

AUFBAU

Jede Spielbeschreibung enthält auch eine Wertung, die helfen kann, das Spiel zu finden, das dem eigenen Geschmack am besten entspricht. Die Farbe beim Titel des Spieles steht für die **Zielgruppe**. Die Kopfzeile enthält außerdem Icons zu Alter und Spielerzahl. Die **LEISTE** in der Wertungsbox zeigt Farbcodes für die 10 **Vorlieben** in einem Spiel.

ZIELGRUPPE

Wir benennen 4 Zielgruppen (Farbe der Kopfzeile).

Kinder:

Spiele für Kinder sowie Lernspiele. Erwachsene können begleitend mitspielen.

Familien:

Kinder und Eltern spielen miteinander, alle haben gleiche Gewinnchancen und Spaß.

Freunde:

Jugendliche (nach Entwicklung) und Erwachsene spielen gleichberechtigt miteinander.

Experten:

Spiele mit komplexeren Regeln und höheren Einstiegsschwellen. Speziell für Vielspieler.

Für die Zielgruppen **Kinder**, **Familien** und **Freunde** gilt: Kinder, die gerne spielen, können ihrem Alter voraus sein! Anzumerken ist, dass wir mit der Zielgruppe „Familien“ nicht den klassischen Begriff „Familienspiele“ meinen. Ebenso verlaufen die Grenzen der Zielgruppen fließend, daher ist keine exakte Trennung möglich. Die Wahl der richtigen Spiele richtet sich immer nach Ihren Spielpartnern und Ihrem Spielspaß! Zusätzlich werden Spiele, die sich gut für **1 Spieler**, **2 Spieler** oder **viele Spieler** eignen, mit dem entsprechenden Icon gekennzeichnet.

VORLIEBEN

Jedes Spiel spricht andere Vorlieben eines Spielers an, daher ist nicht jedes Spiel für jeden Spieler geeignet. Wir haben folgende 10 Vorlieben erarbeitet, aufgrund derer sich Spieler für Spiele entscheiden. Nur wenn sich die Vorlieben des Spielers im Spiel wiederfinden, wird das Spiel Spaß machen. Bei Lernspielen wird der hervorgehobene Bereich gefördert. Der Farbcode markiert bei jedem Spiel die entsprechenden Vorlieben, die Anzahl bedeutet:

Leere Felder: Diese Vorliebe ist vernachlässigbar oder nicht vorhanden
Ein farbiges Feld: Diese Vorliebe ist vorhanden, aber nicht entscheidend
Zwei farbiges Felder: Diese Vorliebe ist vorhanden und wichtig für das Spiel
Drei farbiges Felder: Diese Vorliebe ist dominant

Zufall:

Beeinflussung des Spieles durch Würfeln, Karten oder jede Art von Zufallsgenerator

Taktik:

Entscheiden, kurzfristige Planung, zugbasierende Planung

Strategie:

Vorausschauen, langfristige Planung, Planung über viele Züge

Kreativität:

Worte, Bilder und andere kreative Schöpfungen muss der Spieler selbst beitragen

Wissen:

Erlerntes und kulturelles Wissen, Langzeit-Gedächtnis

Gedächtnis:

Erinnern, Merken, Kurzzeit-Gedächtnis

Kommunikation:

Miteinander reden, verhandeln, informieren

Interaktion:

Gegenseitige Beeinflussung, Bluff, Versteigern

Geschicklichkeit:

Feinmotorik, Fingerspitzengefühl

Aktion:

Körperliche Reaktion auf Ereignisse, Balance und Bewegung

STRUCTURE

Each game review also features an evaluation which can help you to find the game that best suits your tastes. The color accompanying each game title represents the **user group**. The headline also contains icons for age and number of players. The bar in the evaluation box displays color codes for up to 10 **features** of a game.

USER GROUP

We have defined 4 target groups (color accompanying the head line)

Children:

Games for children and educational games. Adults can play in a guiding function.

Families:

Children and parents play together, all have the same chance to win and have fun.

Friends:

Young people and adults play together as equals.

Experts:

Games with special demands on rules and playing time. Especially for game geeks.

Please note for the user groups **Children**, **Families** and **Friends**: Children who love to play can be ahead of their peers! Please note that our target group "families" does not imply the classical concept of „family games"! Furthermore, our user groups can overlap. The choice of suitable games always depends on your playing partners and your fun with games!
Games that are especially eligible for **Solo play** or for **2 players** or **Large groups** of players are marked with an icon.

FEATURES

Each game targets preferences for different features in a player, therefore each game is not suitable for each player. We have listed 10 features players note when deciding on a game. Only if a player finds his preferred features in a game he will enjoy the game. The color code marks the dominant features. Educational games train the highlighted preference.

Empty boxes: This feature is neglectable or not present
One colored box: This feature is present, but not essential
Two colored boxes: This feature is present and important in the game
Three colored boxes: This feature is dominant and essential

Chance:

The game is influenced by dice, cards or any other form of random generator

Tactics:

Take decision, short-term planning, planning based on one move

Strategy:

Think ahead, long-term planning, planning for several moves

Creativity:

The player has to provide words, phrases, images and other creative efforts

Knowledge:

Cultural and educational knowledge, long-term memory

Memory:

Remember, learn by heart, short-time memory

Communication:

Talk to each other, negotiate, inform

Interaction:

Influencing each other, bluffing, auction

Dexterity

Motor skills

Action:

Body movement, balance and reaction

CONSTRUCTION

Chaque description de jeu comprend un score qui peut vous aider à trouver le jeu qui reflète vos goûts personnels le mieux. La couleur du titre du jeu est pour le **PUBLIC**. L'entête contient également des icônes de l'âge et le nombre de joueurs. Le bar dans le tableau de score montre des codes couleur pour les 10 **PREFÉRENCES** dans le jeu.

