

# Spiele Almanach 1992

**zusammengestellt von Dagamar de Cassan**

Diese Zusammenstellung soll einen Überblick über die Neuerscheinungen und Neuauflagen des Spielejahrgangs 1992 geben. Soweit bekannt, wurde bei Neuauflagen auf eventuelle andere Titel früherer Ausgaben hingewiesen, ebenso auf Lizenzausgaben in deutscher Sprache. Nicht namentlich angeführt wurden alle Lotto-, Domino-, Memory-, Puzzle- und sonstige Variationen bekannter Spielsysteme bei Kinderspielen mit Figuren aus TV, Film oder Comics, und auch nicht die diversen Module oder Ergänzungen zu Rollenspielen, sowie Spielesammlungen. Ebenso fehlen Spielbeilagen in Zeitschriften und reine CoSims, und auch Lernspiele für Kleinstkinder sowie Beschäftigungs- und Hobby-Spiele.

\* Abacus Spiele \*

## QUICK

2 Personen ab 8 Jahren

Autor: Claude Soucie

Schnell heißt das Spiel und schnell ist es auch. Es gibt mehrere Gewinnmöglichkeiten, es werden Holzscheiben ausgelegt, mit Spielfiguren besetzt und nach Weiterziehen der Spielfigur vom Brett genommen.

## REVOLUTION

2 Personen ab 10 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Ein Legespiel aus der Französischen Revolution, Königstreue gegen Jakobiner, es gibt kein Unentschieden! Es gibt Spielplanfelder, die gelegt werden, Markierungssteine und Zahlenkarten, es geht darum, die Zahlenkarten mit den Markierungssteinen in Besitz zu nehmen.

\* Adlung Spiele \*

## KARMAS

Buchstaben- und Zahlenwürfelspiel

\* Albatros-Spiele \*

## ENTENGRÜTZE

2-4 Spieler ab 12 Jahren

Mutz der Breitmaulfrosch, Ingelwood die Ente, Johnatan der Storch und Wattnu der Karpfen wollen alle satt werden und brauchen dazu die Hilfe der Spieler, Entengrütze ist das Futter und das kann man halt nur nach bestimmten Regeln finden.

\* Amcor \*

## NINJA

2 Personen ab 8 Jahren

Autor: Danni & Jonathan Berkovitz

Ein israelisches Spiel um die Ninja-Krieger des alten Japan, sie greifen die Festung an und deren Verteidiger müssen den Diebstahl des Schatzes verhindern.

\* Amigo \*

## CARAMBA

2-6 Personen ab 7 Jahren

Autor: Alex Randolph

Auch bei Amigo schlägt das spanische Thema durch, Caramba sagen die Mineure, wenn sie als erstes an den Eingang der Silbermine kommen, und das versuchen sie um jeden Preis zu vermeiden, und sei es um den von Gold!

## DIE VERFOLGUNGSGJAGD DES KOMMISSAR X

2-6 Personen ab 8 Jahren

Autor: Nik Sewell

Eine Verfolgungsjagd mit Karten - Kommissar X jagt die Schmuggler! Wer hat das beste Gedächtnis für Fahrzeuge und Fluchtwege?

## NIBELUNGEN

2-5 Personen ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Die Nibelungen sollen wieder an die Macht und dazu braucht man den sagenhaften Schatz der Nibelungen! Aber dazu muß man wiederum zuerst die Riesen überlisten.

## PIRAT

2-5 Personen ab 8 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Alte Galeonen auf den Weltmeeren, und die Piraten sind in diesem Kartenspiel auf Schatzjagd unterwegs.

## SWIM

2-6 Personen ab 8 Jahren

Ein Kartenspiel um eine Floßfahrt, drei Stämme sollen so lang wie möglich beisammen gehalten werden, und wenn das nicht mehr geht, kann man ja immer noch schwimmen.

## TRUMPET

2-6 Personen ab 9 Jahren

Lizenz: International Games

Das Game of the Year von „Games International“, beim königlichen Turnier genießen Sie eine neue Mischung zwischen Brett- und Kartenspiel! Aber auch die Gegner können taktieren!

\* ASS \*

## FACE

2-4 Personen ab 6 Jahren

Legespiel

## HEXENGARTEN

2-5 Personen ab 4 Jahren

Kinderspiel um Farben

## HILO

3-4 Personen ab 8 Jahren

Zahlenspiel

## HOCH LEBE OPA!

2-6 Personen ab 6 Jahren

Lustiges Kartenspiel

## JAHRHUNDERT SPIEL

2-5 Personen ab 14 Jahren

Ein Quizspiel um die wichtigsten Ereignisse dieses Jahrhunderts in 1320 Schlagzeilen, einen Stapel pro Jahrzehnt, und die Spieler beantworten Fragen und decken ihre Tableaus ab, mit Jokerfeldern kann man Wissenslücken ausgleichen, der erste, der sein Tableau abgedeckt hat, gewinnt. Und nur Puristen werden anmerken, daß das Jahrhundert erst in 8 Jahren zu Ende ist.

## JUNIOR BARBAROSSA

3-5 Kinder ab 8 Jahren

Autor: Klaus Teuber

Kaiser Barbarossa lädt zum Rätselwettbewerb ein. Jeder muß mit Modelliermasse einen Gegenstand oder ein Lebewesen formen, aber die Mitspieler sollten nicht gleich erkennen, was es sein soll, die Darstellung sollte ein Rätsel sein. Für gute Rätsel gibt es Rätselsteine, auch für erratene Rätsel der Mitspieler.

## KOPFNUSS

2-6 Personen ab 7 Jahren

Stadt-Land-Fluß-Variante

## RAUF UND RUNTER

2-4 Personen ab 8 Jahren

Konzentrationspiel

## OMA IST DIE BESTE

2-6 Personen ab 6 Jahren

Mau Mau Variante

TALK, Englisch für Einsteiger

TALK, Englisch für Geübte

TALK, Englisch für Köhner

beliebig viele Personen

1.+2., 3.+4., 5.+6. Lernjahr Englisch

Sprachlernspiel

## VIECHEREI

2-4 Kinder ab 4 Jahren

Autor: Björn Hölle

6 schöne bunte Tiere als jeweils 4-teiliges

Puzzle, auf der Rückseite verschiedenfarbig

markiert, werden gemischt und durch Würfeln

entsprechend der Rückseitenfarbe verteilt. Alle

Teile, die passen, können angelegt werden, es

gewinnt, wer ein echtes Tier zusammenstellen

kann.

\* Avalon Hill \*

## CANDIDATE

2-6 Personen ab 10 Jahren

Autor: Richard Winter, Don Greenwood

Spiel um die Nominierung als

Präsidenschaftskandidat einer Partei.

## GANGSTERS

2-5 Personen ab 12 Jahren

Autor: Don Greenwood

Aus der Zeit der Prohibition, die Unterwelt

kämpft um das größte Stück vom Profitkuchen.

## LEGENDS OF ROBIN HOOD

2-5 Personen ab 12 Jahren

Autor: Allan Courtney, Don Greenwood

Ein Karten/Brettspiel-Spiel um die Legende aus dem Sherwood Forest.

\* Burk Verlag \*

## AHRIMAN

Koalitions-Spiel

## DIE WENDELSTREPPEN

Esoterisches Kommunikations- und

Selbsterfahrungsspiel

\* Connections International \*

## CONNECTIONS

2 Personen ab 6 Jahren

Autor: Tom McNamara

Man legt Achtecke mit Querstreifen auf einen

Plan mit vorgegebenen Zwischenstücken, man

gewinnt entweder durch Verbindung zwischen

den gegenüberliegenden Seiten oder durch

Einschließen des Gegners.

\* DSD Verlag \*

## FÜRSTEN VON BURGUND

Mittelalterliches Bluff- und Taktik-Spiel

## MÄUSE-RALLEY

3-6 Personen ab 8 Jahren

Auch in diesem Mäuserennen gibt es eine

Version für Kinder und eine für die Familie,

in der Kinderversion geht es darum, daß die

Mäuse erfolgreich durchs ganze Haus laufen und

Käse-Ecken bekommen und sich ja nicht von der Katze fangen lassen. Und die Erwachsenen veranstalten Mäuserennen so nach dem Vorbild Pferdewetten.

\* Deutsche Bundespost \*

#### COLLECTOR

3-18 Personen ab 16 Jahren

Autor: Bertram Kaes

Briefmarkensammlung bekommt mit diesem Spiel eine neue Bedeutung, verspricht die Spielregel - man sammelt auf dem Spielbrett frei nach BINGO-Mannier vier Marken in einer Reihe, waagrecht, senkrecht oder diagonal. Dafür muß man Fragen beantworten, die zu den Marken passen. Marken und Fragen kommen aus 6 verschiedenen Wissensgebieten, die auf dem Spielbrett angefahren werden müssen, diverse Sonderfelder verschärfen die Marken-Sammlerei.

\* DOC Verlag \*

#### LINDENGASSE

2-4 Personen ab 16 Jahren

Autor: Christian Wagner, Frank Verholen, Uli Modes

\* Doris & Frank \*

#### BANANA REPUBLIC

2-5 Personen ab 12 Jahren

Autor: Doris Matthäus, Frank Nestel

Wie schon an anderer Stelle dieser Ausgabe vermerkt, Junta im Zeitraffer, auch in diesem Spiel brauchen Kandidaten Wahlmännerstimmen, aber diesmal benutzen sie zu deren Erhalt Killer, Journalisten und Geld.

\* Ebel Spiele \*

#### MOONCALVES STRIKE BACK

Beliebig viele Personen ab 6 Jahren

Autor: Martin Ebel

Erweiterungssatz zum Mondkälber-Treiben

\* Editions du Hibou \*

#### CARABISTOUILLE

2-6 Personen ab 14 Jahren

Autor: V. Houbart, B. Ralet

Anhand vorgegebener Situationen denkt man sich Geschichten aus, in die man ein oder mehrere der angegebenen Wörter einfügt, ohne daß die anderen dieses erraten. Wer zuerst damit 3 Felder durch Münzen belegen kann, hat gewonnen. Die Karten werden in fünf Sprachen gleichzeitig angeboten: Deutsch, Englisch, Französisch, Holländisch, Italienisch, und ist damit auch zum Üben einer Fremdsprache geeignet.

\* Edition Perlhuhn \*

#### COCCINELLA

3 oder 4 Personen ab 8 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Die Spieler legen in den 8 Gartenteilen ihre Karten ab und bemühen sich um ökologische Zusammenhänge, das bringt Punkte. Hat ein Spieler alle Karten abgelegt, endet das Spiel.

#### IM PUNKTUMDREHEN

2-6 Personen ab 5

Autor: Bernhard Decker

Neuaufgabe des Reaktions- und Konzentrationsspiels

#### OZETTE

2 oder 3 Personen ab 14 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Serie: In 80 Spielen um die Welt

Ein Spiel um den Walfang der Ureinwohner Amerikas, als Spielplan dient ein Lederfleck mit einer Indianerzeichnung, die Walrippen sind die Spielfelder, und auch der Wal selbst spielt eine Rolle im Kampf um sein Leben.

\* Eurogames \*

#### MONTGOLFIERE

2-6 Personen ab 7 Jahren

Wer als erster den Mond erreicht hat gewonnen, oder sonst der, der am höchsten fliegt! Und dazu hat er Ballastsäcke, Schlafgas, ja sogar einen Super-Motor(!?), und wenn man möchte, kann man bei weniger als sechs Spielern sogar Baron Münchenhausen simulieren!

