

Spiele Almanach 1995

zusammengestellt von Dagmar de Cassan

Diese Zusammenstellung soll einen Überblick über die uns bekannten Neuerscheinungen und Neuaufgaben des Spielejahrgangs 1995 geben. Falls bekannt, wurde bei Neuaufgaben auf eventuelle andere Titel früherer Ausgaben hingewiesen, ebenso auf Lizenzausgaben in deutscher Sprache. Nicht angeführt wurden alle Lotto-, Domino-, Memory-, Puzzle- und sonstige Varianten bekannter Spielsysteme bei Kinderspielen mit Figuren aus TV, Kino oder Comics, und auch nicht die diversen Module oder Ergänzungen zu Rollenspielen, sowie Spielesammlungen. Ebenso fehlen Spielbeilagen in Zeitschriften, reine CoSims und auch Lernspiele für Kleinstkinder sowie Beschäftigungs- und Hobby-Spiele mit bekannten Prinzipien.

* 1x1 Spiele *

FAMILIE MOGELEI

Karten-lege-Spiel mit Bluffelement für 3-8 Spieler ab 10 Jahren von Michael Kiesling

Kartenlegespiel, bei dem falsche und wahre Aussagen über abgelegte Karten die Punkte und weitere Spielreihenfolge festlegen.

ZÜNDSTOFF

Weltraumspiel

für 2-5 Spieler ab 10 Jahren

von Michael Kiesling

Im jährlichen All-Capone-Wettrennen zur Sonne gilt es zu gewinnen, und alle müssen mit selbstgebastelten Raketen an den Start, und erst wer 2 verschiedene Sonnenbrillen erobert hat, kann sich mit dem Titel „All-Capone“ schmücken.

* 2F – SPIELE *

FOPPEN

Kartenstichspiel

für 3-6 Spieler ab 8 Jahren

von Friedemann Friese

Derjenige Spieler, der die „schlechteste“ Karte gelegt hat, wurde „gefoppt“ und spielt im nächsten Stich nicht mit; wer als erster keine Karten mehr hat, gewinnt.

* ABACUS *

OLE

Kartenspiel

für 3-8 Spieler ab 8 Jahren

von Wolfgang Panning

Ablegespiel zum Kartenablegen mit möglichst wenig Minuspunkten. Beginnt man eine Serie, kassiert man einen Strafchip.

PAPARAZZO

Kartenspiel

für 3-5 Spieler ab 8 Jahren

von Friedhelm Friese und Wolfgang Panning

Reines Kartenspiel mit Versteigerungselement um Prominentenphotos und deren Skandalwert für ein Schmierblatt - wer ist der beste Zwischenhändler?

* ADLUNG SPIELE *

DIE VERRÜCKTE KETTE

Legespiel

für 1 oder mehrere Spieler

von Karsten Adlung

Eine Seitwärtsentwicklung seines Erstlings „CHEROLI“, Karsten Adlung benützt die Bögen hier auch als graue Kettenglieder, die mit

bunten Bögen zusammengehalten werden.

Auf Aufgabenkarten sind gewisse Reihenfolgen dieser bunten Bögen abgebildet, die man sich erarbeiten muß. Besonders auffällig die völlig ungewöhnlich und gelungen gestaltete Spielregel als Fließschema.

SPEED

Kartenlegespiel

für 2 Spieler ab 8 Jahren

von Reinhard Staupe

Ohne Zugreihenfolge legen beide Spieler gleichzeitig und so schnell wie möglich ihre Karten ab, Symbol auf Symbol, Farbe auf Farbe oder Menge auf Menge. Vorsicht! Verletzungsgefahr.

* ALDERAC ENTERTAINMENT GROUP *

LEGEND OF THE FIVE RINGS

Sammelkartenspiel

für mehrere Spieler

von David Sesay, John Zinser und David Williams

Die Spieler repräsentieren einen der 6 Clans, die um die Nachfolge auf den Kaiserthron kämpfen, mehr als ein Spieler kann zu einem Clan gehören.

Starterdeck mit 60 und Booster mit 15 Karten, Imperial Edition.

* AMIGO *

BÄRENWALD

Positionsspiel

für 2 Spieler ab 5 Jahren

Jeder Spieler hat 16 Bäume, die er mit der Farbseite zu sich aufstellt, würfelt eine Farbe und dreht einen Baum des Gegners um, ob die Farben übereinstimmen. Wenn ja, darf der Baum entfernt werden. So bahnt man sich einen Weg zum gegenüberliegenden Waldrand, wer das zuerst schafft gewinnt. Bären bleiben stehen, falsche Farben werden zurückgedreht.

BILLABONG

Lauf- und Positionsspiel

für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

von Eric Solomon

Der Erfolg des Jahres 1994, aufgenommen in die Auswahlliste zur Wahl „Spiel des Jahres“, jetzt neu aufgelegt in einem großen Spieleverlag. Damit ist dieses Spiel nun allen Interessenten zugänglich, weil überall erhältlich. Känguruhs springen einmal um den Billabong, das Wasserloch in der Mitte, dabei sind Seriensprünge möglich, sofern nicht gegnerische Känguruhs im Weg stehen.

DUELL DER SCHAMANEN

Positionsspiel

für 2 Spieler ab 12 Jahren

von Wolfgang Kramer

Ein Kräfteressen von Schamanen auf 9 Duellorten, der Sieg im Duell bringt Muschelchips, nach 9 Duellen gewinnt der Spieler mit den meisten Chips. Zuerst werden alle Zahlensteine gesetzt, dann verdeckt der Duellort bestimmt, wer dort den höheren Stein gesetzt hat, gewinnt das Duell und zahlt die Differenz, nach jedem Duell darf wechselweise ein Spieler zwei seiner Steine vertauschen.

ESPRESSO

Kartenspiel

für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

Mit dem Untertitel Chaos im Cafe präsentiert sich dieses Ablegespiel, jeder Spieler hat 36 Karten, von denen er neun auswählt, die er als Espresso-Stapel vor sich ablegt, dazu kommen drei offene Hilfskarten. Wer als erster seinen Espresso-Stapel abgelegt hat, hat gewonnen.

HATTRICK

Stichspiel

für 4-6 Personen ab 10 Jahren

Eine Karte wird ausgespielt, die anderen Spieler bedienen mit einer gleichfarbigen Karte oder legen eine Karte der zweiten Farbe daneben, d.h. eröffnen einen zweiten Stich, die nachfolgenden Spieler müssen einen der beiden Stapel bedienen oder passen, der höchste Zahlenwert jeder Farbe gewinnt dem Spieler den Stich, am Ende wird nach gewonnenen Stichen und gepassten Karten abgerechnet.

KLEINE BIENE FLIEG SCHNELL LOS!

Kinderspiel

für 2-4 Kinder ab 3.5 Jahren

Die Bienen wollen in ihren Korb fliegen, von Blüte zu Blüte, trifft eine Biene eine andere, muß diese zurück zum Start. Gewürfelt werden darf solange wie die gewürfelten Farben mit einer Nachbarblüte übereinstimmen.

MEDICI

Handelsspiel

für 3-6 Spieler ab 10 Jahren

von Reiner Knizia

Florenz als Handelsumschlagplatz der Renaissance, es geht um die Waren Gewürze, Metalle, Porzellan, Farben, Tuche und Gewürze, die es möglichst günstig einzukaufen gilt, denn gewertet werden die wertvollsten Lagerbestände und Handelsmonopole, dabei ist die Lagerkapazität beschränkt.

NUBA - DIE ZEIT DES GROSSEN FESTES

Taktikspiel

für 2 Personen ab 12 Jahren

von Reiner Knizia

Nach dem Erntefest gibt es Ringkämpfe mit anschließendem Musikwettbewerb, Spielziel ist, die guten Musiker, die aber sehr schwache Ringer sind, auf die gegnerische Grundfläche zu bringen, dazu müssen die besseren Ringer den Musikern den Weg freimachen.

RAT MAL

Such und Ratespiel

für 2 Spieler ab 5 Jahren

Ein Spieler versteckt einen Chip unter einem Bildstein, jede Frage muß mit einem Chip bezahlt werden, 25 Bilder liegen auf, geantwortet wird mit ja oder nein, gefragt wird z.B. Ist es eine Pflanze? Ein Tier? und ähnliches.

TOR

Sportspiel

für 2 Spieler ab 8 Jahren

von Reiner Knizia

Eine Fußballsimulation mit Spielkarten, die Spieler wählen eine Karte, die höhere Handkarte entscheidet, wohin der Ball vorrückt, solange, bis ein Tor fällt. Gespielt werden 2 Halbzeiten mit jeweils 13 Karten.

* APS *

DAS SCHNELLE PAKET

Werbispiel

für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Produziert von Ravensburger für APS

Idee und Autor: Erwin Wanek

Auftragsrouten um Abhol- und Zustellkarten, die Route muß vorgewählt werden und darf nicht geändert werden.

* ASS *

AUF NUMMER SICHER

Taktikspiel

für 4 Spieler ab 8 Jahren

Ein winziger Plan, 16 kleine Felder, und dazu

für jeden Spieler 4 Halmakegel, und dann muß man nur noch setzen - die gleiche Farbe darf nie rechts, links, oben, unten oder diagonal stehen, sonst ist die Farbe ausgeschieden - hat hier jemand einfach gesagt?

AUF TEUFEL KOMM RAUS

Legespiel
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
von Niek Neuwahl

In der Serie „The Best of ...“ ist heuer Niek Neuwahl an der Reihe, mit einem Legespiel aus Dreieckselementen, der längste Teufelsschwanz gewinnt.

DIE KAUGUMMIBANDE

Aktionsspiel
für 2-6 Spieler ab 5 Jahren

Ein Laufspiel mit einem Dreh, denn statt des Würfels gibt es einen Kaugummiautomaten, der nach gutem Schütteln einen farbigen Kaugummi nach oben befördert, und dann wird zum nächsten Feld der gleichen Farbe gezogen.

DOKTOR K. JAGT 006

Agenten-„Poker“
für 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren

von Dirk Hanneforth und Hajo Bücken
Agenten gehen um, doch wie in dem Geschäft üblich, gibt es einen Doppelagenten und hier kommt nun das Mißtrauen ins Spiel. Wer ist das schwarze Schaf, wer hat so viele Identitätskarten wie möglich, um mindestens 6 Ausrüstungsgegenstände einzusammeln?

DOUBLE VISION

Reflexionsspiel
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Jeder Spieler, der auf der Oberseite und im Spiegelbild (also auf der Unterseite) eines Plättchens genau 6 Symbole zählt, darf das Plättchen nehmen. Es gibt Regeln für 7 verschiedene Spielvarianten für das Spiel mit dem reflektierenden Spielplan.

LA*TREL

Abstraktes Spiel
für 2 Personen

Die Schachtel verspricht das „spielerische Denkduell des 21. Jahrhunderts“, die Angreifer des Gegners müssen geschlagen oder bewegungsunfähig gemacht werden. Dazu hat man 18 Figuren, 8 Verteidiger, 2 Tridents, 4 Quadrus und 2 Rondos. Die Grundaufstellung erinnert an Schach, die 8 Verteidiger stehen wie die Bauern vor den anderen Figuren, dann wird entsprechend den Regeln gezogen, es besteht kein Schlagzwang, Kettenzüge und mehrfaches Schlagen darin sind erlaubt.

HÄSCHEN AUS DEM HUT

Gedächtnisspiel
für 2-4 Kinder ab 6 Jahren

nach einer Idee von Bar David
Wie beim Zauberer gibt es Zylinder und in denen stecken Kaninchen, genauer gesagt, darunter stecken Kaninchen, es sind 10 Zylinder und 32 Häschen und hier heißt es nicht, die eigenen zu finden, sondern die eigenen möglichst schnell und als erster unter den Zylindern zu verstecken, was natürlich die anderen Spieler zu verhindern suchen.

HOPSI

Karten-Suchspiel
für 2 bis 4 Kinder ab 3 Jahren

In der Blumenwiese sind Hasen, Füchse und Geheimgänge versteckt, jedes Kind versucht, seine vier eigenen Hasen nach Hause zu bringen, gezogen wird von allen mit einer großen Hasenfigur.

NUMMERUS ZAHLUS

Zahlenspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren
von Sid Sackson

Gesucht ist die längste Kette aus Zahlen in direkter Reihenfolge, zwei Zahlen, z.B. 4-5, sind schon eine Kette, der Sternchip ist ein Joker, den man verschiebt und zum Kettenbildern benutzt kann, die damit erreichten Zahlen werden vom Brett genommen.

POST FÜR DEN TIGER

Janosch-Künstlerspiel
für 2 bis 6 Kinder ab 5 Jahren

Mit den Figuren des Zeichners Janosch wurde hier ein Spiel gestaltet, bei dem die Kinder Briefe verteilen müssen, denen der Absender fehlt, dabei hilft auch ein Telefon, wer dem Tiger zuerst die vier richtigen Briefe gebracht hat, hat gewonnen.

VON GROSSEN UND KLEINEN TIEREN

Ratespiel um Tiergrößen
für 2-4 Spieler ab Jahren

Jeder hat einen Plan, darauf sind Luftballons abgebildet. Tierkarten werden gemischt, die oberste aufgedeckt und dann wird geraten, ob das nächste aufgedeckte Tier größer oder kleiner ist.

WICHTELRENNEN

Laufspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren
von Heinz Meister

Die Wichtelkinder spielen im Wald und wollen als erstes daheim sein, damit sie nicht abwaschen müssen. Also gilt es durch den Wald zu laufen und schnell die eigenen Waldkarten loszuwerden, ziehen darf man nur auf Blumenfelder, die Richtung ist frei, weiter anlegen darf man nur, wenn man danach mit dem eigenen Wichtel draufhüpfen kann.

WIMMELBURGER

für 2-6 Spieler ab 4 Jahren

Wimmelburger ist ein seltsamer Name für Hamburger und sie sind auch seltsam, der Belag besteht aus Salami, Socken, Fisch und Kaulquappen, Gummibärchen oder Kreuzspinne. Gelegt werden die Zutaten auf eine Brotunterseite, jeder kann jederzeit mit Brotoberseite abschließen und die Zutaten in richtiger Reihenfolge aufzählen. Schafft er das, bekommt er den Burger, sonst ist der nächste dran.

* ATLAS GAMES *

ON THE EDGE

Sammelkarten Spiel
für 2 oder mehr Spieler

von Jonathan Tweet und John Nephew
basiert auf dem Rollenspiel gleichen Namens
Sammelkartenspiel zum Thema Verschwörung zur Beherrschung der Mittelmeerinsel Al Amarja. Die Karten sind die Verbündeten und Ressourcen, von Kontakten in der Kunstszene bis zu Waffen außerirdischer Technologie, die Karten sind nummeriert. Starterdeck 60 Karten, Booster in anderer Ausstattung, beschriftet „Standard Version“

ON THE EDGE

ARCANA

Autor: John Nephew

Dritte Expansion zu „On The Edge“, Anzahl der neuen Karten auf dem Booster nicht angegeben, 10 Karten im Booster

ON THE EDGE

SHADOWS

Autor: Jonathan Tweet

Zweite Expansion zu „On The Edge“, 117 neue

Karten

ON THE EDGE

THE CUT-UPS PROJECT

Autor: Robin C. Laws

Erste Expansion zu „On The Edge“, 90 neue Karten

ONCE UPON A TIME

Kartenspiel

für 2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren

von Richard Lambert, Andrew Rilstone und James Wallis

Es wird eine Geschichte erzählt, wenn ein anderer Spieler ein in der Geschichte vorkommendes Element in seinen Karten hat, übernimmt er die Geschichte. Wer alle seine Karten abgespielt hat, beendet die Geschichte mit „Happy Ever After“ und gewinnt.

* BAMBUS SPIELEVERLAG *

FLASCHENTEUFEL

für 3-4 Spieler ab 10 Jahren

von Günther Cornett

Kartenspiel mit Farbwagen

SCHLANGENNEST

Legespiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

von Günter Cornett

Fünf Farben, jeder Spieler versucht in seiner Farbe + neutrale Steine die längste Schlange zu legen.

BLACK DRAGON PRESS

TEMPEST OF THE GODS

Sammelkartenspiel

für 2 oder mehr Spieler

von Matthew Yarro, Colin Murcay

Starterdeck mit 70 Karten und Booster mit 15 Karten

Kampf der Götter um die Vorherrschaft, jeder Spieler repräsentiert einen Pantheon - gut, böse oder Chaos - und verfügt über die entsprechende Gefolgschaft, das Spiel endet, wenn ein Spieler alle Karten des Gegners ausschaltet oder wenn ein Gott in den Kampf eingreift.

* BLATZ *

BENJAMIN BLÜMCHEN - ÄRGERN LOHNT SICH

NICHT

Würfellaufspiel

für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

Unter dem Deckmantel von Benjamin Blümchen, der schon zu einer richtigen Kultfigur geworden ist, wird hier das Mensch-ärgere-dich-Prinzip mit einem Farbwürfel neu aufbereitet.

DIE SCHLANGEN VON DELHI

Legespiel

für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

von Manfred Franz

Alle Schlangenkarten werden verdeckt gemischt, jeder zieht 5 und dann geht die Beschwörung los, jeder Spieler sucht sich eine Schlange aus und kann daran so viele passende Karten anlegen wie er will - die Joker gelten für alle Farben, dann wird wieder auf 5 ergänzt und der nächste ist dran - es gibt aber auch Tunnel unter den Schlangen!

