

Spiele Almanach 1999

zusammengestellt von Dagmar de Cassan

Diese Zusammenstellung soll einen Überblick über die uns bekannten Neuerscheinungen und Neuauflagen des Spielejahrgangs 1999 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 deutsch-sprachigen 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 (Ausnahmen möglich) reine CoSims und auch Lernspiele für Kleinstkinder sowie Beschäftigungs- und Hobby-Spiele mit bekannten Prinzipien.

Die Spiele wurden nach den Logos bzw. Firmennamen auf den Schachteln zugeordnet.

* ABACUS SPIELE *

ANDROMEDA

Wirtschaftsspiel mit Science-Fiction-Thema für 3-5 Spieler ab 10 Jahren von Alan Moon

Die Spieler sind Händler von der Erde und bewerben sich um Wirtschaftszentren in den Umlaufbahnen von Planeten im Andromeda-Nebel. Wer am Ende den höchsten Punktwert an Wirtschaftszentren, Bonuskarten, Technologieentwicklung und Erdstationen besitzt, gewinnt.

Die Erbtante

Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren von Reinhold Wittig

Tante Mary möchte ihre Schätze zu Lebzeiten vererben, aber keiner soll mehr erben als sie damals, also nicht über 50. Das wird aber nur geprüft, wenn Mary nicht heiratet. Findet sie den Richtigen, vergisst sie alles andere und wer großzügig mit Geschenken war, kann durchaus auch mehr erben.

MAMMA MIA!

Kartenablespiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Uwe Rosenberg

Jeder Spieler hat 8 Pizzabestellungen zu erledigen, nach 3 Runden gewinnt, wer die meisten ausführen konnte, im Spiel sind 13x5 Beläge, davon werden zu Beginn sechs verteilt. Die Spieler legen reihum auf den Ablagestapel ab, danach wird ausgewertet, liegen die Zutaten für eine Bestellung im Stapel, gilt diese als erfüllt, bei Bedarf kann der Spieler aus der Hand nachlegen.

SAMBUCA

Wortspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Frederick A. Herschler

Romme mit Buchstaben, aber dann macht man wieder gemischte Buchstaben draus, damit die anderen nicht allzu leicht erraten können, was die Wörter wohl heißen.

* ABAX Edition Jeu *

ORAIA

Positionsspiel für 2 Spieler ab 7 Jahren

von Pascal Robert und Jean Quilleret

Das Spiel setzt sich aus den 4 Grundelementen zusammen, Erde, Luft, Wasser und Feuer. Sieger ist, wer mit seinen 4 Spielfiguren zuerst die vier gegnerischen Ausgangspunkte besetzt. Zuvor muss die Figur zwingend in den Mittelpunkt. Dort schöpft sie Energie und dreht sich um, in diesem Moment kann der Spieler die Drehscheibe um 1/8-Drehung in eine der beiden Richtungen drehen.

* Adlung Spiele *

Bambuti

Kartenablespiel für 2 Spieler ab 12 Jahren von Hartmut Kommerell

Die Bewohner zweier Dörfer wetteifern um die besten Positionen ihrer Masken, die Spieler als Dorfbewohner versuchen, beim Gegenüberstellen der Masken für sich günstige Kombinationen zu legen, Siegpunkte gibt es für Symmetrie der Farben oder Wertungskarten.

Dschungel

Kartenablespiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Bernhard Naegele

Im Dschungel eingeschlossen versuchen sich die Spieler in einem Wettlauf durch das Pflanzendickicht zu schlagen. 3 Etappenziele müssen erreicht werden, mit Gedächtnis und Planung kann man einen Weg durch das Gelände finden.

LAO PENGH

Kartenablespiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Patrik Inauen

Karten werden auf 3 Ablagestapel ausgespielt, wobei nie 3 gleiche Merkmale direkt hintereinander auf einem Stapel liegen dürfen. Gespielt werden die Karten in der Reihenfolge ihrer Zahlen in der Kartenmitte und nach Regeln für Gemeinsamkeiten bei den Karten.