\* Fackler \*

#### DIE OPER DER SCHWARZEN SPIEGEL

2-5 Personen ab 14 Jahren

Autor: Thomas Fackler

Spiel zum Thema „Phantom der Oper“

\* Fanfor Verlag \*

#### WALDESRUST

Spiel um Bäume, Sägeindustrie und Umweltschutz

\* Fechner-Brandt \*

#### HILFSKONVOI NACH RUMÄNIEN

2-8 Personen ab 12 Jahren

Würfelspiel um Hilfsgüter-Lieferung nach Rumänien

\* Franckh Kosmos \*

#### TAL DER KÖNIGE

2-4 Personen ab 12 Jahren

Autor: Christian Beierer

Es geht die Sage, daß ein Pharao im Tal der Könige noch schönere Pyramiden bauen wollte als jene von Gizeh und so rief er die Baumeister - und es kam, wie es mußte, sie stritten um Bauplätze und Material, und wer weiß, vielleicht wissen die Spieler am Ende, warum es im Tal der Könige keine Pyramiden gibt.

\* Franjos \*

#### CRASH!

2 Personen ab 10 Jahren

Autor: Don O'Brien

Jeder Spieler hat sechs Crash-Autos, die er fernsteuert, es gibt dabei jedoch einen Trägheitseffekt, der die Autos immer um ein Feld weiter als geplant rollen läßt. Damit sind die Zusammenstöße vorprogrammiert, eventuell werden die Autos sogar vom Spielplan geschleudert oder - O Horror - landen auf dem Schrotthaufen des Gegners. Konflikte oh oh!

#### WU HSING

2 bis 4 Personen ab 10 Jahren

Autor: Sid Sackson

Erfreulicherweise wieder eine Neuaufgabe eines Sid Sackson Spieles, diesmal nicht eines Brettspieles sondern eines im Buch „Gamut of Games“ beschriebenen Spiels. Dort hieß es Gaspelenspiel-Domino und dominoähnlich läuft es auch ab, das Anlegeverfahren entspricht einem Kreuzworträtsel und abgelegte Dominos bringen Punkte.

\* Franke Andreas \*

#### DIGITAL PURSUIT

Backgammon mit Stein, Schere, Papier - Prinzip

#### KONTERBANDE

Spiel um Schnaps- und Zigarettenschmuggel

#### GELEITZUG IM NORDATLANTIK

\* Fun Connection \*

#### DIE KETCHUP-VAMPIRE

2-4 Personen ab 6 Jahren

Ein Laufspiel zum Fernseh-Comic, die Spieler sind die guten Tomaten-Vampire, müssen aber auch - bei falschen Vorhersagen, z.B. Knoblauch statt Tomate - die bösen Vampire mitbewegen. Und wer zuerst den Buchstein im Wald umdreht, hat gewonnen.

\* F.X.Schmid \*

#### ACHTUNG AMPEL!

2-4 Kinder ab 5 Jahren

Verkehrsspiel mit Bussi Bär

#### ASTERIX DAS KARTENSPIEL

2-5 Personen ab 8 Jahren

Wie gehabt, Gallier prügeln Römer, je vornehmere desto besser, aber Piraten mischen mit und helfen den Römern bei der Flucht.

#### AUF ACHSE junior

2-4 Kinder ab 7 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Die Kinderausgabe des „Spiel des Jahres 1987“, jeder besitzt einen LKW und muß Pakete durch die Stadt transportieren, dabei muß man die Ladefläche gut nutzen und die Strecken planen.

#### AUF ZACK

2-5 Personen ab 14 Jahren

Autor: Gordon Barlow Design

Im Wettlauf gegen den Zeitfrosch müssen möglichst viele Wörter gefunden werden, deren Anfangsbuchstaben auf dem Tableau abgedeckt werden, der mit dem größten Wortschatz gewinnt.

#### BILD UND ZAHL

2-4 Kinder ab 6 Jahren

Zahlen lernen mit Bussi Bär

#### DAS SUPER-BLATT

2-4 Personen ab 12 Jahren

Autor: Sid Sackson

Ein Spiel aus dem Zeitungsmilieu, man sammelt Karten aus den wesentlichen Kategorien für Schlagzeilen, Sex, Crime, Sport und Big Business, die Trends wechseln und natürlich gewinnt die höchste Auflage. Jagd auf die Schlagzeilen anderer ist möglich.

#### FIGURIX

2-6 Kinder ab 5 Jahren

Kombinationen aus Farbe, Form und Figur müssen möglichst schnell auf den Spielfeldern gefunden werden und die 6 Chips müssen abgelegt werden. Neuaufgabe des Spieles aus 1985.

#### GOLDENER DRACHE

2-5 Personen ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Riedesser

Die Drachen versuchen, den goldenen Vulkan zu erreichen, wobei sie sich nach den Windrichtungen richten müssen und andere Vulkane den Weg versperren. Welcher Drache nützt die Windrichtungen am geschicktesten?

#### HERZ AN HERZ

2-4 Personen ab 8 Jahren

Autor: William Burke

Ein Kartenspiel nach dem Ablegeprinzip, die Karten werden turmförmig in zwei Reihen aus 6 Stufen abgelegt, jede Stufe muß niedriger sein als die vorhergehende, nicht passende Karten können abgeworfen werden, man kann auf Karten den Mitspielern abnehmen, Stufenpaare bringen Punkte, die meisten Punkte gewinnen.

#### JUNIOR QUIZ MIT PFIFF

2-6 Kinder ab 9 Jahren

990 pfiufige Fragen aus 5 Wissensgebieten helfen auf dem Weg über den Parcours aus Quizfragen, Glücks- und Risikofeldern.

#### KOPF ODER KNOPF

2 Personen ab 10 Jahren

Autor: Manfred Ludwig

Taktikspiel für 2 Personen, Punkte auf dem Spielbrett scheinen wie Knopflöcher durch die transparenten Spielsteine und bestimmen Zugweite und -richtung, wer zuerst 10 gegnerische Knöpfe vom Brett nehmen kann, hat gewonnen.

#### LIEBER AUGUSTIN

2-6 Kinder ab 5 Jahren

Autor: Harpaz/Klein

Reihe: Allerlei Spielerei

Drei Karten liegen auf, wer erwürfelt die passenden Symbole in drei Versuchen.

#### RATE FIX

beliebig viele Spieler von 8 bis 99 Jahren

Eine Stadt-Land-Variante mit einer Drehscheibe zur Bestimmung des Buchstabens und mit Fragekärtchen wie „Komponist mit M“, wer diese als erster richtig beantwortet, bekommt das Kärtchen, wer am Ende die meisten Kärtchen hat, gewinnt.

#### RÄTSELTURM

2-8 Personen oder Teams ab 8 Jahren

Autor: Heinz Meister

Ein Wortspiel, Farbscheiben symbolisieren Buchstaben, vorgegebene Wörter müssen erraten werden, verschiedene Spielvarianten werden angeboten. Aufwendige Hangman-Variante.

#### SCHRAUMELN

3-8 Personen ab 14 Jahren

Autor: Urs Hostettler

Kartenspiel des Kreml-Erfinders, jeder bekommt Karten, die verlesen werden können, wenn die Bedingungen dafür erfüllt sind; meist handelt es sich um Pflaumen abgeben oder erhalten, wer am Ende die meisten Pflaumen hat, hat gewonnen, am Ende jedes Zuges wird eine Karte versteigert.

#### VIVA PAMPLONA

2-6 Personen ab 8 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Die Spieler imitieren den berühmten Stierlauf von Pamplona, man bewegt sich die Straße entlang und muß selbst entscheiden, wie weit man sich vom Stier entfernt; und am Ende jeder Runde kommt das große Zittern: Läuft der Stier weiter oder greift er an?

#### ZIPPEL ZAPPEL

2-4 Kinder ab 5 Jahren

Ein zitternder Apfel mit Würmchen, die aus den Löchern schauen und geschnappt werden müssen. Ein lustiges Spiel um Farben lernen und Positionen zu merken, eigentlich eine Memory-Variante, aber mit viel mehr Spaß und Action! Höchst erfreulich auch die fehlende Batterie, das

Ganze funktioniert auf Federwerk-Basis.

\* Gi-Gamic \*

#### QUARTO!

2 Personen ab 12 Jahren

Ein wunderschön gestaltetes Holz-Spiel für zwei Personen aus Frankreich, es gibt 16 Felder und 16 verschiedene Spielfiguren mit jeweils vier verschiedenen Merkmalen: hell, dunkel, klein, groß, rund, viereckig, mit oder ohne Loch. Siegbedingung ist, 4 Figuren mit mindestens einem gemeinsamen Merkmal in eine Reihe zu bringen, oder, als Variante, im Viereck anzuordnen. Nicht einfach, aber interessant und schön!

\* Greystone \*

#### SPECTRANGLE 36

1-4 Personen ab 5 Jahren

Dreiecksteine, 3-färbig, müssen so gelegt werden, daß angrenzende Seiten farblich übereinstimmen, dafür gibt es die Punktezahl auf dem Stein, stimmen 2 Seiten überein, Punkte x2, bei 3 Seiten Punkte x3, Sonderfelder bringen Zusatzpunkte.

\* Großkopf Eigenverlag \*

#### DAS KRÄMERBRÜCKENSPIEL

2-5 Personen ab 8 Jahren

Autor: Wolfgang Großkopf

Errichtung von Häusern und Handelszünften auf der Krämerbrücke, Holzausgabe im Jutesack als Spielplan

\* Haba \*

#### AMAZONAS

2-4 Personen ab 10 Jahren

Autor: Klaus Hartinger, Arno Miller

Reihe: Familienspiele

Die Spieler versuchen den Regenwald zu durchqueren, aber das Flußbett verändert sich dauernd und es gibt nur zwei der so wertvollen Brücken, über die die Tiere auf Nahrungssuche gehen können.

#### BAUER SCHNELL!

2-4 Kinder ab 3 Jahren

Autor: Swantje Brüngen

Ein wie üblich wunderschönes Holzspiel auf Holzplan zum Thema Bauernhof, genauer gesagt Arbeit am Bauernhof. Die Tiere wollen versorgt sein und das bedeutet viel Arbeit für den Bauern, bis alle Tiere zufrieden sind.

#### CAMEO

1 Person ab 8 Jahren

Autor: Rüdiger Dorn

#### GELATI

2-3 Kinder ab 4 oder 1 bis 8 Kinder ab 6

Eiscreme ist und bleibt ein Lieblingsthema der Kinder, und in diesem Spiel müssen sich die Kleinen zuerst ihre Sorte wählen und dann versuchen, die eigene Tüte nur mit dieser Sorte zu füllen. Und für die Familie gibt es eine Variante mit Karten, darauf sind Eiskombinationen zu sehen, die möglichst oft gebildet werden sollen.

#### KITZELMADOKKI

4-8 Personen ab 4 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

#### POLTERGEISTER

2 oder mehr Personen ab 4 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

\* Hans-im-Glück Verlag \*

#### MODERN ART

3-5 Personen ab 10 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Kunstauktion in London, Paris, ein Picasso um Millionen, oder junge unbekannte Künstler, wo es noch ungewiß ist, ob sie ihren Weg nach oben machen. Und genau diesen Zeitpunkt sollte man erkennen und zugreifen, man kann sich dabei an bestehende Trends anhängen oder selber eine neue Kunstrichtung schaffen. Kunst oder Kitsch? Wer wußte es?

#### QUO VADIS

3-6 Personen ab 8 Jahren

Die Senatoren versammeln sich in den Collonaden vor dem Senat und auch die Kandidaten für den Senat sind vertreten, durch Verhandlungen und geschickte taktische Manöver versucht jeder, seinen Vertreter im Senat zu platzieren.

\* Heidelberger Spieleverlag / Fun Connection \*

#### BURP

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autoren: Bilz, Gutbrod, Kröhn

Die Spieler versuchen, die Evolution nachzuvollziehen und zum „homo sapiens“ zu werden, aber dazu muß man essen, und das wiederum muß man sich erst verdienen. Viel Spaß im Neandertal!

#### COSMIC FLUNSH

Erst jetzt bei uns eingelangt, das erste Spiel der Kröhnland Games, ein komplexes Strategiespiel um die Ausbreitung einer schwarzen Wolke, Cosmic Flunsh genannt. Viel Spaß im Spiralnebel.