NOMADI

Taktisches Würfelspiel

für 2-5 Spieler ab 10 Jahren

von Reinhold Wittig

Im Schutz der Karawane wird die endlose Wüste auf dem bestmöglichen Weg durchquert, dabei darf kein Karawanenmitglied verloren gehen. Dazu muß man noch Wasser finden, die Schlucht überwinden und am Ende den Schatten der Oase

erreichen. Eine Überarbeitung von Wabanti, Edition Perlhuhn.

STONEHENGE

Taktikspiel
für 2 Spieler ab 10 Jahren
von Reiner Knizia
Druidentreffen in Stonehenge zur Sommersonnenwende - in der aufgehenden Sonne erscheinen Linien, in deren Schnittpunkten sich die Kräfte verstärken - die Spieler setzen ihre eigenen Steine möglichst so auf die Schnittpunkte, daß die Steine in einer Linie zusammengerechnet mehr ergeben als die Steine des Gegners. In jeder dieser Linien darf man einen Megalithen zum Zeichen der Dominanz setzen.

* BRADY GAMES *

MORTAL KOBAT KARD GAME

Sammelkartenspiel
für 2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren
von Robert Stratman
Kampf um das Schicksal der Erde als einer von 20 Kämpfern
Starterdeck mit 60 Karten und Booster mit 15 Karten, Limited Red Border Edition

* BRAINTRUST GAMES *

DIE BÖRSE

Börsenspiel
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
von Peter Schurzmann
Mit dem Untertitel WISO-Börsenspiel um das Kaufen und Verkaufen von Aktien, es gibt auch Anlagebereiche für riskante Spekulationen.

FORMEL 1

Autorennspiel
für 2-4 Spieler ab 6 Jahren
Die bekannten Komponenten eines Formel-1-Rennens von Boxenstop bis Öl auf der Fahrbahn, Elektronikprobleme und Schikanen in den Kurven, Ähnlichkeiten mit existierenden Spielen sind aufgrund der Thematik fast unvermeidlich.

GEH AUFS GANZE!

Spiel zur Fernsehshow
für 2-5 Spieler ab 7 Jahren
von Peter Schurzmann
Ein Spieler zieht solange Karten wie er will oder bis der Zonk erscheint, dann ist in jedem Fall Schluß und alles verloren. Solange der Spieler Karten zieht, bieten die anderen Spieler Geld für Aufhören, Weiterziehen oder Stapel wechseln.

KOMMISSAR REX

Spiel zur Fernsehserie
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
von Peter Schurzmann
Ein Laufspiel mit Würfelementen, angelehnt an Scotland Yard, Thema ist die Fernsehserie „Kommissar Rex“, Mechanismus einfach, aber brauchbar.

RISKIER WAS!

Spiel zur Fernsehshow
für 3-6 Spieler ab 12 Jahren
von Pia Praschan
Genau wie in der Fernsehshow müssen aus Blöcken von meist 16 Begriffen jene herausgefunden, die der Frage entsprechen, z.B. welche der 16 Begriffe sind Affenarten? Ein Lösungsheft liegt bei.

* CALIBER GAME SYSTEMS *

POWERCARDZ

Sammelkartenspiel
für 2 Spieler
von Bob Hickley und Joe Martin
Thema: Karte gegen Karte, es gibt Character und Enhancement Cards, Spielziel: alle Charaktere aus der Hand des Gegners zu entfernen.
Starterdeck mit 50 und Booster mit 15 Karten von insgesamt 300, verschiedene Packungen

POWERCARDZ

SPAWN
Sammelkartenspiel
für 2 Spieler
von Bob Hickley, Joe Martin und Tim Parsons
Prinzip von Powercardsz auf der Basis des Comics „Spawn“
Starterdeck mit 50 Karten von 190.

* CARD SHARKS *

SUPER DECK!

Sammelkartenspiel
für 2 oder mehr Spieler
von Marc Miller
Zum Thema Superhelden, Comic-angelehnt, 160 Karten, 60 im Starterdeck

SUPER DECK!

Slim Deck
Autor: Marc Miller
Booster/Expansion als sogenanntes Slim Deck mit 30 Karten, 160 neue Karten mit Bonus Karten

* CARDZ DISTRIBUTION *

HYBORIAN GATES

Sammelkartenspiel, Limited Edition
Mit beigefügtem Spielmaterial wie Faltpyramiden und Torkarten, je nach Spielerzahl müssen unterschiedlich viele Dimensionen kontrolliert werden, Illustrationen von Boris Vallejo, als Starterpack sind zwei Decks zusammengehängt. Im Booster 1 Gate Card und 1 Pyramid Card enthalten, eine von 1000 Packungen enthält 1 Ancient Gate (auszutauschen gegen eine Originalgraphik Boris Vallejo/Julie Bell), 1 von 375 mit Angel Storm oder Winning Card.

* Chameleon Eclectic Entertainment *

THE LAST CRUSADE

FROM NORMANDY TO THE RHINE
Sammelkartenspiel
für 2 oder mehr Spieler
von John Hopler
Thema WWII in Europa, unterschiedliche Siegbedingungen für Alliierte oder Deutsche. Limitierte Anniversary Edition, Starterdeck und Booster mit 12 Karten

* COLUMBIA GAMES *

DIXIE SHILOH

Sammelkartenspiel für 2 Spieler
von Tom Dalgliesh
Starterdeck mit 60 Karten von 400
Thema Amerikanischer Bürgerkrieg, mit allen Einheiten der Schlacht von Shiloh, die Spieler halten Karten 3:4 für CSA und USA bis maximal 36 und 48. Im Gegensatz zu anderen Systemen ist hier jede Karte nur einmal im Spiel erlaubt, ausgenommen einige Spezialkarten, keine Boosterpacks.

* COMPANION GAMES *

GALACTIC EMPIRES

Sammelkartenspiel
für 2 Spieler
von Henry C. Schulte, John Hammer
SF-Thema, galaktische Imperien kämpfen um die Vorherrschaft, jedes Imperium enthält verschiedenste Rassen, es gibt zwei verschiedene Starterdecks, aber das Grundspiel ist bereits zu zweit mit einem Starterdeck möglich.

NEW EMPIRES

Basic Deck C zum Sammelkartenspiel Galactic Empires
Enthält Starterkarten für 4 neue Imperien, weitere sind angekündigt. 50 Karten für 3 Flotten, die Karten im Starterset sind nicht zufällig, sondern so ausgesucht, daß man spielen kann.

NEW EMPIRES

Series 3 Expansion Pack
Expansion Set mit 152 Karten, 12 im Booster, keine näheren Angaben

GALACTIC EMPIRES

POWERS OF THE MIND
Series 4 Expansion Pack
Expansion Set mit 152 Karten, 12 im Booster, keine näheren Angaben

GALACTIC EMPIRES

TIME GATES
Series 5 Expansion Pack
Expansion Set mit 152 Karten, 12 im Booster, keine näheren Angaben

* EDALUS ENTERTAINMENT *

SHADOWFIST

Sammelkartenspiel für 2 Spieler
von Jose Garcia und Robin C. Laws
Sammelkartenspiel, Thema Kampf aller gegen alle um magische Kraft-Punkte auf der Erde, wer zuerst fünf davon erobern kann, hat gewonnen. 60 Karten im Starterdeck, 12 im Booster

SHADOWFIST NETHERWORLD

Limitierte Edition
Autor: Jose Garcia und Robim C. Laws
12 Karten im Boosterpack, erste Expansion zu Shadowfist

* RGAUD *

GANG OF FOUR

Kartenspiel für 3 oder 4 Spiele
Thema Machtkampf und die entsprechenden Mechanismen, Hintergrund Chinas „Viererbände“ unter Mao Tse Tung, letztendlich gewinnt derjenige mit den wenigsten Punkten, wenn der Verlierer 100 Punkte überschreitet.

* DAS SPIEL *

SAXUM

Taktisches Würfelspiel
für 2 Spieler ab 10 Jahren
von Sid Sackson
Auf 5x5 Feldern, die mit 2 Würfeln ausgewählt werden, gewinnt derjenige Spieler, der zuerst 177 Punkte erreicht oder sieben Reihen oder wenn der Gegner keinen Versicherungsschip mehr hat.

* DECIPHER *

STAR TREK THE NEXT GENERATION
Sammelkartenspiel
für 2 Spieler
von Tom Braunlich
Starterdeck, 60 Karten
Sammelkartenspiel zum Thema Star Trek Next Generation, die Karten sind Federation, Klingon, Romulan und neutral (können mit jeder Fraktion gespielt werden), die Spieler müssen die von ihnen für ihre Hand gewählten Missionen erfüllen und bekommen dafür Punkte, 1995 unlimited White Border Edition, auch mit 15-Karten-Boostern.

ST:TNG
FREE WARP PACK
12 Karten Set, White Border Edition, nur Common Cards, Werbepaket im Jahr 1995, z.B. bei GenCon

ST:TNG
ALTERNATE UNIVERSE
Erste Expansion, 15 Karten Set, Black Border Limited Edition, rotes Emblem im silbernen Quadrat, insgesamt mehr als 120 Karten

ST:TNG
LIMITED EDITION COLLECTOR'S TIN
Sammlerausgabe des Grundspiels, je eine der ursprünglichen 363 Karten, mit Silberrand, Liste aller bisher erschienenen Karten.

STAR WARS
Decipher Inc.
Sammelkartenspiel zum Film
Limited Premiere Edition, 324 Karten
60 Karten Starter Deck und 15 Karten Booster

* DIE SPIELE AGENTUR *

RENNSCHWEIN RUDI RÜSSEL
Die Spiele Agentur (Hans-im-Glück)
Wettrennen
für 3-4 Spieler ab 7 Jahren
von Donna Schmidt-Abels
Spiel zum Film
Gezogen wird die Differenz der Rennkarten zum nächsten Spieler, aber nur von dem Spieler mit der höchsten Karte, gleich hohe höchste Karten führen zum Positionstausch, an einigen Stellen gibt es einen Kartentausch Hand gegen Austauschstapel.

* DB-SPIELE *

TIMBUKTU
Lauf- und Handelsspiel
für 3-5 Spieler
von Dirk Henn
Über so viele Etappen wie Mitspieler führt der Weg nach Timbuktu, auf Karawanen müssen die wertvollsten Waren nach Timbuktu gebracht werden, jede Karawane muß dabei mindestens drei verschiedene Waren tragen.

* DORIS & FRANK *

MÜ
Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 11 Jahren
von Doris Matthäus und Frank Nestel
Ungewöhnliches Stich-Kartenspiel, bei dem nach einer Bietphase die Trümpfe festgelegt werden, wobei die Chef-Farbe oder -zahl die Vize-Farbe oder -zahl übersticht, sofern es einen Vize gibt, oder einen Chef, wenn nicht einen Eklat.

* DREAM GREEN *

PARDON?
Taktikspiel
für 2 Personen oder Teams
von Don Green
Auf einem 13x3-Schachmuster-Brett mit 2 schwarzen Endfeldern soll jeder 12 Steine in das Endfeld des Gegners bringen, die Steine werden durch Würfelwurf bewegt.
Ausgewählt für die Liste „Best 100“ des Spielemagazins „Games“.

* DREI MAGIER VERLAG *

JO MÜLLER'S KINO QUIZ
Quizspiel zum Thema Kino
für 3-8 Spieler ab 10 Jahren
von Jo Müller und Rüttinger Design
Ein sehr aufwendig und schön gestaltetes Spiel, das erste aus dem neuen Verlag von Johannes Rüttinger, dem Hausautor von Noris, mit Kinohits auf CD und zwei Quizfächern für die 1280 Fragen und mehr als 2000 Auswahlantworten zu den Themen „Stars“, „Ton ab“, „Genres“ und „Kultfilme“

VENICE CONNECTION

Legespiel
für 2 Spieler ab 10 Jahren
von Alex Randolph
16 Plättchen sind auf der einen Seite mit geraden „Kanälen“, auf der anderen Seite mit „gebogenen“ Kanälen, die im Winkel zwei benachbarte Seiten verbinden bedruckt. Spielziel ist, einen durchgehenden Kanal zu bauen. Wer den Kanal schließt gewinnt, dabei müssen nicht alle Karten benutzt werden.

* EDIGAMES *

QUIZ
2 Spieler ab 10 Jahren
5 Steine der eigenen Farbe sollen waagrecht, senkrecht oder diagonal aneinandergereiht werden, die Steine werden einzeln und nur vom Spielplanrand aus eingesetzt, jeder neue Stein schiebt die anderen weiter. Ist die Reihe voll, wird am Ende hinausgeworfen, alle können geworfen werden, nur nicht der vom Gegner zuletzt eingeschobene Stein. Schon 1994 in Nürnberg zu sehen.

* EDITION PERLUHN *

DIAMANTEN-FIEBER
Such- und Versteckspiel
für 2-5 Spieler
von Karin und Reinhold Wittig
Teilweise magnetisierte Tigeraugen werden an die Spieler verteilt, die unmagnetischen in 12 Haufen angeordnet. Die Spieler plazieren ihre Steine auf den Haufen (unbeobachtet von den anderen) und versuchen dann auf beliebigen Haufen möglichst viel zu angeln.

MARY PENNYLANE
Knobelspiel
für 2 Spieler und 1 Wirt
von Reinhold Wittig
Knobelspiel unter Einbeziehung eines neutralen Spielsteins, genannt „Stein des Wirts“. Je nach Knobelergebnis bewegen sich die Figuren Richtung Ziel.

* EDITRICE GIOCHI *

ANNO DOMINI
Strategie und Eroberungsspiel
für 4 Spieler ab 14 Jahren
Europa im Mittelalter wird durch 36 Gebiete

repräsentiert, dazu 7 Meeresgebiete, alle Gebiete werden zuerst an die Spieler verteilt, danach wechseln sich militärische und Verwaltungsphasen ab, bis ein Spieler 8 Kathedralen erobert hat.

ARCHIMEDES
Strategiespiel
für 2 oder 3 Spieler
von Niek Neuwahl
Pro Spieler werden auf einem sechseitigen Spielbrett, unterteilt in Dreiecksvertiefungen, 4 Spielfiguren aufgestellt. Die Spielfiguren sind Würfel, die übers Eck genau in die Vertiefungen passen und sich zum Ziehen über die Plankanten in das angrenzende Feld kippen lassen. Wer zuerst seine Würfel auf der anderen Seite hat, hat gewonnen.

DONALD DUCK QUACK
Serie Pocket
Laufspiel mit Steckern mit Disney-Charakteren, Hängekarton, Spiel in Transportkassette

JUNIOR FARBEN UND FORMEN
Lernspiel zum Thema Farben und Formen mit Disney-Motiven,
Altersgruppe 5-8 Jahre

JUNIOR WÖRTER UND BUCHSTABEN
Lernspiel zum Thema Wörter und Buchstaben mit Disney-Motiven,
Altersgruppe 5-8 Jahre

JUNIOR MATHEMATIK UND ZAHLEN
Lernspiel zum Thema Mathematik und Zahlen mit Disney-Motiven,
Altersgruppe 5-8 Jahre

KLANG GAME
Serie Pocket
Kreativspiel
für 4 oder mehr Spieler ab 8 Jahren
Das Komplementärspiel zu Mimus, hier dürfen zur Darstellung der Begriffe nur Geräusche nachgeahmt werden. Ebenfalls im Taschenkalender-Format verpackt.

MIMUS GAME
Serie Pocket
Kreativspiel
für 4 oder mehr Spieler ab 8 Jahren
Verpackt in ein taschenkalenderähnliches Etui findet sich wieder eine Activity-Variante, hier werden nur Gesten und Mimik verwendet, Worte oder andere Geräusche sind strengstens verboten.

NACH DEM REGEN
Taktikspiel
für 2 bis 4 Spieler
von Alex Randolph
Nach dem Regen spielen die Wichtel ein Spiel für die Regenbogenkönigin, immer wenn sie es schaffen, eine Reihe von 4 verschiedenfarbigen Pilzen aufzustellen, bekommen sie zur Belohnung einen Edelstein, wer am Schluß die meisten Edelsteine besitzt, hat gewonnen. Im Spiel zu dritt muß man dem linken Nachbarn helfen, denn die eigenen und dessen Punkte werden addiert, beim Spiel zu viert die der gegenüberstehenden Partner.

POCAHONTAS DAS SPIEL DES WEGES
In Hängekarton gepacktes Kleinspiel zum Pocahontas-Themenkreis, Laufspiel

POCAHONTAS DAS WÜRFELSPIEL
In Hängekarton gepacktes Kleinspiel zum Pocahontas-Themenkreis, Würfelspiel

TAM TAM

Kreativ- und Aktionsspiel

für 3 oder mehr Spieler ab 8 Jahren

Die eg-Variante von Activity, die Variante besteht darin, daß es hier die Gruppen Zeichnung, Mimik, Laute und Tangram gibt, mit denen die vorgegebenen Begriffe dargestellt werden müssen, die zu verwendende Gruppe wird vom Standort der Spielfigur bestimmt, wobei das Tangram dann ins Spiel kommt, wenn auf der gezogenen Karte die Gruppe nicht angegeben ist.

* EUROGAMES *

CONDOTTIERE

Spiel um Gebiets Eroberungen

für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

von Dominique Ehrhard und Duccio Vitale

Es geht um die Stadtstaaten im Italien der Hochblüte der Renaissance, mit wechselnden Siegbedingungen je nach Anzahl der Mitspieler. Jede Spielrunde setzt sich aus mehreren Kämpfen um den Besitz der Städte zusammen, die mit Karten ausgetragen werden, Besitz von Städten bringt weitere Karten.