Maskenball Venezia

Kartenspiel für 5-12 Spieler ab 10 Jahren von Zoltán Aczél

Maskenball, Gäste sind geladen, die Gäste müssen sich einerseits einem Teil der anderen Gäste zu erkennen geben, andererseits aber auch gleichzeitig Gäste erraten. Man soll also möglichst viele Gesten der Mitspieler erraten und selber nicht von vielen erkannt werden. Variante von Maskenball aus 1998.

Nix

Nach einer Idee von Karsten Adlung und W. Müller

60 Blankokarten zur beliebigen Verwendung, mit nix bedruckt und wenn sein muss für nix zu gebrauchen.

OCEAN

Kartenablespiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Peter Schurzmann

Die Spieler sorgen mit den Fischen für ein reichhaltiges Nahrungsangebot und sind mit ihren Tieren auf der Suche nach den dicksten Brocken, die Beute ist nicht sicher, solange noch Orcas im Spiel sind

PISA

Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Günter Burkhardt

Sie können nach Belieben bestimmen, welches die Trumpffarben sind, wie viele Stiche gemacht

werden sollen, welches die hohen bzw. die niedrigen Karten sind. Dazu müssen Sie sich nur in einer Abstimmung gegen die anderen durchsetzen oder sich aus der Abstimmung heraushalten und gleich Punkte einheimsen.

Puls

Kartenlegespiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren von Marion und Andreas Dettelbach
Pfeile geben vor, wer legen darf, gelegte Zahlenwerte dürfen nie die gleiche Farbe haben und kein Teiler oder Vielfaches der zuvor gelegten Zahl sein, alle versuchen, ihre Karten möglichst schnell los zu werden.

ready to TAKE OFF

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Frank Brandt
Neue Flugrouten werden vergeben, jede Linie zeigt ihr Interesse mittels ihrer Flugzeuge, die Gesellschaft mit dem höchsten Gebot erhält den Zuschlag, je öfter eine Stadt angefliegen werden kann, desto größer ist der Bonus am Spielende.

* Aktuell-Spiele-Verlag *

Weltgesichter

Für 3-6 Spieler ab 6 Jahren von Franz Scholles

* Alderac Entertainment Group *

7th Sea

Sammelkartenspiel für 2 Spieler von Jan Versser
2 Proto-Type Decks, gezeigt beim GenCon 99
Thema Geheimnis einer verlorenen Rasse

7th Sea NO QUARTER

Sammelkartenspiel für 2 Spieler von Jan Versser
6 verschiedene Starterdecks á 65 Karten
Brotherhood of the Coast, #7501-1
The Armada, #7501-2
Crimson Rogers, #7501-3
Explorer's Society, #7501-4
The General, #7501-5
Sea Dogs, #7501-6
Booster mit 15 Karten, #7502-1

7th Sea Strange Vistas

Expansion zum Sammelkartenspiel
2 verschiedene Starterdecks á 65 Karten
The Corsairs, #7503-1
Gosse's Gentlemen, #7503-2
Booster mit 15 Karten, #7504-1

* alea *

CHINATOWN

Lege- und Verhandlungsspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Karten Hartwig
In Chinatown versuchen alle vom Bauboom zu profitieren, die Spieler bauen Geschäfte aller Art, je größer das Geschäft ist, desto mehr Ertrag bringt es. Da man nicht alles was man bekommt, gleich gut verwerten kann, dürfen die Spieler untereinander tauschen und verhandeln, um den bestmöglichen Profit herauszuschlagen.

RA

Versteigerungsspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Reiner Knizia
Die Spieler versuchen mit Hilfe ihrer Sonnen möglichst viele und wertvolle Plättchen zu ersteigern, die verschiedene Arten von Ruhm und Ehre darstellen, am Ende einer Epoche wird

gewertet und das Erreichte wird mit Ruhmespunkten belohnt. Wer nach drei Runden die meisten dieser Ruhmespunkte hat, hat gewonnen-

* AMIGO Spiel + Freizeit *

BUNT HERUM

Legespiel für 2-5 Kinder ab 6 Jahren von Reinhard Staupe
Die Karten aus der Hand müssen abgelegt werden, eine Startkarte gibt 6 Gegenstände in 6 Farben vor, im Spiel sind 8 Gegenstände in 8 Farben, angelegt wird in reihen, kein Gegenstand und keine Farbe darf in einer Reihe doppelt vorkommen, die Spieler sehen immer nur ihre oberste Karte.

