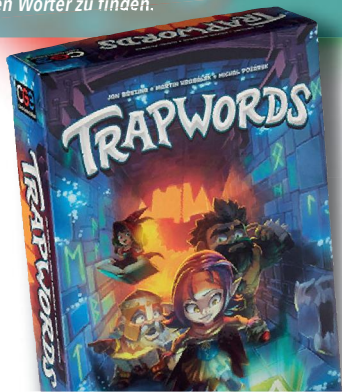
Als Geschicklichkeitsspiel ist „Tal der Wikinger“ für Kinder ab 6 Jahren geeignet. Was es aber von den meisten Spielen dieses Genres unterscheidet, ist die taktische Komponente. Die SpielerInnen versuchen, durch das Umkegeln der richtigen Fässer lukrative Positionen auf dem Steg einzunehmen und die MitspielerInnen auf ungünstigere Felder zu ziehen oder am besten gleich über den Stegrand hinaus zu bugsieren. Zusammen mit dem wieder einmal fantastischen Spielmaterial ergibt dies ein spannendes und sehr reizvolles Spiel, das völlig verdient zum „Kinderspiel des Jahres“ gekürt wurde.

VERLAG · HABA Spiele | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 2 - 4 | ALTER · ab 6 Jahren |
DAUER · ca. 20 Minuten



TRAPWORDS

Als SpielerIn hat man des Öfteren mit Verliesen und Dungeons zu tun. Aber dieses Labyrinth ist anders. Um dort von Raum zu Raum zu gelangen, gilt es die richtigen Wörter zu finden.



SPIELABLAUF

Die SpielerInnen bilden zwei Teams. In jeder Runde versucht ein/e SpielerIn, den TeamkameradInnen Hinweise zu einem geheimen Wort zu geben. Allerdings schreiben die GegenspielerInnen vorab schon verdeckt ein paar Fallenwörter auf. Nennt der/die HinweisgeberIn eines dieser Wörter oder läuft die Sanduhr ab, ist er/sie gescheitert und muss stehenbleiben. Erraten die MitspielerInnen aber das Wort, darf die eigene Figur vorgerückt werden. Wer schlussendlich zuerst das Monster am Ende des Ganges (mit besonders fiesen Regeln) besiegt, gewinnt das Spiel.

FAZIT

„Trapwords“ ähnelt ein bisschen dem Klassiker „Tabu“, bei dem es ebenfalls gilt, bei seiner Erklärung bestimmte Begriffe zu vermeiden. Im Gegensatz zum bekannten Partyspiel kennt der Hinweisgeber hier aber die Fallenwörter nicht. Dies ändert die Sache entscheidend, denn nun liegt die Herausforderung, möglichst solche Assoziationen zu finden, welche nicht von den GegnerInnen gefunden, aber von den MitspielerInnen erraten werden. Dies ergibt ein äußerst originelles Wortspiel mit hohem Bluff-Anteil, das besonders in größeren Gruppen Spaß bereitet.

4 1/2 MINUTEN

Ein altbekannter Spielmechanismus: Alle SpielerInnen versuchen reihum eine Karte auf einen Ablagestapel zu legen, welche entweder mit der Farbe oder der Zahl der obenauf liegenden Karte übereinstimmt.



SPIELABLAUF

Wie im beliebten Kartenspiel „Uno“ haben manche Karten davon Sondereffekte, können etwa einen Richtungs- oder Farbwechsel bewirken, oder den/die nächste/n SpielerIn 2 Karten nachziehen lassen. Was also soll so besonders an dieser Neuheit sein? Anders als beim Klassiker „Uno“ gilt es aber nicht, schneller seine Handkarten loszuwerden als die MitspielerInnen, sondern gemeinsam alle Karten des Nachziehstapels auszuspielen, wofür sie gerade mal 4 1/2 Minuten Zeit haben.

