

# Spiele Almanach 1997

**zusammengestellt von Dagmar de Cassan**

Diese Zusammenstellung soll einen Überblick über die uns bekannten Neuerscheinungen und Neuauflagen des Spielejahrgangs 1997 geben. Falls bekannt, wurde bei Neuauflagen auf eventuelle andere Titel früherer Ausgaben hingewiesen, ebenso auf Lizenzausgaben in deutscher Sprache. Soweit uns bekannt, wurden auch Spiele aus dem nicht-deutschsprachigen Raum berücksichtigt.

Nicht angeführt wurden (Ausnahmen möglich) 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 reine CoSims und auch Lernspiele für Kleinstkinder sowie Beschäftigungs- und Hobby-Spiele mit bekannten Prinzipien.

\* 2F-SPIELE \*

FrischFisch

Wirtschaftsspiel für 2-5 Spieler ab 12 Jahren von Friedemann Friese  
In einer Auflage von 300 Stück erschienen, bekam das Spiel viele Vorschußlorbeeren in der Pöppelrevue. Thema ist der Bau der kürzesten Anfahrtswege und die Frachten zwischen Fischladen, Tankstelle, AKW und Spielereisenbahn.

\* ABACUS \*

CANYON

Karten- und Brettspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren  
von Frederick A. Herschler  
Und wieder feiert ein legendäres 3M-Spiel seine Auferstehung, das abstrakte Spiel um Stiche, Vorhersagen der Stichanzahl und Bewegung der Spielfigur anhand der erzielten Stiche hat nun als Thema die Fahrt durch einen Canyon mit seinen Hindernissen. Gut gelungene Neugestaltung!

DREAM TEAM

Kartenspiel um Mannschaften für 2-6 Spieler ab 12 Jahren  
von Hartmut Witt  
Bis zu sechs Trainer schicken ihre Teams im direkten Duell gegeneinander, eventuell mit Sonderspielern, Aktionskarten und auch Magie.

KISMET

Würfelspiel für 3-8 Spieler ab 8 Jahren von Wolfgang Panning  
Mit den Würfeln bildet man Zahlenkombinationen, um Karten ablegen zu können, wer gut aufpaßt, kann auch außerhalb der Reihe Karten loswerden.

MINI INCOGNITO

Kartenspiel mit Deduktionsthema für 3-5 Spieler ab 10 Jahren  
von Alex Randolph und Leo Colovini  
Kartenspiel-Version des Brettspiels, jeder Spieler ist Geheimagent und sucht seinen Partner, bei den Botschaftern kann man Informationen bekommen.

WUCHERER!

Kartenspiel um Mieteinnahmen für 2-6 Spieler ab 10 Jahren  
von Friedemann Friese  
Neuauflage des vorher im Eigenverlag 2F erschienenen Spiels. Die Karten sind beidseitig verwendbar, es gibt Baumaterial, Mieter, dazupassende Ereignisse und den Mietpoker.

\* ADLUNG SPIELE \*

ELEMENTS

Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Marcel-Andre Casasola Merkle  
Die Spieler ersteigern durch Auslegen von Zahlenkarten in Kombinationen die Punktekarten.

LOOPINO

Kartenspiel für 1-10 Spieler ab 6 Jahren von Karsten Adlung  
Die Spieler versuchen ihre Karten so nah und passend wie möglich an die auf dem Tisch ausliegende Zielkarte zu werfen.

SNAP

Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren von Zoltán Aczél  
Die Spieler versuchen, möglichst viele Karten einer Farbe zu bekommen und um diese Farbe als Gewinnfarbe zu kämpfen.

\* Agents of GAMING \*

BABYLON 5 WARS

Spiel zur Fernsehserie für Spieler ab 13 Jahren von Bruce H. Graw und Robert N. Glass  
Simuliert die Konflikte der Fernsehserie mit Cosim- und rollenspielähnlichen Konflikt-Mechanismen.

\* AMIGO \*

BOHNANZA

Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Uwe Rosenberg  
Bohnenplantagen sind auch eine Möglichkeit, großes Geld zu machen, die Frage ist nur, welche baut man an und welche verschenkt man, um mehr Geld zu machen. Köstliches kleines Spiel!

BOHNANZA ERWEITERUNGS-SET

zum Kartenspiel, für 3-7 Spieler, von Uwe Rosenberg  
Nur mit Kartenspiel spielbar, neue Karten sind Kaffeebohnen, Kakaobohnen und Weinbrandbohnen.

Es war einmal...

Erzählspiel für 2-10 Spieler ab 10 Jahren  
Deutsche Ausgabe von 'Once upon a time', die Begriffe auf den Karten müssen in die Geschichte eingebaut werden und die Geschichte soll das Ende haben, das auf der entsprechenden Karte des Spielers vorgegeben ist.

EUREKA

Wortspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren  
von Haim Shafir  
Mit Würfeln werden zwei Zahlen bestimmt, deren Klappen man heruntergeben kann und so die Buchstaben dahinter enthüllt - wer das Wort erkennt, kann es nennen, ansonsten wieder würfeln. Die Würfelresultate können einzeln verwendet werden, addiert oder subtrahiert werden.

Fischers Fritz fischt frische Fische

Wettangeln mit Karten  
für 2-5 Spieler ab 6 Jahren von Jürgen Heel  
Die Spieler brauchen ein gutes Gedächtnis und versuchen die beste Beute zu fangen und sich gleichzeitig die Beute gegenseitig wieder abzufragen.

HALLI GALLI Junior

Kindervariante für 2-4 Kinder ab 4 Jahren  
Die Karten zeigen unterschiedliche lachende Clowns, wenn zwei exakt gleiche Clowns zu sehen sind, muß man schnellsten klingeln. Aber aufpassen, ist der Clown traurig, verliert man

Karten, wenn man klingelt.

POWER PLAY

Eishockeyspiel für 2-10 Spieler ab 8 Jahren von Tom Dalgliesh  
Satirisches Eishockeyspiel um Management eines Teams und dessen Spiel, Neuauflage von PHANTOMS OF THE ICE aus dem White Wind Verlag.

Willi Wichtel

Legespiel für 2-4 Kinder ab 6 Jahren  
von Peter-Paul Joopen  
Die Kinder suchen Willi Wichtel und seine Familie, um ihm Freundschaftssteine zu bringen. Mit den Entdeckerfiguren zieht man über die ausgelegten Kärtchen, am Ende des Zuges wird das Kärtchen umgedreht, je nach Bild gibt es verschiedene Aktionen.

\* ASS \*

KWIIIIETSCH

Hör- und Suchspiel für 2-6 Kinder ab 5 Jahren  
von Dirk Hanneforth  
Die Bilder liegen offen aus, die Kinder wählen möglichst geheim ein Bild und machen das passende Geräusch, bei mehreren Möglichkeiten (z.B. eine Katze miaut oder schnurrt) können sie wählen, wer das Bild errät, betätigt die Kwitsche.

Volle Hütte!

Wirtschaftsspiel mit Kneipenthema für 3-5 Spieler ab 12 Jahren  
von Stefan Dorra  
Die Spieler wetteifern als Wirte um die Gunst der Gäste und kämpfen gegen Zechpreller, die die Einnahmen reduzieren. Zuerst wird die Kneipe eingerichtet, dann Gäste angelockt oder sogar den anderen Wirten abgeworben und die Kasse klingelt.

\* Atlas Games \*

On the Edge

Sammelkartenspiel  
Standard Version  
Starter Deck, 60 Karten

\* ARCHANGEL ENTERTAINMENT \*

GROO the GAME

Kartenspiel von Sergio Aragones für 2-4 Spieler ab 10 Jahren  
Basisspiel, 60 Karten, 7 Würfel, eine Regel  
Dazu

GROO the GAME

Expansion Set, 55 Karten

\* Avalanche Press Ltd \*

Survival Of The Witless

Kartenspiel für 3-8 Spieler ab 12 Jahren  
Positionskampf an den Universitäten um einen Lehrstuhl, nicht unbedingt „politically correct“, aber satirisch und witzig.

\* AVALON HILL \*

Age of RENAISSANCE

Simulation für 3-6 Spieler ab 12 Jahren  
von Don Greenwood & Jared Scarborough  
Das Spielprinzip von Civilization umgelegt auf das Zeitalter der Renaissance, ausgehend von den Handelszentren Venedig, Genua, London, Paris, Hamburg und Barcelona. Monopole, Einkommen und damit Zugang zu Fortschritt in sechs Kategorien, Ereigniskarten und ein Unzufriedenheitsindex sind die wesentlichen Spielelemente.

Princess Ryan's STAR MARINES  
Futuristisches Strategiespiel für 1-6 Spieler ab 10 Jahren  
für Mark McLaughlin  
Wechselnde Spieleranzahl ergibt wechselnde Szenarien

STOCK MARKET GURU  
Neuaufgabe von Stocks & Bonds für 1-10 Spieler  
Thema: In 10 Runden durch Investitionen das meiste Geld zu verdienen

TITAN the arena  
Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Don Greenwood  
Mechanismus grundsätzlich wie der von Grand National Derby wie von Piatnik, die 8 Titanen haben zusätzlich noch verschiedene Kräfte, die der Spieler mit dem höchsten Wetteinsatz einsetzen kann.

\* BAMBUS SPIELEVERLAG \*

Arabana-Ikibiti  
Taktikspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Günter Cornett  
12 Inseln sollen mit Brücken verbunden werden, hat ein Spieler auf einer Insel die Mehrheit, kann er Brücken des Gegners entfernen, bei drei Wertungen gibt es Punkte für Inseln unter Kontrolle der Spieler, nach drei Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

TWILIGHT  
Kartenspiel für 3 oder 4 Spieler von Wolfgang Werner  
Sonnen- und Mondanhänger spielen um die Dominanz ihrer Kulte, jeder hat Karten beider Seiten, die im Bedarf für den Gegner gespielt werden können.

\* BARTL \*

Der Turm zu Babel  
Geduldspiel in einer streichholzgroßen Schachtel, keine näheren Angaben, in gleicher Ausführung noch:  
Die Olympischen Ringe der Antike  
Störtebekers Gürtelschnalle  
Das mißglückte Modell  
H-Puzzle  
Das Ei des Kolumbus  
Insgesamt mehr als 100 verschiedene Puzzles erhältlich

\* BERLINER SPIELKARTEN \*

DER SCHATZ DES PHARAOS  
Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren von Wolfgang Kramer  
Die Spieler suchen in der Pyramide nach dem Schatz des Pharaos, der Weg zum Schatz ist mit Abenteuern gepflastert, die man mit Ausrüstungskarten und Sonderkarten wie Flucht- und Zauberkarten bestehen kann.

FINITO  
Kartenspiel für 2 oder 3 Spieler ab 8 Jahren von Reinhard Staupe  
Jeder Spieler sammelt Punkte in verschiedenen Farben, aber die Punkte einer Farbe zählen nur, wenn man auch mindestens vier Herzen dieser Farbe hat.

UM KOPF UND KRAGEN  
Kartenspiel für 3-7 Spieler ab 10 Jahren von Stefan Dorra  
Kartenspiel um Versteigerung von Goldsäcken, man muß Einsatz zahlen, damit man würfeln darf, wer würfelt, kann kassieren, wer kassiert, kann die Goldsäcke ersteigern.

\* BLACKBOX \*

EXPRESS CHESS  
Kartenspiel mit Schachmechanismus und Mythologiethema, Deck A in grau, Deck B in rosa

EXPRESS CHESS SAFARI  
Oranges Deck, kein Unterschied im Spielprinzip, auch keine echte Erweiterung, ein Paket enthält alles Material für eine Partie.

EXPRESS CHESS SPACE EXPLORATION  
Lila Deck

\* Black Dragon Press \*

DRAGON STORM  
KANCHAKA CAMPAIGN  
Sammelkartenspiel für 2 Spieler  
Erste Expansion, Booster

\* BLATZ \*

BANQUE FATALE  
Versteigerungsspiel für 3-4 Spieler ab 10 Jahren von Stefan Dorra  
Die Cartes Fatales müssen zuerst ersteigert und dann teuer verkauft werden, der Wert der Karten kann manipuliert werden, und man muß auch im richtigen Moment verkaufen, um am Ende das meiste Geld zu haben.

KIKERIKI  
Benjamin Blümchen  
2-4 Kinder ab 5 Jahren  
Kinderspiel von Frieder Arndt, in der Serie Benjamin Blümchen, Spiel um Tierstimmen mit einem Sound-Gerät

MOLE HILL  
Taktikspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Reiner Knizia  
In zwei Runden gespielt, jeder ist einmal Maulwurf und einmal Gärtner, gezogen wird abwechselnd, der Gärtner legt Grenzstäbchen und der Maulwurf Haufen, wovon nur die dunklen Punkte bringen. Dabei darf der Maulwurf jedes Feld nur einmal betreten.

\* Bright Brain Studio \*

COLORADO  
Strategiespiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren von Michail Antonow  
Jeder Spieler bildet möglichst große zusammenhängende Gruppen aus Steinen seiner Farbe, die Steine werden nur gesetzt, danach nicht mehr bewegt.

PULA  
Strategiespiel für 2 Spieler ab 10 Jahren von Michail Antonow  
Jeder Spieler soll durch Setzen seiner Steine mehr als die Hälfte der 37 Felder, also mindestens 19, erobern. Die Mehrheit der eigenen Stecker am Feldrand sichert den Besitz des Feldes.

\* Chateau \*

Color Train Game  
Eisenbahnspiel für 1-4 Kinder von 3-6 Jahren  
USA-Ausgabe von Bimmelbahn, Copyright Jumbo

\* CLEMENTONI \*

DER KLEINE KOMMISSAR  
Detektivspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren  
Aufgrund der Spuren, die der Verbrecher hinterläßt, können die Detektive ihn finden,

mit jeder Positionsänderung gibt es Hinweise. Für Annäherungen gibt es Dienstmarken, für Dienstmarken Versteckkarten, 4 Versteckkarten gewinnen das Spiel.

DIE ZAHLENWAAGE  
Lernspiel aus der Serie „Der kleine Piffikus“  
2-4 Kinder von 4-7 Jahren  
Zum Erlernen von Zahlen und Grundrechnungsarten, die Resultate werden ausgewogen.

\* COMPANION GAMES \*

Trial of the Century  
Spiel um juristische Feinheiten für 2 oder mehr Spieler ab 13 Jahren  
Vom Herausgeber des Sammelkartenspiels Galactic Empires kommt nun das erste Brettspiel, Thema Gerichtsverhandlungen mit allen Tricks und juristischen Spitzfindigkeiten des US-Justiz-Systems.

\* CORX \*

CORX  
Abstraktes Brettspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren von David Voegelé, Spielmaterial Korke mit Farbmarkierungen.

\* CUTTING EDGE PUBLISHING & DESIGN HOUSE \*

FAMILY BUSINESS  
Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Darwin Bromley  
Deutsche Ausgabe des schon bei Mayfair und Spielfreaks erschienenen Spiels, ein herrlich gemeines Kartenspiel um die Vorherrschaft von Gangsterbanden.

MIXTUR  
Kartenspiel für 3-8 Spieler ab 12 Jahren von Los Rodriguez und Frederic Leygonie  
Jeder Spieler versucht, Zaubersprüche einzusetzen um den Spielverlauf zu beeinflussen, wichtig ist, die Sprüche einsetzen zu können, denn es gewinnt, wer als erster die Sprüche losgeworden ist.