Café INTERNATIONAL

Setz- und Positionsspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Rudi Hoffmann
Im Café International sitzen Männer und Frauen aus aller Welt, jeder plaudert kosmopolitisch mit jedem, doch möchte man manchmal auch ganz gerne mit den eigenen Lands- leuten tratschen. Also müssen die Pärchen nach Nationalität von den Spielern an ihren Tischen zusammen-geführt werden. „Spiel des Jahres“ 1989, nach Mattel und Relaxx jetzt bei Amigo.

Die frosh-fröhliche Poolparty

Würfel/Lauf-Spiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Hajo Bücken
Die Froschfamilien spielen am Teich, Lieblingsspiel ist, mit einer Familie eine Reihe vom Ufer zur Insel zu bilden. Die Frösche werden zuerst in den Teich gewürfelt, dabei dürfen andere Frösche übersprungen oder von besetzten Feldern geschubst werden. Sind alle Frösche im Teich, werden sie nach Würfelwurf gezogen.

dingo

Kartensammelspiel für 3-7 Kinder ab 5 Jahren
Die Spieler haben 5 Karten auf der Hand und geben immer eine verdeckt eine an den linken Nachbarn weiter und bekommen damit natürlich immer eine vom rechten Nachbarn. Wer zuerst 5 gleiche Karten in der Hand hat, ruft „Dingo“, schlägt auf den Tisch und bekommt einen Chip. Neuauflage.

Elfengold

Erweiterung zu Elfenland für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Alan R. Moon
Erweiterung zum Spiel des Jahres 1998, nur mit dem Grundspiel spielbar, ins Spiel kommen Zaubersprüche und Goldstücke, das Spiel wird taktischer, mit den Zauberern kann man eine zusätzliche Variante spielen.

König der Elfen

Kartenspiel zur Elfenland-Familie für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Alan R. Moon
Der reichste Elfenprinz soll nach so vielen Reisen wie es Mitspieler gibt in der Hauptstadt König werden. Im Spiel sind Orts-, Reise- und Aktionskarten, die Ortskarten vor einem Spieler sind sein Elfenreich. Für abgeschlossene Reisen gibt es Gold im Wert der besuchten Orte, mit Dieb- und Hinderniskarten kann man andere Spieler behindern.

MERKMAL

Merkspiel mit Karten für 2-5 Kinder ab 5 Jahren von Haim Sharif

Die Tischkarten werden offen hingelegt, dann wird für einen Spieler geheim eine Karte umgedreht, er muss sagen, was darauf abgebildet war, wenn es stimmt, darf er eine seiner verdeckten Handkarten offen auf den Tisch legen, wer als erster seinen Stapel los wird, gewinnt. Neuauflage.

NICHT DIE BOHNE!

Kartenspiel mit Sammelmechanismus für 3-6 Spieler ab 10 Jahren von Horst-Reiner Rösner
Jeder Spieler legt pro Runde eine seiner Karten offen aus und muss dafür eine Karte eines Mitspielers nehmen, SO sammelt er im Laufe des Spiels Karten und legt sie nach Farben sortiert vor sich ab. Am Ende des Spiels werden die Farbreihen abgerechnet. Durch Sonderkarten einer Reihe kann eine Farbe positiv, negativ oder gar nichts wert sein.

Regenbogen Schlange

Legespiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren von Brigitte Pokornik
Die Spieler versuchen, möglichst lange Regenbogenschlangen zu legen, eine Schlange besteht immer aus Kopf, mindestens einem Mittelteil und Schwanz, die Karten müssen farblich zusammenpassen, mit nicht passenden Teilen muss eine neue Schlange begonnen werden, wer eine Schlange komplettiert darf sie nehmen.

ROBO RALLY

Rennspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren von Richard Garfield
Ein futuristisches Wettrennen zwischen Robotern auf einem dynamischen Kurs voller Hindernisse. Roboter, die ins Hintertreffen geraten sind und im Rennen zurückliegen, können auch kämpfen und damit die vorne liegenden Roboter aufhalten oder dies zumindest versuchen. Die Bewegung erfolgt simultan und erfordert strategische Entscheidungen. 4 Spielpläne, 4 gut unterscheidbare Roboter.