* FANFOR *

IN DUBIO PRO RE

Kartenspiel mit Justiz-Thema

für 4-8 Spieler

von Valentin Herman

Vorwürfe sind mit Minuspunkten = Streitwert versehen, die Spieler müssen sich über deren Verteidigung einigen oder es geht vor Gericht, dann entscheidet der Wert der Paragraphen-Karten.

* FLEER ENTERTAINMENT *

OVERPOWER

Sammelkartenspiel zum Thema Marvel

Superhero

Thema: Comic Marvel, Kampf der einzelnen „Helden“ gegeneinander. 6 verschiedene Starterdecks mit gleicher Artikelnummer: Clobberin_Time, lila; Deadly Foes, orangebraun; Heroes Assemble, türkisblau; Lethal Allies, rot; Mutants Unite, grün; Sworn to protect, blau Die Booster kommen in 4 verschiedene Varianten, 9 sind angekündigt, unterschieden durch Farbe und Bild.

* FPG GAMES *

GUARDIANS

Sammelkartenspiel

für 2 oder mehr Spieler

von Keith Parkinson und Luke Peterschmidt

Thema Fantasy und graue Vorzeit, Starterdeck, Booster mit 14 Karten

GUARDIANS

Sammelkartenspiel

für 2 oder mehr Spieler

von Keith Parkinson und Luke Peterschmidt

Starterdeck mit 60 Karten und Regel,

Boosterdeck mit 14 Karten

Revised Edition mit anderen Artikelnummern gegenüber der ursprünglichen Ausgabe

* FRANCKH KOSMOS *

DIE SIEDLER VON CATAN

Entwicklungsspiel mit Wirtschaftselementen

für 3 oder 4 Spieler ab 12 Jahren

von Klaus Teuber

Schon der Gesprächsstoff in Nürnberg und dann Spiel des Jahres 1995 ist dieses Spiel um die Besiedlung von Catan, einer Insel aus

19 Landfeldern, Rohstoffe, Landschaften, Siedlungen, Straßen müssen gebaut, erschlossen, erhalten werden, bringen aber auch Erträge, mit denen gehandelt werden kann, 10 Siegpunkte sind notwendig.

FOCUS

Taktisches Spiel

für 2-4 Personen

von Sid Sackson

Serie: Spiele Galerie

Neuaufgabe, 1981 Spiel des Jahres (Ausgabe von Parker)

Jeder versucht, die Bewegungsmöglichkeiten der gegnerischen Steine durch Fangen und Schlagen einzuschränken. Dabei werden Türme gebildet und geschlagene Steine als Reservesteine zurück ins Spiel gebracht.

* FRANJOS *

TAHITI

Wirtschaftsspiel mit Versteigerungskomponente

für 2-4 Personen ab 12 Jahren

von Ralf zur Linde und Ralf Kahlert

Als Perlenfischer ist man an Perlenbänken beteiligt, pro Runde wird ein Bewegungswurf versteigert, das erreichte Feld bestimmt die Art der zu findenden Perlen oder wo man suchen kann. Sind zwei Bänke leer, wird bewertet, aber es zählt auch das Geld in der Schatztruhe.

* FUN & GAMES GROUP *

SIX CUBES

Würfelspiel

für 2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren

Man braucht eine Startziffer und bewegt sich dann durch die Zahlen mittels erzielter Punkte für erwürfelte Kombinationen.

* FUN CONNECTION *

CINEMA

Assoziations- und Partyspiel

für 4 oder mehr Spieler ab 14 Jahren

4 Spieler teilen sich in 2 Teams, Partner müssen zu den aufgedeckten Karten möglichst viele übereinstimmende Assoziationen finden, für die es Zugpunkte gibt. Die Bilder und Begriffe stammen alle aus dem Bereich Film/Kino.

MUSIC MYSTERY

Musikalisches Partyspiel

für 4 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

Die Spieler bilden 2-4 Teams, jedes Team hat Hit-Chips, ein Spieler eines Teams zieht eine Karte und entscheidet sich für Pantomime, Summen, Umschreiben oder ja/nein-Fragen, um seinem Team die Interpretation und den Titel mitzuteilen. „Hello Mary Lou“ von Ricky Nelson wird dabei wohl eher gesummt denn als Pantomime präsentiert werden.

TIMES

Spiel um Geschichtsdaten

für 2-5 Spieler ab 10 Jahren

von Uwe Rosenberg

Neuaufgabe unter dem Label Fun Connection, Spiel um Eingrenzung von Geschichtsdaten, man kann auch durch Anzweifeln der von anderen gewählten Perioden gewinnen, ohne das exakte Datum zu kennen.

* F.X. SCHMID *

ÄTSCH!

Laufspiel mit Spezialmechanismus

für 2-5 Spieler ab 6 Jahren

von Gunter Baars

Laufspiele sind bekannt, Knetmasse ist auch

bekannt, und wenn man beides kombiniert, kommt Ätsch heraus - die Spieler verstecken ein Plättchen im Knehtaufen, wer es beim Gegner findet, darf würfeln und ziehen, ansonsten der, der so gut versteckt hat. Alles Knete?

AUF ACHSE KARTENSPIEL

Kartenspiel

für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

von Wolfgang Kramer

Das Spiel besteht aus fünf Etappen, wer danach die weiteste Fahrstrecke geschafft hat, hat gewonnen. Jede Etappe besteht aus mehreren Runden, die ihrerseits aus Verlängern der Fahrstrecke, Ablegen des Kilometerzählers in der Tischmitte und Ergänzungen auf 10 Karten besteht.

BLÜTENHUPFER, FARBENTUPFER

Farbsuchspiel

für Kinder von 4-7 Jahren

von R. Staupe

Schmetterlinge suchen ihre Farben, sie haben Löcher in den Flügeln und fliegen über die bunte Blumenwiese und man muß darauf achten, daß jeder Schmetterling seine Flügel mit den richtigen Farben ergänzt, ohne daß dabei eine zweite Farbe sichtbar wird, die Schmetterlinge selbst dürfen sich überdecken.

CHAMPIONS MONSTERS

CHAMPIONS WARRIORS

Lizenz Seven Towns

Sammelkartenspiel für 2 Spieler

Thema wieder Kampf von Kriegerheeren oder Monstern, Starterdecks zu 42 Karten, geteilt in Monsters und Warriors, ein Ergänzungsdeck zu 10 Karten ist mit cellophaniert.

FILM AB!

Assoziationspiel

für 3-8 Spieler ab 12 Jahren

Stadt-Land hatten wir nun schon in vielerlei Ausführungen, aber es finden sich immer neue Varianten - hier mit Filmausschnitten auf der beigelegten Videokassette, der Anfangsbuchstabe wird erwürfelt und während des laufenden Spots die entsprechenden Begriffe notiert. Gleiches wird gestrichen, fragliches zur Diskussion gestellt.

FLIPPY

Aktions- und Geschicklichkeitsspiel

für 2-4 Kinder von 4-8 Jahren

von Anthony Vadasz

Die Seehunde am Rande des Wasserbeckens werfen mit ihren Flossen die bunten Ringe in die Luft. Und wenn ein Delphin gerade auftaucht, kann er weit genug aus dem Wasser kommen, um den geworfenen Ring aufzufangen. Am Ende zählen gefangene Ringe egal auf welchem Delphin.

KUNTERBUNT

Farbsuchspiel

für 2-6 Kinder ab 4 Jahren

von R. Staupe

Viele viele Dinge sind auf den Tafeln abgebildet, immer zweifarbig, aber manchmal blau-gelb, manchmal rot-grün usw. Die Tafeln werden paarweise aufgelegt und alle suchen nach Dingen, die auf beiden Tafeln genau die gleichen Farben haben.

PERSONALITY

Ein Schätzspiel

für 3-8 Personen ab 14 Jahren

von Wolfgang Kramer, Jürgen Grunau, H. Raggan Ein Spieler stellt aufgrund der auf einer Karte vorgegebenen Frage die Wahrscheinlichkeit seiner Antwort auf einer Skala von 0-10 ein und sucht sich einen Mitspieler als VIP-Paten, von

dem er glaubt, daß dieser über ihn zu diesem Thema die gleiche Einschätzung vornehmen kann. Je mangelhafter die Übereinstimmung zwischen Spieler und den Mitspielern, desto mehr Strafpunkte müssen gezogen werden. Der Spieler zieht soweit wie sein Pate.

PHASE 10

Kartenlegenspiel

für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

Phase heißen in diesem Spiel Kartenkombinationen, die man erreichen soll, jeder Spieler beginnt mit 10 Karten, der Rest kommt in den Vorrat, pro Zug wird 1 Karte aufgenommen, wenn möglich ausgelegt und dann 1 Karte abgelegt, das Spiel geht über 10 Runden, in denen die Phasen immer schwieriger werden.

PIEPMATZ

Merk- und Suchspiel

für 1-6 Kinder ab ca 4 Jahren

Ein bunter Spielplan mit Ansicht eines Bauernhofs, Opa Heinrich steht auf der Leiter und verteidigt sein Obst gegen den frechen Spatz, der sich immer die besten Stücke schnappt, sich aber immer gut versteckt. Finden kann man ihn, wenn man durch die Löcher im Plan sticht und ein Piepsen hört!

SEE YOU LATER...

Alligator-Zocker-Spiel

für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Wer dran ist, dreht eine Karte um und zieht das entsprechende Krokodil, landet er auf einem freien Feld, kann er weitermachen, bis er ein besetztes Feld erwischt. dann ist Ende. Hört er vorher auf, darf er mit seiner Spielfigur um die Anzahl der gesammelten Karten weiterziehen, ansonsten gehen die Karten an den Nachbarn, der weitersammelt.

SET!

Kartenspiel

für 2-8 Spieler ab 10 Jahren

Wie schon der Name sagt, geht es hier um Sets von Karten. 81 Karten unterscheiden sich in Menge, Farbe, Form und Füllung der Symbole und ein Set entsteht dann, wenn auf drei Karten eine der vier Eigenschaften entweder genau gleich oder völlig verschieden ist, gesucht werden die Sets in einer Auslage von 3x4 Karten, die weiter ergänzt wird. Teuflich, aber gut!

SUPER YATZI

Würfelspiel

für 2-6 Spieler ab 7 Jahren

Es sollen 8 verschiedene Karten eingesammelt werden, dazu gibt es jeweils eine Auslage von 6 Karten, die Karten werden mittels Würfelnkombinationen erobert, aus der Auslage oder von einem Mitspieler.

* GAMESMITHS *

THROWING STONES

Würfelsammelspiel

für beliebig viele Spieler

von Jeff Sialek

Würfelspiel zum Sammeln analog den Trading Cards, Fantasythema in der Welt Chaotia, auch Rollenspielsystem mit Regelbuch

* GAMEWRIGHT *

EAGLE KINGDOMS

Puzzle-Würfel-Spiel

für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Auf einem Spielplan aus Stoff wird ein Puzzle aus mit Würfelwerten versehenen Teilen gelegt. Auf den Teilen werden dann Figuren mit Werten von 1 bis 10 verteilt, dann wird gewürfelt und dem

Wurf entsprechende Teile können von der Figur befreit werden, aber nur von außen nach innen. Figuren bringen ihre Punkte, eine komplette Serie einen Bonus.

FROG JUICE

Kartenspiel

für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Kartenspiel zum Punktesammeln durch Power-Karten und Gefangennehmen von Karten, Kinderspiel

MUMMY RUMMY

Kartenspiel

für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Rummy-Variante, es müssen komplette Bilder ägyptischer Kunstwerke gebildet werden.

PIGASUS

Kartenspiel

für 2-6 Spieler ab 6 Jahren

Schnipp-Schnappvariante für Kinder mit doppelter Möglichkeit zu Punkten zu kommen.

QUESTS OF THE ROUND TABLE

Kartenspiel

für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Thema König Arthurs Tafelrunde, Turniere und Quests mit Lancelot und Merlin gegen Mordred und andere Gegner.

SLAMWICH

Kartenspiel

für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren

Weitere Schnipp-Schnappvariante mit Sandwich-Abbildungen, für kleinere Kinder

* GAMES WORKSHOP *

BLOOD BOWL

Fantasy-Football-Spiel, deutsche Ausgabe

für 2 Spieler ab 12 Jahren

von Jervis Johnson

Ausstattungsspiel mit viel Hintergrundinformation, Regeln eher einfach, basierend auf American Football, mit vielen Miniaturen.

ELF RANGER

Ergänzungspackung zu Warhammer Quest, ein Krieger mit allen Regeln und Spielzubehör, nicht ohne Grundspiel verwendbar.

LAIR OF THE ORC LORD

Ergänzungspackung zu Warhammer Quest, 8 verschiedene Zinn-Miniaturen, 36 neue Karten, neue Pläne und Regeln zu den Ergänzungen, nicht ohne Grundspiel verwendbar.

TALISMAN DRAGON'S TOWER

Drittes Erweiterungssset zur Neuauflage von Talisman, tatsächlich zu bauender Turm und Drachen.

WARHAMMER QUEST

Brettspiel zum Rollenspielsystem Warhammer für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren

Ähnlich Space Quest und Hero Quest, üppiges Ausstattungsspiel, mit mehreren vorgegebenen Abenteuern, die man durchspielen kann, jeweils 6 Abenteuer für jeden der fünf Räume auf dem Plan, immer mit Sonderregeln und Spezialinformationen.

* GIBSONS GAMES *

FORMULA MOTOR RACING

Autorennspiel

für 3-6 Spieler

von Reiner Knizia

Autorennspiel mit Karten ohne Rennstrecke,

die 12 Autos werden in einer Linie aufgelegt und durch Ausspielen von Karten bewegt, nach Aufheben der letzten Karte vom Stapel wird noch einmal ausgespielt, dann wird abgerechnet. Für das nächste Rennen bleiben die Autokarten liegen, ausgeschiedene Autos werden hinten angefügt. Nach mehreren Rennen (nach Vereinbarung) gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

TURF HORSE RACING

Pferderennspiel

für 3-6 Spieler

von Reiner Knizia

Mit Spielplan, pro Runde erhalten die Pferde eine Bewegungskarte, die für diese Runde gilt, die Karte hat Würfelsymbole, je nach Wurf wird das Pferd entsprechend weit gezogen. Jeder Spieler kann nur einen Wettchip pro Pferd setzen.

* GOLDSIEBER *

BAKSCHISCH

Bluffspiel

für 2-4 Spieler ab 9 Jahren

von Kara Ben Hering

Wer Kalif werden will, muß sich zu dessen Thron vorarbeiten und das geht nur, wenn man an der richtigen Stelle schmiert und dann auch noch die richtige Summe. Da muß man sich das Gold schon ganz gut einteilen.

GALOPP ROYAL

Rennspiel

für 3-6 Spieler ab 10 Jahren

von Klaus Teuber

Diesmal ist das Fortbewegungsmittel eine Sänfte, das Rennen findet im Park von Versailles statt und für jede Sänfte braucht man starke und möglichst gleich große und kräftige Träger, die man sich vor dem Rennen ersteigert. Da kann man schon mal danebengreifen und beim Rennen statt im Ziel im Teich landen.

LINIE 1

Schienenlegenspiel

für 2-5 Spieler ab 10 Jahren

von Stefan Dorra

Straßenbahnlinien sind das Thema dieses Spiels, jeder Spieler zieht sich Start- und Zielbahnhof und die für seine Linie nötigen Haltestellen und baut dann so direkt wie möglich durch Legen von Schienenplättchen seine Linie. Ist die Linie gebaut, muß sie noch von Anfang bis Ende befahren werden, wer das zuerst schafft, hat gewonnen.

STERNENHIMMEL

Positionsspiel für 3-5 Spieler

von Tom Schoeps

Auf den 12 Sternbildern werden Sterne ausgelegt. Die Sterne auf den Sternbildern sind durch Linien verbunden, auf große Sterne wird verdeckt gelegt, auf kleine offen. Schwarze Löcher schlucken benachbarte Sterne, Doppelsterne verdoppeln die Werte benachbarter Sterne. Sind alle Sterne besetzt, wird das Sternbild entsprechend abgerechnet.

* GRAHAM'S GAMES *

CREEPER

Strategiespiel

für 2 Spieler ab 8 Jahren

von Graham Lipscomb

Der Erfinder bezeichnet das Spiel als Mischung aus Reversi, Hex und Mühle. Die Spielfiguren bewegen sich, auf übersprungene Felder werden Scheiben der eigenen Farbe plziert, die aber vom Gegner umgedreht werden können. Ziel ist, eine durchgehende Linie der eigenen Farbe zu

bilden.

* HABA *

AB NACH HAUSE!

Wettlaufspiel

für 2-6 Kinder ab 4 Jahren

von Heinz Meister

Ein Spiel für kleine Kinder mit dem bekannt schönen Haba-Material, je nach Variante geht es um ein Wettrennen zwischen Frosch, Katze, Bär und Hund oder darum, welche Tiere sich zum Spielen verabredet haben.

DIE MÄUSEBANDE

Laufspiel

für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

von Heinz Meister

Die Mäuse wollen den Käse, aber der ist ganz hoch oben auf dem Regal und wer gar zu schnell und unvorsichtig hinaufklettert, rutscht ab und muß von vorne anfangen.

FEUERDRACHE

Laufspiel

für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

von Heinz Meister

Die kleinen Drachen holen Feuersteine aus dem Vulkan, die unterschiedlich gut glühen - und bei Treffen unterwegs gibt es oft überraschende Tauschaktionen, nicht immer unter Zustimmung aller Beteiligten.