\* DA VINCI SPIELE \*

MEHR MEER FÜR SANDY  
Kinderspiel für 2-4 Kinder um ein Seepferdchen

\* DAGGIT \*

QUARTIER LATIN  
Kartenspiel für 4 oder 6 Spieler ab 8 Jahren von Birgit Stolte und Dagmar Wolsing  
Kurz vor der Eröffnung des Bistros schickt die Konkurrenz einen Schlägertrupp, man wehrt sich dagegen mit Rohrbrüchen, Grippewellen und ähnlichen Nettigkeiten und versucht gleichzeitig, die eigenen Lokale zu planen und entwickeln und so viele wie möglich zu eröffnen.

\* DAS SPIEL \*

IMAGO  
Abstraktes Positionsspiel für 2 Spieler von Anatol Holt  
Man bildet mit vom Brett genommenen Steinen Gruppierungen auf dem Brett nach, gelingt dies, hat man beide Gruppen erobert.

NACHBARN  
Für 3-4 Spieler von Alex Randolph  
Für den Sieg werden die Punkte des rechten Sitz-Nachbarn zu den eigenen dazugezählt, der Schlagstein wird bewegt, man bekommt die

geschlagenen Steine.

\* db SPIELE \*

IRON HORSE

Eisenbahnspiel von Dirk Henn für 2-6 Spieler  
Es gilt möglichst lange Schienennetze zu bauen, denn von der Länge hängt die Anzahl der zu transportierenden Passagiere ab, und davon die Punkteanzahl.

\* DECIPHER \*

STAR TREK TNG

STAR TREK FIRST CONTACT  
Limited Edition

3. Expansion Set zum Sammelkartenspiel Star Trek The Next Generation  
Booster mit 9 Karten

Q-CONTINUUM

2. Expansion zum Sammelkartenspiel Star Trek The Next Generation  
Booster mit 15 Karten

STAR WARS

CLOUD CITY

Limited Edition

4. Expansion Set zum Sammelkartenspiel  
Booster mit 9 Karten

STAR WARS

DAGOBAH

3. Expansion zum Sammelkartenspiel  
Booster mit 9 Karten.

STAR WARS

JEDI PACK

Werbepackung mit 11 Karten

\* DECISION GAMES \*

BALKANS 1941

Cosim von Joseph Miranda und Mike Bennighof  
Campain Balkan 1941, Beilage zu Strategy & Tactics #182

BYZANTIUM

Beilage zu Strategy & Tactics 183

von Joseph Miranda und William Sariego

Cosim in Szenarios zum Byzantinischen Reich  
800 bis 1204 AD, Beilage zu Strategy & Tactics #183

THE FALL OF ROME - THE BARBARIAN  
INVASIONS

Cosim von John Michael Young und Bruce Evans  
Thema römische Entscheidungsschlachten 1. bis 6. Jh. AD, Beilage zu Strategy & Tactics #181,  
Update des Spiels aus S&T #39.

Twilight's Last Gleaming

Beilage zu Strategy & Tactics # 184

Cosim für 2 Spieler ab 18 Jahren von Charles  
Diamond und William Sariego

Thema: 3 Schlachten zum Ende des Krieges von  
1812

\* Destination Games \*

CHAOS PROGENITUS

Würfelsammelspiel für 2 Spieler  
von Lester Smith

Das dritte Würfelsammelspiel, so wie Dragon  
Dice ohne Rollenspielhintergrund, Starterset mit  
13 Würfeln.

\* DIE SPIELE AGENTUR \*

Das ADVANCED PHOTOS Spiel

Werbispiel für Kodak für 2-6 Spieler ab 8 Jahren  
von Klaus Zoch

Laufspiel auf einem interessant gestalteten  
Plan, das Spiel berücksichtigt Bildformate und  
Bildarchivierung.

GESUND gewinnt!

Werbispiel für Bristol-Myers-Squibb

für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

Laufspiel mit Quizfragen zum Thema gesundheit

\* DON & CO \*

GIPF

Positionsspiel für 2 Spieler ab 9 Jahren von Kris  
Burm

Jeder zieht oder setzt abwechselnd ein, wer vier  
Steine in einer Reihe hat, darf sie in den Vorrat  
nehmen, lückenlos angrenzende eigene und  
fremde Steine gehen mit, fremde sind damit  
aus dem Spiel. Der Gegner gewinnt, wenn man  
selbst alle drei Doppelsteine verloren hat oder  
keine Steine mehr im Vorrat hat.

\* Doris & Frank \*

URSUPPE

Strategiespiel für 3-4 Spieler ab 12 Jahren  
von Doris Matthäus und Frank Nestel

Ein Spiel um die Uramöben und deren Energien  
für Zellteilung oder Erwerb neuer Gene und  
damit neuer Fähigkeiten, erinnert von der  
Graphik her ans legendären Neolithikum und  
klingt mindestens so interessant, wenn nicht  
mehr.

\* DREI MAGIER VERLAG \*

CIAO, CIAO

Bluffspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Alex  
Randolph

Drei eigene Figuren müssen über den Sumpf  
der fleischfressenden Pflanzen auf das  
Siegertreppchen, die Schrittzahl bestimmt der  
Würfel, die Spieler können den Wurf glauben  
oder nicht.

DAUMEN DRAUF!

Stich- und Bluffspiel für 2-7 Spieler ab 12 Jahren  
von Johann Rüttigner und Jens-Peter Schliemann  
Die Karten mit gelben, grünen und schwarzen  
Schlangen gibt es jeweils zwei Mal, einmal mit  
und einmal ohne Giftzahn, Karten ohne Giftzahn  
bringen am Ende Pluspunkte, die mit Giftzahn  
Minuspunkte.

\* DR.F.HEIN SPIELE \*

Dimenticato

Laufspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

von Dr.Ferdinand Hein

Laufspiel, die Figuren werden nach den Werten  
auf den Feldern bewegt, die von der Figur  
verdeckt werden. Vor dem Zug muß der richtige  
Wert genannt werden. Hinausgeworfene Figuren  
gehen um drei Felder zurück und werden so  
zum gefährlichen Verfolger. Aufgenommen in die  
Auswahlliste zum Spiel des Jahres 1997.

\* EDITION NÄF AG \*

PISA

Bauspiel für 1-4 Spieler ab 10 Jahren von Antal  
Kelle

Aus einzelnen Zylindern soll der Turm von Pisa  
in all seiner herrlichen Schräge nachgebaut  
werden, je nach Schwierigkeitsgrad reichen die  
Spielvarianten von basic bis tactic.

\* EDITION PERLUHUN \*

AURA POKU

Taktisches Würfelspiel für 3-6 Spieler von  
Reinhold Wittig

Neuaufgabe 1997. Die Spieler sidn auf der Flucht  
und müssen ihr sicheres Gebiet erreichen, dazu  
muß der Fluß überquert werden, dies erfordert  
wiederum Opfer.

LOOK IN

Peilspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren von Reinhold  
Wittig

Bewegt werden Spiegelsteine, blickt man von  
oben in einen Stein und sieht die Figur nach  
einer Umlenkung über mindestens zwei Steine,  
Züge werden mit Punkten bezahlt, überschüssige  
bekommt der Spieler, wer am Ende die meisten  
Punkte hat, gewinnt.

Wind City

Ein stürmisches Spiel für 2-5 Spieler von  
Reinhold Wittig

Häuser werden auf den Plan gesetzt, es gibt  
Strandhäuser, Einfachhäuser und Doppelhäuser,  
sie können versichert werden und der Windstein  
zieht nach Aktionskarte über den Plan und  
beschädigt nicht versicherte Häuser, der Spieler  
kann Wetterstationen gewinnen oder Punkte  
kassieren, wenn der Windstein in seinem Zug  
keinen Schaden anrichtet.

\* EDITION SPIELBOX \*

BAUBOOM IN BABYLON

Beilage zur spielbox 6/97

Taktikspiel für 2 oder 3 Spieler

Von Martin Schlegel

Auf den Dächern bestehender Hochhäuser  
dürfen bis zu zwei neue Gebäude errichtet  
werden, also bestehen zwei Grundstücke  
pro Dach. Dabei sind zusammenhängende  
Liegenschaften mehr wert als verstreute.

HEITER BIS WOLKIG

Beilage zur spielbox 4/97

Taktikspiel für 2-5 Spieler von Martin Schlegel

Die eigene Figur muß über die letzte Wolke  
hinausgebracht werden.

KATZ & MAUS

Beilage zur Spielbox 1/97

Familienspiel für 2-5 Spieler von Friedhelm  
Krahwinkel

Es gewinnt, wer den anderen am meisten Käse  
stibitzen konnte, mit Extrapunkten für die Maus,  
die als letztes am Spielplan verbleibt.

QUATRIX

Deutschland, 1997

Taktikspiel für 2 Spieler von Martin Schlegel

Jeder versucht seine 18 Pöppel auf die  
gegnerische Grundlinie zu bringen, es gibt  
Tabufelder, die Zugweite entspricht der  
Anzahl der Spielfiguren, die 90 Grad zur  
Hauptaufrichtung stehen.

SPRINGPROZESSION

Beilage zur spielbox 5/97, November

Würfelspiel für 2-4, ideal 3, Spieler von Bernhard  
Decker

Würfel werden eingesetzt und gezogen, ziehende  
Würfel behalten ihren Wert, übersprungene oder  
versetzte Würfel ändern ihren Wert.

TABALATI

Beilage in Spielbox 3/97

für 2 Spieler von Martin Schlegel

Jeder versucht, gegenüberliegende Grundlinien  
durch eine Kette zu verbinden.

\* EDITRICE GIOCHI \*

Das Spiel von Holly Hobbie  
Lauf- und Sammelspiel für 2-4 Spieler von 5-12  
Jeder füllt seinen Picknickkorb mit den Utensilien  
für ein Picknick: Teekanne, Teetasse, ein Stück  
Obst, einem Sandwich und einem Kuchen, die  
Zutaten für den Kuchen müssen während des  
Spiels gesammelt werden.

DISNEY'S THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME  
DAS KARUSSELL SPIEL

2-6 Spieler ab 5 Jahren

Lauf- und Sammelspiel zum Disney-Film, auf der  
Strecke müssen 5 gleiche Karten und 3 Masken  
gesammelt werden.

DISNEY'S TOY STORY  
SPIEL MIT WOODY & BUZZ

Lauf- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 4  
Jahren

Die Spieler sammeln Spielzeug und bringen es zu  
Andys Bett, dabei gibt es natürlich Hindernisse  
und Probleme.

Fair play  
3-6 Spieler ab 10 Jahren

In der Zeit der offenen Rennwagen und  
Lederhauben bieten die Gentlemen einander  
gegenseitig die Karten an, derjenige, dem eine  
Karte angeboten wird, entscheidet ohne sie zu  
kennen, ob er sie selbst verwendet oder ob sie  
der Anbieter benutzen muß.

JAMES BOND 007

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Mit Werkzeug und Eigenschaften der  
Geheimagenten müssen Missionen erfüllt  
werden, für man einige gewisse Punktemenge  
benötigt, die Missionskarten zeigen Personen, die  
bei den Missionen helfen oder im Weg stehen.

WALT DISNEY'S 101 DALMATIANS  
DAS SPIEL DER DALMATINER-WELPEN

Laufspiel für 2-5 Spieler ab 6 Jahren

Die Spieler versuchen Welpen zu befreien, bei  
einem Würfelwurf von 6 bewegt sich Cruella,  
treffen sich Cruella und die anderen Figuren,  
muß ein Welpenchip zurückgegeben werden,  
insgesamt muß ein Spieler 10 10-Chips  
und einen 1-Chip einsammeln, um die 101  
Dalmatiner zu befreien und zu gewinnen.

\* EGETMAYER MORITZ \*

ORCA:

Bilderspiel für Kinder ab 4 Jahren

55 photographisch wunderschöne Bildkarten  
zum Geschichtenerfinden über das Leben der  
Schwertwale (Orcas). Im Vordergrund steht der  
gemeinschaftliche Aspekt, und jeder kann seiner  
Phantasie freien Lauf lassen.

QUISINE:

Bilderspiel für Kinder ab 5 Jahren

55 Bildkarten mit 110 Lebensmitteln. Auf jeder  
Karte sind zwei verschiedene Lebensmittel  
abgebildet, von denen man aber nur eins  
auswählen muß.

\* EGGERT SPIELE \*

BÜNDNIS FÜR ARBEIT

Wirtschaftsspiel für 2-4 Spieler von Peter Eggert  
Jeder vertritt einen anderen Bereich des  
Wirtschaftslebens, Vorstand, Betriebsrat, Banken  
und Gewerkschaft, jeder möchte seine Gruppe  
zum Sieg führen, aber er gewinnt nur, wenn  
auch die anderen einen gewissen Stand auf der  
Wertungsskala erreicht haben.

\* EUROGAMES \*

FORMULA DÉ

Autorennspiel von Laurent Lavaur und Eric  
Randall  
Neuaufgabe bearbeitet von Duccio Vitale  
Auf den Kursen N°1 Monaco und N° 2  
Niederlande - Zandvoort kann in dieser ersten  
Neuausgabe des Beinahe-Kultspiel nun wieder  
nach Herzenslust gefahren werden. Gesamte  
Ausgabe in deutscher Sprache.

FORMULA DÉ

Vier neue Pläne, doppelseitig bedruckt, also  
insgesamt 8 Pläne:  
Zandvoort N°2 + Belgien Spa Francourchamps  
Südafrika Kyalami + San Marino Autodrom  
Ferrari,  
Frankreich Magny-Cours + Italien Monza  
Portugal Estoril + Brasilien Interlagos.

Ritter ohne Furcht und Tadel

Familienspiel für 2-10 Spieler ab 12 Jahren  
von Hartmut Witt

Der König ruft seine Fürsten zum Turnier, die  
Ritter kämpfen um Ruhm, Ehre und Prämien,  
und die Damen versuchen ihre Gunst und  
ihre Tücher möglichst dem Erfolgreichsten zu  
offerieren, denn nur so können sie am Ruhm und  
der Ehre mitnaschen.

\* FANFOR VERLAG \*

KONZERN

Wirtschaftsspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren von  
Valentin Herrmann

Die Spieler versuchen, in lukrative Märkte  
einzusteigen und dort den Kurs zu erhöhen, 7  
Märkte stehen zur Verfügung, mit Einsatz von  
Würfel und Karten werden Marktanteile und  
Profizientwicklung beeinflußt.

X PASCH DE LUXE

Wirtschaftsspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren von  
Valentin Herrmann

Erweiterung des Grundspiels mit Aktionskarten  
und einer Manager Academy, man kann  
Vorstandsmitglieder auch dort anlegen und  
kann nun einen Würfel dafür verwenden, eine  
Aktionskarte zu spielen, nur wer die meisten  
VM in der Academy hat, kann einen gegen ihn  
gerichteten Konkurs abwenden.

\* FANTASY FLIGHT GAMES \*

TWILIGHT IMPERIUM

2-6 Spieler  
ab 10 Jahren

Die Spieler führen eine von sechs Rassen,  
politische Intrige, Krieg, Handel, technischer  
Fortschritt sind Spielmechanismen, variabler  
Spielplan.  
Mit Expansion

Borderland

zwei neue Rassen, 16 neue Politikkarten, 16  
Aktionskarten, 238 Counter und Regelbuch mit  
Optionen.

\* Fantasy Productions GmbH \*

Perry Rhodan

Vorstoß nach Arkon  
Sammelkartenspiel  
Erste Expansion, Booster mit 15 Karten

SHADOWRUN

Sammelkartenspiel für 2 Spieler von Mike Nielsen  
Deutsche Ausgabe, Thema Rückkehr der Magie  
im Jahr 2058, Drachen an der Spitze von Mega-  
Konzernen.