#### PFUSCH

2-5 Personen ab 8 Jahren

Die Baulöwen versuchen möglichst billig ihre Projekte hinzuklotzen, Baumaterial billigst und Löhne nur im Pfusch, aber wer weiß, wie lange das gut geht, bevor die Bauaufsichtsbehörde dazwischenfunk.

\* Heidorn's Spielideen \*

#### PIRATEN AUF SCHATZSUCHE

2-6 Personen ab 5 Jahren.

Ein Suchspiel mit Memory-Elementen, der Plan für die Schatzsucher ist ausgelegt, wer den richtigen Weg erwischt, findet den Schatz, sofern er an den richtigen Stellen sucht. Suche an den falschen Orten wird jedoch bestraft, Teile des schon gefundenen Schatzes gehen verloren. Für größere Kinder gibt es eine Variante, die den zu findenden Schatz in seiner Zusammensetzung vorgibt und dazu noch nur ein Maximum von 8 gleichzeitig besessenen Stücken erlaubt.

#### SAURUS

2-6 Personen ab 6 Jahren

Die Saurier machen sich auf den Weg in die Neuzeit, und dabei gibts natürlich einige Hindernisse zu überwinden, und wie immer werden die Stärkeren überleben. Kärtchen bilden den Spielplan und sind gleichzeitig Ereignisplättchen, wer sich bis zum Ende durchkämpft, hat die Neuzeit erreicht.

\* Herder \*

#### DER MAULWURF HILFT

2-6 Kinder ab 5 Jahren

Autor: Hajo Bücken, Dirk Hanneforth

Reihe: Miteinander-Spiele

Der kleine Maulwurf, schon bekannt aus dem Vorjahr, tummelt sich diesmal zwischen den

Kröten auf der Wanderschaft im Frühjahr. Diese sind besonders durch den Verkehr gefährdet und wollen diesmal auf die Autobahn zuwandern. Aber unter der Autobahn gibt es drei rettende Tunnels für die Kröten. Schaffen wir es gemeinsam, alle Kröten durch den Tunnel zu bringen, haben wir gewonnen.

#### HASENJAGD

2-5 Kinder ab 5 Jahren

Autor: Georg Tekstra

Reihe: Miteinander-Spiele

Der Hase sitzt im Kohlfeld und futtert die Blätter, aber mit der aufgehenden Sonne wachen die Jäger auf, Adler, Fuchs und Jäger, und jetzt kommt es darauf an, daß der Hase schnell genug rennen kann. Und mit Hilfe der Kaninchen kann er es vielleicht schaffen.

#### MAULWURFS BUNTE BLUMENWIESE

2-6 Kinder ab 5 Jahren

Alle Tiere kommen bei Sonnenschein und blauen Himmel zum Maulwurf auf die Wiese, und damit nicht eng wird, muß man bei so vielen Besuchern den Platz gut einteilen.

\* Heye \*

#### UNGEHEUER INDISKRET

3-6 Personen ab 14 Jahren

Autor: Wolfgang Riedesser

In einem von Drachen beherrschten Europa (nur zu Illustrationszwecken!) versuchen die Mitspieler reihum, sich möglichst gut in die anderen hineinzudenken, für den einen bedeutet „beneidenswert und feurig“ Flamenco in Spanien, für den anderen ein Liebespaar in Dänemark, Übereinstimmung wird mit ECUs belohnt.

#### VARIETE PARIS

2-6 Personen ab 14 Jahren

Autor: Bertram Kaes

Jeder macht sein eigenes Variete-Programm, man darf als Maler, Dichter, Pantomime oder Erzähler auftreten, die Mitspieler müssen den Betreff erraten! Zur Belohnung gibt es französische Spezialitäten, Käse, Rotwein, Baguette, Champagner, wer als erster alle Köstlichkeiten beisammen hat, hat gewonnen.

#### WER HAT SCHWEIN IM CASINO

2-6 Personen ab 10 Jahren

Würfelfroulette ohne Schlips & Kragen, so der Untertitel des Spiels. Vier Würfel entscheiden über Gewinn oder Verlust, die Gewinn-Quoten entsprechen dem klassischen Roulette, aber Schweinchen auf dem Würfel bringt zusätzliches Glück!

\* Historien Spieleverlag \*

#### PONTON

2-4 Personen ab 12 Jahren

Autor: Jean du Poel

Die Brücke von Pöppelsburg ist zu bauen - oder auch nicht, jedenfalls muß man, um zu gewinnen, als erster seine Pöppel auf das Inselholz bringen, und dazu braucht man - wenn kein Boot vorhanden - meist eine Brücke. Und diese zu bauen, ist das Spiel.

#### SOLDATESKA

3-6 Personen ab 12 Jahren

Autor: Jean du Poel

Der Autor selbst nennt es ein „skatverwandtes Kartenspiel“, man spielt um die Kriegskasse des Garderegiments, wobei es um die Dukaten geht, aber interessanterweise die Spieler sich im Laufe der Runden militärische Ränge erspielen, mit denen sie dann ihrerseits auf den Spielverlauf

Einfluß nehmen können.

\* Huki \*

#### AUF + ZU

2-4 Personen ab 8 Jahren

Autor: Raymond Haysman

Jeder Spieler ist Chef eines Kistenlager, alle sind offen, wer zuerst alle Kisten seines Lagers mit einem Deckel verschlossen hat, gewinnt das Spiel. Die Planfelder bestimmen die Aktionen, wobei auch bereits geschlossene Kisten wieder aufgehen können.

#### DER FLIEGENDE HOLLÄNDER

3-6 Personen ab 12 Jahren

Autor: Klaus Teuber

Jeder Spieler besitzt Aktienanteile an Schiffen, der Fliegende Holländer beeinflusst durch seine Bewegungen die Kurse und kann mit den glücksbringenden Hufeisen abgelenkt werden.

#### PAPUA

3-6 Personen ab 10 Jahren

Die Insulaner müssen möglichst schnell vor den Kannibalen flüchten, dies funktioniert nur gemeinsam mit Angehörigen anderer Stämme. Der erste im rettenden Kanu gewinnt.

\* Jojo-Spiele \*

#### DAS DRACHEN-ABITUR

2-4 Kinder ab 5 Jahren

Autor: Rudolf Ehm

Wieder ein neues zauberhaftes Spiel aus der Werkstatt von Rudolf Ehm, handgemalte Dschen mit Drachen, handgezeichnete Bilder und neben all den handwerklichen Schätzen auch noch ein lustiges Spielprinzip, vier Spiele um den kleinen Drachen Rhadrax und seine Abenteuer in der Drachenschule.

#### DER GESTOHLENE HAREM

3-6 Erwachsene ab 18 Jahren

Autor: Rudolf Ehm

Und damit die Erwachsenen nicht zu kurz kommen, dürfen sie die falschen Eunuchen suchen, d.h. die echten Fürsten, die sich als Eunuchen verkleidet an die schönen Damen heranmachen. Auch hier ist alles Material selbst gemacht und die Karten sind handkoloriert! Das zweite Spiel, das mit dem vorhandenen Material gespielt werden kann, heißt „Das Turbanspiel“.

\* Jumbo \*

#### COMPUTER ELECTRO

1 oder Personen ab 8 Jahren

Computer-Lernspiel mit 74 Tafeln aus 6 Wissensgebieten, entweder gegen den Computer oder den 2. Spieler

#### SCHWEINE-RENNEN

2-4 Personen ab 7 Jahren

Jeder verteilt sein Vermögen nach Belieben auf die Schweinchen, und dann gehen diese auf die Rennstrecke. Und jetzt wird es entscheidend, ob Du sie als Herde treibst oder über die Strecke treibst. Und immer wieder vermehren Goldmünzen den Wert der Schweinchen, und das festeste bekommt natürlich auch die meisten schwarzen Münzen ab! Und die meisten goldenen Münzen gewinnen!

#### SAT.1 BINGO

3-6 Personen ab 12 Jahren

Das Spiel zur Fernsehserie mit mehr als 2.500 Originalfragen

#### SUPER-BINGO

Bis zu 24 Personen

Super-Großausgabe des beliebten Partyspiels für Wohltätigkeitsveranstaltungen, mit 300 Karten, weitere sind erhältlich.

#### UM REIFENBREITE

2-4 Personen ab 8 Jahren

Autor: Rob Bontenbal

Auf der Jagd nach dem gelben Trikot mit Windschattenfahren und Anhängen ans Auto, Sprint, Bergetappen, Langstrecke - ein schönes Radrenn-Spiel, und für Spielefreaks ein interessanter Fall, es ist die kommerzielle Auflage des Sammlerstückes Homas Tour.

\* Klee \*

#### DER SCHATZ IM SILBERSEE

2-4 Personen ab 8 Jahren

Ein Abenteuerspiel nach dem Karl-May-Roman, auch in der Ausstattung den bekannten grün-goldenen Romanen nachempfunden, ein Familienspiel für Anhänger der Wildwest-Thematik und Winnetou-Fans.

#### DRACHEN-HICK-HACK

2-4 Personen ab 5 Jahren

4 lustige Plastikdrachen rangeln um die „goldenen“ Plastikringe, wer kann mehr in seinem Rücken ablegen als die anderen.

#### GRÜBEL-GRÜBEL!?

2-6 Personen ab 12 Jahren

Ein Wissensspiel gegen die Uhr, 104 Fragen zur Auswahl, wer weiß 7, je genau 7 amerikanische Hauptstädte, Pop-Sänger oder was immer sonst halt gefragt ist.

#### HARRY RÄUMT AUF

2-4 Personen ab 6 Jahren

Würfelspiel um die bekannte Fernseh-Serien-Figur

#### HERR DES SCHWERTES

1-5 Personen ab 15 Jahren

Lizenz: Games Workshop, Dragon Lance  
Eine weitere Umsetzung eines Rollenspielsystems in eine Art Brettspiel, der Spielleiter legt den Spielplan aus, so wie ihn sich die Spieler in ihren verschiedenen Rollen im Laufe des Spiels erarbeiten. Schönes Material und umfassende Regeln.

#### LABYRINTH

1-4 Personen

Der Klassiker der Geschicklichkeitsspiele in einer Neuauflage

#### MEIN ERSTES REISESPIEL

2-4 Kinder von 4 bis 12 Jahren

Alle Spieler reisen durch die Welt und bringen aus jedem Land eine Bildkarte mit, mit Tieren spezifisch für dieses Land. Wer beendet als erster die Reise?

#### MIDGARD - IM REICH DER PHANTASIE

2-7 Personen ab 10 Jahren

Die Einführungsbox in das Rollenspielsystem MIDGARD, mit Buch der Regeln, Buch der Abenteuer und die nötigen Vielseiter-Würfel für die Welt der Fantasy.

#### SCHÜTZE DEINE UMWELT

2-6 Personen ab 7 Jahren

Denkanstöße und Anregungen zum Thema Umweltschutz, ein Laufspiel nach dem alten GänseSpiel-Prinzip mit dem hochaktuellen Thema Umwelt.

#### TMH TURTLES PIZZ PATSCH

2-4 Personen ab 6 Jahren  
Wieder ein Spiel aus der Turtles-Ecke, es ist ein reines Schnelligkeitsspiel, und wer jemals Monsternmix gespielt hat, kennt das Prinzip, die Pizzateilchen liegen am Tisch, und wer am schnellsten alle hat, kann Anfangen zu Essen.

#### TURF

3-6 Personen ab 14 Jahren  
Reihe: Klee Edition  
Die Neuauflage des alten Klassikers „Win, Place & Show“, alle Fans dieses Spiels sind froh, daß es wieder zu bekommen ist. Jeder nutzt sein Kapital zum Ankauf von Pferden und Placieren von Wetten, wer ist am Schluß der König der Pferderennen?

#### WAAGE-MUT

2-4 Personen ab 8 Jahren  
Ein Strategiespiel mit Balance-Element, die Spieler setzten ihre Steine, je weiter außen auf den Speichen, desto mehr Punkte! Aber es darf nicht kippen!