HOPPEL-POPPEL

Würfelspiel um Tierformen

für 2-4 Kinder ab 3 Jahren

von Heinz Meister

Auf dem Spielplan jedes Kindes fehlen die Tierfiguren, die Kinder müssen diese durch Würfeln ergänzen, jedem Tier ist eine Würfelfarbe zugeordnet.

KARAMBOLAGE

Aktionsspiel

für 2-4 Kinder ab 6 Jahren

von Heinz Meister

Zwei Farbsteine der vorher erwürfelten Farbe sollen gegeneinander geschossen werden, im Erfolgsfall gibt es Punkte, der Bandenstein leistet etwas Hilfestellung.

PIEPMATZ

vertikales Laufspiel

für 2-6 Kinder ab 4 Jahren

vom KRAG-Team (Wolfgang Kramer/P.K. Jürgen Grunau)

Die kleinen Vogelkinder haben ihren ersten Flug hinter sich, sind hungrig und wollen zurück ins Nest. Dafür brauchen sie Kraft und Würmer, damit sie von Ast zu Ast zurück ins Nest hüpfen können. Holzbaum statt Spielbrett!

SCHLECKERMAUL

Suchspiel

für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

von Johannes Tranelis

Schnecke, Käfer, Frosch und Maus sind im hohen Gras unterwegs auf Futtersuche und jedes Tier hat natürlich dabei seine ganz besonderen Vorlieben und frißt nur die passenden Leckerbissen. Findet ein Tier fremdes Futter, gibt es für den richtigen Abnehmer auch noch eine Chance, es zu bekommen, er muß knobeln.

WONKA TONKA

Lauf- und Sammelspiel mit Indianerthema

für 2-4 Spieler ab 4 Jahren

von Brigitte Pokornig

Beim Wettrennen um die Totempfähle gibt es Häuptlingsfedern zu ergattern, immer dann, wenn man an einem Pfahl der eigenen Farbe

steht oder den Federköcher passiert, nur sollte man ein Treffen mit den Mitläufern vermeiden.

* HANS IM GLÜCK *

AM FUSS DES KILIMANDSCHARO

Lauf- und Wettrennspiel

für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

von Reiner Knizia

Serie: Hans im Glück Junior

Die Expeditionen sind in Savanne und Dschungel unterwegs, und je nach Gelände ist immer ein anderes Fortbewegungsmittel optimal; welches, ergibt sich aus der Mehrheit der Karten in der Hand eines Spielers zusammen, ausgelegte Ereignisplättchen können einen Zug wesentlich beeinflussen.

CANALETTO

Auktionsspiel

für 3 oder 4 Spieler ab 12 Jahren

von Günter Cornett

In Venedig gibt es unermeßliche Schätze zu finden und zur Versteigerung zu bringen und nach dem Ersteigern gewinnbringend weiterzuverkaufen - aber die Kunstschätze haben nur dann wirklichen Wert, wenn die ganze Gruppe verkauft wird - und wer das letzte Stück ergattert, bestimmt auch den Palazzo für die nächste Versteigerung.

EL GRANDE

Strategiespiel

für 2-5 Spieler ab 12 Jahren

von Wolfgang Kramer und Richard Ulrich
Spanien im 15. Jahrhundert, 12 verschiedene Königreiche, dazu Grafschaften, Fürstentümer und baskische Provinzen. Es geht um die Vorherrschaft in dieser politischen Landschaft, die Mehrheit an Caballeros in einer Region bringt Fortschritte auf dem Erfolgspfad.

STORY

Erzählspiel mit Karten

für 3-8 Spieler ab 7 Jahren

von Edith Grein-Böttcher

5 Karten kommen als Kreuz in die Mitte, der Startspieler beginnt zu erzählen und baut einen der ausliegenden Begriffe irgendwie in die Geschichte ein - wer es erkennt, nimmt den Begriff an sich, ein neuer wird eingelegt. Irrtum ist möglich und manchesmal erwünscht - wer am meisten Karten ergattert, gewinnt.

* HEXAGAMES *

KOALITION

Wahlspiel für 3-10 Spieler

von Hartmut Witt

Neuaufgabe mit Abänderung auf "Europäische Union", 60 Politiker stellen sich in allen 15 EU-Ländern zur Wahl, Intrigen, Verhandlungen, Favoriten für bestimmte Ämter, alles beeinflusst die Koalitionen zur Erringung der Macht in Europa.

ODYSSEE

Abenteuerspiel für 2-6 Spieler

von Hartmut Witt

Die Griechen sind auf der Heimfahrt von Troja, aber der Fluch der Götter liegt auf dieser Fahrt und die Helden können nur heimkehren, wenn sie auf den Inseln ihre Herrscher-Chips loswerden können.

OSIRIS

Strategie- und Taktikspiel für 2-4 Spieler

von Hartmut Witt und Andreas Steiner

Die 12 Oberpriester müssen einen Nachfolger für den Pharao bestimmen: Der Priester, der für seine Gottheit die Spitze erreicht, bestimmt

damit den Nachfolger - es wird derjenige, der dieser Gottheit die meisten Anhänger zugeführt hat.

* GIGAMIC *

QUIXO

Strategisches Positionsspiel

für 2-4 Personen ab 6 Jahren

von Thierry Chapeau

25 Würfeln mit Symbolen (Kreuz, Kreis oder leer) werden auf dem Brett platziert, zu Spielbeginn sind alle nach oben zeigenden Flächen leer, eine Fünferreihe muß gebildet werden, dabei wird ein Würfel von der Peripherie genommen, die Reihe verschoben und der Würfel wieder eingesetzt.

* HAAG SPIELEEDITION *

COUNT*DOWN

Legespiel

für 2 Spieler ab 8 Jahren

von Siegfried Haag

Ein 7x7-Brett mit Vertiefungen muß abwechselnd mit einer von 6 verschiedenen Formen (gerade und gewinkelt) belegt werden, die verschiedenen viele Vertiefungen abdecken. Wer die letzte Form legen kann, gewinnt.

* HEARTBREAKER HOBBIES *

DOOM TROOPER

Sammelkartenspiel

für 2 oder mehr Spieler

von Bryan Winter

Aus der Spielwelt der Mutant Chronicles kommen die DOOMTROOPERS, wie alle diese Spiele bestehend aus einem Starterdeck und Boosterpackungen, Thema ist der Kampf der Menschheit gegen die Kräfte der Dunklen Legion. Jeder Spieler ist Mitglied des Schleiers, einer Organisation, die um die Erhaltung des Kräftegleichgewichts bemüht ist. Insgesamt gibt es mehr als 300 Karten.

DOOM TROOPER

Inquisition

Erste Expansion zu Doom Trooper, dem Sammelkartenspiel zum Rollenspiel Mutant Chronicles, 8 Karten im Booster

DOOM TROOPER WARZONE

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler

von Bryan Winter

Zweite Expansion zu Doom Trooper, Booster Pack, 8 Karten

SUPERNOVA

Sammelkartenspiel

für 2 oder mehr Spieler

von John Montrie

Thema: Galaktische Expansion und Eroberung, ausgehend von den jeweiligen Heimatwelten der Spieler, militärische, diplomatische und ökonomische Elemente. Gepackt als Master Booster zu 18 Karten mit Regeln, 108 Karten empfohlen für 2-4 Spieler.

THE CROW

Sammelkartenspiel

für 2 oder mehr Spieler

von Bryan Winter

Auf der Basis des Films, die Spieler kämpfen um Vengeance-Punkte, das Spiel beginnt mit der Rückkehr von Eric Draven als "The Crow". Gepackt zu 15 Karten als "Masterpack" in Boosterform, 4 Pakete pro Spieler benötigt.

* HERDER *

AUGEN AUF UND AUFGEPASST

Kooperatives Verkehrsspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren von Wolfgang Kramer
Die Kinder gehen zum Schwimmbad, die Erwachsenen fahren mit dem Auto, beide müssen genau die Verkehrsregeln beachten, und die Kinder können durch Zusammenhelfen die Gewinnchance steigern.

* HEYE *

BLOODY MARY

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 16 Jahren von Dirk Hanneforth
Drinks in verschiedener Kombination sind auf Karten abgebildet, jeder Spieler hat davon zwei verdeckt und zwei offen vor sich liegen, erwürfelt werden müssen die Kombinationen der Drinks, dazu hat man drei Versuche, im Erfolgsfall gibt es die Karte und damit die darauf notierten Punkte für die Kombination.

* HISTORIEN SPIELEGALERIE *

ACTIUM

Taktisches Brettspiel zum Thema Seeschlacht bei Actium für 2-4 Spieler von Jean du Poel
Handbemalte Holzschiffe und Plan auf Kunstleder sind die wunderschöne Grundlage für die Simulation der Seeschlacht von Actium.

AVUS

Geschicklichkeitsspiel mit Autorenthema für 2-12 Spieler von Jean du Poel
Avus-Rennbahn in Holz, Spielmechanismus ist Schnippen wie bei Carrom, wunderschöne Ausführung, auch der Mechanismus funktioniert gut.

* HORIZON GAMES *

QUEST FOR THE GRAIL

Sammelkartenspiel für 2 Spieler von David Nalle, Ian Hense, Paul Reeves
Thema Artus-Sage, Special Preview Edition
Noch nicht im regulären Handel, Preview Edition zum GenCon, 200 Karten sind in der Limited Edition vorgesehen, inzwischen wird die reguläre Ausgabe beworben.

* HUGENDUBEL *

DER PALAST DER RÄTSEL

Autor: Wolfgang Kramer
Ein Buch zum Nachdenken, Rätseln und Staunen, eine faszinierende Mischung aus Märchen, Denksportaufgaben, Wissensfragen, Lösungssuche, eine ganz spezielle Form der Freizeitgestaltung und gleichzeitig des Spielens.
Die Lösung jedes Raums gibt die Nummer des nächsten Raums an, ganz am Ende aller Räume findet sich die Lösung. Eine total faszinierende Mischung von Spielen und Denken, Logik ist genauso gefragt wie Kreativität oder Rechnen.

KARTENSPIELE IM WILDEN WESTEN

Autor: Reiner Knizia
Karten, Chips und Blaue Bohnen als Untertitel informieren kurz, prägnant und exakt über den Inhalt des Buches, Reiner Knizia hat darin Kartenspiele zusammengestellt, Joe Joker spielt mit dem Pokerblatt, alles was man braucht, hat man daheim, Karten, Papier und Bleistift und ein

paar Chips, das Ganze bietet Spaß für einen bis sieben Spieler.

* IKEA *

TOTAL VERMÖBELT

Publicis FCB, Werbespiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren von W. Krist
Werbespiel der Firma Ikea, Thema als Erster alle seine Möbelchips ins Haus bringen und das Haus wieder verlassen. Sehr gediegene Ausstattung.

* INSTITUT FÜR SPIELFORSCHUNG *

DAS EULENSPIEL

Limitierte Auflage von 100 Stück
Nachdruck des uralten Eulen-Spiegel-Spiels, das in den verschiedensten Varianten durch die Jahrhunderte überliefert ist. Verwendet wurde ein Plan aus 1750, Amsterdam.

* IRON CROWN ENTERPRISES *

MIDDLE EARTH: THE WIZARDS

Sammelkartenspiel für 2-5 Spieler von Coleman Charlton und Mike Reynolds
Thema: Tolkien's "Herr der Ringe", die Fünf Magier im Widerstand gegen Sauron, damit der Ring zerstört werden kann. Starterdeck mit 76 und Booster mit 15 Karten von mehr als 450 insgesamt, Varianten für mehr als 2 Spieler existieren.

* STEVE JACKSON GAMES *

HACKER The Dark Side

Ergänzung zum Spiel aus 1992, Thema ist "Hacking", also Eindringen in fremde Computer. Das Spiel wurde entwickelt, nachdem die Firma Steve Jackson Games 1990 vom Secret Service des Hackens beschuldigt wurde und alles beschlagnahmt wurde.

ILLUMINATI

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler von Steve Jackson
Starterdeck, 2 x 55 Karten
Unlimited Edition, 409 Karten
Basierend auf dem Brettspiel gleichen Namens, beinahe schon Kultspiel, für 2-6 Spieler, 2 6-Seiter werden gebraucht. Das Zweipersonen-Spiel ist das übliche Kampfspiel Mann gegen Mann, bei 3 bis 6 Personen kommen Diplomatie, Verhandlung und Hinterlist dazu, um die Kontrolle der Welt zu erreichen, Booster mit 15 Karten

ILLUMINATI FACTORY SET

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler von Steve Jackson
Unlimited Edition, 450 Karten
Alle Karten genau einmal, in einem Überkarton.

ILLUMINATI NEW WORLD ORDER

Blank Cards für 2 Personen ab 12 Jahren von Steve Jackson
Leerkarten, 10 Groups und 10 Plots

ILLUMINATI NEW WORLD ORDER ASSASSINS

für 2 Personen ab 12 Jahren von Steve Jackson
Erste Expansion, 8 Karten mit neuer Gruppe "Society of Assassins"

* JAX *

SEQUENCE

Legespiel für 2-12 Spieler ab 7 Jahren
Spielkarten werden abgespielt und ein entsprechender Farbchip auf das gleiche Symbol am Brett gelegt, 5 Chips in einer Reihe bringen "Sequence", gegnerische Steine können entfernt werden.

* JUMBO *

BACKTALK

Zeichenspiel für 4-8 Spieler ab 12 Jahren
Ein Zeichenspiel der etwas anderen Art, gezeichnet wird auf dem Rücken eines Mitspielers, der muß erraten, was ihm da aufgemalt wurde, hat er richtig geraten, bekommt er das Kärtchen mit der Abbildung.

DAS BIMMELBAHN-SPIEL

Eisenbahnspiel mit Farben für 1-4 Kinder von 3-6 Jahren
Das zweite Eisenbahnspiel für Kinder, hier geht es Farben erkennen, auf der Rundstrecke fährt die Bimmelbahn, in den Stationen wird gewürfelt und gibt es einen Passagier entsprechender Farbe, darf er zusteigen.

FARBEN-FLITZER

1 oder 2 Kinder ab 3 Jahren
Ein Farblern- und Rennspiel, die Autos werden mit dem Farbwürfel bewegt, sie fahren so lange, bis oben im Dach die erwürfelte Farbe erscheint, es gibt Zubehör wie Start und Ziel und Hütchen für die Rennstrecke.

GAME OF THE YEAR

2-5 Spieler ab 12 Jahren von Tom Kremer
Wer wird bester im Jahr von Neujahr bis Silvester? Das Spieljahr ist abwechslungsreich und es geht ums Geldverdienen, der Reichtum wird gewinnen und wie im Leben geht es höchst unfair zu, und manchmal können nur die Glückszahlen helfen oder auch der eigene Geburtstag.

GOBLIN'S GOLD

Suchspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren von Gilbert Levy
Unter dem veränderlichen Spielplan liegt irgendwo ein Schatz, Laurin der Magier wandert durchs Labyrinth und sucht den Schatz, immer wieder gestoppt von Goblin's Hindernissen. Der Schatz kann von Laurin mitgenommen werden und die Spieler versuchen ihn in ihre Ecke zu führen und ans Tageslicht zu holen. Hat Laurin das Gold, hebt er automatisch seinen Zauberstab als Erkennungszeichen.

KAMPF DER GESCHLECHTER

Partyspiel für 4 oder mehr Erwachsene
Es spielen Männer gegen Frauen, die "Männer denken" Karten werden von den Männern verwaltet, analog natürlich die "Frauen denken" Karten von den Frauen. Auf den Ziffernfeldern geht es jeweils darum, das andere Geschlecht richtig einzuschätzen, bei den Countdown Fragen um Themen des täglichen modernen Lebens.

KUDELMUDEL EXPRESS

Eisenbahnspiel für 2-4 Kinder von 6-12 Jahren
Die Lok muß im Zielbahnhof derselben Farbe ankommen, nur leider sind die Gleise total durcheinander geraten und müssen

zurechtgeschoben werden, denn jeder darf nur auf auf seiner Farbe fahren.

SUPER MARIO TOWER

Balance und Aktionsspiel
für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Der Schiefe Turm von Pisa einmal als Spielfläche für Super Mario, große und kleine Yoshis und Toads und oben hockt der böse Bowser und wer ihn herunterwirft, hat perverse Weise verloren, weil der Turm gekippt ist.

* KIPFER *

HEXAGON

Legespiel
für 1 oder mehr Personen

Aus 7 Mehrfach-Hexagon-Teilen, es gibt mehr als 900 symmetrische Möglichkeiten, diese Teile auszuliegen, 92 Beispiele mit Lösungen sind beigegeben.

* KLEE *

CASINO

Sammlung von Würfel- und Kartenspielen
für 2-8 Spieler ab 8 Jahren

Die Spielregel verspricht 100 verschiedene Würfel- und Kartenspiele, die Varianten reichen von Spielen mit 1 Würfel bis zu deren 5, Spielen mit Pokewürfeln und bekannten und unbekanntes Kartenspielen. Kompakte Klassiker-Sammlung.

HÄNDE WEG

Taktisches Unterhaltungsspiel
für 2-5 Spieler ab 10 Jahren

von Wolfgang Kramer

Jeder Spieler versucht, durch Einsatz seiner Chips die wertvollsten Karten zu erwischen. Wer den letzten Chip auf eine Karte legt, bekommt sie und damit geht gleichzeitig die gegenüberliegende Karte an denjenigen Spieler, der dort den letzten Chip hingelegt hat.