\* FIENDISH GAMES \*

Traffic Lights

Legespiel-Sammlung für 2 Spieler ab 6 Jahren  
von Alan Parr  
Basiert auf dem Prinzip 3 in einer Reihe mit  
komplexen Variationen

\* FIVE RINGS PUBLISHING GROUP \*

LEGEND OF THE FIVE RINGS

ANVIL OF DESPAIR

Expansion zum Sammelkartenspiel von David  
Seay

Junzo Clan Deck mit 60 Karten

Destiny Pack Booster mit 11 Karten

LEGEND OF THE FIVE RINGS

CRIMSON AND JADE

Expansion zum Sammelkartenspiel von David  
Seay

Destiny Pack Booster mit 11 Karten

Minor Clans Yorimoto Alliance und Brotherhood  
of Shinsai

LEGEND OF THE FIVE RINGS

OBSIDIAN EDITION

Expansion zum Sammelkartenspiel von David  
Seay

Stronghold Starter Set mit 60 Karten

Destiny Pack Booster mit 11 Karten

In gleicher Ausstattung:

Crab Clan Stronghold Starter Deck

Lion Clan Stronghold Starter Deck

Crane Clan Stronghold Starter Deck

Unicorn Clan Stronghold Starter Deck

Dragon Clan Stronghold Starter Deck

Phoenix Clan Stronghold Starter Deck

STAR TREK FIRST CONTACT

Würfelsammelspiel für 2 Spieler von Dan Verssen  
2 Packungen:

USS Enterprise 1801-E Starter Set

Borg Sphere Starter Set

The Battle of BEIDEN PASS

Einführungssset zum Sammelkartenspiel

für 2 Spieler ab 10 Jahren

2 fertige Decks und zwei Clanfestungen

\* FLEER / SKYBOX \*

OVERPOWER

DC BATMAN SUPERMAN

Sammelkartenspiel

1. Expansion zum Spiel Overpower

Starterdeck mit 69 Karten

STAR TREK THE CARD GAME

starfleet MANEUVERS

Erste Expansion zum Sammelkartenspiel

Booster mit 15 Karten

\* FPG \*

DARK AGE FEUDAL LORDS

Sammelkartenspiel für 2 Spieler

Starter mit 65 Karten, Würfeln

Booster mit 10 Karten

Thema: Fantasy-Konflikt

GUARDIANS

Deutsche Ausgabe des Sammelkartenspiels

von Keith Parkinson und Luke Peterschmidt

Starter mit 60 und Booster mit 14 Karten

\* franjos \*

HYLE

Positionsspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren von Eric  
Solomon

Neuaufgabe des schon 1990 erschienenen Spiels in einer luxuriösen Ausstattung mit Säulen in 5 Blau-Tönen

#### MARK

Spiel mit Thema Abfall-Recycling für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Ronald M. Corn  
Es wird mit Glas, Papier, Metall, Kunststoff und Verbundstoffen gehandelt, wer eine Ware zuerst auf den Markt bringt, bestimmt die Gewinnspannen, auch für die anderen, und wer zu lange zögert, kann plötzlich auf wertlosen Waren sitzen.

#### \* FUNDEX \*

#### PHASE 10

Kartenspiel von Kenneth Johnson  
Amerikanische Ausgabe

#### TootRville Express GAME

1-4 Kinder von 3-6 Jahren  
Eisenbahnspiel mit Memorymechanismus

#### \* F.X. SCHMID \*

#### BÜRO

Knobelspiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren von Günther Burkhardt  
Thema Bürohierarchie mit allen Problemen und Intrigen, es gibt immer mehrere Anwärter für eine Position, aber nur einer kann am Ende den Chefsessel erreichen.

#### CrissCross

Kreuzworträtsel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von David Mair  
Ein Kreuzworträtsel-Block ist vorgegeben, ein Begriff wird vorgelesen und dazu muß ein passendes und möglichst langes Wort ins Kreuzworträtsel eingetragen werden, die Sanduhr kann zu einem beliebigen Punkt in Gang gesetzt werden.

#### FLOHZIRKUS

Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren von Jim Winslow  
Das gute alte Flohhüpfen wurde hier aufpoliert, bunt gestaltet und mit geänderten Zielvorlagen neu verpackt.

#### Haste Worte?

Assoziations- und Wortspiel von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling  
Zu vorgegebenen Begriffen müssen pro Zeiteinheit der Sanduhr möglichst viele Wörter gefunden werden und dann muß man tippen, wie viele davon man vorlesen darf, weil es vorher noch niemand vorgelesen hat.

#### Johnny Controletti

Bluffspiel für 3-6 Spieler ab 12 Jahren von Dominique Ehrhard  
Die Spieler haben untereinander Spielschulden und können in jeder Runde neu entscheiden, ob sie als Schuldner wirklich zahlen oder Blüten unterjubeln und der Kreditgeber kann immer entscheiden, ob er die Zahlungswilligkeit des Schuldners glaubt oder kontrolliert.

#### PLUMPSBÄR

Kletterspiel für 2-4 Kinder von 3 1/2 bis 7 Jahren von Stefanie Rohner und Christian Wolf  
Die Plüschpandas klettern nach Würfelwurf auf den Baum und suchen nach den süßen Früchten im Korb.

#### TAKE IT EASY XXL

Legespiel für 1-8 Spieler ab 10 Jahren von Peter Burley  
Die XXL-Ausgabe von Take it easy, nun für 8

Spiele gedacht, in vier zusätzlichen Farben.

#### ZUM KUCKUCK

Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Stefan Dorra  
Der Kuckuck landet im Nest des Kakadus und schon hat man das Problem, das faule Ei wieder los zu werden, und wenn man gar am meisten Kuckucke erwischt hat, verliert man einen Kakadu.

#### \* GAMES \*

#### YOURS OR MINE!

Games #137, Vol21/1  
Spielbeilage für 2 Spieler von James Ernest  
Kartenspiel für 2 Spieler, es müssen Untergrund-Tunnel gebaut werden und damit Punkte gesammelt werden, der erste mit 21 Punkten gewinnt.

#### \* GAMES CORNER \*

#### MINI-MOTOCROSS

Solitaire Spiel Thema Rennen von Jamie Campbell, Andy Cheesman und Eamon Bloomfield  
Beilage in der Liste Mai 1997 von Games Corner

#### \* GAMES FOR PLEASURE LTD \*

#### THE ODD-BALL SCENARIO

Expansion von Jack Jaffe  
Ergänzung zu Save the President mit neuen Karten und neuem Spielkonzept

#### \* GAMEWRIGHT \*

#### suds

Kartenlegespiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren von Ann und Monty Stambler  
Abgelegt wird vom Hut bis zum Socken, auf Hut folgt T-Shirt, mit einem Hut kann ein neuer Stapel begonnen werden.

#### \* GBS \*

#### ZAMIX

Zahlenspiel für bis zu 10 Spieler ab 7 Jahren

#### \* GIGAMIC \*

#### BATACLAN

Bauspiel mit Würfeln  
Für 2 Spieler-6 Spieler ab 6 Jahren  
Jeder versucht seine Würfel in Türmen zu plazieren und damit als erster loszuwerden, die Würfel müssen aufsteigende Werte haben, wer den Turm zu Fall bringt, muß die Würfel an sich nehmen.

#### BATIK

Abstraktes Geschicklichkeitsspiel für 2 Spieler ab 6 Jahren von Kris Burm  
Die Spieler stecken abwechselnd Steine in einen vertikal stehenden Plastikschatz, wer zuerst ein Stück so einlegen muß, daß es über den Rand hinausragt, hat verloren.

#### QUORIDOR

Positionsspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Mirko Marchesi  
Jeder Spieler bewegt entweder seine Figur oder setzt eine seiner 10 Barrieren, Spielziel ist, die Figur auf die andere Seite an die Grundlinie zu bringen. Einzige Einschränkung ist, daß man dem Gegner immer einen Zugang zur Grundlinie offen lassen muß.

#### \* GOLDSIEBER \*

#### Carabande Action Set

Erweiterungsset zum Geschicklichkeitsspiel von Jean du Poel  
Dieses Set kann nur mit dem ursprünglichen Spiel verwendet werden, es enthält Schikanen und Hindernisse für ein noch aufregenderes Rennen per Fingerschnipp.

#### Die Ritter von der Haselnuß

Kinderspiel für 3-4 Kinder ab 6 Jahren von Klaus Teuber  
Die Eichhörnchen haben sich Rüstungen aus Waldfrüchten gemacht um den Räubern Fuchs, Marder und Luchs zu entkommen und besser die Haselnüsse einsammeln zu können, Haselnüsse können an den Verstecken abgegeben werden, so zieht man auf der Wertungsleiste weiter und wer das Wappenfeld als erster erreicht, gewinnt.

#### GEISTERSTUNDE

Kinderspiel für 2-6 Kinder ab 6 Jahren von Heribert Ramroth  
Der Spielplan zeigt den Plan von Schloß Gruselstein mitsamt dem Geisterpfad, in die die Geister laufen müssen, wenn die Geisterstunde beginnt. Teppiche und Wandfelder sind Abkürzungen, wer kein freies Zimmer findet, scheidet aus, manche Türen sind durch Spiegel versperrt.

#### KLEINE FISCHEFÜR 2-4 Spieler ab 7 Jahre

Die Fische will man fischen, aber die beißen die Angelschnur durch und Kalle Krake mischt sich auch noch ein, aber man muß trotzdem versuchen, möglichst viele und möglichst große Fische zu erwischen. Variante von Can't Stop, ein zweiter Fisch der gleichen Art oder Kalle Krake beenden den Zug.

#### Löwenherz

Positionsspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren von Klaus Teuber  
Der König liegt im Sterben und die Fürsten machen sich zur Nachfolge bereit. Jeder Fürst hat drei Burgen, kann er sie lückenlos eingrenzen, hat er ein Gebiet. Die Gebiete bringen Machtpunkte und die braucht man wieder um König zu werden.

#### MANITOU

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren von Günther Burkhardt  
Aus seinen Karten stellt jeder Spieler seinen Jagdtrupp zusammen, Jäger können Büffel und damit Punkte holen, die Großen Krieger fangen gegnerische Krieger ein und beides zusammen muß man ausgewogen einsetzen, damit man nach drei Jagdsaisonen die meisten Punkte hat.

#### MISSISSIPPI QUEEN

Laufspiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren von Werner Hodel  
Das Rennen geht um den Preis für den schnellsten Raddampfer, aber es reicht nicht der erste zu sein, man muß auch noch die richtige Anzahl Passagiere mithaben und mit den Kohlevorräten gut Haus halten, damit man mit richtiger Geschwindigkeit die Inseln umfahren kann.

#### NIMM'S LEICH!

Bluffspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren von Wolfgang Lüdtko  
Kein Druckfehler, das Thema sind wirklich Leichen, von Froschlaiche bis Karteileiche und die Spieler tippen, wie oft die ausgelegten Leichen, unter denen eine die Ranghöchste ist, insgesamt auf den Karten vermutet, müssen aber dabei nicht unbedingt eine Leiche nennen,

die auf der eigenen Karte drauf ist.

NJET!

Kartenspiel für 3-4 Spieler ab 10 Jahren von Stefan Dorra

Im Grunde genommen ein Stichspiel, in dem Teams zusammenspielen, doch die Teams können nach jeder Runde wechseln. Und vorher werden die Regeln festgelegt, das heißt mit den Njet-Steinen werden Felder abgedeckt, was frei bleibt, gilt für das Spiel, z.B. Falke als Startspieler, blau ist Trumpf usw.

TALKING STONES

Partyspiel für 3-8 Spieler ab 10 Jahren von Hildenbrand und Schulte

Wir hatten doch schon alles zum Darstellen von Begriffen - uns selbst, Bleistifte, Knetmasse, eine Kette - aber Steine hatten wir noch nicht! Jetzt haben wir sie! Für richtig erratene Begriffe gibt es einen Stein zur Belohnung.

TOP IT

Legespiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Eberhard Schnatz

Jeder Spieler hat Mosaiksteine einer Farbe, im Spiel wird jeweils von jedem Spieler ein Teil angelegt, aber es dürfen keine gleichfarbigen Teile mit der Kante aneinander liegen, gelegte Teile müssen aneinandergrenzen und die aneinander grenzenden Kanten müssen exakt gleich lang sein.

... UND TSCHÜSS!

Kartenspiel für 4-6 Spieler ab 10 Jahren von Marin Wallace

Wenn im Untertitel schon Ärgerspiel steht, kann man einiges erwarten, jeder möchte die fettesten Punkte, doch in jeder Runde scheidet ein Spieler aus und der Zweite bekommt keine Punkte.

\* SEAGRAM GLEN GRANT DISTILLERY \*

DAS WASSER DES LEBENS

Siedler-Variante für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Klaus Teuber

Werbispiel für Whisky, man baut Destillieren mit und ohne Fuhrpark, Plättchen und Rohstoffe sowie Ereigniskarten dementsprechend verändert, Spielmaterial für Straßen, Gebäude und Räuber unverändert.

\* Greysa Ilc. \*

LOST WORLDS PINACOSAUR

Konfliktsimulation mit Büchern

für 1 Spieler von Alfred Leonardi

Lost World Combat Game, neue Serie „Dino Fight Series“, wieder bei einer anderen Firma dazu noch: T-Rex

\* HABA \*

Apfelhexe

Versteckspiel für 3 oder 4 Kinder ab 4 Jahren von Stefanie Rohner und Christian Wolf

Die Apfelhexe verschenkt Äpfel, die Elster versucht sie wieder zu stehlen, und die Kinder versuchen, als erster fünf Äpfel zu sammeln.

Dicke Fische

Schätzspiel für 2-6 Kinder ab 5 Jahren von Hermann Seitz

Serie: LernSpiel

Wer die Länge des Keschers richtig einschätzen kann und das Boot an die richtige Stelle manövriert, fängt die dicksten Fische

Dreikäsehoch

Serie: ab 2 Jahre

Kleinstkinderspiel für 1-2 Kinder ab 2 Jahren

von Anja Wrede

Eine Art Bilderbuch mit Figuren und Farbwürfeln, zum Spielen, erzählen und Greifen.

Dri-Dra-Drachenburg

Spielbuch für Kinder ab 2 Jahren von Anja Wrede

Mit dieser Serie „Spielbuch“ erreicht Haba nun auch die ganz Kleinen ab 2 Jahren, die Drachen laufen durch die Burg und verstecken sich.

Fantomino

Imitationsspiel für 3-6 Kinder ab 5 Jahren von Uli Geißler

Serie: LernSpiel

Nach Vorgaben verschiedener Regelvarianten müssen Tiere nachgeahmt werden, die anderen Spieler müssen raten, welches Tier.

FELIX FLOSSE

Kooperatives Würfelspiel für 2-6 Kinder ab 4 Jahren von Bauer/Greiner/Grünwald, Schüler

des Arnold-Gymnasiums

Die kleinen Heringe möchten zusammen Regenbogenfisch spielen, aber der große Räuberfisch Blubber will die kleinen Heringe fressen.

Hallo, Herr Bär

Serie: Ab 2 Jahre

Kleinstkinderspiel für 1-2 Kinder ab 2 Jahren von Anja Wrede

Das Sortierspiel bietet Karten zum Zuordnen, Vorlesen und auch Spielen, die Tierfiguren kommen den Bären besuchen und kommen durch die Tür oder durchs Dach des hübschen Spielhauses.