Robin Hood

Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren von Klaus Palesch
Jeder Spieler erhält 9 Schatzkarten, der Rest ist verdeckter Zugstapel, davon liegen 3 Karten offen aus. Wer eine offene Karte nimmt, darf, wer zwei nimmt, muss eine Aktion ausführen, Aktionen sind Schätze ausspielen und damit vom Sheriff erbeuten, oder mit Schatzraub mit und ohne Konter von den Spielern räubern. Mit der Maid-Marian-Karte sind die Schätze zeitweilig sicher.

SCHWEIN GEHABT!

Karten/Reaktionsspiel für 3-8 Spieler ab 8 Jahren von Zoltán Aczél
Im Spiel sind die drei Glücksbringer Pilz, Schwein oder Schornsteinfeger, es gilt, der Schnellste zu sein und sich die Ziel-Karte mit dem richtigen Glücksbringer zu schnappen. Interessante Schnipp-Schnapp-Variante.

SPACE BEANS

Kartenspiel zur Bohnanza-Familie für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Uwe Rosenberg
Man sammelt nach wie vor Bohnen vor sich auf dem Tisch, aber eine dieser Sammlungen kann auch eine geheime sein. Nach Ende eines Spielzugs gibt man die Handkarten an seinen rechten Nachbarn weiter. Der Wert einer Sammlung richtet sich danach, ob eine Karte darin den gleichen Wert wie die Anzahl der Bohnen in der Sammlung hat.

UNION PACIFIC

Eisenbahnspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren von Alan R. Moon
Das Netz der Union Pacific wird an zehn Gesellschaften verteilt, die Spieler sind Aktionäre der Gesellschaften und bauen das Schienennetz aus. Die Gesellschaften dürfen nur bestimmte Schienennetze benutzen. Gleichzeitig kämpfen sie um Aktienmehrheit in den Gesellschaften und versuchen aus Prämienausschüttungen Geld zu lukrieren, um am Ende der reichste Spieler zu sein und zu gewinnen.

* ASS *

DRAHTSEILAKT

Taktisches Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 8 Jahren von Reiner Knizia
Wertungskarten werden aufgedeckt, dann wird reihum eine Karte ausgespielt, danach bekommt der Spieler mit der höchsten Karte blaue Wertungsstäbchen laut aufgedeckter Karte, der mit der niedrigsten rote Stäbchen, Null-Karten annullieren eine Farbseite der Wertungskarte. Nach 9 Stichen werden die überzähligen Stäbchen einer Farbe notiert, wer ohne Stäbchen blieb, darf sein höchstes Ergebnis streichen, wer nach einer vereinbarten Zahl von Spielen die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

KOMME GLEICH

Taktisches Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Uwe Rosenberg
5 Menü-Karten liegen offen auf dem Tisch, die Spieler müssen entlang der Kartenreihe sitzen, haben Menü-Karten auf der Hand, aus der Hand müssen Karten in derselben Reihenfolge wie auf dem Tisch gespielt werden, der Startspieler hat Sonderregeln, mit denen er auch ausliegende Karten verändern kann. Wer 10 Karten vor sich liegen hat, bekommt eine Trinkgeldkarte, wer am Ende das meiste Trinkgeld hat, gewinnt

MUMMY RUMMY

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Monty & Ann Stambler
Im Spiel sind 45 Karten mit 15 Einzel- und 30 Doppelbildern, die sich zu weißen oder schwarzen Trios zusammenstellen lassen, die sich in ihrer farbigen Umrandung unterscheiden, man zieht entweder eine Karte verdeckt oder nimmt die letzte der offen ausliegenden Ablage oder eine mitten aus der Ablage samt allen nachfolgenden, weiße Trios können durch den Mummy-Rummy-Stich geraubt werden.

Ohne Worte!

Ablegespiel mit Worten für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Ron Dubren
Im Spiel sind 104 Buchstabenkarten, jeder bekommt 7 auf die Hand, der Rest ist Nachziehstapel. Jeder legt reihum eine Karte auf den Tisch und nennt ein Wort, in dem alle ausliegenden Buchstaben enthalten sind, wer es nicht schafft, muss alle ausliegenden Karten nehmen, mit der letzten Karte vom Stapel endet das Spiel, wer die wenigsten Karten vor sich und in der Hand hat, gewinnt.