KICKER CHAMPIONS QUIZ

Quizspiel zum Thema Fußball
für 2-6 Spieler ab 6 Jahren

Ein Laufspiel mit Frage- und Ereigniskarten, die Felderfarben bestimmen die Fragen, für richtige Antworten gibt es Chips, die Zielfelder sind neutral und man kann nicht mehr hinausgeworfen werden.

SLAMMER WHAMMER

Milchcaps-Spiel
für beliebig viele Spieler

Analog dem POG Spiel von Schmidt; kleine Matte, Behälter und zwei Slammer sind enthalten

TIMBER

Balancespiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren
von Andrew und Jeremy Cowan

Auf den ersten Blick JENGA, auf den zweiten Blick noch viel gemeiner, denn die Reihen werden zuerst nach Vorgabe geschichtet und dann wird die Blockfarbe, die man nehmen muß, ausgewürfelt, und außerdem sind die Klötze unterschiedlich hoch, zwar minimal, aber wirksam!

* KUHLMANN GESCHICHTSSPIELE *

KAMPF UM ROM

Historische Simulation

für 3-4 Spieler ab 16 Jahren

von Gerhard Kuhlmann und Hartmut Witt

Das Spiel enthält zwei völlig verschiedene Spiele, die mit dem gleichen Material gespielt werden: Hunnen, Römer und Germanen von Gerhard Kuhlmann und Germanica von Hartmut

Witt, Hunnen Römer und Germanen läßt sich in verschiedenen Varianten mit unterschiedlicher Spieleranzahl und Schwierigkeitsstufe spielen, zwischen denen man aufsteigen kann, Spielelemente sind z.B. Missionierung und Bevölkerungsvermehrung.

* LAST UNICORN GAMES *

HERESY KINGDOM COME

Sammelkartenspiel

für 2 bis 5 Spieler

von Christian Moore, Owen Seyler & Matthew Sturm

Thema: Gefallene Geister kämpfen um die Rückkehr in ihre spirituelle Heimat Empyrean. Starterdeck mit 60 und Booster mit 15 Karten.

* LUDODELIRE *

FORMULE DE - BRASIL

Rennstrecke von Interlagos

FORMULE DE - JAPAN

Rennstrecke von Suzuka

MAG FORCE 7

STAR OF THE GUARDIANS

Sammelkartenspiel

für 2 oder mehr Spieler

von Margaret Weis und Don Perrin

Starterdeck 60 Karten, Booster 14 Karten SF-Thema, eine Monarchie wurde gestürzt, die Nachfolge-Demokratie wackelt ebenfalls und die diversen Warlords kämpfen um Macht und Positionen in der Galaxis. Jeder Spieler braucht ein Starterdeck.

WING COMMANDER

Terran Starter Deck

Kilrathi Starter Deck

Sammelkartenspiel

für 2 oder mehr Spieler

von Jeff Grubb, Don Perrin

Starterdeck 60 Karten, Booster 14 Karten

Sammelkartenspiel zum Wing Commander

Thema, 2 Starterdecks (1 Terran, 1 Kilrathi) notwendig

* MAGICS & TACTICS UNLIMITED *

GANSTERS, GUN MOLLS & G-MEN

Kartenspiel

für 2-5 Personen ab 12 Jahren

von Eric Olsrud

Thema: Bankraub im Stil von Bonnie & Clyde, mit historischen Figuren und Biographien.

* MARVEL COMICS *

DAS SUPERHELDEN-RIESEN-SPIELBRETTBUCH

Joshua Morris & Tormont Publication

von Diane Mineau

Riesenspiel (ca. 45 x 65 cm) aus 6 Spielplänen mit integriertem Würfelautomat und Spielfigurenbehälter.

Die 6 Spiele heißen Die Spinne, Die Fantastischen Vier, Die X-Men, Wolverine, Die Rächer, Der unglaubliche Hulk

* MAYFAIR GAMES *

1856 - UPPER CANADA

Eisenbahn-Wirtschaftsspiel, System 18xx

für 3-6 Spieler

von Bill Dixon, Darwin und Peter Bromley

1856 beschäftigt sich mit den Eisenbahnen im südlichen Ontario, wo politische Intervention des Staates zur Rettung bankrotter Gesellschaften zur Gründung der staatlichen Canadian National Railway führte.

1870 - TRANS MISSISSIPPI

Eisenbahn-Wirtschaftsspiel, System 18xx
für 3-6 Spieler

von Bill Dixon, Darwin und Peter Bromley
Behandelt werden einige der Gesellschaften in der Zeit nach dem amerikanischen Bürgerkrieg, als Teil der Linien bis zum Pazifik.

FANTASY ADVENTURES

Sammelkartenspiel

für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

von Bill Fawcett und Tom Smith

Basiert auf dem ursprünglichen Kartenspiel "Encounters" von Mayfair, 450 Karten insgesamt, im Grundpaket sind 100 vorselektierte Karten, in den Boostern 15 zufällig gemischte Karten. Thema Fantasy-Konflikte, die Spieler spielen gleichzeitig aus zwei Decks, den Helden- und den Begegnungsdecks.

IRON DRAGON

Eisenbahnspiel

für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

Aufbauend auf dem System von Empire Builder / British Rails bietet Mayfair Games hier ein Eisenbahnspiel im Fantasy Land, es werden Bahnlinien gebaut, aber man kann dazu Elfen oder Katzenmenschen anheuern und Drachen ziehen die Züge über gefährliches und unerforschtes Gelände.

SIM CITY

Sammelkartenspiel

für 2 oder mehr Spieler

von Darwin Bromley, Louis Rexing, Tom Wham
Sammelkartenspiel (bedingt) zum Thema Städtebau, frei nach dem Computerspiel, die einzelnen Karten zeigen Bausteine einer Stadt und ihres Umfeldes, vom Park und Berg zur Farm und zum Denmal, vom Kraftwerk zum Bahnhof und von der Tankstelle zum Appartementhaus. Anlegen bringt Punkte, wer die Stadt verändern will, muß Bürgermeister sein oder braucht Stimmen der Stadträte. Seltene doppelt so große Spezialkarten in den Boostern, und normal große Corporate Cards für Firmen.

SIM CITY CHICAGO

1. Expansion zu Sim City, für 2 oder mehr Spieler
Eine Expansion mit Gebäuden, Sehenswürdigkeiten und Landschaften Chicagos, mit dem ursprünglichen Spiel zu kombinieren, vorselektiertes Paket, keine Booster.

SIMPLY COSMIC

Vereinfachte Neuausgabe von "Cosmic Encounter"

für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Eigentlich eine Einführungsvariante mit 8 Alien Powers, läßt sich aber durch die vier Farben Creme, Rosa, Lila und Minzgrün mit dem ursprünglichen Spiel kombinieren und damit mit bis zu 10 Personen spielen.

* MIEG SPORT+SPIEL *

FISCHZUG

2-6 Spieler ab 7 Jahren

von H.P. Pauly

Fischfang auf den Weltmeeren, dabei sind die Fangquoten weniger wichtig als das Geschick, genau die gefragten Fische anzuliefern. Sehr schön ausgestattetes Familienspiel mit Memoryelementen.

SCHLITZOHRE

Würfel-Kombinationsspiel

für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

von H.P. Pauly

Die 16 Ohren tragen auf der Rückseite Farbmarkierungen und die Spieler sollen die

ihnen gehörenden Ohren finden und ins Ziel bringen, Gedächtnis allein reicht nicht, man braucht Glück und Taktik.

* MILTON BRADLEY *

3D-KRIMI "HOTEL WER WAR'S"

Serie: Das verrückteste Puzzle der Welt
Um die Verpackung muß das dreidimensionale Puzzle richtig aufgebaut werden, aus den kleinen Szenen und deren korrekter Reihenfolge ergeben sich Hinweise zur Lösung des Kriminalrätsels.

AGATHAS LETZTER WILLE

Detektivspiel
für 2-4 Spieler ab 9 Jahren
Aufwendig ausgestattetes Detektivspiel um das Testament von Tante Agatha, erben wird derjenige, der das Haus lebend verläßt, denn wer in eine der fünf Fallen tappt ist für immer aus dem Rennen. Wer überlebt, bis der Detektiv die Haustür erreicht, hat gewonnen und geerbt.

CHANNEL SURFING

Suchspiel zum Fernsehen
für 1 oder mehr Spieler ab 12 Jahren
Spiel unter Verwendung der Fernsteuerung des TV-Gerätes, beim Surfen durch die Kanäle muß man Gegenstände suchen, die auf den in der Hand befindlichen Karten zu finden sind.

DETEKTIVBÜRO

Deduktionsspiel
für 2 Kinder ab 6 Jahren
Neuaufgabe von Wer ist es?, die Kinder stellen gegenseitig Fragen, z.B. "ist es ein Mann", je nach Antwort werden dann die nicht passenden Bilder umgeklappt, bis die Lösung automatisch überbleibt.

FLIX

Geschicklichkeitsspiel
für 2 Personen ab 8 Jahren
Flippspiel analog Fang den Hut, Kugeln müssen mittels einer Art Schaufel in andere Spielfelder geschnippt werden, wer als erster ein dreieckiges Grundmuster schafft, hat gewonnen.

JUMANJI THE GAME

Spiel zum Film
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
Laufspiel mit Ereigniskarten in Dschungelatmosphäre, Decoder zum Entschlüsseln der Karten, USA-Ausgabe

LASS PAPA PENNEN

Serie: Gute Reise
Kinderspiel
für 2-4 Spieler ab 4 Jahren
Reiseausgabe des Aktionsspiels für Kinder, wer weckt auf dem Weg zum Kühlschranks Papa aus dem wohlverdienten Schlaf und muß zurück ins Bett sprich an den Start, um es gleich nochmals zu versuchen?

LET'S FETZ!

Rennspiel mit Plastilin-Würmern
für 2 Spieler ab 5 Jahren
Mit Knetmasse kann man ja viel machen, aber daraus Würmer zu bilden, die Rennen kriechen, ist einmal etwas Neues! Die Wurmlarven verwandeln sich im Baumstamm in Würmerstücke, die den Wurm verlängern und so in Richtung Ziel treiben, falls nicht der liebe Vogel dazwischenpeckt!

MAGIC SHOW

Zauberkunststück
für 1 Spieler ab 8 Jahren
Unter diesem Übertitel gibt es verschiedene Zaubertricks, einzeln verpackt, leicht zu erlernen

und von verblüffender Wirkung, z.B. "Der Magische Dolch", oder "Die Münzen Magie".

MERLIN'S CRISTALL

Ein Wahrsagespiel für 2-6 Mädchen
Eine sprechende Kristallkugel ist das Herzstück dieses Lauf- und Sammelspiels. Elektronische Einheit mit Batteriebetrieb.

POCAHONTAS CANOE RACE GAME

2-4 Spieler ab 7 Jahren
Laufspiel zum Film, in sich zu verlängernder Spielplan, deutsche Ausgabe dieses Spiels bei Schmidt Spiele.

POWER RANGERS DAS SPIEL

Spiel zur Fernsehserie
für 2-4 Spieler ab 6 Jahren
Wie in der Serie sollen Rita Repulsas Evil Space Aliens besiegt werden, in diesem Fall King Sphinx. Aufwendig ausgestattetes Laufspiel, in dem man erst nach siegreichem Kampf weiterziehen kann.

ROCK JOCKS

Kletterspiel
für 2 Spieler ab 6 Jahren
Ausstattungsspiel mit Stretch-Gel-Figuren, die Kletterer müssen drei Felsstücke erobern und dabei mit Jeti und anderen "Mitkletterern" zurechtkommen. Witzig und mit ungewöhnlichem Material.

ROCKY RODEO

Aktionsspiel
für 2 oder mehr Spieler ab 4 Jahren
Käpt'n Klapperman is back, in seiner neuesten Inkarnation ist er zum Esel geworden, der bei unvorsichtiger Berührung seine ganze Ladung für den ehrgeizigen Goldsucher abwirft. In dieser Inkarnation funktioniert er viel besser, da die Teile nicht so fiezelig klein sind.

SHARPSHOOTERS

Würfelspiel
für 2-6 Spieler ab 12 Jahren
Bestes Spiel und damit "Spiel des Jahres" in USA laut der Spielezeitschrift Games, jeder beginnt mit 8 Würfeln, und versucht Würfel auf vorgegebene Kombinationen auszulegen, wer den letzten Würfel einer Kombination legt, bekommt die entsprechende Summe ausgezahlt, nach 6 Blättern wird abgerechnet.

TABU NEU

Definitionsspiel
für 2 oder mehr Spieler/Teams
Alle jene, deren Karten schon leicht verknittert sind und wo die Spielrunden schon an den Äh und Oh und sonstigen Füllwörtern erkennen, welcher Begriff zum Raten dran ist, werden hocheifrig sind, TABU die zweite ist da, eine neue Edition von mehr als 1000 Begriffen, gepackt als komplettes Spiel.

THERAPY 2. Edition

Psychologisches Partyspiel
für 3-6 Spieler
Sechs Lebensabschnitte müssen gemeistert werden, dazu füllt jeder seine Couch mit den verschiedenfarbigen Schiften, ein Laufspiel mit Ereignisfeldern. Neu überarbeitete 2. Edition.

WORT GENIE

Wort- und Schreibspiel
für 2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren
Dieses Spiel kombiniert in eigenwilliger Weise das Prinzip von "Schiffe versenken" mit Wortschatzübungen. Jedes Team hat einen vom Schiffe versenken her bekannten Block mit seinen sechs Worten in der einen Hälfte und

Platz für die der Gegner in der anderen. Und dann muß man Zug um Zug die Buchstaben und deren Positionen ermitteln und kann dann oft schon aus einzelnen Buchstaben ein Wort des Gegners erraten. Hübsch und praktisch ausgestattet und gut spielbar.

* MEDAILLON SIMULATIONS *

ECHELONS OF FIRE

Tactical Command Series
Sammelkartenspiel
für 2 oder mehr Spielern
von Scott Hunt
Thema Modern Combat, Sammelkartenspiel, Starterdeck mit 65 Karten, jeder Spieler braucht 1 Deck. Booster mit 15 Karten

ECHELONS OF FURY

Tactical Command Series
Sammelkartenspiel
für 2 oder mehr Spielern
von Scott Hunt
Thema WWII, Sammelkartenspiel, Starterdeck mit 65 Karten, jeder Spieler braucht 1 Deck. Booster mit 15 Karten

* MOSKITO SPIELE *

KUNSTSTÜCKE

Legespiel
für 2-5 Spieler ab 12 Jahren
von Karl-Heinz Schmiel
Der "Schmiel" des Jahres 1995 ist - wie könnte es auch anders sein - wieder einmal ganz etwas anderes und vor allem ganz etwas anderes als die bisherigen Spiele von Moskito. Heuer ist es ein Legespiel mit geometrischen Formen, die Spieler bestimmen mit ihren Wertungsplättchen die Gestaltung des Kunstwerks und versuchen dies durch Verschieben der Farbplättchen auch zu erreichen.

* NAIPES FOURNIER *

THE DRAGON'S WRATH

Sammelkartenspiel
Das übliche Zauberer-Drachen-Monster-Thema, optisch ähnlich Dark Force, 4 Grundpakete zu je 50 Karten, die Pakete sind braun, grün, rot und blau, in den Paketen sind Kartenmischungen mit denselben Grundfarben.

THE DRAGON'S WRATH

MECEDARIAN
Expansion Set
Booster Paket, 10 Karten aus insgesamt 90 Ergänzungskarten.

* NEW MILLENIUM ENTERTAINMENT *

BATTLELORDS

Sammelkartenspiel
für 2 oder mehr Spieler
von Alexander Jurkat und Bernard Trombley
Command Deck, Limited Edition, 60 von mehr als 300 Karten
Thema wieder Kampf, diesmal 23. Jahrhundert, Spieler kommandiert ein Söldnerheer. Booster mit 15 Karten

* NORIS *

DAS KÖNIGREICH DER TIERE

Quizspiel mit Tierthema
für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
Ein Quiz mit sehr speziellem Thema, es geht ausschließlich um 70 verschiedene Tiere auf den sieben Kontinenten, man fährt entlang einer Laufstrecke, jeder Kontinent hat ein Sternfeld, wer dort richtig antwortet, bekommt einen Chip,

der erste mit 7 Chips hat gewonnen.

DAS SANDMÄNNCHEN-SPIEL

Ein Spiel fürs Schlafengehen für 2-6 Kinder ab 4 Jahren von Michael Rüttinger

Die Kinder sollen schlafen gehen, davor muß man vieles erledigen, waschen, Zähne putzen, Schlafanzug anziehen, nocheinmal aufs Klo, ins Bett legen. All dies ist auf Kärtchen abgebildet, die man einsammeln muß.

KENNST DU DIE UHR?

Lernspiel

für 1-4 Kinder ab 6 Jahren von Michael Rüttinger

Lernspiel in der üblichen 2-Teil-Puzzle-Form zur Zuordnung digitaler und analoger Zeitangaben, noch unterstützt durch kleine Zeichnungen, die durch die dargestellten Tätigkeiten ein wenig auf die Zeit hinweisen.

MAGISCHE BILDER

Memory

für 2-8 Spieler ab 8 Jahren

Ein Memory mit 3-D-Bildern, zum Spielen reicht das Merken der normalen Motive aus, hat man ein Paar gefunden und legt die Karten nebeneinander, kann man - sofern man das dreidimensionale Sehen beherrscht - die verborgenen Motive erkennen.