Hanna Haselnuss

Farbwürfelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren von Kathrin Hein und Isabel Roos

Die Eichhörnchen sammeln Nüsse für den Winter, Würfelglück bringt die Sammelkrone.

Hexerei

Knobelspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren von Rik van Even

Stein-Schere-Papier-Prinzip mit wunderschönen Holzwürfeln auf Stäben. Diese Kreisel fallen und zeigen ein Bild, die Kinder tippen auf das Resultat.

HOPPLA ELEFANT!

Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren von Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

Auf dem Spielplan mit Säulen und Geschirr muß Raja samt Baumstamm im Rüssel so geschickt zwischen den Säulen durchgeschoben werden, daß möglichst wenig umfällt.

Kleine LOK

Eisenbahnspiel für 2-6 Kinder ab 5 Jahren von Heinz Meister

Die Zahlen auf der Rückseite der Bahnhofskarten bestimmen den Weg der kleinen Lok, wer die richtigen Kärtchen umdreht, bekommt Kohle zur Belohnung.

KULLERSPASS

Balancespiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

von Stefanie Rohner & Christian Wolf

Die Tiere wollen mit dem passenden Futter aus dem Zauberbaum versorgt werden, wer die Kugeln auf die richtigen Früchte rollt, darf die eigenen Karten ablegen.

Pasta-Pasta

Rate- und Knobelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren von Stefanie Rohner & Christian Wolf

Wer gut aufpaßt, kann die eigenen Nudeln ins kochende Wasser werfen

SAUSEBAHN

Ratespiel für 2 Gruppen ab 5 Jahren von Stefanie Rohner und Christian Wolf

Die Kinder zweiter Familien besuchen einander gegenseitig über eine Seilbahn und nehmen ihr Lieblingsspielzeug mit, die Spieler versuchen so schnell wie möglich herauszufinden, wem welches Spielzeug gehört.

Susi Spinne

Taktisches Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 6 Jahren von Helga und Hermann Huber

Susi Spinne samt Kindern wohnt im Netz und früh am Morgen springen die Kinder fröhlich um ganzen Netz umher und wollen Tautropfen sammeln.

Ratz-Fatz

Aufmerksamkeitsspiel für 2-6 Kinder ab 3 Jahren von Hajo Bücken

Serie: LernSpiel

Die Gegenstände, die auf dem Tisch liegen, kommen in der Geschichte oder im Rätsel vor, wer sie zuerst schnappt, ist im Vorteil. Regelvarianten.

TANTE EMMA

Tastspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren von Norbert Proena

Die Gegenstände auf der Einkaufsliste müssen ertastet werden, Würfelglück ist auch im Spiel und Regelvarianten machen das Spiel immer wieder neu interessant.

WALD-FREUNDE

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

Eichhorn, Hase, Reh und Bär machen einen Wettlauf und versuchen als erster die Baumreihe zu umrunden.

Willi Waldwichtel

Gedächtnisspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren von Rik von Even

Auf Holz-Spielplan, Willi sammelt Pilze, aber nicht alle sind genießbar, es gibt wurmige und giftige, alle versuchen natürlich möglichst viele gute Pilze zu sammeln.

\* HANS IM GLÜCK \*

DIE MACHER

Politikspiel für 3-5 Spieler ab 14 Jahren von Karl-Heinz Schmiel

Ein Leckerbissen für alle Freunde anspruchsvoller Politikspiele, Die Macher sind wieder da, überarbeitet, für fünf Spieler, verlegt in Kooperation mit Karl-Heinz Schmiels Moskito Verlag.

EL GRANDE KÖNIG UND INTRIGANT

Ergänzungsset für 2-5 Spieler ab 12 Jahren von Wolfgang Kramer und Richard Ulrich

100 neue Karten ersetzen die Aktions- und Machtkarten, im Spiel rücken nun König und Intrigant in den Mittelpunkt, der erste Spieler einer Runde ist immer der König, der letzte der Intrigant.

EL GRANDE GROSSINQUISITOR & KOLONIEN

Ergänzungsset für 2-5 Spieler ab 12 Jahren von Wolfgang Kramer und Richard Ulrich

Der Großinquisitor wird zu einer alternativen, interessanten Figur zum König - er darf Söldner einsetzen, aus den Kolonien bekommt man Gold und Waren, und Extrapunkte für Botschafter oder den Vizekönig in Übersee.

#### EUPHRAT & TIGRIS

Strategiespiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren von Reiner Knizia

In Graphik und Aufmachung ähnlich El Grande, ist das Spiel im antiken Zweistromland angesiedelt, die Spieler entwickeln ihre Völker mit Hilfe von König, Priester, Händler und Bauer, doch müssen alle Bereiche der Zivilisation gleichmäßige Fortschritte machen.

#### \* HARENBERG VERLAG \*

Das Quiz des 20. Jahrhunderts  
2-6 Spieler ab 12 Jahren  
Quizspiel zum aktuellen Jahrhundert

#### \* HARLEKIN \*

#### BEUTELSCHNEIDER

Kartenspiel für 4 oder 3 Spieler von Mark Sienholz

In mittelalterlicher Atmosphäre werden Goldstücke gesammelt, ohne den Beutelschneider zu erwischen, Sonderkombinationen und Trümpfe bringen Extrapunkte.

#### \* Harper Prism \*

#### IMAJICA

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler von Clive Barker  
Thema: Gleichnamiger Roman, die Spieler müssen eine Welt aus fünf Dominions wieder zusammenführen  
Starter Set mit 2 Decks zu 60 Karten  
Booster zu 15 Karten

#### \* HARTLAND TREFOIL \*

#### R1 Wales

Ergänzung zu 1825 Unit 1 von Francis Tresham  
2 neue Gesellschaften, Cambrian Railway und Taff Vale Railway

#### R3 North Norfolk

Ergänzung zu 1825 Unit 1 von Francis Tresham  
Neue Gesellschaft: Midland & Great Northern Joint Railway

#### \* HiKu-Spiele

#### TRINI

Von Martin Radke  
Augenwürfel sind die Spielsteine und müssen so gesetzt werden, daß drei gleiche Seiten auf spezielle Felder weisen.

#### \* HISTORIEN SPIELE VERLAG \*

#### HALALI

Jagdspiel für 2-5 Spieler  
Ein Hase schlägt Haken und die Jäger wollen den letzten verbliebenen seiner Art natürlich erwischen, aber leider knallen sie sich dabei gegenseitig ab. Gut funktionierende Satire aus gewohnt schönem Material.

#### LOGOMAU

Buchstabenspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Wer das längste Wort legt, wird gewinnen, wenn der andere Spieler seine Karten abgelegt hat, sofern er nicht zuviele Minuspunkte für verbliebene Karten kassiert.

#### \* HOYLE \*

#### SPORTS DICE

Würfelspiel mit Sportthema für 2 Spieler ab 8 Jahren  
In Zusammenarbeit mit dem Fernsehsender ABC

zu deren Fernseh-Sportberichterstattung:

ABC's Wide Word Of Sports Golf Game - Golf, #7285

ABC Sports Basketball Game - Basketball, #7275

ABC Sports Baseball Games - Baseball, #7280

ABC's Monday Night Football Game - Football, #7270

#### \* I.C.E.\*

#### DICEMASTER DOOM CUBES

Collectible Dicegame  
für 2 Spieler ab 10 Jahren von Jean Vanaise und Kris Burm  
Grundpackung mit Ergänzungspackungen Cities of Doom und WILds of Doom.

#### middle earth

AGAINST THE SHADOW  
Limited Edition Expansion Booster, 12 Karten

#### middle earth

THE LIDLESS EYE  
Stand alone Expansion Set, Starter mit 60 Karten, Booster mit 15 Karten

#### \* Inauen Spiele \*

#### ANPFIFF

Fußballsimulation von Adrian & Patrick Inauen, handgefertigt

#### FORMEL CARD

Von Patrik & Adrian Inauen  
Kartensimulation zur Formel 1, man muß sich in der Kartenkette nach vorne kämpfen, professionell gefertigt.

#### LE TOUR

Radsimulation für 2-6 Spieler von Patrick & Adrian Inauen, handgefertigt

#### POWERPLAY

Eishockeysimulation von Adrian & Patrick Inauen  
Analog zur Fußballsimulation, handgefertigt

#### SALLY

Ein Merkspiel ab 3 Jahren. Die Karten sind mit Zahlen und Farben versehen, und je nach Spielvariante verwendet man einen normalen Würfel oder einen Farbwürfel oder auch beide.

#### Sea Life

Kartenspiel von Adrian Inauen für 2-6 Spieler  
Taktischen Kartenspiel zur Unterwasserwelt und deren Nahrungskette, professionell gefertigt

#### \* INSTITUT FÜR SPIELFORSCHUNG \*

#### Das Zauberflötenspiel, 1793

Replik eines Spiels, mit Regelvorschlag von Rainer Buland

Andere Anordnung der W ereignisfelder, mit anderen Symbolen als sonst bei diesen Spielen üblich, Originalregel nicht bekannt, soweit möglich, sind die Regeln angelehnt an Regeln ähnlicher Spiele aus dem 17. und 18. Jahrhundert

#### \* STEVE JACKSON GAMES \*

#### DINO HUNT

Familienspiel für 2-4 Spieler von Steve Jackson  
Grundspiel für 2-4 Spieler zur Preview Ausgabe, die eigentlich Erweiterungssatz für 5. und 6. Spieler

#### \* JUMBO \*

#### A-Z Quiz TRAVEL

Reiseausgabe des A-Z-Quiz für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Stadt-Land-Prinzip in Reiseackung aus Plastik

#### A-Z Quiz

Quizspiel auf Stadt-Land-Prinzip, Mit Roulette-ähnlichem Kreisel zur Festlegung der Buchstaben und Karten mit den Fragen, insgesamt gibt es 132 Fragen.

#### DUDEN

Das Große Dudenspiel der Deutschen Sprache  
Basisausgabe Diktat & Wortschatz für 2-6 Spieler ab 15 Jahren  
Mit neuer Rechtschreibung, Prinzip Laufspiel, Fortbnegung durch Würfelwurf, verändert durch Anzahl der Wörterbücher im Besitz des Spielers

#### FANNY

Pferdespiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren von Stefanie Rohner & Christian Wolf  
Gedacht als Mädchenspiel. Vom Mechanismus her ist es ein Laufspiel nach Würfelwurf über Ereignisfelder, z.B. muß man für richtig absolvierte Sprünge auf diesen Feldern auf anderen Feldern Hufeisen sammeln.

#### FLOATINI

Balance-Spiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren  
Diesmal ist das Thema des Balanceakts endlich einmal der Zirkus, der Magier Floatini bringt Emma zum Schweben und dann möchte er noch möglichst viele Kaninchen an ihr hängen sehen, die er vorher vermutlich aus dem Hut gezogen haben.

#### HOST NIX - KRIAGST NIX

Kinderspiel für 2-4 Kinder ab 7 Jahren von Stefanie Rohner und Christian Wolf  
Die Spieler müssen für ein Fahrrad 200 Schilling sparen, sie beginnen mit 50 Schilling und versuchen Taschengeld verdienen - aber auch den Versuchungen in den Geschäften erliegen - denn nur wer je eine der vier Waren besitzt gewinnt, also viel arbeiten und billig einkaufen.  
Österreichausgabe, sogar das Spielgeld ist unseren Münzen nachempfunden.

#### PISA MORTALE

Jenga-Variante für 1 oder mehrere Spieler  
Der schiefe Turm wird aus seinen Einzelteilen zuerst sorgfältig zusammengesetzt, dann wird reihum gewürfelt, je nach Symbol muß ein bestimmtes Turmteil entfernt werden und oben auf dem Turm wieder abgelegt werden, stürzt der Turm ein beginnt eine neue Runde.

#### Schlappe Ritter

Laufspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren von Gunter Baars  
In der dunklen Festung aus 6 Türmen sitzt die entführte Prinzessin und der König hat nur eine Handvoll äußerst seltsamer Helden zur Verfügung, um seine Tochter zu befreien - Heldentum schön und gut, aber besser von den anderen.

#### TAMAGOTCHI Das Spiel

Brettspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren  
Es gibt zwei Varianten, entweder als erster ein ausgewachsenes Tamagotchi auf der Wachstumsanzeige-Tafel zu erreichen oder zweitens als letzter ein Tamagotchi zu haben, wenn alle anderen schon auf den Heimatplaneten zurückgekehrt sind.

Touché  
Karten/Brettspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren  
Die Karten sind am Spielbrett abgebildet, der Spieler am Zug legt eine Karte auf dem Spielbrett ab, Kombinationen sind gefordert, wer als erster eine der gesuchten Kombinationen ablegen und markieren kann, gewinnt.

YALI  
Balancespiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Claus A. Harttung  
Die Spieler müssen die eigenen Steine auf die gegnerische Seite bringen, aber jeder ist nur solange dran, wie sich das Brett ihm zuneigt, kippt es auf die andere Seite, ist der Gegner dran. Wer zuerst seine Steine umgruppiert hat gewinnt.

\* KLEE \*

Disney's 101 Dalmatians  
KNOCHENPARTY  
Lauf- und Sammelspiel für 2-4 Spieler von 7-88 Jahren  
Die Dalmatiner drängen sich um die Knochenäpfe und versuchen, möglichst viele Knochen zu ergattern.

DAS BUNDESLIGASPIEL  
ran SAT\*1 FUSSBALL  
Spiel zum Thema Fußballsaison für 2-4 Spieler von 7-88 Jahren  
von Peter Schneider und Manfred Zindel  
Die Spieler sammeln Punkte entsprechend den Stärken ihrer Mannschaft in den diversen Bewerben.

TAMAGOTCHI  
Karten-Brettspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Das Tamagotchi muß 30 Tage am Leben erhalten werden, in 8 Spielrunden wird jeweils um ein Tamagotchi gespielt, die anderen Spieler attackieren.

UNTER UNS Das Spiel  
Das Spiel zur Fernsehserie für 2-4 Spieler von 8-88 Jahren  
von Roland Siegers  
Jeder Spieler bekommt geheim eine Gruppenkarte und versucht, seine 4 Serien-Schauspieler auf seine Zieleckenfelder zu bringen.

\* KOSMOS \*

Barbarossa  
Rätselspiel für 3-6 Spieler ab 12 Jahren  
Neuaufgabe des ersten Kreativspiels, die Spieler formen Begriffe aus Knetmasse, die dann von den Mitspielern erfragt und erraten werden müssen. Mit diesem Spiel errang Klaus Teuber 1988 seine erste „Spiel des Jahres“-Auszeichnung, das Spiel wurde neu bearbeitet und ist jetzt für sechs Personen spielbar.

BEIM ZEUS!  
Wirtschaftsspiel für 3-6 Spieler ab 12 Jahren von Klaus Palesch  
Die Halbgötter mächten in den Olymp umziehen und Götter werden, aber dazu müssen sie den Baubewerb gewinnen, denn nur der Halbgott mit dem wertvollsten Tempel kann einen Sitz am Olymp beanspruchen. Gezahlt wird mit Stieren zuerst für die Grundstücke und dann für den Bau, die Tempel sind umso wertvoller, je mehr davon gebaut wurden.

CAESAR & CLEOPATRA  
Kartenspiel für 2 Personen von Wolfgang Lüdtko  
Das zweite Kartenspiel für zwei Personen mit einer stark ausgeprägten Hintergrundstory, die

im Spiel fortgesetzt wird, Cäsar und Cleopatra ringen um die Verwaltung Ägyptens, wer wird sich durchsetzen und den meisten Einfluß bei den Patriziern Roms gewinnen?