SCHOTTEN-TOTTEN

Kartenspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Reiner Knizia
Im Spiel sind 6 Clans, insgesamt 54 Karten, dazu neun offen ausliegende Grenzsteinkarten. Der Spieler am Zug legt eine seiner Karten zu einer der Grenzsteinkarten, bis höchstens drei dort

liegen, wer die stärkere Partie auf seiner Seite liegen hat, gewinnt den Grenzstein, (nach genau festgelegten Regeln), wer 3 benachbarte oder insgesamt 5 Grenzsteine besitzt, gewinnt das Spiel.

Z

Taktisches Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 8 Jahren von Maureen Hiron
Aus 72 Karten hat jeder 6 auf der Hand, man versucht möglichst viele Punkte zu machen, Punkte bekommt man durch Stiche, Stiche macht man, wenn man den höchsten gespielten Punktwert hält, bis man wieder dran ist. Ausgespielt wird nach genau festgelegten Regeln.

* Atlas Games *

LUNCH MONEY BUTTON MEN
Würfelspiel mit Ansteckbuttons für 2 Spieler von James Ernest
Kooperation zwischen Atlas und dem Spiel Lunch Money mit Cheapass Games
AG3331 - Prudence & Charity
AG3332 - Faith & Temperance
AG3333 - Hope & Chastity

* Avalanche Press *

AIRLINES 2
UNITED STATES SET 2
Spiel um den Betrieb von Fluglinien für bis zu 4 Spieler ab 12 Jahren von Brian Miller
Gespielt wird in Runden, die ein Monat Betriebszeit bedeuten. Man betreibt Gates und Zentralen auf Flughäfen, teilt Flugzeuge zu und rechnet Sitze ab.

* AZA-Spiele *

TurfMaster Kurs-Kollektion 1
Ergänzungspackung zum Grundspiel, mit den Kursen Berlin Hoppegarten und Düsseldorf Grafenberg

* Bambus Spieleverlag *

Autoscooter
Auto-Rammspiel für 2-8 Spieler ab 10 Jahren von Günter Cornett
Genau wie beim Autoscooter soll man in diesem Spiel die Fahrzeuge der Mitspieler möglichst oft und effektiv rammen. Hierzu notieren die Spieler gleichzeitig ihren Spielzug, anschließend werden die Züge der Reihe nach ausgeführt. Freie Autos bleiben auf dem Plan und blockieren das Feld für andere Fahrzeuge. Mit Temposteinen wird die aktuelle Geschwindigkeit angezeigt, die Grafik auf den Fahrzeugkarten informiert über die möglichen Züge. Die Crash-Tabelle auf der Rückseite informiert über die Folgen eines Zusammenstoßes.

* BERLINER SPIELKARTEN *

ADLERAUGE
siehe Staupe Spiele

Der Plumpsack geht um
siehe Staupe Spiele

EURO-Münzenspiel
Quiz zur Euro-Währung für 2-8 Spieler ab 8 Jahren von Manfred Timmermeister
In diesem Quiz wird um die Antwort-karten als Gewinnpunkte gespielt, wer am Ende die meisten besitzt, gewinnt. Das Thema des Spiels

sind ausschließlich die Münzen der neuen Währung EURO, Fragen zu Ausgabeländern, Motiven, der Anzahl an Motiven usw. Informationen zu den Münzen sowie Umrechnungskarten sind vorhanden.

EUROPAAR

Lottospiel zur neuen Währung für 2-4 Spieler ab 6 Jahren von Manfred Timmermeister
Jeder Spieler hat eine Vorlage mit 14 Euroscheinmotiven, dazu gibt es einzelne halbe Euroscheine, die verdeckt aufgelegt werden. Jeder würfelt für seinen rechten Nachbarn, dieser darf die erworfene Menge Euroscheinhälften aufnehmen und damit wenn möglich seine Vorlage ergänzen.

Hamstern
siehe Staupe Spiele

MIT LIST UND TÜCKE
Kartenspiel für 4-6 Spieler ab 10 Jahren von Klaus Palesch
Ein an sich fast normales Stichspiel, bis auf die Tatsache, dass man den gewonnenen Stich zwischen Stichgewinner und demjenigen, der die niedrigste Karte einer Fremdfarbe spielte, teilen muss, man darf auch höchstens zwei Farben sammeln, gewertet werden auch nicht gesammelte Fremdfarben.