FAZIT

Kooperatives Kartenablegen, das erinnert auch an „The Game“. Hier werden die Karten jedoch offen ausgelegt, sodass man gut vorausplanen und taktisch vorgehen kann. Allerdings rasseln die bloß 270 Sekunden gnadenlos herunter (ein mit QR-Code herunterladbarer Timer sorgt auch für stimmungsvolle Hintergrundmusik), und es gilt rasch zu denken. Nach 3 Runden wird ermittelt, wie erfolgreich die Gruppe agiert hat, wobei nach Ablauf der Zeit übriggebliebene Karten und abgeworfene Karten (wenn jemand keine passende Karten spielen konnte) als Minuspunkte zählen. Spannend und Nerven aufreibend.

VERLAG · Czech Games Edition | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 4 - 8 | ALTER · ab 8 Jahren |
DAUER · ca. 30 Minuten

VERLAG · Moses Spiele | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 2 - 6 | ALTER · ab 6 Jahren |
DAUER · ca. 10 Minuten



WERWÖRTER

Die Werwölfe sind los! Gott sei Dank hat der Bürgermeister von Ravensborough ein Zauberwort entdeckt, mit dem die Monster ein für alle Mal aus dem Dorf vertrieben werden können.



SPIELABLAUF

Leider hat das Zauberwort den Bürgermeister verstummen lassen, sodass er den DorfbewohnerInnen lediglich mit Antwort-Markern auf ihrer Suche nach dem geheimen Wort helfen kann. Auch die Werwölfe, welche dessen Entdeckung um jeden Preis verhindern wollen, und die Seherin kennen das gefährdete Zauberwort, doch dürfen sich beide auf keinen Fall von der Gegenseite erwischen lassen. Die Nacht bricht herein und die Zeit läuft ...

FAZIT

„Werwörter“ ist eine äußerst interessante und gelungene Verbindung des beliebten Partyspiels „Werwölfe“ mit einem ebenfalls bekannten Wortratespiel. Eine wunderbar gelungene App führt durch das Spiel, das mit 4 Minuten kurz und knackig und – durch die Bluffelemente – unheimlich spannend ist, und zu wiederholten Partien einlädt. „Werwörter“ eignet sich durch zusätzliche Rollen besonders gut für größere Gruppen, vor allem da niemand ausscheidet und untätig zusehen muss. „Nur“ nominiert zum „Spiel des Jahres“, hätte es sich den Titel durchaus auch verdient.

WHAT DO YOU MEME?

Ein „Meme“ ist ein Begriff der Smartphone-Generation. Ein Bild/Video wird in Verbindung mit einem nachträglich hinzugefügten humorvollen Text zu einem Phänomen, das sich über die sozialen Medien schnell im Internet verbreitet.



SPIELABLAUF

Im Spiel „What do you meme?“ wird in jeder Runde ein/e SpielerIn zum Punktrichter, der eine Fotokarte wählt und auf die Staffelei stellt. Die anderen SpielerInnen wählen aus ihren 7 Textkarten eine möglichst passende aus und geben sie dem Punktrichter, der alle laut vorliest und die lustigste davon kürt, welche dem/der BesitzerIn 1 Punkt einbringt. Wer zuerst 20 Punkte erzielt, gewinnt.

FAZIT

„What do you meme?“ mag vielleicht nicht das allertakstischste Spiel sein, als Partyspiel erfüllt es jedoch voll und ganz seinen Zweck. Immer wieder gibt es absolut komische Kombinationen aus Foto und Text, die für Lacher sorgen. Je mehr Leute mitmachen, umso unterhaltsamer ist es. Allerdings wird manchmal schon kranker Humor verlangt, auch sind einige recht derbe Karten darunter, weshalb sich das Spiel erst für Spieler ab 18 Jahren eignet. Der Erfolg ist aber doch so groß, dass mittlerweile einige Erweiterungen erschienen sind.