CHEOPS  
Siedler-Variante mit ägyptischen Hintergrund von Klaus Teuber  
Bastelbogen zum Aufkleben und Ausschneiden

DAS GOLD DER MAYA  
Lege- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren  
von Los Rodriguez  
Die Schrifttafeln sind zerbrochen und die Spieler versuchen, komplette Tafeln aus möglichst wertvollem Material zusammenzusetzen, wobei in erster Linie wichtig ist, daß die Tafel komplett, danach kommt das einheitliche Material.

DIE SIEDLER VON CATAN  
DIE SEEFAHRER ERWEITERUNG ZU DIE SIEDLER VON CATAN  
Für 3-4 Spieler ab 12 Jahren von Klaus Teuber  
Eine Erweiterung zum Brettspiel, mit 16 verschiedenen Szenarios unter Verwendung von Material aus dem Grundspiel und einer Einladung an die Spieler, eigene Szenarios zu erfinden und auch einzusenden.

DIE SIEDLER VON CATAN  
DIE SEEFAHRER ERWEITERUNG  
Szenarien und Material  
für 5 und 6 Spieler von Klaus Teuber

DIE SIEDLER VON CATAN  
DAS TURNIER-SET ZUM KARTENSPIEL  
Material für 1 Spieler von Klaus Teuber  
Mit diesem Material kann sich der Spieler sein eigenes Deck für das Kartenspiel zusammenstellen, es benötigt also jeder Spieler ein Grundspiel und ein Turnierset.

HALUNKEN UND SPELUNKEN  
Familienspiel für 3-4 Spieler von Alex Randolph  
Jeder Spieler ist ein Kapitän auf der Suche nach seiner Mannschaft, und wie Matrosen so sind, findet man sie in den Kneipen des Hafenviertels von London, die besten Matrosen sind die, die schon mal zusammen gearbeitet haben und wenn man Pech hat, wird einem die beste Crew vor der Nase weggeschnappt.

\* KUHLMANN GESCHICHTSSPIELE \*

WILHELM II Kaiserreise  
Ein „Gänsepiel“ aus dem Nürnberger Spielverlag, 1888, im Auftrag der Stiftung Stadtmuseum des Deutschen Historischen Museums, mit neuer Regel von Gerhard Kuhlmann

\* LAST UNICORN GAME \*

DUNE: Eye of the Storm  
Sammelkartenspiel von Owen Seyler und Christian Moor  
Nach den Romanen von Frank Herbert, Vertrieb bei Five Rings Publishing, unverpackte Preview-Edition mit kopierten Regeln.

\* LINKEL SPIELE \*

KARAWANE IN DER WÜSTE  
Für 2-4 Spieler  
Thema um Aufträge in der Wüste mit knapp gehaltenen Wasservorräten

\* LISA SPIELE \*

MENTAL SPEED  
Assoziationspiel für 2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren  
Zu quer verkreuzten Begriffen müssen assoziativ die entsprechenden Begriffe gefunden werden, aus Weitwechsel wird Seitensprung! In zwei Packungen, Rot mit Tiere, Speis & Trank, Berufe; Blau mit Sport, Typen, Label

\* Lon Koenig Games \*

ARCHETYPES CREATION  
Storytelling Cards Series I  
Karten mit Grund-Charakteren jeder Geschichte, jedes Rollenspiels usw: Gral, Madonna, Diva, Liebende usw. Eher Spielbehelf als Spiel

\* Looney Laboratories \*

FLUXX  
Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Andrew Looney  
Spielregel: 1 Karte ziehen, eine Karte spielen. Außer die gespielte Karte verändert die Regel. Dann gelten die neuen Regeln bis zur nächsten Karte, die sie ändert usw.

\* MASTER FOOD \*

SPACIX  
Sammelkartenspiel Thema Weltraum, in Süßigkeitenpackungen enthalten, immer 2 Karten pro Packung, insgesamt 60 Karten.

\* MATTEL \*

MINI UNO STACKO  
Jengavariante für 2-4 Spieler ab 7 Jahren  
Jenga mit dem Uno-Prinzip. Die Anweisungskarten werden durch den Würfel ersetzt. Mit Mattel-Logo.

WÜRFEL-UNO  
Uno-Variante mit Würfeln für 2-4 Spieler ab 7 Jahren  
Die Uno-Regeln mit Würfeln als Spielsteinen und einem Würfel als Ersatz für die Ereigniskarten. Mit Mattel-Logo.

\* Matthew Johnston Games \*

ANIME MADNESS  
Sammelkartenspiel von Matthew Johnston  
Thema: Cartoon Production, Characters, Drehbücher  
Preview Edition, Starterdeck mit 100 Karten

\* MB \*

101 DALMATINER Rette die süßen Welpen!  
für 2-4 Spieler ab 4 Jahren  
Laufspiel mit Ereignissen, jedes Welpenbild rettet einige Welpen

AFFENJAGD  
Balancespiel für 2-4 Spieler ab 4 Jahren  
Jeder versucht, mit seinen Affen zuerst an die Spitze zu kommen, ohne vom Gorilla von der Palme geschubst zu werden.

ELECTRONIC SIMON  
Reaktionsspiel mit Farben für 1 oder mehr Spieler ab 7 Jahren  
Der Spieler muß die vom Gerät vorgegebene Farbenfolge wiederholen, pro Runde kommt eine Farbe dazu.

DISNEY'S Happy End  
Laufspiel mit Märchentema für 2-4 Spieler von 5-8 Jahren  
Jeder spielt eine Prinzessin, die zuerst Geschichtenteile sammeln muß, damit einen Schlüssel gewinnt und dann versuchen kann, hinter den Türen des Schlosses den Prinzen zu finden.

Disney's Herkules Das Abenteuer-Spiel  
Für 2 oder mehr Spieler ab 6 Jahren  
Das Spiel zum Disney-Film 1997, aufwendiges Ausstattungsspiel, Mechanismus Laufspiel

Hip Hop 5  
Serie Mickey for Kids  
Damespiel-Variante für 2 Kinder ab 4 Jahren  
Disney-Figuren als Spielfiguren in einem Damespiel

Koo Koo Nauts  
Aktionsspiel mit Laufspielmechanismus für 2-4 Spieler ab 4 Jahren  
Die Astronauten jedes Spielers müssen die Abschußrampe erreichen und dann per Katapult ins Raumschiff befördert werden.

Lauf der Zeit  
Serie Mickey for Kids  
Mensch-ärgere-Dioch-Variante für 2-4 Spieler von 3- 6 Jahren  
Uhren als Spielfiguren, kein Würfel, sondern Farbrad und Uhrzeiger als Zufallsgenerator.

PINGUIN KARUSSELL  
Aktionsspiel für 2 Spieler ab 3 Jahren  
Die Pinguine rutschen frühlich die Bahn hinunter, mit etwas Glück landen sie im Karussell, ansonsten purzeln sie über die Rampe.

SAMURAI SWORDS  
Gamemaster Series  
Neuaufgabe von Shogun  
2-5 Spieler ab 12 Jahren  
Konfliktspiel zum Thema Samurai und Shogun in Japan

TIC TAC 3D  
Tic-Tac-Tee-Variante für 2 Spieler ab 4 Jahren  
Spielplan in drei Stufen, Spielsteine sind Disney-Figuren

Twister  
Das Verknötungs- und Beweglichkeitsspiel für 2 oder mehr Spieler ab 6 Jahren  
Der Klassiker mit Bodenmatte und Drehpfeil ist wieder da, in kompakter Verpackung, gut wie immer.

Winnie the Pooh  
Kinderspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren  
Versteckspiel mit Musik, Mechanismus Memory-Spiel

\* Medaillon Simulations \*

ECHELONS OF FURY  
PACIFIC CAMPAIGN  
Inselkrieg im Pacific WWII, Japaner gegen Alliierte, erste Expansion

RUINSWORLD  
Kartenspiel mit Rollenspielelementen bzw. Rollenspiel mit Karten, für bis zu vier Spieler

\* MODELLBAUSTEINSPIELE \*

Le Casse Tete-Persan  
Tangram für 1 Spieler  
Konventionelles Tangram, nur dadurch bemerkenswert, daß es aus den legendären

Anker-Bausteinen gemacht ist, die heuer eine Neuauflage erleben, zwei weitere Spiele sind angekündigt

\* MODERN GRAPHICS \*

GUARDIANS  
Deutsche Ausgabe des Sammelkartenspiels von Keith Parkinson und Luke Peterschmidt  
Starter mit 60 und Booster mit 14 Karten

STAR TREK DAS CARD GAME  
Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler von Jeff Grubb  
Starter mit 60 Karten  
Booster mit 15 Karten

\* MOSKITO VERLAG \*

DIE MACHER  
Politikspiel für 3-5 Spieler ab 14 Jahren von Karl-Heinz Schmiel  
Ein Leckerbissen für alle Freunde anspruchsvoller Politikspiele, Die Macher sind wieder da, überarbeitet, für fünf Spieler, verlegt in Kooperation mit dem Hans-im-Glück Verlag.

\* N & W \*

Asterix & OBELIX  
Spiel zum Comic für 2-6 Spieler ab 8 Jahren  
Asterix und Obelix sind zu Besuch bei Bruder Homöopatix in Lutetia, es gibt Streit und Majestix wettet, er kann die Lorbeeren des Cäsar stehlen und ein Ragout damit würzen. Und schon wird losgewürfelt.

ISNOGUD  
Lauf- und Sammelspiel zum Comic für 2-4 Spieler ab 6 Jahren  
von Peter Schurzmann  
Isnogud will mit allen Mitteln Kalif werden und die Spieler sollen dies als getreue Gefolgsleute des Kalifen verhindern - gelingt es einem Spieler 6 Edelsteine zu sammeln oder dreht zuerst Isnogud seine 4 Bilder um und wird Kalif.

Kommissar REX  
Das Verkehrsspiel  
Lernspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren von Peter Schurzmann  
Würfelspiel zum Thema Verkehrszeichen, mit Thema der Fernsehserie als Aufhänger.

Kommissar REX  
Wer stahl den Kohinor?  
Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Peter Schurzmann  
Kartenspiel mit Detektivthema zur Fernsehserie, 11 Fälle, jeder Fall besteht aus Tat, Tatort, Indizien und Täter.

Lindenstraße  
Trivia-Spiel zur Fernsehserie für 2-6 Spieler ab 10 Jahren  
von Pia Praschan und Wolfram Lotze  
Laufspiel-Mechanismus.

\* MULTISIM \*

Le Meurtre á l'Abbaye  
Kriminalspiel von Bruno Faidutti

\* NEW DIMENSION GAMES \*

MOONDRAGON  
101, USA, 1997  
Konfliktspiel um Mondbasen für 2-4 Spieler ab 14 Jahren  
von Josh Friel, Jules McCann und Tony Rousmaniere

Mit Miniaturen auf beweglichen Bsen bzw. Ständern

\* noris SPIELE \*

DAS 6600 FRAGEN-QUIZ  
2-18 Spieler ab 12 Jahren  
6600 Fragen aus 8 Wissensgebieten: Kunst und Kultur, Geschichte und Politik, Natur und Umwelt, Sport und Spiel, Allgemeines, Technik und Wissenschaft, Himmel und Erde, Märchen und Sagen, Mechanismus ähnlich Trivial Pursuit.

JUNIOR QUIBBLE  
Buchstabenspiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren von J. und M. Rüttinger  
Scrabble-Variante mit vorgedruckten Worten, die belegt werden müssen. Leichte, mittelschwere und anspruchsvolle Varianten werden vorgegeben.

QUIBBLE  
Buchstabenspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von J. und M. Rüttinger  
Scrabble-Variante, ohne Werte für einzelne Buchstaben, gegen die Sanduhr, mehr Punkte für schnelleres Auslegen.

TRIO-DOMINO  
Legespiel für 1-4 Spieler ab 8 Jahren  
Domino mit Dreieck-Steinen.

Wendy  
Pferdespiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Michael Rüttinger  
Trivia-Spiel mit Pferdethema und Laufmechanismus, die Spieler brauchen Punkte in den Bereichen Eigene Pferde, Einstellpferde, Siege, Skandale und Wissen zum Thema Pferd.

\* NSAG \*

Unter diesem Namen präsentierten sich einige holländische Kleinverlage im Rahmen der Spiel ,97 mit neuen Spielen:

CIRQ, Cwali  
Mancala-Variante, ein Spieler spielt im, der andere gegen den Uhrzeigersinn

Con XION, Pseudon Producties  
2-6 Spieler ab 12 Jahren von Theo Jansma  
Legespiel mit Hexyplättchen, die liniert sind

D´RAF!, Splotter  
2-5 Spieler ab 10 Jahren von Bram+Wirsinger et al  
Autobahnbau, mehr5spurig, Geschwindigkeit wahlweise,

Erfenis  
3-6 Spieler ab 10 Jahren von Theo Jansma  
Thema Erbschaft, jeder versucht den Erblasser zu überreden, gerade ihn zu bedenten

OPUS, Splotter  
3-6 Spieler ab 10 Jahren von Theo Jansma  
Thema Musik, jeder legt Karten zu den Kategorien Orchester, Stil, Thema, Gesang

OROEN  
Positionsspiel für 2 Spieler  
Vertikaler Setzrahmen für verschieden große Bauklötze, zwei Seiten müssen mit Klötzen der eigenen Farbe verbunden werden

ROADS & BOATS, Splotter  
2-6 Spieler ab 14 Jahren von Wiersinger

SUBSIDIE, Pseudon Producties  
Kartenspiel für 3-5 Spieler von Theo Jansma

Thema: Projektausführung mit Subventionen, dabei können Subventionen fehlen, Skandale eintreten, die Projekte können übernommen werden und am schwierigsten ist es natürlich, Subventionen zu bekommen.

#### TETRAGONS, Spotter

2-6 Spieler ab 9 Jahren von Jansch und Wiersinger

Wurfspiel, Holzstücke werden geworfen und im Haufen sollen Farbmuster erkannt werden

#### TRACK-GAMMON, Pseudon Producties

Hindernisrennen für 2-4 Spieler von Christian Freeling

Mit Würfeln werden die Scheiben bewegt, davon gibt es 5 in verschiedenen Größen, es darf nie eine größere unter einer kleineren herausbewegt werden, am Ziel müssen die Scheiben wieder in der richtigen Reihenfolge stehen.

#### WEB, Spotter

Legespiel mit Thema Computer und World Wide Web, es geht um das Legen punktebringender Anschlüsse

\* ÖKO-Spiele Verlag \*

#### IDENTITY

Ein Fantasy-Spiel von Franz Scholles um Charaktereigenschaften, mit denen man Alltagssituationen meistert

\* ONE SMALL STEP \*

#### FOX ONE

Flugkampfsimulation für 2 Spieler von Michael Anderson

108 Karten, Expansions geplant, aber kein Sammelspiel, jedes Spiel ist in sich abgeschlossen.

\* OXFORD GAMES \*

#### ANAGRAM

Wortspiel für 2-8 Spieler

90 Buchstaben liegen verdeckt aus, werden reihum umgedreht und wer ein Wort sieht, das aus den offen liegenden Buchstaben gebildet werden kann, ruft dieses Wort, nimmt die Buchstaben und legt das Wort. Kann ein Spieler ein ausliegendes Wort eines anderen Spielers mit Buchstaben verändern, kann er dies tun, er nimmt das Wort und die Buchstaben aus dem Vorrat.