PAPA BÄR
siehe Staupe Spiele

ZERO
Kartenspiel für 3-5 Personen ab 8 Jahren von Reiner Knizia
Die Spieler tauschen reihum jeweils eine Handkarte gegen eine der Karten auf dem Tisch aus, immer mit dem Ziel am Ende einer Spielrunde möglichst wenig Punkte zu haben. Hat jemand während einer Runde „Zero“ auf der Hand, ist die Runde sofort zu Ende. Nach mehreren Runden gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten.

* Black Dragon Press *

Dragon Storm Player Set
Ergänzungen zum Sammelkartenspiel Klarsichtdose mit 13 Karten
Set One, #16007
Set Two, #16009
Set Three – Witches Summer #16011

* Board not Bored Games *

6 billion
Entwicklungsspiel für 2-5 Spieler von David Coultts
6 Milliarden Menschen auf der Erde sind die Ausgangsbasis für dieses Spiel, in dem man neue Planeten erschließen und die Überbevölkerung als Auswanderer von der Erde absiedelt.

* Boules Matz *

BOULO MANIA
Boule-Simulation mit Würfeln für 2 Spieler oder Teams ab 8 Jahren von Bernd Matz
Position von Zielkugel und Spielkugel wird erwürfelt, mit nur einem Würfel kann man gegnerische Kugeln aus dem Spiel schießen.

* Brünker Eigenverlag *

1898
Eisenbahnspiel für 2-6, aber auch bis zu 9 Spieler
Variante zu 1841, für Frankreich, von Michael Brünker nach Ideen von Frederico Vellani und Francis Tresham
Mit den historischen Gesellschaften sind Konzessionen verbunden, mit Einführung der 4er-Lok verschwinden die historischen Gesellschaften.

* Bumerang *

Die Schwindler GmbH
Bluff-Spiel für 2-4 Spieler ab 9 Jahren von Kilian Moser
Jeder versucht, mit Bluff und seinen Zahlenkarten möglichst viele Schwindlerkarten zu ersteigern. Dabei muss man - ohne allzu sehr zu lügen - ein möglichst hohes Gebot abgeben. Jeder Spieler kann bis zu 8 Karten von seinem Stapel auf der Hand haben. Schwindlerkarte mit „1“ oder eine XY-Schwindlerkarte werden nach verschiedenen, komplizierten Regeln versteigert, eingesetzte Karten kommen aus dem Spiel.

* Buschfunk *

Die Suche nach dem Bernsteinzimmer für 2-4 Spieler ab 7 Jahren von Robert Kurek

* Caroli Spiele *

Claim
Positionsspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
Die Spieler versuchen möglichst große Gebiete zu erobern, die neutralen Rundhölzer rahmen zu Beginn das Brett ein, in seinem Zug darf ein Spieler ein eigenes Rundholz einschieben, verschieben oder drehen oder eines der vier Reservate = neutrale Steine verschieben.

* CHEAPASS GAMES *

BRAWL real time card game
Kartenspiel für 2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren
Ein Echtzeitspiel um schnelle Reflexe und schnelles denken, jedes Deck repräsentiert einen Charakter, jeder Spieler braucht ein Deck, es gibt keine Runden, die Spieler spielen gleichzeitig. Die Karten werden nach bestimmten Vorgaben ausgelegt und danach daran angelegt, gezählt werden die Hit-Karten an beiden Enden der Basen.
bennet - CAG 502
chris - CAG 503
darwin- CAG 504
hale - CAG 505
morgan - CAG 506
pearl - CAG 507

BUTTON MEN
Würfelspiel mit Ansteckbuttons für 2 Spieler von James Ernest
Jeder Spieler hat mehrere Würfel entsprechend den Ziffern auf seinem Button, man braucht mehrere Würfel, gegnerische Würfel können gefangen werden. Immer zwei verschiedene Buttons in einer Packung,
CAG302 - stark-bauer
CAG 306 - kublai-hannah
CAG307 - Vampires - angel-buddy
CAG308 - Vampires - dunkirk-starchylde