PUBLIC

Nous identifions quatre public (couleur du titre).

Enfants:

Jeux pour enfants et jeux éducatifs. Les adultes peuvent jouer avec.

Famille:

Les enfants et les parents jouent les uns avec les autres, tous ont des chances égales de gagner et de s'amuser.

Amis:

Les jeunes adultes (après développement), et les adultes jouent ensemble comme des égaux.

Experts:

Jeux avec des règles complexes et les seuils d'entrée plus élevés. Surtout pour les joueurs fréquents.

Pour le public: **Enfants**, **Famille** et **Amis** est la suivante: Les enfants qui aiment jouer, peut-être en avance sur leur âge! Il convient de noter que le public «famille» ne signifie pas la notion classique de «jeux en famille». De même, les limites du public sont fluides, donc pas de séparation exacte possible. Choisir les bons jeux dépend toujours de vos partenaires de jeu et votre plaisir!
En plus des jeux, qui sont bien adaptés pour **pour un joueur seul**, **pour deux joueurs** ou **pour de nombreux joueurs**, marqué avec l'icône correspondante.

PREFÉRENCES

Chaque jeu fait appel à différentes préférences d'un joueur, non chaque jeu est approprié pour chaque joueur. Nous avons compilé les 10 suivantes préférences qui pourraient causer aux joueurs de décider de jeux. Seulement si les préférences du joueur se retrouve dans le jeu, le jeu va être amusant. Dans les jeux éducatifs, la zone sélectionnée sera encouragée. Le code couleur a marqué à chaque match, les préférences pertinentes, le nombre signifie:

Aucune boîte de couleur: Cette préférence est négligeable ou absente
Une boîte de couleur: Cette préférence n'est disponible, mais pas décisif
Deux boîtes de couleur: Cette préférence est disponible et important pour le jeu
Trois boîtes de couleur: Cette préférence est dominante

Hasard:

Influence du jeu en lançant des dés, des cartes ou tout autre type de générateur aléatoire

Tactique:

Décisions, planification à court terme, la planification de plusieurs coups

Stratégie:

Prévisions à long terme de planification, de la planification de nombreux mouvements

Creativité:

Mots, des images et d'autres productions créatives, le joueur doit s'aider elle-même

Connaissances:

Connaissances apprises et culturel, mémoire à long terme

Mémoire:

Rappelez-vous, souvenir, la mémoire à court terme

Communication:

L'influence mutuelle, bluff, enchères

Interaction:

Gegenseitige Beeinflussung, Bluff, Versteigern

Dextérité:

Dextérité motrice fine

Action:

Réaction physique à des événements, l'équilibre et du mouvement

STRUCTURE

Ogni revisione gioco offre anche una valutazione che può aiutare a trovare il gioco che meglio si adatta ai vostri gusti. Il colore che accompagna ogni titolo del gioco rappresenta il **GRUPPO**. Il titolo contiene anche le icone per età e numero di giocatori. La barra nella casella valutazione visualizza i codici di colore fino a 10 **PREFERENZE** di un gioco.

GRUPPO

Abbiamo definito 4 gruppo (a colori che accompagna la linea di testa)

Bambini:

Giochi per bambini e giochi educativi. Gli adulti possono giocare in una funzione di guida.

Famiglie:

Bambini e genitori giocano insieme, hanno tutti le stesse possibilità di vincere e divertirsi.

Amici

Giovani e adulti giocano insieme da pari a pari.

Esperti:

Giochi con richieste speciali su regole e tempo di gioco. Soprattutto per i geek gioco.

Si prega di notare per i gruppo **Bambini**, **Familiie** e **Amici**: I bambini che amano giocare può essere avanti rispetto ai loro coetanei! Si prega di notare che il nostro target "famiglie" non implica il concetto classico di "giochi di famiglia"! Inoltre, i nostri gruppi di utenti possono sovrapporsi. La scelta di giochi adatti dipende sempre dal vostro partner di gioco e il divertimento con i giochi!
Giochi che sono particolarmente idonei per **PER GIOCATORE SINGOLO** or for **PER DUE GIOCATORE** or **PER MOLTI GIOCATORE** sono contrassegnate con un'icona.

PREFERENZE

Ogni gioco obiettivi preferenze per caratteristiche diverse in un giocatore, quindi ogni gioco non è adatto per ogni giocatore. Abbiamo elencato 10 preferenze nota giocatori al momento di decidere su un gioco. Solo se un giocatore trova la sua funzionalità preferita in un gioco che potranno godere del gioco. Il codice colore segna le caratteristiche dominanti. Giochi educativi treno la preferenza evidenziata.

Nessun casella di colore: questa funzione è neglectable o non presente
Una casella di colore: questa funzione è presente, ma non essenziale
Due caselle colorate: questa funzione è presente e importante nel gioco
Tre caselle colorate: questa funzione è dominante ed essenziale

Casuale:

Il gioco è influenzato da dadi, carte o qualunque altra forma di generatore di numeri casuali

Tattica

Prendere la decisione, pianificazione a breve termine, la pianificazione sulla base di una mossa

Strategia:

Pensare al futuro, pianificazione a lungo termine, la pianificazione di diverse mosse

Creatività:

Il giocatore deve fornire parole, frasi, immagini e altri sforzi creativi

Conoscenza:

Conoscenza culturale ed educativo, memoria a lungo termine

Memoaria

Ricordate, imparare a memoria, a breve tempo di memoria

Comunicazione:

Parlano tra loro, negoziare, informare

Interazione:

Influenzano l'un l'altro, bluff, asta

Destrezza

Capacità motorie

Azione:

Corpo movimento, l'equilibrio e la reazione