#### ZORRO - WER IST DER ECHETE?

2-4 Personen ab 7 Jahren  
Ein Würfelspiel um Zorro, den Helden hinter Maske. Vier geben vor, Zorro zu sein, doch nur einer ist der Echte. Wer kann auf dem Ritt durch Mexiko fünf Zorro-Merkmale einsammeln.

\* Laurin \*

#### RINGGEISTER

2-4 Personen ab 10 Jahren  
Nach Buch und Rollenspiel aus dem Reich der Mittelerde nun auch das Brettspiel. Die Hobbits müssen den Ring vernichten bevor Sauron in zurückeroberet und damit ganz Mittelerde unterwirft. Und der Ring kann nur im Vulkanfeuer des Schicksalsberges vernichtet werden.

\* Lionel Games \*

#### GRAND PRIX MANAGER

Mehrere Personen  
Autor: Mike Siggins, Mike Clifford  
Autorennspiel um Formel-1-Teams

#### INTERNATIONAL MATCH PLAY GOLF

Golfspiel im Ziplock-Sack

#### THE TOUR

Radrennspiel im Ziplock-Sack

\* Loosen Spieleverlag \*

#### HEXAPOINT

Solitarspiel mit Aufgabenheft zu Sechsecksteinen

\* Ludega \*

#### ASHES OF EMPIRE

Numerierte limitierte Ausgabe der Brettspielversion zum Postspiel

\* Ludodeliré \*

#### ZU FORMULE DE

Pläne von Magny-Cours und Monza

#### ZU FULL METAL PLANET

Variabler Spielplan

\* Mastro Geppetto \*

#### FERMATE COLOMBO - STOP COLUMBUS

3-6 Personen ab 8 Jahren  
Autor: Alex Randolph, Hajo Bcken

Im Columbus-Jahr, wie nicht anders zu erwarten, ein Columbus-Spiel, und wie von Alex Randolph und Hajo Bücken nicht anders zu erwarten, ein etwas anderes Columbus-Spiel: Nicht Amerika zu entdecken, ist das Ziel, sondern die Spieler sollen die Entdeckung verhindern. Als mächtige Zauberer sollen wir Columbus aufhalten, sind wir erfolgreich, treibt ihn der Wind des Schicksals nach St.Helena.

\* Mayfair Games \*

#### MORE COSMIC ENCOUNTER

2-8 Personen ab 12 Jahren  
Das lange Warten für alle Fans dieses Spiels hat sich doch gelohnt, nachdem Mayfair schon voriges Jahr alle Anhänger mit einer Neuauflage des alten Eon-Spiels erfreute, gibt es dieses Jahr neue, bisher NICHT vorhandene Erweiterungen, also eine echte Weiterentwicklung, z.B. negative Angriffskarten, usw. Und erfreulicherweise auch genaue Anleitungen, wie man die Erweiterung in das Basisspiel integriert.

#### NIPPON RAIL

2-4 Personen ab 12 Jahren  
Autor: Darwin Bromley, Larry und Joe Roznai  
Mit dem gleichen Spielsystem wie British Rails, Eurorails und Empire Builder können die Eisenbahnfanatiker nun ihre Linien durch Japan bauen versuchen, ihre Aufträge zu erfüllen. Dank der geographischen Verhältnisse des Inselreiches eine besonders herausfordernde Aufgabe für Spezialisten, daher wahrscheinlich auch die Minimalverpackung in der Rolle.

#### ROAD TO THE WHITE HOUSE

3 -6 Personen ab 12 Jahren  
Autor: Jim Musser  
Genau richtig getimt, das Spiel zur Wahl des US-Präsidenten. Das Spiel simuliert das amerikanische System, zuerst muß man einmal von der Partei als Kandidat nominiert werden und das läuft genauso ab wie die eigentliche Wahl: in jedem Bundesstaat sammelt man Stimmen, wer die meisten erhält, erhält die Wahlmännerstimmen dieses Staates. Ähnlichkeiten zum alten „Campaign Trail“ sind da, aber das liegt wohl eher am Wahlsystem als am Spiel.

\* Mebi \*

#### WORDS

2-4 Personen mit entsprechenden Sprachkenntnissen  
Die Englisch-Französisch-Variante des Wort-Spiels um Vokabeln, wieder mit Basisset mit Spielplan und drei Ergänzungssätzen.

\* Milton Bradley \*

#### AUFGEPASST, NACHGEDACHT!

1 oder mehr Personen ab 4 Jahren  
Merkspiel zu Personen-Pärchen hinter verschlossenen Türen.

#### DER ANGRIFF DER ELGAR

Starquest Ergänzungspackung  
2-5 Spieler ab 10 Jahren  
Eine weitere Ergänzungspackung zum Spiel Starquest, mit neuen Figuren, Karten und Spielbrett-Ergänzungen. Achtung: Nur mit dem Grundspiel zu verwenden!

#### DIE CLAYMORE-SAGA

Table-Top-Spiel in Brettspiel-Ausführung  
2 Spieler ab 10 Jahren  
Schon seit Nürnberg ging die Saga von der Claymore-Saga um, riesig, schön, toll - und jetzt ist sie da, und sie ist riesig, schön, toll,

ein epischen Spiel zweiter Feldherren um das Keltische Reich. Der Spielplan ist ca. 4 m groß, und die Armeen sind wunderschön, berittene Regimenter und Fußsoldaten, ein optisches und spielerisches Vergnügen, vor dem allerdings harte Arbeit beim Zusammenbauen steht. Näheres dann in der großen Besprechung demnächst!

#### ELECTRONIC SHOPPING CENTER

2-4 Personen ab 8 Jahren  
Das sprechende Einkaufsspiel mit Lautsprecher, Bank, Kreditkarte und viel Ausstattung.

#### EURO-DISNEYLAND - DAS SPIEL

2-4 Spieler ab 7 Jahren  
Eine hübsch gemachte Nachempfindung des Disneylands, mit Cinderella's Schloß und Fantasyland, dem Piratenschiff und des Raumschiffs, man spielt sich durch die einzelnen Stationen und freut sich über die Souvenirs, die man ergattert.

#### MEEENSCH MARCO!!

2-4 Personen ab 6 Jahren  
Das amüsante Aktionsspiel um Geschirrstapel auf ausgestreckten Kellnerarmen.

#### MORCARS MAGIER

Heroquest Ergänzungspackung  
2-5 Spieler ab 10 Jahren  
Die vierte Ergänzungspackung zum Spiel Heroquest, neue Figuren, vor allem eine Landsknecht-Unterstützung für die Helden, neue Karten und Felder für den Spielplan. Achtung: Nur mit dem Grundspiel zu verwenden!

#### MR. POP

1 oder mehr Personen ab 4 Jahren  
Mr. Pop braucht ein Gesicht aus 25 Teilen entsprechend der gezogenen Karte - oder er klappt den Kopf nach oben und die Teile fliegen!

#### RAPPEL ZAPPEL

2-4 Kinder ab 5 Jahren  
Ein ganz entzückendes Spiel aus der neuen Gruppe Action-Spiele, ohne Batterie, ein grüner Wurm steht senkrecht und wackelt, je lauter alle schreien, desto mehr zappelt er, und umso schwieriger wird es, die bunten Kugeln auf den vielen Armen des „Tausendfüßlers“ abzulegen.

#### SPIEL DES LEBENS

Neuauflage zum 100-Jahr-Jubiläum des Spiels.  
2-6 Spieler ab 8 Jahren  
Eine Familie macht die aufregende Reise durchs Leben, bis man gemeinsam den Alterssitz erreicht, dann gewinnt natürlich der, der das meiste Geld hat.

#### WWF Wrestling Championship

2-4 Personen ab 6 Jahren  
Jeder Spieler ist einer der Wrestling Champions, zieht rund ums Feld und bekämpft die anderen, bis einer die Meisterschaft und den Titel „Worldwide Wrestling Federation Champion“ gewinnt.

\* Moskito Spiele \*

#### PACKEN WIR'S

2-5 Personen ab 8 Jahren  
Autor: Karl-Heinz Schmiel  
Diesmal hat der Moskito ins Möbelpackernest gestochen, das Wohnzimmer soll eingeräumt werden, und im Stiegenhaus drängen sich die Träger. Alle wollen Trinkgeld und das Klavier sollte möglichst an seinen Platz. Die Schachtel wird gleich als Spielplan benutzt!

\* Noris \*

#### AFFENSCHLEUDER

1-4 Kinder ab 4 Jahren

Ein Aktionsspiel für Kinder, auf Baumstämmen hängt ein Netz (für ganz kleine Kinder) oder auch nicht, und dann schleudert jeder seine Affen mit Katapult in Richtung Bäume, mit etwas Glück bleiben sie daran hängen und tragen zum Sieg bei, gewonnen hat, wer zuerst alle Affen in die Bäume kriegt. Aber es geht fair zu: Affen, die später wieder herunterfallen, müssen nicht noch einmal springen, sondern zählen weiter als Treffer.

#### DAS GROSSE WISSENS-QUIZ FÜR KINDER

Ein Quizspiel für 2-12 Spieler ab 6 Jahren

So wie fast alle Spiele dieser Art arbeitet auch dieses mit dem Prinzip „Wer am meisten weiß, bekommt als erster die Chips pro Wissensgebiet“, aber hervorzuheben ist die schöne Auswahl der Fragen und die gediegene Ausstattung des Spieles, die man ja von Noris her gewöhnt ist, und am Spielplan noch zusätzlich die leicht verständlichen Symbole neben den Farben zur Kennzeichnung der Wissensgebiete.

#### DIE LEIBKÖCHE SEINER MAJESTÄT

2-4 Personen ab 8 Jahren

Autor: Johannes und Michael Rüttinger

Seine Majestät wünschen zu Speisen, 6 verschieden gefüllte Palatschinken in vorgegebener Reihenfolge, Wurfpalatschinken aus verschiedenen großen Pfannen bestimmen die Reichweite.

#### GEISTER

2 Personen ab 10 Jahren

Autor: Alex Randolph

Eine Neuauflage eines alten Favoriten, ein Strategie- und Bluffspiel um gute und böse Geister, es gilt, dem Gegner die bösen unterzubeln und dabei möglichst nicht dessen böse abzubekommen, d.h. ich muß seine guten erwischen und er sollte meine bösen schlagen, damit ich gewinne.

#### KATZEN MAU MAU

2 oder mehr Kinder ab 6 Jahren

Das bekannte und beliebte Kartenspiel mit Katzenmotiven.

#### KREUZ UND QUER DURCH DEUTSCHLAND

2-6 Personen ab 8 Jahren

Autor: Johann und Michael Rüttinger

Ein Reise- und Quizspiel quer durch Deutschland, durch das neue vereinigte Deutschland mit allen politischen und geographischen Veränderungen, mit 132 deutschen Städten und ihren typischen Sehenswürdigkeiten, Info-Hinweisen und fünf Quizfragen zu jeder Stadt. Wer als erster die vereinbarten Reiseziele erreicht und wieder zum Ausgangsort zurückkehrt, hat gewonnen.

#### MEINE ERSTE SPIELESAMMLUNG

2 bis 6 Kinder ab 4 Jahren

4 schöne und bekannte Kinderspiele in kindgerechter Ausstattung sind darin zusammen gefaßt, das Leiterspiel, eine „Mensch ärger-Dich nicht“-Variante als Rauswerfen, das Gänsepiel und das Igelrennen, geeignet für Kinder ab 4 Jahren.

#### MEIN SCHÖNES VERKEHRSSPIEL

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Ein Verkehrserziehungsspiel für Schulanfänger und Verkehrsneulinge, es werden Verkehrszeichen erklärt und auch Gefahrensituationen durchgespielt, von „Grüne Welle“ bis „Zebrastrreifen“.