MINI-POCKET-QUIZ

Quizkarten in Fächerform

für 2 oder mehr Kinder

Alter variabel, je nach Zusammenstellung der Fragen. Der Quiz-Fächer aus dem Vorjahr im Taschenformat zum Einstecken für Schulkinder

TAUCHBASIS X-I

Schatzsuchspiel

für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

von Michael Rüttinger

Im Wrack einer Galeone gibt es viele Schätze, die jeder Spieler mit seinen drei Tauchern zu heben versucht und sich dabei nicht nur vor Haien, Kraken und anderen netten Meeresbewohnern hüten muß, sondern auch vor den Tauchern der Mitspieler.

VOM TELLERWÄSCHER ZUM MILLIONÄR

Wirtschaftsspiel

für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

Von Michael und Johannes Rüttinger

Alle Spieler beginnen ohne Geld und müssen sich mit den bekanntesten Arbeiten wie Straßenkehrer oder Rellerwäschen die ersten Dollars verdienen, dann Kredite aufnehmen usw. usw. Und der Zufall spielt auch noch mit, in Form eines Blitzwürfels.

* O'NEILL GAMES *

RANSOM

Wirtschaftsspiel mit Immobilienthema

für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

von Philip O'Neill

Gepackt in ein Videokassettenetui, findet sich ein schnelles, kleines, faszinierendes Wirtschaftsspiel mit Karten um Baukontrakte und Bauland.

* ÖKO-SPIELE-VERLAG *

GLOBAL LÄNDERKARTENSATZ

Ergänzung zu Global

für 2-30 Spieler ab 14 Jahren

von Franz Scholles

1000 neue Fragen mit neuen Ländern und Wissensgebieten zum weltumspannenden Quizspiel "Global", neue Regeln ermöglichen das Spiel zu zweit und in Gruppen, auch ohne das

Grundspiel.

* PARKER *

ARCH RIVAL

Balancespiel für mehrere Spieler

USA-Äquivalent zu Teufelsbrücke - freistehender

Bogen aus Einzelteilen, der mit erwürfelten

Teilen bestückt werden muß, ohne

zusammenzufallen

BATMAN FOREVER

Laufspiel

für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

Spiel zum Filmthema, dreidimensionales

Aktionspiel im Zirkusmilieu

BOGGLE JUNIOR

Schreib- und Buchstabierspiel

für 1 oder 2 Kinder von 3 bis 6 Jahren

Die Bilder werden in den Einsatz gelegt, das Kind

benennt das Bild und sucht die Buchstaben, bei

den größeren wird das Bild abgedeckt und aus

dem Gedächtnis buchstabiert, bei noch Größeren

kann man gegen die Zeit spielen.

BOGGLE NEU

Wortspiel

für beliebig viele Spieler

Der Wortsalat unterm Plexiglas ist neu gepackt,

hat aber nichts von seiner alten Faszination

verloren und seine Wiederkehr wird zumindest

von mir sehr begrüßt. Aus den Buchstaben, die

nach oben weisen, werden kreuz, quer, diagonal

und auf jede andere mögliche Art Wörter

gebildet, ein Buchstabe darf pro Wort nur einmal

verwendet werden, außer er liegt zweimal da.

ELEFUN

Aktionsspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

Ele das Fantenbaby spielt mit den

Schmetterlingen und bläst mit seinem langen,

langen Rüssel, genau 1.2 m, die Schmetterlinge

in die Luft und die Kinder dürfen auch mitspielen

und die Schmetterlinge fangen, ganz besonders

gefragt ist dabei der blaue. Und wer am meisten

hat, bekommt einen Schmetterlingsstecker und

wer dann davon drei hat, der hat gewonnen.

JUNIOR COP

Aktions- und Laufspiel mit Detektivthema

für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Das Karussell dreht sich und man sieht den

Schatten des Verbrechers, und dann gilt es die

Spuren zu sichern und Beweise zu sammeln, um

als erster den Ganoven zu überführen.

JURASSIC PARK

Kartenspiel

für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Spieler spielen gegeneinander, um die

Dinosaurier-Karten loszuwerden

KROKO GOLF

Aktionsspiel

für 2 oder mehr Spieler ab 4 Jahren

An den Krokodoc mit den wehen Zähnen

kann sich ja noch jeder erinnern, jetzt ist er

gewachsen und war beim Zahnarzt, und mit

diesen reparierten Beißerchen schnappt er sich

die Golfbälle, sofern sie ihm genau ins Maul

geputtet wurden. Er dreht sich und spuckt sie

irgendwo wieder aus, und dann muß von dort

aus geputtet werden.

MASTERMIND JUNIOR

Deduktionsspiel

für 2 Kinder ab 6 Jahren

Das seit Jahren bekannte System von

Mastermind in einer kindgerechten Gestaltung,

die Farben wurden beibehalten und zusätzlich

mit Formen gestaltet, jede Farbe ist ein Tier, Löwe, Affe, Elefant, Tiger, Bär und Nilpferd, und auch die Antwortgeber sind als Tierköpfe gestaltet. Das Spielbrett wurde dazupassend gestaltet, eine hübsch umgesetzte Idee für einen Klassiker in der Kinderversion.

MONOPOLY GEBURTSTAGSEDITION

Limitierte Ausgabe zum 60-Jahr-Jubiläum von

Monopoly

von Charles Darrow

Die Figuren sind den Originalfiguren einer

Ausgabe von 1936 nachgebildet, die 8. Figur ist

das Monopolymännchen "Rich Uncle Pennybag",

auch ansonsten luxuriöse Ausstattung mit Geld-

und Kartentablets.

PICTIONARY JUNIOR

Kreativspiel

für 3 oder mehr Kinder von 6-10 Jahren

Neue Ausgabe mit verbesserter Ausstattung, mit

abwaschbaren Zeichenflächen für jedes Team,

einer ins Spiel integrierten Drehscheibe zur

Festlegung der Aufgaben usw. usw.

TOPWORDS

Wortspiel

für 2-4 Spieler ab 9 Jahren

Ein Wortspiel, ja erraten, der "dritten"

Dimension, weil die Buchstabensteine auch

übereinandergelegt werden dürfen, um so neue

Worte ähnlich Scrabble zu bilden, allerdings sind

die Felder alle gleich viel Wert.

TRIVIAL PURSUIT LIFESTYLE REISE

Quizspiel

für 2 oder mehr Spieler/Teams

Serie: Gute Reise

Die Reiseausgabe mit dem Themenbereich

LIFESTYLE trägt nur in Österreich diesen Namen,

in Deutschland heißt sie ESSEN UND TRINKEN.

Die Kategorien sind gleich, Shopping & Mode,

Design & Architektur, Essen & Trinken, Reisen &

Freizeit, Literatur & Musik und Kino & Fernsehen,

die Fragen sind auf Österreich abgestimmt.

TRIVIAL PURSUIT

1996 ÖSTERREICH-AUSGABE

Komplettsset

Quizspiel

für 2-12 Spieler ab 14 Jahren

Ergänzung zur TP-Serie, eigenständiges Spiel,

1500 aktuelle Fragen

* PAST TIMES / OXFORD GAMES *

Unter diesem Label erscheinen mit

verschiedenen Copyrights Repliken historischer

Spiele in sehr schöner Ausstattung.

HAZARD

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Nach dem in den Canterbury Tales erwähnten

Spiel Hasard, eine Adaption dieses Spiel, mit

einer Zusammenfassung der Canterbury Tales in

den Regeln, wunderschönes Material

JACTUS

Actions Group

Replik eines antikes römischen Würfelspiels

mit Münzen und Würfeln und Spielfiguren, die

Spieler versuchen, als erster eine Venus ("Wurf

der Venus" war der höchstmögliche Wurf), einen

Hund ("kleiner Hund" war der niedrigstmögliche

Wurf) und eine Münze zu erreichen.

RUNESTONE

ctions Group

Würfelspiel

für 2 Spieler ab 7 Jahren

Nach historischen Vorlagen und der Runenschrift

der Angelsachsen, futhork, aus dem 5. Jahrhundert, das Alphabet ist das Spielbrett.

SIX VICTORIAN & EDWARDIAN BOARDGAMES

Michael O_Mara Books

für 2 - 6 Spieler ab 6 Jahren

Von Olivia Bristol ausgewählt, 6 Spielpläne alter Spiele als Buch, mit beigegepacktem Spielmaterial: The Prince's Quest, A Day at the Zoo with Daddy, Cycling, The Wonders of the Deep, A Trip to Mars, The Tailless Donkey.

THE HIEROGLYPHS GAME

an Museum

für 2 oder mehr Spieler ab 7 Jahren

Das Spiel soll das Erkennen und Verstehen der Hieroglyphen fördern, ein Skarabäus als Spielfigur soll auf dem Brett zu den für ein "Wort" nötigen Hieroglyphen bewegt werden.

THE VIKING GAME

für 2 Spieler

Replik, bekannt seit 400 n.Ch., entsprechende Bretter an Fundstellen von Irland bis in die Ukraine, als Hnefatafl bekannt, Design der Figuren entsprechend Funden auf den Äußeren Hebriden. Spielbrett aus Stoff

* PEGASUS PRESS *

ILLUMINATI NEUE WELTORDNUNG

Deutsche Ausgabe des Sammelkarten-Spiels

für 2 Personen ab 12 Jahren

von Steve Jackson

Starterdeck, 2 Packungen mit Regel

zusammengepackt, Booster-Packung, beides analog der englischen Ausgabe

* PERI *

RUCK UND SACK

Vertikales Laufspiel

für 3-8 Spieler ab 10 Jahren

von Bernhard Iglhauser, Wolfgang Pilshofer, Michael Herbst

In Zusammenarbeit mit der Großglockner-Hochalpenstraßen-AG entstand ein "Spiel mit Ihrem ökologischen Gewissen". eine vierseitige Pyramide mit bunt umrandeten Löchern, verbunden durch weiße Striche, symbolisiert den Berg, die verschiedenen Farben die Jahreszeiten, weiterkommen bis zum Gipfelkreuz kann man durch Fragen beantworten und Chance-Karten.

* PIATNIK *

ACTIVITY ACTION

Kreativspiel

für 3-16 Spieler ab 12 Jahren

Activity - bekanntes Prinzip mit neuen Fragen, man muß nun Aktionen darstellen oder beschreiben oder ?? "Einen Fluß umleiten" oder pantomimisch "Eine Visitenkarte überreichen".

ACTIVITY FOR ENGLISH I/II

Kreativspiel

für 2-12 Spieler ab 10 Jahren

von Paul Catty

Auch dies ist eine Erweiterung des Activity-Prinzips, diesmal unter Verwendung englischer Vokabeln. Gedacht für die ersten beiden Jahre des Englisch-Unterrichts sollen die Spieler Worte zeichnerisch oder pantomimisch darstellen, die umschreibende Komponente des Spiels wurde weggelassen.

ACTIVITY SUPERTHEMA HEUTE

Kreativspiel

für 3-16 Spieler ab 12 Jahren

von Catty/Führer

Diese Packung ist als Ergänzung für jedes

Activity-Spiel verwendbar, die Begriffe sind dem heute gültigen "modernen" Vokabular entnommen, von Snowboard und Baby-Boom zu Klimakollaps und Fußreflexzonenmassage.

DIE LEUCHTTURM ARCHITEKTEN

Taktikspiel

für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

von Thomas Wewers

Die Spieler bauen Leuchttürme entsprechend ihrer Auftragskarten, sie können auch versuchen, öffentliche Aufträge zu ergattern oder den Mitspielern Auftragskarten abjagen. Ein Spieler hat den Auftrag erfüllt, sobald ein entsprechender Leuchtturm gebaut ist.

IRONO OFUBI

Bluffspiel

für 2 Spieler ab 12 Jahren

von Jürgen P.K.Grunau

Der Spielertitel stammt aus dem Japanischen und bedeutet frei übersetzt "Das listenreiche Spiel mit Farben", es soll erraten werden, welche Farbe der Gegenspieler in der Hand hält und auf ein markiertes Feld ablegen möchte. Wer richtig rät, darf einen seiner Steine dorthin legen.

MAUS MAUS RAUS AUS DEM HAUS!

Aktionsspiel

für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

Mäuse im Haus waren noch nie eine angenehme Sache, und schon gar nicht grüne, also so schnell wie möglich weg damit, mit dem Katapult ins Nachbarhaus. Leider macht aber der liebe Nachbar genau das gleiche und so heißt es ganz schnell sein, damit man als erster ein mäusefreies Haus hat.

MC CHAIN

Kreativ- und Kommunikationsspiel

für 3-12 Spieler ab 12 Jahren

von NFFX, Niek Neuwahl

Im Prinzip bekannt - man führt gestellte Aufgaben so aus, daß die anderen sie erraten und bekommt dafür Punkte, um die die Figur zieht - aber dennoch neu: Hier wird nicht gezeichnet oder gestikuliert, nicht erklärt oder modelliert, nein, hier hat man eine geschlossene Kette auf einer Filzunterlage und stellt mit dieser Kette die gesuchten Begriffe dar.

NEW YORK

Taktikspiel um Grundbesitz

für 2-5 Spieler ab 12 Jahren

von Sid Sackson und Sven Kübler

49 Gebäude in New York wollen in Besitz genommen werden, es gewinnt der Spieler mit der längsten zusammenhängenden Häuserkette und den meisten Punkten, zu Spielbeginn wird eine gewisse Menge Steine gesetzt, danach werden Karten erworben und pro Runde eine rote und blaue Karte gespielt, ein Gebäude erworben oder zurückgegeben und die Karten erneuert.

NEWS PROMINENTENSCHNAPSER

Beilage Zeitschrift News,

Produziert von Piatnik

Schnapskarten mit Karikaturen von Josef Deix, in vier Teilen als Beilage in News, auch paketiert von Piatnik

SANDMÄNNCHENS GUTE NACHT SPIEL

Laufspiel für 2-4 Spieler ab 4 Jahren

von Stefanie Rohner & Christian Wolf

Im Prinzip ein einfaches Laufspiel, aber ein entzückendes Spiel für die ganz Kleinen, ausdrücklich vor dem Schlafengehen zu spielen, die Spielsteine leuchten - wenn in der ersten Runde gut beleuchtet - in der zweiten Runde, die man im abgedunkelten Raum spielen soll, von

selbst.

TRICKY

Kartenspiel

für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

von Herbert Schützdecker

Ein Kartenspiel, in dem Stiche und übrig gebliebene Karten Punkte bringen und die höchste Punktzahl den Sieg bringt. Jeder hat 13 Karten, die in vier Stöße aufgeteilt werden, um einen Stich zu machen, kann man bis zu vier Karten verwenden, deren Werte addiert werden.

* PIEPMATZ SPIELE *

SPACELAB

Weltraumspiel

für 2-5 Spieler ab 12 Jahren

von Thomas Hüttner

Kartenspiel mit Thema Raumstation bauen, jeder Spieler baut ein Segment, die Module kommen mit Raketen oder Shuttles ins all, ebenso Satelliten und Besatzungen, gewertet wird am Spielende sowohl Wert des Segmentes als auch der erwirtschaftete Gewinn.

* PRECEDENCE *

UPPER DECK GRIDIRON FANTASY FOOTBALL GAME

Sammelkartenspiel

für Spieler ab 14 Jahren

von Paul Brown III

Starterdeck mit 60 Karten und Booster mit 12 Karten, Inaugural Edition Thema Football mit Fantasy-Element

* PRESSMAN *

STAR*POKER

Pokervariante

für 2-7 Spieler ab 8 Jahren

Um einen 7-seitigen Stern in der Mitte legen die Spieler Plättchen ab und versuchen mit den jeweils letzten Plättchen jeder Reihe Gewinn-Kombinationen zu bilden.

* PROFESS.-MOTORSPORT-GAMES *

DAS MOTORSPORTSPIEL

DTM HOCKENHEIMRING

Autorennspiel in Tischgröße (148 x 80 cm) mit Automodellen als Figuren, geplant sind die Strecken der Deutschen Tourenwagen Meisterschaft, Hockenheim ist die erste Strecke, die vorliegt.

* QUEEN GAMES *

TERRA X

Expeditionsspiel

für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

von Wolfgang Kramer

Autoren-Edition

Die Spieler erhalten auf Karten ihre Forschungsaufträge für bestimmte Autoren, 3 neutrale Expeditionen werden losgeschickt, passiert sie einen entsprechenden Ort, legt der Spieler seine Karte ab und kassiert einen Punkt. Die Karten enthalten sehr viel Sachinformation, die Aufträge werden vom Spieler nach Wert gestuft.

TOTEM

Entwicklungsspiel

für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

von Philippe des Pallieres und Patrice Pillet
Vier Familien leben im Dorf und versucht dabei, das meiste Ansehen zu erringen. Sichtbares Zeichen dafür ist der Totempfehl vor der Hütte, gearbeitet wird mit Dorfbewohnern,

Zaubersprüchen, Tschukka-Vögeln fürs Überleben und verschiedenen Spielphasen pro Runde: Aufbau, Zaubern, Geburten, Beuteverteilung, Festessen, Krankheiten, Generationenwechsel und Totembau.

* RAGNAR BROTHERS *

1500 GOLD
Sportspiel
für 2-6 Spieler ab 10 Jahren
Steve Kendall
Eine Sportsimulation der Olympischen 1500-m-Läufe, insgesamt 18 Läufer, im Training, in den Qualifikationsläufen und im Finale.

* RAVENSBURGER *

4 SPIELE-HITS
für 2-6 Kinder von 3 bis 8 Jahren
4 erste Kinderspiele mit Farbwürfel und Farbchips, so quasi die erste Spielesammlung für die Kleinsten.