\* OXYGAME \*

#### FLUMMY

Positions- und Geschicklichkeitsspiel für 1-4 Spieler ab 7 Jahren von Thomas Säckl  
Superball in Holzschablonen, Sammlung von Spielen

#### GRAPSCH

Von Thomas Säckl

Rundlaufwürfelspiel, Parcours aus Holzstäbchen

\* PARKER \*

#### ATLANTIS

Laufspiel mit Katastrophenthema für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Eine Neuauflage des altbekannten Spiels, das es schon als „Escape from Atlantis“ bei Waddington und „Atlantis“ bei Schmidt gab. Die Regel ist gleich geblieben, aber die Ausstattung ist wunderschön, es wird sogar zwischen schwimmenden und im Boot sitzenden Insulanern unterschieden, die Insel ist von einer Burg gekrönt.

#### CLUEDO

Detektivspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren  
Neuauflage des Detektiv-Klassikers, Regel bleibt gleich, Ausstattung und Verpackung wurden geändert.

#### Lionheart

2 Spieler ab 10 Jahren

Mittelalterliche Schlach-Simulation, die Spieler wählen ihre Armeen, der gegnerische König muß gefangen werden. 92 Plastik-Miniaturen von Rittern, Bogenschützen usw. als Spielfiguren

#### STAR WARS MONOPOLY

Sammlerausgabe für 2-8 Spieler ab 8 Jahren  
Parker hat uns freundlicherweise eine Vorschau auf dieses Sammlerstück ermöglicht, das vor Weihnachten auch nach Österreich kommen soll - Figuren und Spielsteine entstammen dem Film, das Brett soll galaktische Gebiete darstellen und auch die Ereigniskarten wurden entsprechend angepaßt.

#### 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.

#### Trivial Pursuit Jahresausgabe 1998

Triviaspiel für mehr als 2 Spieler ab 12 Jahren  
Jahresedition, Österreichausgabe

#### Trivial Pursuit hitradio Ö3

Triviaspiel für mehr als 2 Spieler ab 12 Jahren  
Sonderausgabe zu 30 Jahre Ö3

\* PAST TIMES \*

#### THE CELTIC GAME

2 Spieler

Replik eines keltischen Spiels, hergestellt von Oxford Games für Past Times, der gegnerische König soll erobert werden, die Regeln sind aus einer Beschreibung des Spiels aus dem 16. Jahrhundert abgeleitet.

\* PATENTO SPIELEAGENTUR \*

#### PATENTO

Wirtschaftsspiel mit Laufmechanismus für 3-6 Spieler ab 12 Jahren von Matthias Viehmann

Das Spiel stellt den Weg vom Erfinder zum Millionär nach, man muß Patente anmelden, auf Messen ausstellen, Prototypen bauen, Fördermittel beantragen und Käufer oder Lizenznehmer finden.

\* PERNER PUBLISHING GROUP \*

#### Bi-litaire

Solitär für 2 Spieler ab 7 Jahren von Kris Burm  
Das Spiel für zwei wird in zwei Partien gespielt, jeder hat einmal die Kugeln und einmal die Schiebeflächen. Es Punktet immer nur der Spieler mit den Kugeln, der Spieler mit den Flächen versucht den Gegner zu blockieren und am Springen zu hindern.

#### DKT ÖSTERREICH EURO VERSION

Laufspiel mit Wirtschaftsfaktor für mehr als 3 Spieler ab 8 Jahren  
Dkt auf Österreichkarte mit Euro-Noten als Spielgeld

\* PIATNIK \*

#### ACTIVITY 1997

Ergänzungspackung zum Spiel für 3-16 Spieler ab 12 Jahren von Catty/Führer  
660 neue aktuelle Begriffe zum Jahr 1997

#### ACTIVITY junior

Kreativspiel für 4-12 Spieler ab 8 Jahren von Catty/Führer  
Activity-Prinzip umgesetzt auf kindgerechte Begriffe.

#### Ali Baba

Merkspiel für 2-6 Spieler ab 5 Jahren von Dominique Erhard

In den bauchigen Tonkrügen sind die Schätze aus der Höhle von Ali Baba versteckt, aber wie das in Märchen so ist, sind manche Krüge leer und in manch anderen lauern gar die Räuber.

#### BRONCO RANCH

Legespiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren  
Die Wildpferde sind eine wertvolle Ergänzung jeder Herde und die Rancher versuchen, sie einzufangen und in die eigene Koppel zu bringen, aber die Nachbarn haben was dagegen und die Pferdediebe natürlich auch. Die Pferdekärtchen müssen farblich zusammenpassen, sonst werden die Pferde zu Streunern .

#### COUNTDOWN

Buchstabenspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren von Frederic Leygonie

Nur 26 Buchstaben sind im Spiel und das reicht, denn sie werden nacheinander auf dem Plan ausgelegt und man muß Worte finden - nein, nicht mit den ausgelegten Buchstaben, sondern exakt ohne sie, und für das längste Wort gibt es Punkte, und die Auswahl wird immer kleiner.

#### Der Satzbaumeister

Lernspiel für 2-6 Kinder ab 6 Jahren von Erika Bruhns

Auf den 48 Karten finden sich Wortgruppen, aus denen man wieder Sätze bilden kann, je nach Schwierigkeit gibt es Punkte für die Verwendung.

#### FISH & CHIPS

Lege- und Positionsspiel für 1-4 Spieler von Sid Sackson  
Neuauflage von DA CAPO mit neuer Graphik

#### FROSCHKONZERT FÜR DIE PRINZESSIN

Bluffspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren von Stefanie Rohner & Christian Wolf

Die Frösche singen der Prinzessin ein Einschlaflied, aber manche wollen lieber Fliegen fangen als Singen und die muß man in den Chor schmuggeln und die anderen Spieler bei dieser Schmutzerei ertappen.

#### HERZBLATT

Party- und Kommunikationsspiel für 4-6 Spieler ab 16 Jahren

von Andreas M. Reinhard  
Mit Frage- und Antwortkarten müssen Übereinstimmungen entsprechend der Bezifferung der Spielplanfelder erreicht werden, damit man weiterziehen kann, ansonsten muß man Chips abgeben oder sogar zurückziehen. Wer die anderen besser kennt oder besser einschätzen kann, hat die größeren Chancen.

#### Oxford - Cambridge BOAT RACE

Rennspiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren von Hermann Huber  
Das jährliche Wettrennen zwischen den Universitäten Oxford und Cambridge wird auf der Themse zwischen Putney und Mortlake gefahren und hier mit einem Kartenstichspiel simuliert,

5 Stiche entsprechen einer Etappe, jeder Stich wird sowohl für das Boot als auch für den Spieler gewertet.

#### PIRATENSCHATZ

Denkspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Jim Winslow  
Drei Schätze hat der alte Pirat auf der Insel hinterlassen, ein Spieler ist der Schatzsucher, der andere spielt den Piraten und gibt Hinweise - natürlich ist es für den Sucher besser, je weniger Hinweise er braucht, da es dann umso mehr Punkte gibt.

Robbi Robbe

Balancespiel für 2-4 Kinder ab 6 Jahren von Stefanie Rohner/Christian Wolf  
Die Robbe trägt einen Blancesstab auf ihrem Rücken, die Spieler müssen abwechselnd Chips und Karten drauflegen, wer beim Einsturz die Tierpfefferfigur vor sich stehen hat, bekommt eine Fischkarte zur Belohnung.

#### STERN VON AFRIKA

Reisespiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Kari Mannerla  
Die Spieler suchen der Welt größten Diamanten, den Stern von Afrika - quer durch Afrika, Landrouten sind kostenlos, Seerouten kosten Geld, die Reise beginnt in Kairo oder Tanger, der Sieger muß mit dem Stern von Afrika oder einem Hufeisen dorthin zurück.

#### Stern von AFRIKA Kartenspiel

Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 6 Jahren von Kari Mannerla  
Das Nachfolge-Kartenspiel zum Dauerbrenner-Brettspiel Stern von Afrika, mit leicht abgewandeltem Thema. Die Spieler sammeln Edelsteine, wer nicht stechen kann, nimmt einen Räuberchip.

#### TOP HATS

Positionsspiel mit Bluffelement für 2-3 Spieler ab 8 Jahren  
von Leo Colovini  
Die Hüte nach genauem Schlüssel an die Spieler verteilt, jeder bildet fünf Stapel mit der eigenen Farbe oben, dann werden die Hutstapel bewegt, beim Überspringen eines Stapels wird der oberste Hut entfernt, der Stapel wechselt immer je nach sichtbarer Farbe den Besitzer. Wer am Ende noch Hüte am Plan hat, gewinnt.

#### VERRÜCKT VERKNOTET!

Bewegungsspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von David Mair  
Die Spielfigur wird entsprechend aufgedeckter Karten über den Plan bewegt, das Zielfeld dieses Zuges zeigt dem Spieler denjenigen Körperteil an, den er mit Daumen oder Zeigefinger berühren muß und der auch markiert wird. Wer nicht alle markierten Teile gleichzeitig berühren kann, scheidet aus.

#### WAS KANN DAS SEIN?

Ratespiel für 3-4 Spieler ab 6 Jahren  
Jeder bekommt einen hübschen Hut mit Klettband aufgesetzt, auf dem dann diverse Gegenstände kleben - natürlich unsichtbar für den jeweiligen Spieler. Dieser muß dann versuchen, die Gegenstände abzutasten und zu finden, was er auf dem Kopf hat und auf der passenden Karte ablegen.

#### \* PIONEER ENTERTAINMENT \*

##### ANI MAYHEM

Expansion 1  
zum Sammelkartenspiel, Booster

##### Ani Mayhem DRAGONBALL Z!

Stand-alone Expansion zum Sammelkartenspiel Starter mit 70 Karten und Booster mit 15 Karten

#### \* PRESSMAN \*

##### TILT ´n TUMBLE

Für 2 oder mehr Spieler ab 7 Jahren  
Balancespiel mit Würfelfwurf als Selektionsmechanismus

#### \* PRO SIEBEN \*

##### MOVIESTAR

2004, Deutschland, 1997  
Hergestellt von F.X.Schmid  
Kinospiel für 2-6 Spieler ab 14 Jahren  
Die Spieler versuchen Movie-Star zu werden, 1100 Fragen müssen bewältigt werden, Trivial Pursuit-Analog als Werbepiel für den Fernsehsender.

#### \* PLAYSKOOL \*

##### KANGA BANGA RU

Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Kinder von 3 bis 6 Jahren  
Die Känguruhs spielen Rutschen, sie sausen über ihre Bahnen und müsen mit Gefühl und Geschick genau in der Mitte der Bahn zum Stehen gebracht werden. Aber ausruhen dürfen sich die Känguruhs dort oben auch nicht, ist ein anderes Känguruh nämlich schneller, schubst es das langsamere wieder hinunter. Sitzen drei Känguruhs in einer Reihe, hat deren Besitzer gewonnen.

##### POTATO PALS

Kreativ-Konstruktionsspiel für 2-4 Kinder von 3-6 Jahren  
Charlie Naseweis aus der Toystory wird aus vielen verschiedenen Körperteilen zusammengesetzt, die Drehscheibe bestimmt, welcher Teil an der Reihe ist. Und Charlie Naseweis hat auch noch einige Freunde, die man ganz exakt nachbauen muß, Form und Farbe müssen stimmen, wer zuerst alles richtig zusammengesetzt hat, hat gewonnen.

##### ROXY

Lernspiel für 2-4 Kinder von 3 bis 6 Jahren  
Hündchen Roxy ist ein lieber kleiner weißer Kerl, mit Muster im Fell und leider auch ein paar Flöhen im Pelz. Aber das ist ja gerade das Spannende: Immer wenn man Roxy am Schwänzchen zieht, verändert er sich und die Kinder müssen aus den Hundekärtchen dasjenige herausfinden, das dem aktuellen Aussehen von Roxy entspricht. Farben, Formen und Muster werden trainiert, erstes Lesen wird angeregt, ist jedoch keine Voraussetzung.

#### \* PRECEDENCE \*

##### BABYLON 5

Collectible Card Game Premier Edition  
Sammelkartenspiel zur Fernsehserie von Ran Ackels  
Narn Starter Deck, 60 Karten  
Minbari Starter Deck, 60 Karten  
Earth Starter Deck, 60 Karten  
Centauri Starter Deck, 60 Karten  
Booster, 8 Karten

#### \* QUEEN GAMES \*

##### DER HERR DER RINGE

Erweiterungsbox zum Sammelkartenspiel 21 Booster Middle Earth The Wizards, 26 Booster Middle Earth The Dragons und 3 Booster Middle Earth Dark Minions, dazu drei Sonderkarten exklusiv in dieser Box  
In gleicher Ausstattung:  
Die Drachen  
Schattendiener

##### DIE KETTE VON SABA

Auktions- und Legespiel für 3-7 Spieler ab 8 Jahren  
von Martin Ebel  
Ursprünglich vom Autor selbst unter dem Titel „Das Collier der Königin von Saba“ verlegt und auch bei Edition Perlhuhn, hat das Spiel nun endlich seinen verdienten Weg in einen sogenannten „großen“ Spieleverlag gefunden. Zuerst müssen bei der Auktion die Teile der Kette ersteigert werden und dann wird das Collier auf dem Plan zusammengesetzt, wer dabei seine Stücke am besten plaziert, bekommt den höchsten Preis.

##### middle earth

##### THE LIDLESS EYE

Starter mit 60 Karten, Booster mit 15 Karten  
Stand alone Expansion Set, Beschriftung in englisch mit Ausnahme von „Limitierte Edition“ und „Deutsche Ausgabe“

##### middle-earth THE WIZARDS

Das Sammelkartenspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren  
von Jessica Nay-Grimm, bearbeitet von Bernd Dietrich und Elmar Perkuhn  
Basis Edition, mit 2 Starterdecks, 4 Boostern, einer Landkarte, 2 Punktezahlern und 2 Würfeln, dazu viel Platz für die Spielkarten. Das Spiel basiert auf Tolkiens Mittelere.

##### SHOWMANAGER

Wirtschaftsspiel mit Musicalthema für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Dirk Henn  
Ebenfalls zuerst vom Autor verlegt, unter dem Titel „Premiere“ bei db-Spiele, simuliert das Spiel die Arbeit eines Showmanagers. In fünf Städten sollen vier Musicals inszeniert werden, wer bekommt die besten Besetzungen und kann mit seinen knappen Mitteln am besten haushalten, um das richtige Musical nach Troisdorf zu bringen?

#### \* RAK Graphics \*

##### DRAGON WARS

Sammelkartenspiel für 2+ Spieler von Robert A. Kraus  
Variabler Spielplan durch Auslegen der Karten, Bewegung durch Würfel

#### \* RAVENSBURGER \*

##### BUNTE FORMEN

Farbzuordnungsspiel für 1-4 Spieler von 3-6 Jahren von Christine Welz  
Auf den Bildkarten fehlen farbige Formen, für kleinere Kinder auch am gleichfarbigen Rahmen zu erkennen. Werden die Formen aus dem undurchsichtigen Beutel gezogen, werden auch Tastsinn und Formerkennung geübt.

##### Der Natur auf der Spur

Naturlernspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Helene Giesen  
Neuaufgabe. Für richtige Beobachtungen und Antworten gibt es Chips, einmal im Spiel muß ein Schmetterlingspuzzle zusammengesetzt werden.