#### MOG - Das lustige Detektivspiel für Kinder

2 oder mehr Kinder ab 8 Jahren

Autor: Alex Randolph

Die Kinderausgabe von MOG = Mann Ohne Gesicht, und wer als erster die richtigen Verkleidungsmerkmale findet, hat ihn gefunden.

#### PIRATENSCHATZ

2 oder mehr Personen ab 10 Jahren

Autor: Michael und Johann Rüttinger

Die schwarzen Piraten haben auf den Kokos-Inseln eine Kiste mit purem Gold versteckt. Die roten Piraten wissen um diesen Schatz und versuchen natürlich alles, ihn zu finden. Informationen werden eingeholt, Gefangene gemacht und gegen Information wieder freigelassen - und die Zeit läuft!

#### SPIELEND LERNEN MIT PROFESSOR

##### SCHLAUKOPF

Ein Lernspiel für Kinder ab 5 Jahren, ein Frage- und Antwortspiel mit einem höchst verblüffenden Mechanismus, Professor Schlaukopf zeigt unverdrossen auf die richtige Antwort. Wie er das macht? Spielen und anschauen!

##### SPIELHÖLLE

2-4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Johannes Rüttinger, Michael Rüttinger

Hier wird im wahrsten Sinn des Wortes gespielt auf Teufel komm raus, wir spielen uns durch die Lasterhöhlen und kaufen Casinos und Hotels, in denen man sich von den anstrengenden Partien erholen kann.

##### WAHR ODER GELOGEN

2 oder mehr Kinder ab 6 Jahren

Das Ratespiel zur Sendung mit der Maus - Käpt'n Blaubär erzählt Lügengeschichten oder doch nicht? Wer hat den Durchblick im Seemannsgarn.

##### \* ÖKO-Vertrieb \*

##### INCOME

3-5 Personen ab 14 Jahren

Autor: Franz Scholles

Diesmal wagt sich der Autor an ein Spiel auf die andere Seite der Konsum- und Wirtschaftsmedaille, diesmal ist cleveres Spekulieren und gute Geldanlage angesagt, wenn man gewinnen will. Dazu setzt man Preisdrücker und Preistreiber ein, und wer am besten blufft, ohne seine Pläne zu verraten, wird gewinnen.

##### \* Orda \*

##### BRAIN TWISTER

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Die Spielsteine sind als Figur aus Form+Farbe definiert, jeder versucht Reihen zu bilden.

##### MAGIMIXER

ab 8 Jahren

2 schwarze und 5 weiße Würfel in der Rosette; die schwarzen Würfel bilden das Ergebnis, das mit den weißen Würfeln unter Verwendung der 4 Grundrechnungsarten erreicht werden muß.

##### MAKHBUSA

2-4 Personen ab 8 Jahren

Eine persische Backgammon-Variante, die Bewegungspunkte werden ausgewürfelt, aber auch die Bewegungsrichtung! Die eigenen Steine müssen auf die gegenüberliegende Brett-Seite gebracht werden, und dabei noch die meisten Punkte erzielen.

##### MATTIX

2 Personen ab 6 Jahren

Ein Ziffernspiel mit Rechenoperationen, die besten Rechen-Operationen für den einen und die wenigsten Punkte für den Gegner.

##### TAKE TEN

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Ein Legespiel mit Zahlen, interessante Kombinations-Möglichkeiten und geschicktes Taktieren, mehr hat mehr 10er als Summe aus anderen Ziffern.

##### TEAM WORK

2 Personen ab 6 Jahren

Autor: Michael Ron

Ein Spiel um die israelischen Kibbutzim, 2 Spieler versuchen sich durch die verschiedenen Bereiche durchzuarbeiten, Glück und Planungsarbeit sind gleichermaßen vonnöten, um das Spiel zu gewinnen.

##### \* Parker \*

##### CAPTAIN PLANET, DU HAST DIE MACHT

2-5 Personen ab 6 Jahren

Captain Planet und sein Team aus allen Kontinenten versuchen nach Aufruf von Gaia, dem Erdgeist, der hemmungslosen Öko-Bande das Handwerk zu legen und die Erde vor der Umweltkatastrophe zu retten.

##### CARD ATTACK

2-6 Personen ab 8 Jahren

Autor: Jeff Breslow

Ein Kartenablespiel, gleiche Farbe oder gleicher Wert und alles bleibt ruhig. Paßt keine Karte, riskiert man eine falsche Farbe und ein Duell mit dem Katapult. Und dann hilft nur mehr schnelle Reaktion gegen die fliegenden Karten.

##### FAMILIEN-DUELL

3 oder mehr Personen ab 12 Jahren

Das nächste Spiel zur nächsten RTL-Fernsehsendung, es duellieren sich die Kandidaten mit Worten, es zählt nicht die eigene Meinung, sondern die Stimme des „Volkes“, 100 ausgewählte Personen wurden befragt, und dann Sie: z.B. nennen Sie ein Säugetier - Sie sagen „Hund“ und da, nehmen wir an, 20% der Befragten auch „Hund“ geantwortet haben, bekommen Sie 20 Punkte usw. usw.

##### KROKO-DOC

2 oder mehr Kinder ab 5 Jahren

Ein Aktionsspiel, aber erfreulicherweise OHNE Batterien. Trotzdem bewegt sich Kroko! Dem armen Ding tun die Zähne weh, und solange man ihm einen schmerzenden zieht, ist alles in Ordnung. Aber wehe, man erwischt einen gesunden. Dann rast Kroko auf den ungeschickten Zahnarzt zu und beißt!

##### MONOPOLY 1935 Commemorative Edition

2-10 Personen ab 8 Jahren

Die Erinnerungs-Jubiläums-Ausgabe von Monopoly in der nostalgischen Blechdose, mit wunderschönen Spielfiguren aus Metall, Schaufelraddampfer, Lampe, Schaukelpferd und einem Abriß der historischen Entwicklung von Monopoly.

##### MONOPOLY EUROPA AUSGABE

2-12 Personen ab 8 Jahren

Autor: Charles Darrow

Zum kommenden EWR und der gemeinsamen Währung der EWG das gute alte Monopoly in neuem Kleid, mit 12 Wahrzeichen aus den EG-Staaten als Spielfiguren und Spielgeld in ECU. Sicher eine interessante Variante.

#### OUTBURST KARTENSATZ

2 oder mehr Erwachsene

Autor: Brian Hersch

Die Neuheit des Jahres 92 zu Outburst, 300 neue Fragen zum schnellen Spiel.

#### PERFORMANCE

4 oder mehr Personen ab 18 Jahren

Ein Erwachsenenenspiel für Teams, it's shotime und Pantomime ist angesagt. Pro Auftritt sind vier vorgegebene Begriffe zu mimen, je schwieriger der Begriff, desto mehr Punkte - aber immer in der Zeit bleiben, denn die Zeitklappe verschluckt eine Karte nach der anderen und weg sind die Karten und damit mögliche Punkte.

#### PING PONG

Beliebig viele Spieler ab 6 Jahren

2 Teams versuchen zu einem vorgegebenen Stichwort mit schnellen witzigen Antworten, Teamgeist und Geschick dem Zeitmonster Sekunden abzunehmen und als Sieger zu enden.

#### ROLLER-CHAMP

2-4 Personen ab 6 Jahren

10 Roller müssen auf 6 verschiedenen riskanten Bahnen über Fallgruben, Treppen und andere Hindernisse ins Ziel gebracht werden. Solange der Musik-Timer läuft wird maßgenommen und mit den Fingern geschnippt. Setzt die Musik aus, wechselt man die Plätze, und bekommt damit eine andere, schwierigere Bahn. Wer am Ende die meisten Kugeln im Ziel hat, ist Roller Champ.

#### TORNADO REX

2-4 Personen ab 6 Jahren

Ich habe absichtlich Personen geschrieben, denn obwohl als Kinderspiel konzipiert, dürfte dieses Aktionsspiel auch verspielte Erwachsene begeistern. Ein Plastikgebirge mit Wanderpfad und Höhlen, in denen man sich - vielleicht - vor dem Tornado verstecken kann, und oben unter dem Berggipfel der Kreisel, der, wenn er ausgelöst wird, wie ein Tornado zu Tal rast und so manchen Bergsteiger aus der Bahn wirft.

#### TOTAL NORMAL?!

2-6 Personen ab 8 Jahren

Es gibt MACH! Karten und es gibt NIX! Karten, das auf den einen muß man tun und das auf den anderen unbedingt vermeiden! Und ja keinen Fehler machen, sonst gibt's einen Hupton und einen Strafpunkt. Also los, balancieren Sie einen Würfel auf Ihrer Nasenspitze, aber berühren Sie dabei ja nicht Ihren Kopf!

#### TRIVIAL PURSUIT DISNEY EDITION

2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren

Ein Ergänzungssatz zu Trivial Pursuit, mit 1500 Fragen zum Thema Walt Disney. Die Fragenbereiche sind: Mickey Maus und Minnie Maus, Donald, Daisy & Disney Familie, Zeichentrickfilme, Spiel- und Tierfilme, Disney Welt, Lieder- und Geschichten.

#### TRIVIAL PURSUIT GENUS II

2 oder mehr Spieler ab 15 Jahren

Ergänzungssatz, Neuauflage, überarbeitet und aktualisiert

#### TRIVIAL PURSUIT KINDER EDITION

2 oder mehr Kinder von 6 bis 10 Jahren

Diese Ausgabe des ersten und weitest verbreiteten Trivia-Spiels nun auch in einer speziell entwickelten Ausgabe für Kinder von 6 bis 10 Jahren, mit 1500 Fragen aus Comics, Märchen, Lieder und Gedichte, Sport und Spiele, Pflanzen und Tiere, Technik und Geographie sowie Kunterbunt und Allerlei.

#### TRIVIAL PURSUIT OLYMPIC EDITION

2 bis 36 Personen ab 15 Jahren

Ein Ergänzungssatz zum bekannten Trivia-Quiz, mit 1500 Fragen zum Thema Olympische Spiele, in Zusammenarbeit mit dem IOC erstellt. Die Wissensgebiete sind: Olympische Schauplätze, Medaillengewinner, Winterspiele, Sommerspiele, Olympische Höhepunkte, Fünf Ringe.

\* Pep \*

#### XENO = OBOL 24

2 Personen ab 10 Jahren

Autor: Richard Norman

Ein Ball hat Velcro-Felder in schwarz, darauf setzt man o-förmige Spielsteine in Rot und Schwarz, Ziel ist, die eigenen Farbe so zu platzieren, daß sie überall obenauf ist.

\* Peri \*

#### NAUTILUS

2-4 Personen ab 7 Jahren

Autor: McGuire Brothers

Die Nautiläuse sitzen in den Nautilus-Häuschen, und man kann sie hören, aber nicht sehen. Und sie wollen befreit werden. Und das geht so: man schiebt und schüttelt und grübelt, wie man einen Häuserblock von 3 Häusern mit versteckten Läusen bilden kann. Und das will aber der andere verhindern. Wer findet seine Nautiläuse zuerst?

\* Pharao \*

#### URÄUS

2-4 Personen ab 7 Jahren

Autor: Horst Alexander Renz

Ein Würfelspiel im gewohnt ägyptischen Milieu auf spiralförmig gewundener Schlange.

\* Piatnik \*

#### 4 VERSTECKT

2 Spieler ab 8 Jahren

Eine 4-in-einer-Reihe-Spiel, wer bringt zuerst 4 eigene Kugeln in eine senkrechte, waagrechte oder diagonale Reihe? Wer ruft zuerst „4 versteckt“? Einfach? Na, nicht so ganz, da der obere Teil des Spieles abgedeckt ist, man sieht nicht, wo die Kugeln liegen - also denken! Wer glaubt, eine Viererreihe zu haben, läßt die Kugeln nach unten fallen. Ist es richtig, bekommt er einen Punkt, ist es falsch, bekommt ihn der Gegner.