DER GROSSE MODELLIERSPASS
für 1 oder mehrere Kinder von 4-10 Jahren
Eine Schachtel voll Plastillin oder Knetmasse, dazu ein Nudelwalker, ein Modelliermesser, einige Ausstechformen und Modellierformen, dazu noch Anregungen für Gestaltungsmöglichkeiten.

DER KLEINE VERKEHRSPROFI
für 2-4 Kinder von 6 - 12 Jahren
von Christine Welz
Ein Spiel um Verkehrszeichen und ihre Bedeutung, Spielziel ist die meisten Kärtchen zu erobern. Dazu muß von Feld zu Feld gezogen werden, wer richtig tippt, welches Zeichen auf der Vorderseite abgebildet ist, nimmt das Kärtchen.

DOPPEL-MOPPEL
für 2-3 Kinder ab 6 Jahren
von Christine Welz
4 Tiere in 6-facher Ausführung, auf den ersten Blick alle gleich, aber nur zwei Tiere jeder Art sind wirklich identisch und die gilt es zu finden.

DIE MAULWURF COMPANY
Positionsspiel
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
von Bertram Kaes
Das Familienspiel des Jahres 1995, schon 1984 von Spears in Deutschland als Topstar und England als Inner Circle auf dem Markt. Fünf kleiner werdende Spielpläne mit Löchern, die auch immer weniger werden, schon am ersten Plan sind wesentlich weniger Löcher als Spielfiguren, sind alle Löcher besetzt, wird das oberste Brett abgehoben, im Spiel bleiben nur die Figuren in den Löchern.

DISNEY-MALEFIZ
für 2-4 Kinder von 4-8 Jahren
Das gute alte Spiel im kinderaktuellen Kleid, die vier Disneylieblinge machen sich auf den Weg zum Goldschatz in der Ruine, mit den kompletten Regeln des ursprünglichen Spiels.

GROSS UND KLEIN
für 2-4 Kinder von 6-12 Jahren
von Christine Welz
Lernspiel zum Erfassen von Formen und Größenverhältnissen, eine Ladefläche muß mit Stücken erwürfelter Größe ausgehend von links unten und mit direktem Anlegen beladen werden.

HIGH SOCIETY
Kartenspiel
für 3 bis 5 Spieler ab 12 Jahren
von Reiner Knizia

Ein Kartenspiel um die und in der High Society, die Spieler sollen sich Ansehen und Respekt verschaffen. Dies kann er sich durch Einsatz von Geldkarten erwerben, aber wie im wirklichen Leben ist Geld auch hier nicht alles. Anhäufen kann man Statussymbole vom Rennpferd bis zum Schloß und auch einen Adelstitel, weniger gut sind Skandal, Spielschulden und Diebstahl, und als der Ärmste darf man am Schluß auf keinen Fall dastehen.

ICH SPIELE JAHRESZEITEN-LOTTO
für 1-4 Kinder von 3-5 Jahren
Auch hier wieder das bekannte Lotto-Prinzip, mit Thema Jahreszeiten, die Kinder erkennen und erzählen, was zur Jahreszeit gehört.

ICH SPIELE MIT FARBEN UND FORMEN
für 1-4 Kinder von 3-5 Jahren
Vier von der Graphik her sehr schön und eigenwillig gestaltete Bilder aus den Alltagsleben der Kinder haben bebilderte und unbilderte Aussparungen mit Farbrahmen, die gefüllt werden sollen.

IM DOMINOLAND
für 1-4 Kinder ab 3 1/2 Jahren
von Herbert Walch
Eine hübsche Abwandlung des Domino-Prinzips durch Ineinanderstecken, damit ergeben sich dreidimensionale Formen mit sehr hübscher Graphik.

JUNIOR LABYRINTH
Schiebe- und Positionsspiel
für 1-4 Kinder ab 5 Jahren
von Max Kobbert
Der große Spielehit der letzten Jahre nun auch in einer Ausgabe für Kinder, auf einem auf 5 x 5 Felder verkleinerten Plan, mit 2 verschiebbaren Achsen auf jeder Seite, und 12 Schätzen, die es zu finden gilt und zu denen man sich den Weg durch Verschieben bauen muß.

JUNIOR NILPFERD-PARTY
Partyspiel
für 3-6 Kinder ab 6 Jahren
von Bertram Kaes
Auch vom Party-Hit der letzten Jahre jetzt eine Ausgabe für die Kinder, schon für die 6-Jährigen, mit Pantomime, Malen, Lügengeschichten erzählen, Partyspielen und Ratefeldern größer/kleiner.

MAUS UND BÄR
für 2-6 Kinder von 4-8 Jahren
von Ingeborg Ahrenkiel
Maus und Bär, bekannt aus der Fernsehserie, machen eine Turnübung, die Karten werden zuerst wie im Domino angelegt und dann wird die abgebildete Übung, kann auch eine Grimasse sein, nachgemacht.

MINI MEMORY
2-4 Kinder ab 2 1/2 Jahren
Memory für die Kleinsten aus dem Primärmaterial, hergestellt aus Naturmaterialien.

MYSTERY
Quizspiel
für 3-12 Spieler ab 14 Jahren
von Bertram Kaes
2 Teams gegeneinander um die Geheimnisse von "Persönlichkeiten", "Hobbies und Berufe", "Alles Mögliche" und "Unglaubliche Geschichten", nur mit Ja/Nein-Fragen zu lösen, es gibt auch Tips zur Erleichterung. Verwendung als Mitnehmspiel ohne Karton möglich.

NOBODY IS PERFECT 2
Zweitausgabe für 3-10 Spieler ab 14 Jahren
von Bertram Kaes
Weil so schön ist und ja wirklich nichts und niemand perfekt ist, auch das Spiel nicht, gibts hier Ausgabe Nummer 2 mit neuen Fragen und kleinen Änderungen in der Spielregel. Im Prinzip gehts noch immer darum, entweder die richtige Antwort zu wissen (eher unwahrscheinlich) oder die anderen von der Richtigkeit der eigenen falschen Antwort zu überzeugen.

ÖSTERREICH AUF DER SPUR
Reisespiel
für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
von Bertram Kaes
Eine Neuauflage der bekannten Reisespiele, diesmal unter Mitwirkung der österreichischen "Ravensburger", vor allem Frau Eleonore Ditye; es ist ein Würfel- und Wissensspiel zum Thema Österreich, neu sind die Bilder und die Satellitenbildkarte Österreichs auf dem zweiseitigen Spielplan.

PIRATEN AHOI
Balancespiel
für 2-3 Kinder ab 4 Jahren
Ein verlassenes Schiff schwankt im Sturm und soll mit Mannschaft und Beute beladen werden, wenn es kentert, verliert der Verursacher ein Goldstück.

QUIZ & CO.
Frage- und Antwortspiel auf Karten, die zu einem Fächer zusammengefaßt sind, leicht handzuhaben und zu transportieren. Nach Alter gestaffelt, 750 Fragen und Antworten, 2 verschiedene Fächer pro Packung.

RUMMY
Für 2-4 Personen
Das klassische Spiel nun auch bei Ravensburger, statt der Spielkarten gibt es Spielsteine, die in Gruppen oder Reihen so ausgelegt werden sollen, daß man als erster keine mehr hat oder zumindest die noch verbliebenen Steine möglichst niedrige Werte haben.

SUPER KREISEL
Reaktionsspiel
für 2-8 Spieler ab 7 Jahren
von Heinz Meister
Schau- und Reaktionsspiel, im Unterteil des Kreisels dreht sich ein Bild, wer sieht am schnellsten welches und legt seinen Chip auf das richtige Gegenstück?

TEUFELSBRÜCKE
Balancespiel
für mehrere Spieler
von Joe Dibley, Lawrence Mass
Über zwei Hilfsbögen wird auf einer Schaukelbasis ein Bogen aus kleinen Behältern errichtet, danach werden die Hilfsbögen entfernt und die Fächer nach Spielregel mit den verschiedenfarbigen Bauteilen gefüllt, bis die Brücke einstürzt - oder auch nicht, dann wird alles wieder entfernt.

UNSER BAUERNHOF
für 2-4 Kinder ab 4 Jahren
Die Tiere vom Bauern Sonnenschein müssen wieder eingefangen werden, das dreidimensionale Szenario und der hübsche Traktor als Spielfigur machen doppelt Spaß in diesem Würfel- und Laufspiel.

VERRÜCKTE TIERE
für 2-6 Spieler von 4-8 Jahren
von Klaus Teuber
Verrückte Tiere in vier Teilen, die Teile werden

gemischt und nach dem Memoryprinzip zum Gesamtbild zusammengelegt, begonnen muß immer mit den Füßen, anschauen kann man soviele Karten wie man Punkte erwürfelt hat.

SERIE BLUEMINI

Neu in dieser Serie sind heuer vier Artikel für Kleinkinder von 1-3 Jahren, Spiel- und Beschäftigungsmaterial aus weichem, strapazfähigen Stoff, mit Lernelementen und Anregungen zum Spielen und Geschichtenerzählen. Die Titel im einzelnen: MEIN ERSTER RUCKSACK, MEIN ERSTES AUTO, MEIN HUND KOMMT MUT und MEIN ERSTES KUSCHELBILDERBUCH. Dazu gibt es noch MEIN BÄR und MEINE PUPPE, Anregungen zu ersten Spielen mit kindgerechtem Material, Meine Puppe bietet erstes Formen- und Farbenerkennen, Mein Bär verschiedene Spielmöglichkeiten mit einer Bärenfamilie und Memorykarten.

* ROSTHERNE GAMES *

SCRAMBLE FOR AFRICA

Spiel um Gebietseroberung für 3-8 Spieler von David Watts

7 europäische Kolonialmächte und die Buren besitzen Land in Afrika, jede Macht versucht Gebiete dazuzugewinnen, pro Runde wird ein Gebiet angegriffen, zuerst die Einheiten, dann die Verteidiger.

THE ENGLISH CIVIL WAR

Strategie-Spiel für 2 Spieler von David Watts

Territorialgewinn im England von 1640, es gilt Städte zu erobern, mit Bewegungspunkten werden Militär-Einheiten verlegt, Garrisonen verteidigen Städte, wer am Spielende die meisten Städte besitzt, gewinnt.

* THOMAS SÄCKL SPIELE *

DER BERG RUFT

Familienspiel für 2-4 Spieler ab 9 Jahren von Thomas Säckl

Eine satirische Abwandlung von Heidi_s Wanderung auf den Berg zu Großvater, aber wenn Heidi verausläuft, spuckt der Berg! Steine und es geht von vorne wieder nach oben.

* SCHMIDT SPIELE *

5 ALIVE

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Eamon Bloomfield

Nach den selbst verlegten Lemmingsen nun ein Spiel von Eamon in einem Großverlag, 5 Alive ist ein schnelles Kartenspiel, bei dem man ein Leben verliert, wenn man über 21 Punkte kommt, und man hat nur fünf Leben zur Verfügung.

ATMOSFEAR IV - DIE VAMPIRIN

Video-Brettspiel

für 3-6 Spieler ab 12 Jahren

Die nächste Videokassette zur Verwendung mit dem Grundspiel Atmosfear, dessen Ausstattung Spielbrett, Schlüssel usw. verwendet werden, ausgetauscht werden nur die Karten, damit ergibt sich zusammen mit der Videokassette ein völlig neues Spiel.

DARK FORCE

Attack Pack

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler

Themenkreis Schwarzes Auge

Erste Ergänzung zu Dark Force, kein spezieller Titel, nur rot gepackt, 13 Karten pro Packung, 72 neue Karten

FERKELEI

Legespiel

für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

von Reiner Knizia

Die Ferkel treten zur Schönheitskonkurrenz an, die Spieler müssen ihre Ferkelkarten möglichst gut legen und auf die richtige Ferkelfarbe setzen, damit es am Ende auch Ferkeltaler gibt, für mehr als drei Karten einer Farbe gibt es Prämien.

FLITZ-BÄR

Aktionsspiel

für 2-4 Kinder von 4 bis 12 Jahren

Je nach Kulturkreis spielen die Kinder "Musical Chairs" oder "Die Reise nach Jerusalem", kurz, es gibt einen Sessel weniger als Spieler, und hier ist es ähnlich, die Musik stoppt, ein Licht leuchtet und wer als letzter seinen Bären hinsetzt, der hat verloren.

HOLIDAY-EXPRESS

Schmidt International

Eisenbahn- und Rangierspiel

für 2-4 Spieler von 5-12 Jahren

Die Spieler transportieren Fahrgäste, wer zuerst seine drei Tickets eingelöst hat, gewinnt

MAGIC MASTER

Zaubertrick

1 Spieler ab 8 Jahren

Lizenz Paradigm, Autor: Danny Kishon und Lee Hathaway

Kleine gut funktionierende Zaubertricks in handlicher Verpackung, gut funktionierend, Serie von 6 Packungen.

MINDTRAP

Quizspiel

für 2-12 Spieler

Ein neues Frage- und Antwortspiel mit verdeckten Fallen, wie zum Beispiel "Annas Ohrring fällt in die Kaffeetasse, wo bereits Kaffee drinnen ist, wird aber nicht naß" oder "Welche Holzarbeit wird in den meisten Büros erledigt?" 500 Fragen, ein Spielplan und richtiges um-die-Ecke-denken sind gefragt.

MR. PUZZLE

Beschäftigungsspiel

für 1 oder mehr Spieler ab 6 Jahren

Ein direkter Cousin von Mr. Magic, Mr. Puzzle hat so einiges an Rätseln und Problemen in seinem Körper versteckt, ein Tankram, ein Labyrinthrätsel, ein Stapelrätsel, und alles zusammen ergibt einen lustigen netten Spielemann für klein und groß.

POCAHONTAS

Das große Abenteuerspiel zum Film

Würfelspiel

für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

von Knut-Michael Wolf

Pocahontas sucht zuerst Freunde und Mitstreiter und Hilfe bei Großmutter Weide und macht sich dann auf die Suche nach Käpt_n John Smith, mit dem sie an Gouverneur Ratcliffe vorbeikommen muß, um unbehelligt das Schiff zu erreichen und zu gewinnen.

POG THE GAME

Schmidt International

Lizenz World POG Federation

Thema Milchdeckel-Schnippen, enthält Aufbewahrungsfolie und einen Doppelbogen besonderer Kappen.

PULVERFASS

Balancespiel gegen die Zeit

für 1-4 Spieler ab 7 Jahren

Das Prinzip ist bekannt, die Umsetzung ist gelungen - es muß balanciert werden, dabei dreht sich auch noch die Unterlage und irgendwann kippt das Ganze und die Fässer purzeln und wer grade dran war, hat Pech gehabt.

ran SAT*1 FUSSBALLQUIZ

Quizspiel mit Spezialthema

für 2-4 Spieler ab 10 Jahre

Hier beschreibt wirklich der Titel das Spiel, es gibt 999 Fragen aus der Welt des Fußballs mit einem Schwerpunkt Weltmeisterschaft `94.

SHOPPING

Lauf- und Sammelspiel mit dreidimensionalem Aspekt

für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Im Kaufhaus laufen die Spieler durch alle Abteilungen und Etagen, es gibt sogar einen Lift mit 2 Kabinen, in dem man fahren kann, die Warenkarten geben an, was jeder Spieler einkaufen muß, landet der Spieler in der entsprechenden Abteilung, gibt er seine Warenkarte ab und bekommt die entsprechende Einkaufstasche.

* SET ENTERPRISES *

TRIOLOGY

Familienspiel

für 2-4 Personen ab 10 Jahren

von Marsha und Robert Falco

Umsetzung des heuer bei F.X.Schmid erschienenen Kartenspiels SET in ein Familienspiel, das Prinzip der Setbildung bleibt gleich, nur werden sie aus der Hand ausgelegt, ausgelegte SETs können von den Mitspielern gestohlen werden.

* SIEBENSTEIN SPIELE *

CASTILLO

Würfelspiel

für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

von Frank Schmerse und Jürgen Reiche

Um zwei Pyramidensteine werden 112 Steine rautenförmig ausgelegt und dann im Verlauf des Spiels aufeinander und Richtung Zentrumssteine gezogen, über die dann die eigenen runden Spielsteine auf die obersten Felder gelangen können, um möglichst viele Felder der Plattform zu besetzen.

MINARETT

Strategiespiel

für 2 Spieler

von Jürgen Reiche

Jeder Spieler hat 12 Spielsteine in 3 Größen, ein Zug besteht aus Stein bewegen oder Stein einsetzen, das nicht nur auf leere Felder, sondern auch auf größere eigene oder fremde Steine, gewonnen hat man, wenn man entweder ein Minarett = ein Turm aus allen 3 Steinen errichtet hat oder dem Gegner 3 Steine abnimmt. Schöne Holz Ausführung.

* OTTO SIMON *

DER HEISSE DRAHT

Spiel zur Fernsehshow "Die 100.000 Mark Show", Geschicklichkeitsspiel um das Führen einer Schlinge entlang eines Drahtes ohne Kontakt; bei Kontakt ertönt ein Signal und der Spieler muß zum Start oder einer Zwischenmarkierung zurück.

* SPERANTA Spielwarenherstellung*

RETTET DIE KIRSCHERNT

Kooperativspiel
Die Ernte eines Kirschbaums muß vor Schädlingen gerettet werden, mit Glück und auch Geschicklichkeit müssen Kirsche, Gelbfallen und Fruchtfliegen auf dem Baum plaziert werden. Holzbrett und Kugeln aus Ton und Bariumferrit, magnetisch.