#### DER ZERSTREUTE PHARAO

Schiebe- und Memoryspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

von Gunter Baars

In 47 Vertiefungen hat der Pharao einige seiner Schätze vergraben, auch viele Blindgänger zur Irreführung geliefert. Die Spieler verschieben nun die Pyramiden und versuchen, die Schätze zu finden. Öffnet sich die Lücke über dem falschen Schatz, ist der Zug zu Ende. Gelungene Mischung aus den Spielelementen von Memory und Verrücktes Labyrinth

#### Differix

Konzentrationsspiel für 1-4 Kinder von 4-9 Jahren

von Elisabeth Richter

Neuaufgabe des Spiels aus 1977, Bilder, die sich nur in winzigen Details unterscheiden, müssen zugeordnet werden.

#### FARBENBÄR

Farbwürfelspiel für 2-4 Kinder von 3.5 bis 6 Jahren

von Christine Welz

Stehen Bären auf gleichen Farben und schauen sich an, bilden sie ein Pärchen und bekommen zur Belohnung einen Topf Honig.

#### Ferkel vor!

Rennspiel für 2-4 Spieler von 7-99 von Christine Welz

Die bunten Schweine stehen Schnauze an Schwänzchen, jeder bekommt Karten, die mit drei Ferkeln in verschiedenen Farben und verschiedener Reihenfolge bedruckt sind, wer die Ferkel in die richtige Reihenfolge bekommt, wird die entsprechende Karte los. Man kann ein Ferkel nach vorne setzen, Ferkel tauschen oder alle Ferkel in die andere Richtung drehen.

#### FIASKO

Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Reinhard Staube

Wer die höchsten Türme im Supermarkt aufgestellt hat, gewinnt, mit mehr Karten auf der Hand kann man mehr Punkte melden, wer eine Fiasko-Karte zieht verliert alle Karten auf der Hand und muß von vorne mit dem Sammeln beginnen. Man kann auch zwischendurch für eine Ware Punkte melden, aber nur für eine Ware und nur einmal für eine Ware.

#### FLIP-FLAP

Bilder-Ratespiel für 2-8 Spieler ab 5 Jahren

Im Flip-Flap-Spielgerät stecken die Bilder und je nach Schwierigkeitsgrad wird dann der Schalter schnell oder langsam gedreht, damit bewegt sich das Bild kurz oder ganz kurz sichtbar an den Mitspielern vorbei und diese müssen versuchen, die Abbildung zu erraten. Überraschend schwierig und sehr gut gemacht.

#### FOR SALE

Karten-Versteigerungsspiel um Immobilien für 3-5 Spieler ab 10 Jahren

von Stefan Dorra

Gebäudekarten liegen offen zum Kauf auf, sie werden gleichzeitig versteigert, die Spieler bieten oder passen, sind alle Gebäude versteigert, kommen die Schecks ins Spiel, wer verdeckt das wertvollste Gebäude bietet, bekommt den wertvollsten der aufliegenden Schecks.

#### GI\*GA\*GIRAFFE!

Würfelspiel in die Höhe für 2-4 Kinder von 4-7 Jahren

von Virginia Charves

Die hübschen Giraffen stehen im Viereck und haben ihre Häse ganz tief eingezogen, dabei hilft ihnen eine hübsche Masche, die die Häse

hält. Der Drehpfel bestimmt, wie weit die Giraffen ihre Häse hochrecken dürfen, immer gehalten von der Masche. Aber Vorsicht! man kann auch wieder ganz tief rutschen.

#### ICH KANN SCHON ZÄHLEN

Serie: Spiele-Hits für Clevere Kids

Lernspiel für 1-4 Kinder von 4-7 Jahren von

Christine Welz

Die Zahlen von 1 in der Darstellung von Würfeln, Ziffern oder mit den Fingern

#### MÄUSE TRIO

Suchspiel für 2-6 Kinder ab 5 Jahren

Wieder einmal das Thema Mäuse und Käse.

Die Kinder haben Karten, die sie reihum abwechselnd auf die Käseecke legen. Je nach Karte bblinzeln Maus oder Katze durch die Löcher, und wenn es plötzlich drei Mäuse sind, dann ist das Spielziel geschafft! Zwei Spielvarianten bieten Abwechslung.

#### Mein erster Kalender

Lernspiel für 2-4 Kinder von 5-8 Jahren von Christine Welz

Zuerst wird das Puzzle zusammengesetzt und damit lernt man die Wochentage, die Monate und die Jahreszeiten kennen. Auf dem fertigen Kalender läßt sich dann ‚Die große Kalender-Rallye‘ spielen.

#### MEINE ZAUBERBOX 1-6

Zaubertricks für

Kinder ab 6, 8 oder 10 Jahren

von Martin Michalski

In jeder kleinen Schachtel stecken drei ganz tolle, neue und trotzdem leicht erlernbare Zaubertricks, die ohne viel Hokuspokus erlernt und vorgeführt werden können.

#### Mit 3 dabei!

Reaktionsspiel für 2-4 Spieler von 6-99 Jahren von Heinz Meister

36 Früchtekarten sind beidseitig bedruckt, auf einer Seite mit einer großen Frucht, auf der anderen mit 9 kleinen, es liegen drei große auf, wer die Kombination auf der obersten seiner Karten findet, legt diese ab und bekommt dafür die drei ausliegenden Karten. Wer die meisten Karten hat, wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, gewinnt.

#### Nobody is perfect

Ratespiel der besonderen Art für 3-10 Spieler ab 14 Jahren

von Bertram Kaes

Neuaufgabe des Ratespiels, mit 61 Kuriositäten-Karten, 26 Wahrheit/Lüge-Karten und 65 Begriffe-Karten, zur vorgelesenen Problemstellung werden von den Spielern Antworten erfunden, der Spielleiter der Runde mischt die richtige darunter, dann wird auf die Antworten gesetzt, wer für seine Lösung Chips kassiert, zieht seinen Spielstein weiter. Wer sicher ist, die richtige Antwort zu kennen, kann darauf setzen und Zusatzpunkte kassieren.

#### Pinguin Picknick

Farblaufspiel für 2-4 Spieler von 5-10 Jahren von Christine Welz

Treffen sich die Pinguins auf gleichen Farben, wird gefischt, beim Pinguinsymbol auch getauscht, wer die meisten Fische fängt, gewinnt.

#### QUIPS

Farbzuordnungs- und Zählspiel

für 2-4 Spieler von 3 1/2 bis 7 Jahren

Der Klassiker unter den ersten Kinderspielen bekam ein neues Kleid, das Spielprinzip bleibt das gleiche: Die Lücken in den Bildern müssen

mit Steinen gleicher Farbe gefüllt werden.

#### SHANGHAI

Bluff- und Bietspiel für 3-6 Spieler ab 12 Jahren von Sid Backson

Eine Umarbeitung von „DAS ERBE DES MALONEY“, ebenfalls bei Ravensburger erschienen. Durch gewonnene Bietvorgänge erhält ein Spieler das Recht, den Chinesen zu bewegen, damit Tips zu bekommen und seine Figur näher an die Dschunke zu bewegen, wer sie erreicht oder möglichst knapp überholt, gewinnt.

#### THINK. GEHIRN-POTENTIAL

Lernspiel für 1 oder auch mehr Spieler ab 16 Jahren

von Vera Birkenbihl mit Eva Richter und Heinz Meister

Mit ägyptischen Motiven und einer aus Bildern abgeleiteten hieroglyphen-ähnlichen Schrift soll Denken, Erkennen, Zuordnen geübt werden und daraus werden Anwendungen für den Alltag abgeleitet..

#### THINK. KRYPT

Unbedrucktes Puzzle mit 700 Teilen

Die Herausforderung für jeden von Motiven gelangweilten Puzzler, 700 silberfarbene Teile, alle anders, ausgehend von einem Mittelstück, angeordnet in Spiralen. Sicher konzentrationsfördernd.

#### THINK. MEGA MEMO

Denkspiel auf Memorybasis für 1-8 Spieler ab 16 Jahren

von Bernd Haußmann und Roland Geisselhart Aus der neuen Serie der Lern- und Denkspiele, basierend auf dem

Memoryprinzip mit Anleitungsbuch und 128 zum Teil beidseitig bedruckten Memorykarten. Die Spiele sollen die Gedächtnisleistung entscheidend verbessern.

#### THINK. MEMO CRIME

Denk/Lernspiel für 2-6 Spieler ab 16 Jahren von Max Kobbert

Nach dem Prinzip von ‚In meinen Koffer packe ich‘ erfindet jeder mit Hilfe der aufgedeckten Hinweiskarten eine Krimi-Story, die in jedem Zug ergänzt wird. Ca. eine halbe Minute Zeit hat jeder Spieler, sich an seine Geschichte zu erinnern, sie muß nicht wortwörtlich stimmen, aber sinngemäß und in der richtigen Reihenfolge. Stimmt alles, rückt der Karrierestein vor, wenn nicht, dann zurück, das Spiel endet, wenn einer Polizeipräsident wurde oder einer zum Staubwischen ins Archiv mußte.

#### THINK. MIND PACK

Denk- und Lernspiel für 2-5 Spieler ab 16 Jahren von Edward de Bono

In der Serie THINK bietet dieses Spiel drei einzelne Denkspiele von Edward de Bono aus seinem ‚Vorrat‘ an strategischen Gedankenspielen. Ein beige packtes Trainingsbuch informiert über die entsprechenden zugrundeliegenden Theorien.

#### THINK. MIND COACH

Lern- und Denkspiel für 1 Spieler ab 16 Jahren von Dr. Franz Decker

Mit Trainingsbuch und Music-CD bietet dieses Spiel gezieltes Denktraining für mentale Fitness, kombiniert Entspannungsübungen mit Denkaufgaben, mentalen Übungen und Tangram-Bildern.

Warte und paß auf!  
Verkehrslernspiel für 2-4 Kinder von 3-7 Jahren  
von  
Ottmar Ludwig  
Holzmaterial, Neuauflage des Spiels aus 1985

Was will ich werden?  
Legen- und Lernspiel zu Berufen für 1-4 Spieler  
von 4-7 Jahren  
Den Berufen werden die entsprechenden  
Werkzeuge oder Arbeitsgeräte zugeordnet, wenn  
die Puzzleteile ineinander passen, stimmt die  
Zuordnung. Spielvarianten für Einzelspieler bis zu  
größeren Gruppen.

Wohin kleine Raupe?  
Bewegungsspiel für 1-4 Kinder von 3 1/2 bis 7  
Jahren  
Eine hübsche bunte Raupe aus 6 verschiedenen  
farbigen Segmenten und einem Kopf wird  
am Boden aufgelegt und die Futterkarten  
rundherum verteilt. Dann wird gewürfelt und  
dann die Raupe von hinten nach vorne neu  
zusammengesetzt, bis die erwürfelte Farbe vorne  
liegt. Berührt die Raupe dabei eine Futterkarte,  
gehört diese dem Spieler, der die Raupe bewegt.

\* RoseArt Brand \*

LEGO TIME CRUISERS GAME  
Brettspiel mit Legofiguren für 2-4 Spieler ab 8  
Jahren  
Die Spieler müssen ein Artefakt aus jeder  
der vier verschiedenen Lego-Spielwelten  
einsammeln.

\* Rosengarten Spiele \*

Newsmaker  
Spiel zum Thema Zeitung verlegen  
für 2-6 Spieler ab 8 Jahren  
von Britta Hemme  
Rautenförmiger Karton, es müssen verschiedene  
Zeitungen herausgegeben, es geht um Auflage  
und Copypreis, Story und Anzeigenwerbung und  
auch um Lkws für den Vertrieb.

OBALISTIG  
Reaktionsspiel für 2-5 Spieler ab 3 oder 8 Jahren  
von Bernd Ada Mer  
Die Karten werden ausgelegt, jeder spielt mit  
einer Hand und versucht Trios zu bilden und zu  
sich nach Hause zu holen, ein Trio besteht aus  
3 gleichen Motiven, aber in unterschiedlicher  
Farbe.

\* SANCHO \*

LeT's KILL  
Kartenspiel für x Spieler von Aaron Pavao  
Konflikt mit Karten

\* SCHMIDT SPIELE \*

101 DALMATIANS  
Das Spiel zum Film  
für 2-4 Kinder ab 7 Jahren  
Lauf- und Sammelspiel um die Knochen für die  
kleinen Dalmatinerwelpen, je nach Spieleranzahl  
hat jeder Spieler 6 bis 3 Dalmatiner,  
die die Knochen finden wollen. Je nach  
Würfelkombinationen ergeben sich verschiedene  
Spielzüge, wobei es auch davon abhängt, wer in  
welchem Futternapf sitzt.

BALDERDASH  
Bluff- und Ratespiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren  
Analog zu ‚Das verrückte Lexikon-Spiel‘ und  
‚Nobody is perfect‘, zu abstrusen Begriffen  
müssen möglichst plausible Erklärungen  
gefunden werden, für erreichte Tips und richtige

Antworten gibt es Punkte. Variante für 2 Spieler  
angegeben.

FOR GET IT  
Würfelspiel für 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren  
Die Spieler versuchen sich möglichst viele Punkte  
zu erwürfeln, dabei darf nachgewürfelt werden,  
aber wenn die Oberflächen von drei Würfeln die  
drei Silben ‚For‘ ‚Get‘ ‚It‘ zeigen, dann kann der  
Spieler die Resultate dieser Runde vergessen.

MICHAEL SCHUMACHER FORMEL 1 GIB GAS  
Taktisches Kartenspiel  
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Aus der Michael Schumacher Collection, es  
wird ein Rennen mit 20 Runden gefahren, alle  
Situationen sind auf den Karten, gezogen wird  
mit Glücksfaktoren, die Taktik entscheidet über den  
Karteneinsatz. Gefahren werden drei Rennen,  
danach gewinnt der Spieler mit den meisten  
Geschwindigkeitskarten.

IM TIGERENTENCLUB  
Laufspiel mit Frage/Antwort-Elementen  
zum Thema Janosch und Tigerenten-Club  
für 2-4 Spieler ab 7 Jahren  
Der Spielmechanismus entspricht einem  
normalen Laufspiel mit Ereignisfeldern,  
kombiniert mit Fragekarten zu Alltagsthemen.

PIRATEN IN SICHT  
Abenteuerspiel für 2 oder mehr Spieler ab 7  
Jahren  
Die Piratenkapitäne streiten um ein Inselatoll  
und versuchen sich gegenseitig die Kanone  
kaputtzuschießen und so die Piraten in die Flucht  
zu schlagen.

RONDO  
Wortspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren  
Die Spieler legen Buchstabenkarten, um  
möglichst wertvolle Wörter zu bilden,  
Blankokarten und Jokerkarten können gezielt die  
eigenen Chancen verbessern. Das Besondere  
ist jedoch der Teleskop-Kartenhalter, der  
ausgezogen werden kann, um die Wörter zu  
verlängern. Die Wörter werden gebildet, indem  
liegende Karten mit neuen Karten abgedeckt  
werden oder am Anfang oder Ende neue Karten  
hinzugefügt werden, jedes Wort muß aus  
mindestens 3 Buchstaben bestehen.

SinnSens  
Kommunikationsspiel für 4-12 Spieler ab 10 Jahren  
von Brian Hersch  
Man beschreibt sich wie im Tabu gegenseitig  
Begriffe, aber jedes Teammitglied darf nur ein  
Wort sagen und die Worte insgesamt müssen  
einen grammatikalisch richtigen Satz ergeben.  
Hoffentlich stimmen die Ideen zur Beschreibung  
des Begriffes überein, denn man darf sich  
natürlich nicht absprechen.