#### ACTIVITY KOMPAKTAUSGABE

2-16 Personen ab 12 Jahren

Autor: Catty/Führer

Die Kompaktausgabe (sprich: Kleinere Schachtel) des bekannten Spieles aus dem Jahr 1990.

#### ARCTIC

2-4 Personen ab 8 Jahren

Autor: NFFX Design

Die Eisbären amüsieren sich und springen von Scholle zu Scholle, und weil ihnen das auch schon langweilig ist, zählen sie die Schollen, die sie mit den vorgegebenen Sprungweiten erreichen können, dabei sind manche Schollen wertvoller als andere.

#### AUS 2 MACH 1

2-5 Kinder ab 4 Jahren

Autor: Erika Bruhns

Reihe: Piatnik Kinderspiele

Ein Wörterspiel um zusammengesetzte Hauptwörter, dargestellt durch Zeichnungen.

#### BLITZ-QUIZ

2-8 Personen ab 10 Jahren

Autor: Derek Brimsom

Ein Wissensspiel, man zieht Bereichskarten oder Buchstabenkarten und muß gegen den Zeitnehmer nun möglichst viele Begriffe nennen, wenn möglich die auf der Karte vorgegebene Anzahl.

#### DAS RINGELSPIEL

2-4 Kinder ab 4 Jahren

Autor: Rik van Even

Jeder besucht den Rummelplatz und versucht, mit allen vier verschiedenen Wagen des Ringelspiels zu fahren. Aber Achtung, der Clown kann alles durcheinander bringen.

#### EAV - Die Nummer 1

2-5 Personen ab 8 Jahren

Autor: Rik van Even

Karten-Ablegespiel, wer als erster eine Band bilden kann, bekommt den begehrten Plattenvertrag, Aktionskarten können einem dabei das Leben schwermachen.

#### GLEICH & GLEICH

3-6 Personen ab 8 Jahren

Autor: Vergil Siegl

Jeder Spieler hat mehrere Portrait-Karten, stimmt mindestens ein Merkmal überein, kann die Karte abgelegt werden, wer zuerst alle seine Karten ablegen kann, hat gewonnen. Schneller als der Nachbar zu sein ist wichtig.

#### IDENTITY

4-8 Personen ab 18 Jahren

Autor: Catty/Führer

Jeder Spieler schlüpft in die Identität eines Mitspielers, und muß nun entsprechend seiner neuen Persönlichkeit antworten, und die Mitspieler müssen erraten, wessen Persönlichkeit übernommen wurde.

#### INSIDER

2-4 Personen ab 12 Jahren

Autor: Gerhard Kodys

Reihe: Kinderspiele

Jeder Spieler repräsentiert eine Gruppe, die versucht möglichst viele Mitglieder im IN-Lokal „INSIDER“ zu platzieren. Sind alle Tische besetzt wird gewertet, je mehr Gruppenmitglieder dort sind, desto größer die Publicity.

#### KRO-KO-DIL-SPIEL

2-6 Kinder ab 6 Jahren

Autor: Erika Bruhns

Reihe: Piatnik Kinderspiele

Ein Kartenlegespiel um Silben, die man zu Wörtern aneinanderreihet.

#### PALERMO

3-5 Personen ab 12 Jahren

Autor: Walter Ziser

Die kleinen Mitläufer der Mafia wollen mit ihren eigenen Lokalen eher zwielichtig möglichst viel Geld erwirtschaften, zuerst wird die Stadt gebaut und dann wird kassiert, bestechliche Polizisten behindern die Mitspieler.

#### WER PARKT WO?

2-4 Kinder ab 5 Jahren

Autor: Gilbert Levy

Die Spieler durchqueren mit dem Auto die Stadt und suchen einen Parkplatz. Unsichtbare Parkverbotsfallen drohen von den Mitspielern.

#### WÖRTERZÜGE

1-6 Kinder ab 5 Jahren

Autor: Erika Bruhns

Reihe: Piatnik Kinderspiele

Akustisches Domino-Kartenspiel, wer weiß was

zusammen paßt.

\* Piza & Sohre Design \*

#### PUSHER

2-3 Personen ab 5 Jahren

Autor: Werner Falkhof

Sieht so ähnlich aus wie Abalone, hat Kugeln wie Abalone, aber spielt sich ganz anders - dann haben Sie Pusher in der Hand: Es gilt, die eigenen Kugeln auf dem Spielplan zu platzieren. Jeder legt reihum je eine Kugel ins zu Beginn leere Feld, aber auf eine andere Farbe. Liegen zwei beisammen, muss die dritte dazugelegt werden und das so entstandene Dreieck auseinander gestoßen werden. Eine verblüffende Variante eines Legespiels und man sollte Vergleiche mit Abalone schnellstens vergessen.

\* Pro Ligno Spielwerkstatt \*

#### CATENA

2-4 Personen ab 10 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Das Spiel um Ketten, wieder bildschön in Holz ausgeführt, es gibt 16 Perlenfelder an sieben Ketten, jeder Spieler muß möglichst viele Ketten gewinnen, jede Kette bringt Punkte entsprechend ihrer Felder, es wird pro Runde um jene Perle gespielt, auf der sich die Spielfigur befindet.

\* Ravensburger \*

#### AM STRAND

2-4 Personen von 5 bis 12 Jahren

Autor: Rik van Even

Ein Merkspiel im Strandmilieu, Vogel-Strauß-Spielen gilt nicht, nur wer die Augen offen hat, erreicht die Sonne.

#### COCO CRAZY

2-8 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Hajo Bücken

Wer hat die Kokosnuß - nein, nicht geklaut, sondern mit welchen Äffchen gefüllt? Eine entzückende Memory-Variante mit Verwirrmöglichkeiten durch würfeln, raten, tauschen und suchen.

#### DIE VERBOTENE STADT

2-4 Personen ab 12 Jahren

Autor: Alex Randolph und Johann Rüttinger

Ein Spiel um des Kaisers Kleider in den verwinkelten Gängen der Verbotenen Stadt - Wer besticht den richtigen Hofbeamten und findet des Kaisers gestohlene Kleider. Ein wunderschön ausgestattetes Spiel mit überraschendem Zugmechanismus.

#### DINOSAURIER-MEMORY

2-8 Personen ab 7 Jahren

Eine neue erfreuliche Memory-Variante, besonders für die Dinosaurier-Fans interessant, neue schöne Motive und dazu ein Poster und in der Spielregel viel Informatives über die Riesenechsen der Urzeit.

#### DOMINO GUTE FAHRT

2-4 Kinder von 2 1/2 bis 5 Jahren

Reihe: Primärmaterial

Das vierte Spiel aus der Reihe „Primärmaterial“, ein Domino mit hübschen Bildern, auch wieder aus Naturmaterial, besonders kleinkindgerecht.

#### ELEXIKON 1150

1-2 Kinder von 7 bis 10 Jahren

Eine Neubearbeitung in der Kategorie „Elektrokontakt - Quizspiele“, graphisch wunderschön gemacht, mit zum Teil eher ungewöhnlichen Wissensgebieten wie „An der

Küste“ oder „Feuerwehren im Einsatz“. Dank der ausgereiften Technik gibt es auch keine gerissenen Kabel oder verbogenen Kontakte mehr.

#### ELEXIKON 1440

für 1-2 Kinder von 8 bis 11 Jahren

Dasselbe Prinzip wie bei Elexikon 1150, andere Themen für eine Spur ältere Kinder, mit Regeln für Wettbewerbe in Gruppen oder zur Wissensaneignung allein. 30 Tafeln mit 60 Wissensgebieten bieten genug offene Fragen.

#### ELEXIKON 2020

1-2 Kinder von 8-12 Jahren

Das dritte Spiel der Elexikon-Serie, für die größeren Kinder mit alters- und wissensangepaßten Fragen.

#### EMIL RÄUMT AUF!

2-6 Personen ab 6 Jahren

Autor: Bertram Kaes

Ein Spiel um Janosch's Bären Emil mit Umweltthema, wer räumt am besten mit den Müllbergen auf.

#### ENGLISH NO PROBLEM

1-2 Personen ab 10 Jahren

Auf der Basis des altbekannten Elektro-Kontakt bietet Ravensburger hier ein Spiel zum Englisch-Lernen mit Kassette und Leuchtstift, allein zum Üben oder zu zweit beim Spielen.

#### EUROPA

1-2 Kinder von 8-12 Jahren

Geographisches Legespiel, sprich Puzzle, mit der politischen und physikalischen Karte von Europa unter Berücksichtigung der neuen politischen Gegebenheiten, in gleicher Ausstattung für Deutschland erhältlich.

#### FLOHMARKT

2-6 Personen ab 8 Jahren

Autor: Helmut Senf

Die ganze Familie bummelt über den Flohmarkt und versucht, die tollsten Funde zu machen, und wer die besten Stücke erwischt, freut sich!

#### GEGENSÄTZE

1-4 Kinder von 2 1/2 bis 5 Jahren

Reihe: Primärmaterial

Dieses Spiel ist das Gegenteil zu „Was paßt zusammen“, hier müssen die Kinder die Gegensätze zusammenbringen, um die Bilder zu vollenden.

#### GRABSCH

2-4 Personen ab 6 Jahren

Reihe: Mitbringspiel

Eine Kartenlege-Variante, wer am schnellsten die zusammenpassenden Karten an sich rafft, gewinnt.

#### HIER WOHNE ICH!

1-3 Kinder von 2 1/2 bis 5 Jahren

Reihe: Primärmaterial

Aus ganz besonders stabilem Karton mit kleinkindgerechter Graphik ist dies ein Häuser-Lotto für die Kleinsten, mit den schönen Bildern lassen sich herrliche Geschichten erzählen.

#### IN ODER OUT

3-6 Personen ab 12 Jahren

Autor: Heinz Meister

Ein Spiel für Trendbewußte, trinkt man jetzt Champagner oder destilliertes Meerwasser und ist das Wort MEGA-OUT nicht eigentlich schon mehr als out?

#### JAHRESZEITEN-LOTTO

1-4 Kinder von 4 bis 7 Jahren

Das altbekannte Lotto mit wunderschöner Graphik, passend zu den Jahreszeiten, 3 verschiedene Spielvarianten lehren die Monatsnamen, Jahreszeiten und bieten viele schöne Bilder.

#### JUNIOR ELEXIKON

1 Person von 4-6 Jahren

Eine Symbol-Variante des Elektro-Kontakt bzw. Elexikon für die Kleinen, die noch nicht lesen können, es müssen die entsprechenden Symbole verbunden werden und das Ergebnis läßt das Lämpchen leuchten.

#### MEIN ERSTES NATURSPIEL

2-4 Personen von 5-8 Jahren

Autor: Bertram Kaes

Aus Recycle-Material, ein Spiel zum Erkennen und Erlernen von Bäumen, ihren Blüten, Blättern und Früchten.

#### MINOS

2-4 Personen ab 16 Jahren

Autor: Jean Vanaise

Zurück in die Zeit der Kreter zur minoischen Hochkultur, jeder gründet sein eigenes Handelsimperium mit Aufbau von Siedlungen und Handelsplätzen.

#### NOBODY IS PERFECT

3-6 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Bertram Kaes

Ein herrliches Nonsensspiel um Wissen und Bluffen, es werden Begriffe wie Wampum oder Mansube gefragt - und dann kann man auf zwei Arten gewinnen: entweder man weiß, was es ist oder man gibt darauf eine so überzeugende Antwort, daß einem die anderen glauben und sie für richtig halten.

#### RAZZIA

3-8 Personen ab 12 Jahren

Autor: Stefan H. Dorra

Im Stil von Dick Tracy und seinen Gegenspielern, die Einkünfte erzielt man aus Coups am Spieltisch in den verschiedenen Bars, eine Nacht ist lang und der Zocker sind viele!

#### SCHMUGGLER AN BORD

3-6 Personen ab 8 Jahren

Autor: Detlef Wendt

Schmuggler an Bord der Old Molly haben soviel Konkurrenz aus den eigenen Reihen, daß sie sich nur mehr auf ihr Gedächtnis und ihr Glück verlassen können, wenn sie Beute machen wollen.