VERLAG · Ravensburger Spiele | JAHRGANG · 2019 |
SPIELER/INNEN · 3 – 10 | ALTER · ab 10 Jahren |
DAUER · ca. 10 Minuten

VERLAG · HutterTrade GmbH + Co. KG | JAHRGANG · 2018 |
SPIELER/INNEN · 2 – 12 | ALTER · ab 18 Jahren |
DAUER · ca. 30 – 90 Minuten



HÄNDLERLISTE

Bei folgenden Fachhändlern können Sie nebenstehenden **GUTSCHEIN** einlösen:

LOGO Gesellschaft m.b.H.

Das Fachgeschäft für
Spielen & Schreiben
Stockhofstraße 5
4020 Linz

Radra Rc.Racing

Bethlehemstraße 9
4020 Linz

Thalia Linz

Landstraße 41
4020 Linz

Genduron

Hartheimer Straße 24
4030 Linz

Herbert Ecker e.U.

Spiel & Babyland
Ledererstraße 6
4070 Eferding

Harrer

Stadtplatz 34
4070 Eferding

Friedrich Bernhofer

Papier- und Spielwaren,
Geschenke
Marktstraße 56
4090 Engelhartzell

Gisela Gabauer e.U.

Spiel-Spaß-Geschenk
Bürofachgeschäft
Gaisbacherstraße 3
4210 Gallneukirchen

Georg Obereder e.U.

Buch Papier Geschenke Fachhandel
Markt 23
4273 Unterweißenbach

Thalia HEY! Steyr

Anton Plochberger Straße 2/Top 9
4400 Steyr

H. Scheinecker

Büro-Spiel-Leder
Bahnhofstraße 1
4522 Sierning

Thalia Wels max.center

Gunskirchenerstraße 7
4600 Wels

Thalia Grieskirchen

Stadtplatz 42
4710 Grieskirchen

Muki

Handels- und Dienstleistungen GmbH
Druckereistraße 7
4810 Gmunden

Muki

Handels- und Dienstleistungen GmbH
Salzburger Straße 108
4820 Bad Ischl

Muki

Handels- und Dienstleistungen GmbH
Linzer Straße 61
4840 Vöcklabruck

Thalia Vöcklabruck VARENA

Linzer Straße 50
4840 Vöcklabruck

Martin Plackner

Werkstatt für Spiel und Pädagogik
Alkersdorf 21
4880 St. Georgen i.A.

Spiel & Spass e.U.

Harald Demuth
Hauptplatz 32
4910 Ried i.L.

Herby's Spielwelt

Neudorf 40
5231 Schalchen

**Spiel
mit!** **20
19**

GUTSCHEIN

FÜR DAS KARTENSPIEL
„HEUL DOCH! MAU MAU“

Spiel mit! 20 19

Dieser Gutschein ist bei allen angeführten
Spielwarenfachhändlern einlösbar.

Mindesteinkauf: € 20,-

Gültig bis 31. Oktober 2020

bzw. solange der Vorrat reicht.



www.wko.at/ooe/papierundspiel

WKO
WIRTSCHAFTSKAMMER OBERÖSTERREICH
Papier & Spielwaren



Bitte Gutschein abtrennen und bei Ihrem Spielwarenfachhändler einlösen.





tipp
 immer App-to-Date
 mit deiner Raiffeisen
 Club-App

Available on the
 App Store

GET IT ON
 Google play

MEIN JUGEND- KONTO

So schaut's aus!



Mit Raiffeisen bist du nie allein.
 Hol dir jetzt dein Raiffeisen Jugendkonto mit
 gratis Kontoführung, gratis Bankomatkarte¹,
 gratis App und gratis Online-Banking².

Raiffeisen. Dein Begleiter.

¹ Debitkarte ² Internetbanking

Die Raiffeisenbank übernimmt die Kosten für das Konto während der Schul-, Lehr- und Studienzeit bis zum 24. Lebensjahr. Übernahme der Kosten bei Studenten erfolgt bei regelmäßiger Vorlage der Inskriptionsbestätigung.