VISIONARY  
Tastspiel für 4-8 Spieler ab 8 Jahren  
von Ron Dubren  
Ein Spieler muß mit verbundenen Augen  
nach den Anweisungen seiner Mitspieler aus  
den vorhandenen Bausteinen die auf der  
Aufgabenkarte abgebildete Konstruktion bauen -  
es gibt zwei Spielvarianten, ein Team gegen das  
andere, oder abwechselnd gegen die Sanduhr.

\* SCOTT GAMES \*

HEROZERO  
Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren von Scott  
G. Ames  
Kartenspiel zum Sammeln von Spielkarten, man  
versucht komplette Kartensätze zu sammeln

\* SELECTA SPIELE \*

RAUPEN-WETTTLAUF  
Ein Würfelrennen für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.  
Eine kindgerechte Überarbeitung der bekannten  
Wurm- bzw. Kameljagd.

HALLO TAXI  
Ein Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren. Jedes  
Kind hat ein Häuschen, doch die Bewohner sind  
noch nicht zu Hause. Alle stehen brav in einer  
Warteschlange und hoffen darauf, das einzige  
verfügbare Taxi zu ergattern.

\* SIEBENSTEIN SPIELE \*

Skarabäus  
Ägyptisches Strategiespiel für 2 Spieler ab 9  
Jahren  
von Jürgen Reiche  
Jeder Spieler hat 12 Steine, sie müssen drei  
davon nebeneinander bringen und in einem Zug  
umdrehen - gelingt dies, darf der Spieler einen  
gegnerischen Stein vom Brett nehmen. Aber  
welcher verdeckte Stein gehört dem Gegner?

Zebulon  
Mittelalterliches Strategiespiel für 2 Spieler ab  
12 Jahren  
von Herbert Schützdeller  
5 Würdenträger und 14 Bauern jedes Spielers  
stehen einander gegenüber, jeder versucht  
seine beiden Lagerplätze mit Hilfe der Bauern  
miteinander zu verbinden, bei Streit der Bauern  
treten die Edelmänner gegeneinander an.

\* Spear-Spiele \*

Junior SCRABBLE  
für 2-4 Kinder von 5-10 Jahren  
Auf der Rückseite Mattel-Logo, und Vermerk  
Spear-Spiele A Mattel Company

SCRABBLE Original  
Mit Mattel-Logo auf der Rückseite der Schachtel,  
ansonsten unverändertes Layout

\* SPERANTA SPIELE \*

KLIKK-KLAKK Murmelspiel  
2-5 Spieler ab 5 Jahren von Klaus Reuter  
Unter diesem und anderen Titeln Spiele mit  
magnetischen Murmeln

\* SPIELE KOMPLOTT VERLAG \*

STREUHANDSPIEL  
3-6 Spieler von Guido Bombitzki  
Neuauflage mit verbessertem Material,  
Thema Umstellung der Betriebe nach  
der Wiedervereinigung der DDR mit der  
Bundesrepublik Deutschland

\* STAUPE SPIELE \*

Comeback  
Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 9 Jahren  
von Reinhard Staupe  
Jeder Spieler hat 150 Punkte um Karten zu  
kaufen, am Ende werden verbliebene Punkte  
und der Wert der gekauften Karten addiert, die  
Karten reichen von 1-7 in vier Farben und haben  
verschieden viele Sterne, am Ende werden  
die roten Werte mit den roten Sternen usw.  
multipliziert.

\* TARGET \*

DARK EDEN

Sammelkartenspiel für 2 Spieler von Bryan Winter

Thema: Mutant Chronicles, unabhängig von Doom Trooper Sammelkartenspiel Starter mit 60 Karten

\* THETA PROMOTION \*

HEAD QUARTER

Positionsspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren Jetzt wieder unter dem Label THETA edition ohne ASS, die Spieler versuchen, möglichst große Bereiche der eigenen Farbe, sozusagen größtmögliche Gehirnkapazität, zu erreichen. Mit Copyright 1997 als Neuauflage unter dem Theta Label.

SATURN

Balancespiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Michael Sohre Ein neuer Geniestreich aus der Theta-Werkstätte, konzentrische Ringe wie bei Saturn mit Löchern für die Kugeln, die jeder Spieler in seiner Farbe optimal zu plazieren versucht.

\* TILSIT \*

AFRICA 1880

Verhandlungs- und Konfliktspiel für 3-6 Spieler ab 14 Jahren von Francis Pachine Thema Kolonialafrika, 1880 bis 1914

\* TIM JIM \*

THRONE WORLD

Simulation von Tom Lehmann für 2-6 Spieler ab 12 Jahren Jeder Spieler verkörpert eine Nation. Nicht mehr mit TimJim Logo, nur mehr mit Prism Games.

\* TSR \*

DRAGON DICE

BLUE DRAGON CHAMPION DIE Sonderwürfel als Prämie für Einsendung, mit Regeln, als Ergänzung zum Würfelsammelspiel

DRAGON DICE Magestorm!

Sammelwürfelspiel von Lester Smith Nicht numerierte Erweiterung mit 161 Würfeln, Artefakte, Dragonkin, minor Terrain.

DRAGON DICE SWAMP STALKERS

Kicker Pack 5 für 2+ Spieler ab 10 Jahren von Bill Slavicek

DRAGON DICE

White Dragonslayer Die Sonderwürfel zum Sammelkartenspiel Bill Olmesdahl Beilage im Buch „The Volcano City“, mit Sonderregeln

\* UFO ATELIER FÜR GESTALTUNG & VERLAG \*

Bodensee & Alpen

Urlaubs- und Reisespiel für 2-4 Spieler von Jens Färber Manchmal ist es besser, der Zweite am Urlaubsort zu sein um Punkte zu kassieren. Es geht um Sehenswürdigkeiten der Regionen Bodensee und Alpen.

Rund um den Bienenberg

Familienspiel um hungrige Bären, die Früchte und Honig sammeln, wer an den

Bienenhonig will, riskiert Verfolgung durch den Bienenschwarm

\* UHL \*

TOWERS OF HAMBURG

2 Personen-Spiel von N.B.Soberekon Positionsspiel in schwarz und weiß, Zielfeld eines Steines wird durch die Turmhöhe bestimmt, die gegnerischen Türme legen fest, ob man selbst sehen darf.

\* UNIVERSITY GAMES \*

Card Caper

Karten-Brettspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren Mit Würfelwurf kommt man der Geheimkarte der Gegner näher und versucht, die eigene Karte geheimzuhalten.

\* U.S.Games Systems Inc. \*

The Lord of the Rings

Tarot Deck & Card Game Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Terry Donaldson UNO-ähnlicher Mechanismus, es gibt Punkte für den Besitz des Ringes und für dominante Zugehörigkeit zu weiß oder schwarz, Karten mit Mitteleerde-Motiven, auch als Tarot-Blatt zu verwenden.

\* USPC \*

THE X FILES

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler von Ron Kent und Duncan Macdonell Zur gleichnamigen Fernsehserie, Starterdeck mit 60 Karten, Booster mit 15 Karten

THE X FILES

Sammelkartenspiel Thema: Fernsehserie The X Files Unlimited Edition Starter zu 60 Karten Booster zu 15 Karten

THE X FILES 101361

Erste Expansion zum Sammelkartenspiel Booster mit 15 Karten, Thema 3. Saison der Fernsehserie

\* P.M.WELLS \*

TRIBOUND

Positionsspiel für 2 Spieler von P.M.Wells Steine mit drei farbigen Ecken werden mit Würfelwurf gezogen, ein Würfel gibt die Zugweite an, der zweite die Farbe - es wird einer der Steine gezogen, dessen Spitze zum Gegner die Farbe des Außenkreises aufweist, nach dem Zug wird diejenige Farbe zum Gegner gedreht, die im Kreis zu sehen ist. Gegnerische Steine können geschlagen werden, 6 der eigenen Steine müssen in das Zielgebiet beim Gegner.

\* Wildstorm Productions \*

FAST BREAK

THE BASKETBALL COLLECTIBLE CARD GAME Sammelkartenspiel in Starter zu 60 und Booster zu 12 KArten, Thema Basketball

WILDSTORM LEGENDS

Sammelkartenspiel Erste Expansion als Solitär-Ausgabe Booster mit 15 Karten

\* Winning Moves \*

Clue Parker Brothers Classic Detective Game

Limited Gift Edition In der Metallbox, mit Geschichte des Spiels, Metall-Spielsteinen

FREE PARKING

Winning Moves 1010, USA, 1997 Neuauflage des Parker/Waddington-Kartenspiels für 2-4 Spieler ab 8 Jahren Mit Parker Logo und Copyright-Vermerk Hasbro, dazu Angabe: Made and marketed by Winning Moves

GENIUS RULES!

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Robert Abbott Die Karten werden nach einer von 96 vorgegebenen Geheimregeln ausgespielt, pro Spiel kennt nur ein Spieler die gerade gültige Regel.

Pit

Neuauflage des Parker/Waddington-Kartenspiels für 3-8 Spieler ab 8 Jahren Mit Parker Logo und Copyright-Vermerk Hasbro, dazu Angabe: Made and marketed by Winning Moves

WATER WORKS

Neuauflage des Parker/Waddington-Kartenspiels für 2-4 Spieler ab 8 Jahren Mit Parker Logo und Copyright-Vermerk Hasbro, dazu Angabe: Made and marketed by Winning Moves

\* WHITE WOLF \*

Arcadia Kind Ironheart's Madness

Erste Expansion zum Sammelkartenspiel Storypack und Charakterpack, jeweils 15 Karten.

\* WIENAND VERLAG \*

Klüngel und Millionen

Wirtschaftsspiel für 3-7 Erwachsene von Erika Herrenbrück Fast alles ist erlaubt, Geld und Rechte können beliebig verwendet werden

\* WINSOME GAMES \*

FERROCARRILES PAMPAS

Eisenbahnspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Martin Wallace Eisenbahnbau und wirtschaftlicher Konkurrenzkampf um Investitionen und Schienennetze in Argentinien, Zeitraum 1870-90.

MINE!

Bergbauspiel für 3-5 Spieler ab 13 Jahren von David Watts Thema Bergbau unter Tag, Neuauflage des 1993 bei Rostherne erschienenen Spiels.

TRANSPORT: SWITZERLAND

Eisenbahnspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Franz Bayer und Thomas Hüttner 2. Spiel der Serie, Eisenbahnbau, Transport und Konkurrenzkampf in der Schweiz.

\* WITT SPIELE \*

MUTTERNLAND

Für 2-6 Spieler von Hartmut Witt; Eigenverlag Abstraktes Spiel mit farbigen Kugeln auf verchromten Schraubenmuttern

\* WIZARDS OF THE COAST \*

BATTLETECH

UNLIMITED EDITION

Sammelkartenspiel von Richard Garfield  
Starter mit 60 Karten, normale Packung ohne Schräge  
Booster mit 15 Karten

BATTLETECH

MERCENARIES

Expansion Booster, 15, Karten, fünf verschiedene Titelbilder

DILBERT

Kartenspiel für 4-6 Spieler  
Abwandlung von The Great Dalmuti als Corporate Shuffle

Magic the Gathering

Sammelkartenspiel von Richard Garfield  
In Starterdecks zu 60 Karten und Boostern zu 15 Karten, Booster mit 5 verschiedenen Titelbildern

MAGIC THE GATHERING

FÜNFTE EDITION

5. Auflage, in deutscher Sprache  
Starter mit 60 Karten  
Booster zu 15 Karten, fünf verschiedene Titelbilder: Segmentdrachen, Einhorn im Feuer, Reiter auf Schwarzem Pferd, Mann an Liane, Wolfskopf

MAGIC THE GATHERING

PORTAL

Einführungsset zum Sammelkartenspiel für 2 Spieler von Bill Rose  
2 vorgemischte Decks zu je 35 Karten, mit Spielanleitung für 1. Partie und Regelheft, deutsch und englisch

MAGIC THE GATHERING

WEATHERLIGHTS

Expansion zum Sammelkartenspiel von Richard Garfield  
Booster mit 15 Karten, nur ein Titelbild

MAGIC THE GATHERING

VISIONS

Autor: Richard Garfield  
Expansion für Magic und Mirage, Booster mit 15 Karten

NETRUNNER PROTEUS

Erste limitierte Expansion zum Sammelkartenspiel von Richard Garfield  
15 Karten im Booster, neue Corporation- und Runner-Karten

ROBORALLY CRASH and BURN

Ergänzung zum Spiel von Richard Garfield für 2-8 Spieler ab 12 Jahren, nicht ohne Grundspiel verwendbar  
Neu sind Flammenwerfer, Ölflecken und Portale, durch die man direkt an einen anderen Ort gelangt.

VAMPIRE THE SABBAT

3. Expansion zum Sammelkartenspiel  
Booster mit 28 Karten

\* WOLFHOUND GAMES \*

SWORDS OF GLORY

Territorial-Cosim für 2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

\* WOLFSGRUBER SPIELE \*

HISTORIENSPIEL MAN FOR MAN

Römer und Kelten  
Ewald Wolfsgruber  
Historische Simulation ab 2 Spieler  
Grundspiel Zivilisationsstufe 2  
Bastelbogen

\* XTR \*

BATTLE OF THE BULGE

Beilage zum Command Magazine December 1996  
Cosim von John Desch, Ty Bomba und Chris Perello für 2 Spieler  
Die ersten zwei Wochen der Aredennen Kampagne Dezember 1944, Ein Spieler spielt Amerika, England, Frankreich und Belgien gegen Deutschland.

Blitzkrieg 1940

Serie: Command Games  
Beilage zum Command Magazine March 1997  
Simulation von Chris Perello, Ty Bomba und Ted Racier  
von Mark C. Johnston  
Im ZipLock

THE BATTLE OF BUENA VISTA

Autor: Richard Pfost und Christ Perello  
2-Personen-Spiel, Simulation der Schlacht zwischen Gen Zachary Taylors American Army of Occupation und der Mexican Army of the North under Santa Anna 1847

Chattanooga

Death Knell of the Confederacy  
Serie: Command Games  
Beilage zum Command Magazine May 1997  
Simulation Amerk. Bürgerkrieg von Chris Perello, Ty Bomba

Dark Victory

The Battle of the Alamo  
Beilage zum Command Magazine August 1997  
Cosim für 2 oder 3 Spieler ab 18 Jahren von Dennis L. Bishop, Ty Bomba und Chris Perello  
Thema: Endkampf um die Festung Alamo 6. März 1836

Hell Before Night

The Battle of Shiloh  
Serie: Command Games  
Beilage zum Command Magazine March 1997  
Simulation von Chris Perello, Ty Bomba und Ted Racier

Operation Sea Lion

Britain'S Final Hour?  
Beilage zu Command Magazine #45  
Cosim von L: Dean Webb, Ty Bomba, Chris Perello  
Thema hypothetische deutsche Invasion in England im September 1940.

Second Front Now!

Beilage zum Command Magazine August 1997  
Cosim für 2 oder 3 Spieler ab 18 Jahren von James C. Gordon, Ty Bomba und Chris Perello  
Thema: Hypothetische Invasion der Alliierten in Frankreich im September 1943, von D-Day +1 bis D-Day +80.

Yarmuk

Beilage zu Command Magazine #45  
Cosim von Adrian McGrath, Chris Smith, Chris Perello & Ty Bomba  
Thema: Kampf um das Heilige Land 636 AD

\* ZOCH VERLAG \*

MAKE FIVE

Wechselspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Jacques Zeimat  
Bunte Scheiben in fünf Schienen, sie sollen nach Farben sortiert werden, ein Spieler verursacht Unordnung, einer soll sortieren, und all das auf einer schiefen Ebene, auf der die Scheiben nachrollen.