#### SCHNIPP SCHNAPP

2-6 Kinder von 5 bis 10 Jahren

Reihe: Mitbring-Spiele

Der gute alte Bekannte aus meiner Kindheit, wer schreit zuerst und am lautesten, wenn die gleichen Bilder sichtbar sind?

#### SCHWEINSGALOPP

2-4 Kinder von 6 bis 12 Jahren

Autor: Heinz Meister

Fünf Rennschweine versuchen an die Spitze zu sausen, die Rennkarten beeinflussen dabei das geschehen, wer nach drei Runden an der Spitze liegt, hat Schwein gehabt und seines bestens eingesetzt.

#### SO EIN MIST

2-6 Personen ab 7 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Idyllisches Landleben - nichts da, es wird gepflügt, gemolken, gefüttert und ausgemistet, aber das will keiner so recht, aber wenn es ihn

doch erwischt, hat er nichts zu lacken, aber dafür seine Mitspieler umso mehr.

#### SOS

2-4 Kinder von 6 bis 12 Jahren

Autor: Wolfgang Riedesser

Ein Spiel für Wasserratten, es wird mit Wasser gepanscht und Knoten ins Seil geknüpft, wer zuerst 3 Knoten hat, schwimmt obenauf.

#### TAUSEND NAMEN

2-4 Kinder von 7 bis 12 Jahren

Reihe: Mitbringspiel

Stadt-Land-Fluß-Variante, zu Bildkarten müssen die Begriffe gefunden werden, wer als erster die Buchstabenleiste komplettiert, gewinnt.

#### VERKEHRS-DOMINO

2-6 Kinder von 5 bis 8 Jahren

Reihe: Mitbring-Spiel

Ein Domino mit Verkehrsschildern, denen die passende Verkehrssituation auf einem anderen Kärtchen angelegt werden muß. Didaktische Variante mit hübscher Graphik.

#### WAS PASST ZUSAMMEN?

1-4 Kinder von 2 1/2 bis 5 Jahren

Reihe: Primärmaterial

Auch bei diesem Spiel aus der neuen Gruppe für die ganz Kleinen fällt das besonders stabile Material auf, immer 2 Teile passen in Puzzle-Manier zusammen.

#### WUNDERBAUM

1-4 Kinder oder Erwachsene ab 5 Jahren

Autor: Max Kobbert

Ein dreidimensionales Balance- bzw. Gleichgewichtsspiel, ein Baum steht in seinem Halter und bekommt ein Blatt nach dem anderen, solange bis es kippt.

\* Remy Martin \*

#### VIVE LA DIFFERENCE

2-6 Personen ab 10 Jahren

Über Zeitungsinserate zum Kauf angebotenes Werbespiel der Firma Remy Martin für Cognac, schon auf Grund der wunderschönen Ausstattung beachtenswert.

\* Reymer Service Edition \*

#### BANKING COMMUNICATION

Autor: Michael Cremer

2-4 Personen oder Teams ab 16 Jahren

Quizspiel für Banker

\* Rhino Games \*

#### 77

3 oder 4 Personen ab 8 Jahren

Autor: Maureen Hiron

In jeder Runde sollte eine möglichst wertvolle Kartenkombination ausgespielt werden, um Rundensieger zu werden. Als Rundensieger gewinnt man die ausgespielten Karten. Wer zuerst 77 Karten hat, hat gewonnen.

#### CROQUE

3-5 Personen ab 8 Jahren

Autor: Maureen Hiron

Man muß Froschfamilien sammeln und ablegen, Familien bringen Punkte, 2500 Punkte bringen den Sieg.

#### DOUBLE

2-6 Personen ab 7 Jahren

Autor: Maureen Hiron

Kartenspiel als pfiffiges Farbdomino, die Karten müssen an einem Ende der Schlange abgelegt werden.

#### DUO

2-6 Personen ab 6 Jahren

Autor: Maureen Hiron

Ein Kartenablegespiel mit etwas komplexeren Bedingungen, es müssen mehrere Merkmale stimmen und es gibt Zusatzkarten zur Spielverschärfung.

#### LETTRO

2-6 Personen ab 6 Jahren

Autor: Ernst Soler, Isabelle Gross

Buchstaben-Kartenspiel mit sehr vielen Variationsmöglichkeiten.

#### TEDDY'S PARTY

2-5 Kinder ab 5 Jahren

8 liebevoll gezeichnete Teddies müssen zusammengesetzt werden, und es gibt sie in verschiedenen Größen, und für jeden fertigen Teddy einen Chip.

#### ZERO

2-5 Personen ab 7 Jahren

Autor: Ernst Soler

Alle legen gleichzeitig eine Karte mit einem Zahlenwert verdeckt ab, denn wird geraten, wie hoch die Gesamtsumme ist. Wer richtig tippt, sammelt Karten und Punkte.

\* Rostherne Games \*

#### OVERDRAFTS

2 Personen ab 10 Jahren

Autor: David Watts

Spiel mit Karten und Schach-Bewegungen

#### THATAWAY

2 Personen ab 10 Jahren

Noch ein Spiel mit den Elementen Karten und Schach-Bewegungen, aber ein ganz anderes Konzept.

\* Sala \*

#### KARTEN-WÜRFELN

1-6 Spieler ab 4 oder ob 8 Jahren

Autor: Bodo Miksch

Man sammelt Karten ein, entweder durch Würfeln oder durch geschicktes Rechnen. Die Kleineren spielen mit den Farbpunkten, die größeren mit Augenziffern und den Zahlen auf den Spielkarten, die Spieldauer läßt sich mit der verwendeten Kartenmenge steuern.

#### SUSPEKT

2-6 Personen ab 8 Jahren

Autor: Friedhelm Krahwinkel

Bluff und Scharfsinn sind die Elemente dieses Täuschungsspiels, jeder soll entweder seine „eigene“ Farbe (die sich ändern kann!) ins Ziel bringen oder die Farbe der Gegner durch Beobachten und Kombinieren herausbekommen.

#### WÜRFEL-DUELL

4-6 Personen ab 10 Jahren

Autor: Heiko Wiese

Die 6 Würfel eines Spielers - zu Beginn des Spiels einmal geworfen - bilden die Ausgangslage für Duelle, in denen mit den eigenen Duellkarten möglichst viele Übereinstimmungen mit den Würfeln des Gegners gebildet werden sollen. 7 gewonnene Duelle bringen den Sieg, sofern man auch die Sonderkarten übersteht.

\* Salagames \*

#### KOALITION

3-8 Personen ab 12 Jahren

Autor: Hartmut Witt

Wahlkampfstrategen im Vereinten Europa betreuen nicht Parteien, sondern Politiker,

wenn es sein muß, auch mehrere Politiker aus verschiedenen Parteien, denn nur wer am geschicktesten die Kandidaten managt, wird der Star in seinem Berufshimmel.

#### MERLINS ERBEN

2-4 Personen ab 10 Jahren

Autor: Andreas Steiner, Hartmut Witt

Der große Merlin, Zauberer und Druiden ist verschollen, und seine Druiden sind in Anhänger der Sonne oder des Mondes gespalten; einmal noch rafft man sich zu Einigkeit auf und sucht einen Nachfolger für Merlin im keltischen Steinkreis aus uralter Vorzeit.

#### SCHATZTAUCHER

3-6 Personen ab 8 Jahren

Autor: Nik Sewell

Alle wissen um den uralten Schatz am Meeresgrund, doch keiner wagt sich in die Untiefen, um den Gefahren zu trotzen. Jeder kennt die Regeln - nur die teuren Harpunen geben eine Chance, den Gefahren zu entkommen, aber man muß sie zuerst erwerben.

#### SCHLAFMÜTZE

3-8 Personen ab 8 Jahren

Ein schnelles Wortspiel, und wer mit Kombinationen wie „Haus“ und „Telefon“ oder „Schiff“ und „Holz“ zu „Holzschiff“ alle seine Karten verbraucht, ist am Ende der Hektik sicher nicht die Schlafmütze.

#### SEKT ODER SELTERS

2-4 Personen ab 8 Jahren

Autor: Franz-Josef Lamming

Die Lola-Bar ist in und voll, daher ist der Weg zur Theke weit und auch überlaufen, denn alle drängen zur Sektbar. Aber aufgepaßt, wer zu sehr drängelt, landet auf der Straße statt an der Bar.

#### U.F.O.s.

Vier Intelligenzen tragen in den Tiefen des Alls einen Streit um die Vorherrschaft in der Konföderation aus - dank ihrer hohen Intelligenz nicht im Kampf, sondern im Spiel, aber da mischen sich noch die Metamos ein, Wesen mit einer unglaublichen Verwandlungsfähigkeit!

\* Schauroth/Lorenz \*

#### COCKPIT

2-6 Personen ab 10 Jahren

Diesmal nicht ein Spiel um Fluglinien, sondern um einen Teilbereich des eigentlichen Flugbetriebes. Die Flugzeuge sollen von den Spielern auf dem Flugplatz gelandet werden, dabei müssen sämtliche Navigationsregeln und Tower-Informationen und auch die aktuelle Wetterlage berücksichtigt werden. Eine bemerkenswert akkurate Simulation.

\* Schlichting \*

#### SCHATZSUCHE IM BURGGRABEN

3 oder Personen ab 10 Jahren

Autor: Edith Schlichting

#### DAS UNMÖGLICHE KARTENSPIEL

2- 6 Personen ab 8 Jahren

Autor Edith Schlichting

\* Schmidt Spiele \*

#### AFFENWIPPE

1-4 Personen ab 5 Jahren

Geschicklichkeitsspiel mit vielen Bananen, einem Affen und einem Baum.

#### DAS GLORREICHE MANÖVER

2-4 Personen ab 10 Jahren

Autor: Roland Siegers

Die Rekruten ziehen ins Manöver und quälen sich über den Parcours. So schnell wie möglich und dabei so einfach wie möglich, ist die Devise auch wenn man dazu huckepack auf einem Kameraden reiten muß. Drängeln und rechnen gleichzeitig muß man können, um rechtzeitig die ganze Einheit wieder im Kasernenhof zu haben.

#### DAS SCHWARZE AUGE BRETTSPIEL

2 bis 5 Personen ab 10 Jahren

Autor: Roger Ford

Die Burg des Schreckens wartet auf die vier besten Kämpfer, die versuchen wollen, Nemesis zu besiegen und das Schwarze Auge zurückzuholen. Die Umsetzung des Rollenspielsystems „Das Schwarze Auge“ in ein Brettspiel, mit einer geradezu sensationellen Aufmerksamkeit für funktionelle Details und einer beeindruckenden Ausstattung, die für die nachfolgenden Spiele jedweder Firma neue Maßstäbe setzt.

#### DIE SCHÖNE UND DAS BIEST

2-4 Personen ab 6 Jahren

Autor: Karen Seyfarth

Das Spiel zum Filmhit des Jahres

#### FAHNDUNGSSET ÖKO-DETEKTIV

1 Person ab 10 Jahren

Mini-Labor für durch „Öko-Detektiv“ angeregte Umweltschützer.

#### GEISTERSCHIFF

2-4 Personen ab 8 Jahren

Autor: M. Kindred, M. Goldsmith

In der Schmugglerbucht ist das Geisterschiff wieder aufgetaucht und alle Piraten riskieren die Begegnung mit dem sagenhaften Geist des Käpt'n Flint und entern das Schiff zum Beute machen. 6 Goldschätze und Du bist König der Piraten!

#### GOLD CONNECTION

2-4 Personen ab 10 Jahren

Autor: Sid Sackson

Goldbarren in Tresoren sind das Ziel jedes Spielers, man wählt sie aus und muß sie durch Erwürfeln der Kombizahl aus Wert und Abstand vom eigenen Spielstein erobern, wer am Ende die wertvollste Beute hat, gewinnt.

