



Wolkig, mit Aussicht auf viel Spielspaß:

Cloud Mine







Das luftig-leichte Spiel „Cloud Mine“ setzt Wolken gekonnt in Szene und bringt sie in unterschiedlichsten Formationen vom Horizont auf den Spieltisch oder auch in die Wiese. Wer den entspannenden Blick in den blauen Himmel zu schätzen weiß, wird dieses Spiel lieben: es entschleunigt, fördert Kreativität und verlangt ein gewisses Maß an Cleverness um am Ende als Gewinner hervorzugehen.

Für ein gutes Spiel braucht es oft gar nicht viel: In diesem Fall reichen 80 runde Wolkenkarten, verpackt in einer ebenso hübschen wie praktischen Metalldose in Form einer Wolke, und eine kurze Anleitung. Zum Start werden die Wolkenkarten gut gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Nun schlüpft ein Mitspieler in die Rolle des Wolkenspähers, einer wird zum Tagträumer und alle anderen in der Runde werden zu Himmelsbetrachtern. Der Wolken-späher nimmt – je nach Anzahl der Mitspieler – 4 bis 8 Karten vom Stapel und sucht sich eine davon aus. Nun gibt er diese Karten gestapelt weiter an den Tagträumer, die ausgewählte liegt dabei ganz unten. Aufgabe des Tagträumers ist es nun, eine passende Beschreibung für diese Wolke zu finden. Dafür darf er maximal 5 Wörter verwenden. Macht er es zu leicht, werden die Himmelsbetrachter schnell erraten, um welche der nun offen ausgelegten Wolken es sich handelt und er bekommt wenig oder sogar gar keine Punkte. Macht er es aber zu schwer, erhält der Wolken-späher alle Punkte und er geht ebenso leer aus.

Gespielt wird solange, bis keine Karten mehr am Nachziehstapel lie-

Cloud Mine
Spieltyp: Kommunikationsspiel

Autoren: Guido Albini &
Martino Chiacchiera

	8+
	3-8
	30'
	~12,00



gen. Wer am Ende die meisten Wolkenkarten sammeln konnte, gewinnt. Im Zuge des Spiels schafft man es sehr schnell, seinen Gedanken freien Lauf zu lassen. Zugleich lernt man dadurch seine Mitspieler besser kennen. Was für den einen aussieht wie Freuds Rorschachtest, ist für den anderen ein Teil des menschlichen Skeletts, eine Fledermaus oder ein Monster. „Das ist ja das Schöne an Kreativität – sie zeigt sich in unendlich vielen Gesichtern, es gibt kein richtig und kein falsch“, betont Piatnik-Geschäftsführer Mag. Dieter Strehl.

Die Autoren:

Der studierte Betriebswirt Guido Albini war schon immer fasziniert von Spieltheorien und -mechanismen, die aufgrund fehlender Informationen und knapper Ressourcen entstehen können. In seiner Kindheit war er begeisterter Pfadfinder, und auch heute noch hat er Spaß daran, Spiele für Kinder und Jugendliche zu erfinden, die im Freien gespielt werden können. In den letzten Jahren hat er sich auf das Brettspieldesign konzentriert.



Martino Chiacchiera, geboren 1993 in Foligno, arbeitet als Brettspielverleger bei dV Giochi sowie als freiberuflicher Spieledesigner. Bereits in der Grundschule war er ein Fan von Brett- und Kartenspielen und hat Varianten und Erweiterungen für Spiele erfunden. Mit 16 Jahren beschloss er Spieledesigner zu werden. Seitdem verbringt er einen Großteil seiner Freizeit damit, Spielideen aufzuschreiben oder so viele unterschiedliche Spiele wie möglich zu spielen.



Weitere Informationen

PR-Büro Halik
02266 67 477
office@halik.at
halik.at

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
1140 Wien
01 914 41 51
info@piatnik.com
piatnik.com