* SPORTS CONCEPTS *

POWER MOVES

2-4 Spieler ab 10 Jahren
Autor: Cecil Youngblood
Basketballspiel mit Karten, kein Sammelkartenspiel
8 verschiedene Kartentypen zur Simulation eines vollen Spiels

* TDC GAMES *

FANTASY FOOTBALL NFL HOME GAME

Football-Simulation
für 2-14 Spieler ab 12 Jahren
Vom Besitz eines Teams bis zum aktuellen Spiel, mit Charts und Spielern aus den drei letzten NFL-Seasons.

* THETA *

FIRE

für 2-5 Spieler ab 6 Jahren
Ein Holzblock wie ein Stiefelknecht, darin gestapelte orange Walzen, die Spieler schieben so viele Walzen wie möglich heraus, ohne daß der Stapel nachrutscht, am Ende zählen die dicken Rollen mehr als die dünnen.

HANDIcap

für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
von Werner Falkhoff und Michael Sohre
Spielbrett in Form einer stehenden Hand, verschiedenfarbige Walzen müssen in den Lücken zwischen den Fingern untergebracht werden. Traumhaft schönes Design und Ausführung

* THUNDER CASTLE GAMES *

HIGHLANDER

Sammelkartenspiel
für 2 oder mehr Spieler
von Mike Sager
Zur Fernsehserie Highlander, Swordmaster Game System, 165 Karten, Limitierte Auflage, Starter mit 52 Karten und Booster mit 8 Karten

TOWERS IN TIME

Sammelkartenspiel
für 2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren
Mike Sager

Die Zauberer wechseln innerhalb der Dimensionen und bekämpfen einander um die wenigen Schätze und Kräfte, die es noch gibt. Zuflucht bieten nur die Magischen Türme, Erde, Wasser, Feuer und Luft sind die Machtkanäle.

* TIGER GAMES *

LIGHTS OUT

Electronic Game für 1 Spieler in verschiedenen Schwierigkeitsstufen, das Gerät gibt eine Anordnung leuchtender Punkte vor, Spielziel ist, entweder alle Felder zum Erleuchten zu bringen oder alle Lichter zu löschen.

* TIGER LTD. *

BANEMASTER

Sammelkartenspiel
von Alexander Duncan
Fantasythema, Spieler gegen Banemaster, drei Schwierigkeitsstufen, im Basic sind die Spieler Gefangene des Banemasters und müssen sich befreien, in Advanced und Tournament kommt der Banemaster selbst ins Spiel.

* TIMJIM GAMES *

2038

18xx-Variante
für 3-6 Spieler ab 14 Jahren
von James Hlavaty und Tom Lehmann
Eisenbahnspiel um Minenausbeutung zwischen den Asteroiden, auf der Basis von 18xx

* MARIO TRUANT VERLAG *

DOOM TROOPER

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler
In deutscher Sprache bei Truant, Lizenz Target Games
Siehe Heartbreaker Hobbies

* TSR *

BIRTHRIGHT

Rollenspiel zum AD&D System
Autor: L. Richard Baker III und Colin McComb
Rollenspiel um Königreiche im Kontinent Cerilia

BLOOD WARS

Sammelkarten Spiel
für 2 oder mehr Spieler
von Steven Schend und Lester Smith
Starterdeck, 2 x 50 Karten von 300, Booster 15
Kampfspiel mit Sammelkarten, jeder Spieler führt Warlords und Legionen, Spielziel ist der Gewinn von Schlachtfeldern. Jede Hand enthält Schlachtfelder, Warlords, Legionen und Schicksalskarten, optimal sind bis zu fünf Spieler.

BLOOD WARS Rebels & Reinforcement

von Steven Schend und Lester Smith
Escalation Pack 1, 15 Karten von 300
Ergänzungspackung, vor allem Fate Karten.

BLOOD WARS

Factols & Factions
von Steven Schend und Lester Smith
Escalation Pack 2, 15 Karten von 300

BLOOD WARS

Powers & Proxies
von Steven Schend und Lester Smith
Escalation Pack 3, 15 Karten
Keine Gesamtkartenzahl angegeben

DRAGON DICE GAME

Sammel-Würfelspiel
von Lester Smith
Das Sammelkarten-Prinzip übertragen auf Würfel, das Spiel ist ein einfaches Würfel-Konflikt-Spiel, die gewürfelten Kombinationen haben verschiedene Bedeutungen.
Zum GenCon gab es zwei Sondereditionen: King_s Die als Beilage zum Katalog Dragonmaster_s Die als Werbegeschenk von Chessex

DRAGON DICE

Kicker Pack 1: Monsters & Amazons
Würfelsammelspiel für 2 oder mehr Spieler
Erste Expansion zu Dragon Dice, 10-Seiter und 6-Seiter

DRAGON DICE

Battle Ground: Amazon Mat
Würfelsammelspiel
Spielplan zum Würfelsammelspiel, sozusagen Unterlage für die Würfelanordnung

SPELLFIRE Meistere die Magie

Sammelkartenspiel
für 2 oder mehr Spieler von
Steve Winter, James M. Ward, Dave Cook, Tim Brown
Starterdeck, 2 x 55 Karten
Deutsche Ausgabe des englischen Sammelkartenspiel zum TSR-Universum von Dungeon & Dragons, die Spiele werden wie gewohnt individuell zusammengestellt, eine Hand darf nicht mehr als 15 Reiche und 20 Champions enthalten. Sehr große Kartenvielfalt und eine Mischung aus den diversen Subsystemen wie Greyhawk usw...

* UNIVERSITY GAMES *

PERUDO

Würfelspiel
für 2-6 Spieler ab 10 Jahren
Angeblich das Spiel, das Pizarro bei der Eroberung Perus von Atahualpa, dem letzten Herrscher der Inca, lernte. Für uns schaut es eher aus wie eine Bluff-Variante ohne Brett.

* U.S. GAMES SYSTEMS *

WYVERN

Sammelkartenspiel
für 2 oder mehr Spieler
von Mike Fitzgerald
Starterdeck mit 60 Karten und Booster mit 15 Karten
Sammelkartenspiel mit den üblichen Regeln, die Spieler kontrollieren Drachen, die sie aber fürs Kämpfen mit Gold bezahlen müssen, das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Drachen oder Terrain Karten mehr hat, alle Drachen basieren auf tatsächlichen mythologischen Drachen, wie Pakawjak, der frostspeiende Drache des Nordens.

WYVERN Phoenix

Sammelkartenspiel um Drachen
von Mike Fitzgerald
Erste Expansion zum Wyvern-System, 8 Karten im Booster, keine Gesamtzahl angegeben.

* ULTIMATE GAMES *

ULTIMATE COMBAT!

Sammelkartenspiel zum Thema Martial Arts
Starterdeck mit 60 und Booster mit 15 Karten
von mehr als 250, mit den Bewegungen aus Judo, Karate, Taekwondo usw, ergänzt mit Spells, Waffen, Schilden usw.

ULTIMATE COMBAT!

THE ANCIENT FIGHTING ARTS OF CHINA
Erste Expansion zu Ultimate Combat, Booster mit 15 Karten

* UNICORN *

GUERRE & FRONTIERE

Konfliktsimulation mit Wirtschaftselement
für 2-7 Spieler ab 14 Jahren
von Francois Bachelart und Christophe Pinard
Ein Spiel um die Entwicklung von bis zu 7 verschiedenen Reichen mit Handel, Einkauf, Diplomatie- und Konfliktphasen. Das erste Spiel mit Ablaufdatum, da es TrollzuckerIn enthält, die in bestimmten Spielsituationen gelutscht werden müssen, Rezept zur Nachfertigung liegt bei.

SYMBIOZ

Strategiespiel
für 2-4 Spieler ab 14 Jahren
von Francois Bachelart und Christophe Pinard
Tiere und Pflanzen müssen in Gebieten verteilt werden, können nachgekauft werden, 12 zERBS IN EINEM Gebiet verschmelzen unveränderlich zu Symbioz, wer als erster drei solcher Symbioz erzielt hat, gewinnt.

* W&B VERLAG *

EISERNES ROSS

Eisenbahnspiel
für 4 Spieler
von Roland Weiniger
Frei nach den Indianer- und Banditenüberfällen auf Post- und Goldzüge geht es in diesem Spiel darum, den Goldzug unter Kontrolle zu bekommen. Holzmaterial, hergestellt in Behindertenwerkstätten, eine kreative Idee und originelle Verpackung!

WEIMAR

Historische Simulation
für 4-7 Spieler
von Roland Weiniger
Thema erste deutsche Republik, die Spieler versuchen als Obmann von einer der sieben Parteien die Republik zum Erfolg zu führen bzw. zum Scheitern zu verurteilen. Besonders hervorzuheben ist die extrem sorgfältig gegliederte Spielregel.

* WARFROG *

SIXTEEN THIRTY SOMETHING

Verhandlungsspiel
für 3-6 Spieler
von Martin Wallace
Europa zur Zeit des 30-jährigen Krieges, die Spieler sind Baknhäuser, die die Regenten finanzieren und dementsprechen versuchen, die von ihnen finanzierten Länder zu pushen. Hauptelement des Spieles ist das Abstimmen.

STOCKERS!

Autorennspiel
für 3-6 Spieler
von Martin Wallace
Rennwagen, die mit Karten bewegt werden, während des Rennens wetten alle Spieler auf alle Autos, nach mehreren Rennen gewinnt der glücklichste Wetter.

* WHITE WIND *

ELFENWIZARDS

für 3-6 Spieler ab 10 Jahren
7. Spiel der Limitierten Serie
von Alan MOON
Die Zauberer wählen alle vier Jahre ihr Oberhaupt und vergeben Ehrentitel an die Hexenmeister aus den Zauberer-Gilden. Die Spieler als Oberhäupter dieser Gilden wetteifern darum, bei der Siegerehrung nach diesen Wahlen den Titel der eigenen Gilde möglichst oft zu hören.

RAINBOWS

Kartenspiel
für 3-6 Spieler ab 8 Jahren
von Alan Moon
Die Luchychauns bewachen den sagenhaften Goldschatz am Ende des Regenbogens und nur wer möglichst viele von ihnen einfangen kann, findet den Regenbogen und das Gold, und dazu braucht er natürlich auch möglichst viele verschiedene Farben des Regenbogens.

TRICKS

Kartenspiel
für 3-5 Spieler ab 10 Jahren
von Alan Moon
Ein Stichspiel, in dem die Spieler ihre Karten zuerst von den Mitspielern kaufen müssen, dann wird eine Karte gewählt, die Trumpf und Anzahl der zu erzielenden Stiche angibt. Schafft man diese Vorgabe exakt, gibt es dafür sehr viel Geld.

* WHITE BUFFALO GAMES *

STARQUEST

THE REGENCY WARS
Sammelkartenspiel
für 2-8 Spieler
Ausgabe in deutscher Sprache
5 Rassen gehen durch die Sternentore, sie handeln, forschen und kolonisieren, bis sie ein Virus beinahe ausgerottet - danach geht es nur noch um die Herrschaft in der Galaxis.
Starterdeck mit 53 und Booster mit 15 Karten

* WHITE WOLF INC. *

RAGE

Sammelkarten Spiel
für 2 oder mehr Spieler
von Mark Rein-Hagen und Mike Tinney
nach dem Spiel Werewolf: The Apocalypse
Starterdeck 60 Karten, Booster 12 Karten
Die Spieler kommandieren ein Rudel Werwölfe und kämpfen gegen das gegnerische Rudel und gegen die Kreaturen von Wyrms. Ansonsten ähnlich allen Sammelkartenspielen, jeder stellt sich seine Hand selbst zusammen, je nach seiner persönlichen Strategie.

RAGE

THE UMBRA
Limited Edition Supplement zu Rage
10 Karten
Erstes Erweiterungs-Set zum Sammelkartenspiel RAGE

RAGE

THE WYRM
Zweites Erweiterungs-Set zum Sammelkartenspiel RAGE, im Booster zu 15 Karten

* WILDSTORM PRODUCTIONS *

WILDSTORMS

Sammelkartenspiel
von Drew Bittner, Matt Forbeck und Jim Lee.
Helden und Schurken kämpfen um die Weltherrschaft, basierend auf Comics von Regis Entertainment, für 2 oder mehr Spieler möglich, auch als Campaign spielbar.
Starterdeck mit 60 und Booster mit 15 Karten
von 367 aus Gen13, WildC.A.T., WetWorks, StormWatch, Deathblow, Union, Backlash, Team7.

* WINSOME GAMES *

ADVANCED TRACKS TO TELLURIDE

Autor: J. Bohner
Ausbauset zu Tracks to Telluride, nicht allein spielbar

* WIZARDS OF THE COAST *

EVERWAY

Autor: Jonathan Tweet
Rollenspiel mit Sammelkarten, die Charaktere und Ereignisse können durch den Einsatz der Karten beeinflusst werden.

EVERWAY VISION CARDS

Companion Collector Cards
Zusätzliches Material für das Rollenspiel "Everway", gepackt im Booster zu 10 Karten von insgesamt 90

MAGIC DIE ZUSAMMENKUNFT

Serie Deckmaster, Revised Edition
WOC 21000, Starterdeck, 60 Karten
Deutsche Ausgabe von Magic the Gathering. Kampfspiel, jeder Spieler repräsentiert einen Zauberer, der den anderen aus Dominia vertreiben will, gespielt wird mit einem selbst zusammengestellten Spiel mit maximal 60 Karten, wobei manche Karten andere Karten erfordern um wirksam zu sein, wer zuerst auf 0 von 20 Lebenspunkten ist, hat verloren.

MAGIC DIE ZUSAMMENKUNFT

HEIMATLÄNDER
Deckmaster Serie, Booster 15 Karten
Zweiter Erweiterungssatz zu "Magic die Zusammenkunft", erschien parallel zur englischen Ausgabe "Homelands".

MAGIC DIE ZUSAMMENKUNFT

RENAISSANCE
Deckmaster Serie, Booster 15 Karten
Erster Erweiterungssatz zu Magic die Zusammenkunft, mit Karten aus den englischen Expansionssets "Antiquities", "Arabian Nights", "Legends" und "The Dark".
Die Booster sind in zwei Farben verpackt, graurosa und graublau.

MAGIC THE GATHERING

CHRONICLES
Serie Deckmaster, Booster 15 Karten
Neuestes Expansion Set zum Magic-System, Chronicles enthält nur bereits bekannte Karten in neuer Auflage, die Karten stammen aus den Expansions Arabian Nights, Antiquities, Legends und The Dark, geändertes Aussehen.

MAGIC THE GATHERING

Giftbox
Serie Deckmaster
Geschenkkarton mit 2x60 Karten, 30 Glassteinen als Zähler für Lebenspunkte, Regelheft und Checkliste zum Kartensammeln

MAGIC THE GATHERING

HOMELANDS
Serie Deckmaster, Booster 15 Karten
Ergänzungsset Nr. 8, ebenfalls nur im Booster zu je 8 Karten, Thema sind bisher durch Zauber verborgene Länder und deren Schätze, Artefakte, Zauber, Landschaften usw.

MAGIC THE GATHERING

ICE AGE
Ein neues Expansion Deck zum System Magic The Gathering, kann als Erweiterung des Spiels oder auch als eigenständiges Spiel verwendet werden, wird daher auch in Starterdecks zu 60 Karten oder in Booster Decks zu 15 Karten angeboten. Thema ist Überlebenskampf in der Eiszeit und Kampf gegen die Vorherrschaft eines Necromancers.

ROBORALLY ARMED AND DANGEROUS

Expansion
für 2-8 Spieler ab 12 Jahren
von Richard Garfield
Die erste Expansion zu Roborally, mit 26 Options-Karten, 6 neuen Plänen und insgesamt sechs optionalen Regelvarianten, die die Optionskarten unterschiedlich ins Spiel bringen. Ohne Figuren.

THE GREAT DALMUTI

Kartenspiel

für 2-8 Spieler ab 8 Jahren

von Richard Garfield

Kartenspiel zum Thema feudales Kastensystem, vom Bauer bis zum Großen Dalmuti, erinnert vom Mechanismus her an Karrierepoker. Schöne Karten.

VAMPIRE

Serie Deckmaster

Autor: Richard Garfield, Brian Campbell

Neuaufgabe von Jyhad auf der Basis von

Vampire: The Masquerade von White Wolf.

Starter Deck mit 76 und Booster mit 19 Karten.

VAMPIRE

DARK SOVEREIGNS

Serie Deckmaster

Autor: Richard Garfield, Brian Campbell

Erstes Expansion-Set zu Vampire, 15 Karten

* ZOCH VERLAG *

AZTEC

Zusammensetzspiel

für 2 oder 3 Spieler

von Niek Neuwahl

Aus kleinen Würfeln zusammengesetzte Stücke unterschiedlicher Gestalt sollen zur Pyramide getürmt werden. Auch dieses Spiel war in Göttingen als Prototyp zu sehen, 1995.

BIG BANG

Murmespiel

für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

von Karl Schanzl

Das Spiel war als "Crashdance" 1994 in Göttingen zu sehen und wurde hier neu gestaltet. Im Prinzip geht es Murmeln in Vertiefungen.

TANZ DER DERWISCHE

Kreiselspiel für beliebig viele Personen

Geschicklichkeitsspiel mit variierenden Regeln,

prinzipiell sollen mit einem gewickelten

Wurfkreisel Kegel geschlagen werden, die

verschiedene Wertigkeiten haben. Extrem

attraktive Ausstattung, die für Fans ihren Preis

sicher wert ist.