#### HARRY DREHT ALLES UM

2-4 Personen ab 7 Jahren

Harry hat alles kreuz und quer verstreut, Gedächtnis-Würfesiel zum Wiederaufräumen

#### NUSCHELN

3-8 Personen ab 14 Jahren

Autor: Lizenz Seven Towns

Warum ab 14 Jahren? Wahrscheinlich kennen die jüngeren all die schönen Sprichwörter nicht, die man dabei aufsagen muß, und die Mitspieler müssen sie erraten. Einfach? Na ja, kommt drauf an, denn man muß dabei entweder mit herausgestreckter Zunge oder mit in den Mund gesteckten Fingern usw. usw. reden, und dann sind die Sachen gar nicht mehr so leicht zu verstehen.

#### ÖKO-DETEKTIV - DAS SPIEL

2-5 Personen ab 7 Jahren

Ein Wertungsstein wird entsprechend den geleisteten Aktionen pro Umwelt weiter gezogen, wer kommt den Umweltsündern am schnellsten auf die Spur? Zu diesem Spiel gibt es auch noch einen ergänzenden Fahndungskoffer mit Chemikalien und Ausrüstung für praktische Übungen, z.B. Wasserproben ziehen und

untersuchen.

#### PFADFINDER

2-6 Personen ab 6 Jahren

Autor: Richard Ulrich

Ein und nur Weg führt durch den Dschungel, und plötzlich ist die Landkarte weg. Wer hat jetzt das beste Gedächtnis und weiß noch, ob man links oder rechts abgebogen ist, und war man zuerst in den Hügeln, oder doch im Wald?

#### REISE DURCH DEUTSCHLAND

2-6 Personen ab 8 Jahren

Eines der Spiele aus der Geographie-spielerisch-lernen-Ecke, man muß - mit Start und Ziel in München - fünf deutsche Städte anfahren, Route selbst gewählt, dabei sind Hindernisse zu überwinden, aber man lernt allerlei über unser Nachbarland.

#### SPEEDY GONZALES

2-4 Personen ab 8 Jahren

Die schnellste Maus von Mexico rennt durch die Wüste! Hat sie genügend Wasser um am Ende als Sieger hervorzugehen? Einteilung ist hier mehr als der halbe Sieg.

#### ZORRO - Das Spiel

3-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Andreas L. Seyfarth

Zum Thema Zorro ein Brettspiel in gewohnt schöner Schmidt-Ausführung, jeder Spieler versucht möglichst viele Pesos zu erobern, nur Zorro stellt sich den Banditen entgegen, doch auch er kann nicht überall sein und muß so um die Beute mitkämpfen.

#### ZORRO - Kampf gegen Alcalde

2-4 Personen ab 8 Jahren

Würfel-Kartenspiel zum Zorro-Thema.

\* Seventh Seal \*

#### AXIOM

2 Personen ab 12 Jahren

Autor: Michael Seal, Simon Kennedy

Das erste Brettspiel mit einem echten Anspruch auf Dreidimensionalität, es gibt 12 Würfel in schwarz und weiß, die gestapelt oder angelegt werden. Dazu kommen Zepter, die in die Würfel gesteckt werden, Gewinner ist derjenige, der sein Zepter an einem beliebigen Würfel anbringen kann, in dem bereits ein gegnerisches Zepter steckt. Schön und ungewöhnlich.

\* Spielbaustelle \*

#### DIMENSIONEN

Taktikspiel für 2 Personen mit Schrauben,

Muttern, Beilagscheiben

#### RAUS AUS DEM SCHNECKENHAUS

Familienspiel der einfachen Art

#### WUCHERER

2-6 Personen

Autor: Friedemann Friese

Noch ein Spiel zum Thema Wohnungen, Wohnungen bringen noch mehr Wohnungen, man kann Mieter schröpfen und als Reichste das Spiel beenden.

\* Spielwerkstatt Walter Müller \*

#### SENSATIONEN

2-4 Personen ab 9 Jahren

Autor: Helmut Huber

Auch Zeitungen bleiben scheinbar aktuell, diesmal heißt das Spiel Sensationen und die Spieler versuchen in drei getrennten Läufen die Stories zu ergattern, und die Spieler beeinflussen

durch geheime Entscheidungen entscheidend den Erfolg der Reporter mit.

\* Tomy \*

#### TETRIS

1-2 Spieler ab 5 Jahren

Eine Brettspiel-Variante des Computerspiel-Dauerbrenner Tetris, mit Wahlschalter für die Form, Grundlinien bringen Punkte und die Gebietsgrenze ist verschiebbar.

\* Veritas \*

#### RECHENGALAXIE

2-6 Personen ab 11 Jahren

Autor: Ulrike Lischka, Wolfgang Prammer  
Raumschiffe sind zu einer Super-Nova unterwegs, um diese kosmische Katastrophe in Bildern zu dokumentieren. Aber dazu braucht man Kenntnisse der Mathematik, denn so einfach ist das Navigieren im Weltraum nicht.

#### RECHTSCHREIBKÖNIG

1-6 Personen ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Prammer, Helmut Hammerschmid

Ein vergnügliches Spiel in zwei Varianten, entweder als Würfel-Gesellschaftsspiel für die ganze Familie oder als Lern- und Übungsspiel für einen Schüler mit Trainer, Ziel ist immer, „Rechtschreib-König“ zu werden.

#### SCHATZSUCHE

1-6 Personen ab 8 Jahren

Autor: Erich Neuwirth, Wolfgang Prammer

Ein Würfelspiel zum Deutsch lernen mit Räuber Razeputz und Wachtmeister Gupfinger, Glück beim Würfeln reicht nicht aus, man muß auch Sprachkenntnisse haben.

#### SKIZIRKUS

2-6 Personen ab 10 Jahren

Autor: Edith und Hubert Pleninger, Walter Thorwartl

Ein Spiel ums Schifahren und dessen Regeln, es zählt nicht nur die Geschwindigkeit, sondern auch das richtige Verhalten auf der Schipiste - ein interessantes Lernspiel um gekonntes Schifahren in schöner Ausstattung aus einem österreichischen Verlag.

\* VSK Spiele \*

#### CHAMÄLEON

2-4 Personen ab 8 Jahren

Autor: Wolfgang Großkopf

Dieses Spiel ist schon 1990 in einer einfachen Ausführung in der Rolle erschienen, 1992 wurde es neu - in eine Schachtel - verpackt aufgelegt. Eine neue Idee eines kleiner werdenden Spielplans und je nach Farbe des Untergrundes wechselnder Figuren-Eigenschaften machen dieses Spiel interessant.

#### MARINO

2 oder 4 Personen ab 8 Jahren

Autor: Ralf zur Linde, Michael Hageböck

De Marienkäferchen heißen in diesem Spiel Marinos und versuchen, jeweils für ihre Gruppe den König der Käfer zu krönen. Doch dabei muß man bluffen, gegnerische Käfer aus dem Brett treiben oder ganz frech direkt über den Spielplan krabbeln - falls einen die anderen lassen.

\* Waddingtons \*

#### DARK WORLD

2-54 Personen ab 12 Jahren

Englische Ausgabe von „Das Schwarze Auge Brettspiel“

#### DR. MARIO

1-4 Personen ab 6 Jahren  
Eines der vielen Spiele zur Fernsehshow und dem Nintendo-Spiel, hier muß „Doktor“ Mario gegen den Summer Viren „operieren“ und kontrollieren.

#### FAMILY TELLY ADDICTS

2 oder mehr Personen ab 12 Jahren  
Spiel zur britischen Fernsehshow

#### GIRL TALK

2-4 Kinder von 8-12 Jahren  
Spiel speziell für Mädchen um kleine Geheimnisse und große Pläne für die Zukunft, 1991 unter gleichem Namen bei F.X.Schmid erschienen

#### GIVE THE DOG A BONE

2-4 Personen ab 5 Jahren  
Kinder-Actions-Spiel um einen Hund und seine vergrabenen Knochen.

#### MONOPOLY EUROPEAN EDITION

2-6 Personen ab 8 Jahren  
Die englische Ausgabe des auf Deutsch bei Parker erschienenen Spiels.

#### SUPER MARIO BROS.BOARD GAME

2-4 Personen ab 7 Jahren  
Das Rennen um die Prinzessin, gegen Ziegelsteine, Pilze und Menschenfresser-Pflanzen.

#### THE SCREAMING GENIE

1 oder mehr Personen ab 6 Jahren  
Aus Aladins Lampe kommt der Flaschengeist, wenn man die Juwelen aus der Lampe haben möchte und dabei den Geist aufweckt.

#### WCW Word Championship Wrestling

2-4 Personen ab 7 Jahren  
Auch in diesem Spiel wird um die Meisterschaft gerauft oder gerungen, jedenfalls gekämpft.

\* White Winds \*

#### ELFENROADS

2-6 Personen ab 10 Jahren  
Autor: Alan Moon  
Ein neues Spiel zum Thema Elfen aus dem Verlag White Winds, diesmal müssen die jungen Elfen als Bewährungsprobe möglichst viele Orte im Elfenland besuchen und als Beweis einen kleinen Stein zurückbringen. Für ihre Reise gibt es die verschiedensten Transportmittel, Drachen, Einhorn, Trollwagen, Riesenschwein usw., und die anderen Elfen-Aspiranten haben auch noch ein Wörtchen mitzureden, wie diese Transportmittel eingesetzt werden.

#### SANTA FE

2-5 Personen ab 10 Jahren  
Autor: Alan Moon  
Noch ein Spiel in der beliebten Kategorie Eisenbahnspele, auch wieder in Amerika angesiedelt, über die Erschließung der Rocky Mountains. Fünf Gesellschaften kämpfen um die besten Geleise und Anschlüsse der wichtigsten Städte, und da muß man sich schon anstrengen, um die Übersicht zu behalten.

\* Wirtschaftsjuniores Essen \*

#### RUHRTROPOLIS

2-6 Personen ab 10 Jahren  
Das Spiel des Ruhrgebietes, in Form einer geologischen Karte mit Städtenamen, geteilt in Sechsecke, dazu drei Sätze entsprechende Sechsecke, aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, mit Produkten und Projekten

entsprechend dem Zeiten- und Strukturwandel. Und die Regionen sollten sich alle in Richtung Zukunft entwickeln, wer sich dabei mehr engagiert, hat mehr zu gewinnen.

\* Xanadu Leisure \*

#### KNOCK-ON-WORD

2 Personen ab 14 Jahren  
Autor: Prince Joli Kansil  
Lange erwartet - ein neues Spiel aus Hawaii von Joli Kansil, und wie bei ihm nicht anders zu erwarten, eine ziemliche Tüftelei, diesmal auf Kreuzwortbasis. Zuerst wählt man sich ein Diagramm für das Kreuzworträtsel, dann kommt ein gemeinsam gewählter blauer Buchstabe in die linke obere und ein ebensolcher roter in die rechte untere Ecke, und dann zieht man Buchstabensteine und bildet ein Wort mit diesen und mindestens einem Buchstaben auf dem Brett, aber nur in Gedanken, und man muß sich auch die Frage dazu ausdenken, also zum Beispiel für das Wort „Cat“ „Furry Felines“ oder „Burmese“ (man sieht, man sollte Englisch können, es bedarf einiger Probespiele, um festzustellen, ob die Buchstabenverteilung auch für Spielen in Deutsch geeignet ist - wir werden später darauf zurückkommen) - und wer am Ende die meisten Buchstaben seiner Farbe am Brett hat, gewinnt.

\* Zoch Verlag \*

#### DIE PERLEN DER SCHEHERAZADE

3-6 Personen ab 10 Jahren  
Wie sagt die Schachtel so schön, für 3-6 Beduinen und ein paar Kamele. Scheherezade sitzt im Zimmer und wartet auf Perlen, aber? in welchem? Tja, das müssen die Beduinen samt Kamelen durch die auf dem Plan verteilten Fragesteine herausfinden.