DEADWOOD
Brettspiel für 3-8 Spieler von James Ernest und Rick Fish

Jeder Spieler ist ein untalentierte Schauspieler, der während vier Tagen versucht, Szenen zu spielen, seinen Status zu verbessern und Geld zu verdienen, am Ende der vier Tage gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

FIGHT CITY

Kartenspiel

für 2 Spieler von James Ernest

Strategisches Kartenspiel, ein Deck pro Spieler, die gegnerische Bank soll auf 0 reduziert werden, es gibt Bau, zieh- und Kampfunden, vor jeder Runde sind Ereignisse möglich, nach jeder Runde muss „aufgeräumt“ werden, Einsatz von Karten kostet Geld.

Deck A POWER – CAG 022

Deck B FEAR – CAG 023

RENFIELD

Kartenspiel für 4-7 Spieler von James Ernest und E. Jordan Bojar

Fortsetzung zu Parts Unknown

Stichspiel, jeder aktive Spieler spielt eine Karte auf den Tisch, die höchste sticht usw., dabei wird aber gleichzeitig eine Art Poker gespielt. Spielziel ist, die wenigsten Punkte zu bekommen, aber mindestens einen.

STARBASE JEFF

Kartenspiel für 2-4 Spieler von Jim Geldmacher und James Ernest

Spielziel ist, soviel Geld wie möglich zu verdienen, das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Geld mehr hat, jeder spielt mit seinem Kartendeck, Karten werden verdeckt ausgespielt, dann in Reihenfolge in die Raumstation eingebaut, dafür zahlt man Baugelbühr, für manche Karten kassiert man auch.

The Big Cheese

Kartenspiel für 3-6 Spieler von James Ernest

Die Spieler wollen das größte Stück vom Firmenkuchen, hier ein Stück Käse von der Ratten-Corporation, jeder Spieler hat 10 Chips, die er Projekten zuteilt, diese sind Karten, die er damit ersteigert. Unterschiedliche Siegbedingungen je nach verwendeten Würfeln.

* Clementoni *

EURO Auf der Reise durch Europa

Laufspiel zum Thema Europa

für 3-6 Spieler ab 10 Jahren

Die Spieler besuchen alle Staaten der EU, lernen die wichtigsten Regeln kennen, und verwenden die neue gemeinsame Währung Euro. Der erste Spielabschnitt dient zur Reisevorbereitung, jeder besorgt sich möglichst viele Tickets, je nach Ereignisfeld mit unterschiedlichen Mitteln, landet eine Figur auf dem Abreisefeld, beginnt die Reise durch die Union, wer zuerst 6 oder 7 verschiedene Flaggen gesammelt hat, gewinnt. Gute Kombination von Quiz- und Logistik-Mechanismus. Koproduktion mit Piatnik (Piatnik-Logo auf der Schachtel)

* Cwali *

ISI

Brettspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren von Corné van Morsel

Eher abstraktes Spiel, bei dem man Städte über Handelsrouten mit der Hauptstadt verbindet, je mehr Routen in die Hauptstadt desto besser, aber man weiß vorher nicht, welche Stadt Hauptstadt wird.

Smart

Brettspiel für 3-4 Spieler ab 10 Jahren von Corné van Morsel

* DA VINCI Spiele *

EINS ZWEI DREI KÄSE HOCH

Stapelspiel *

für 2 Spieler ab 8 Jahren

von Christoph Cantzler

Wer zuerst drei Käse der eigenen Farbe übereinander stapelt, gewinnt. Die Käse sind abwechselnd in zwei Reihen angeordnet, jeder Spieler zieht abwechselnd mit eigenem Käse ein Feld in beliebiger Richtung.

Esperanca

Familienspiel

für 3 oder 4 Spieler ab 10 Jahren

von Götz Vincentz

Man sichert sich zuerst Bergungsrechte, legt dementsprechend Depots auf den Inseln, heuert Taucher an, beschafft Ausrüstung, heuert bessere Schiffe und birgt Wracks vom Meeresgrund. Doch Piratenüberfälle müssen abgewehrt werden, und leider bekommen dabei hilfreiche Mitspieler auch etwas von der Ladung ab.

* db-Spiele *

YUKON COMPANY

Wirtschaftsspiel

für 4-6 Spieler von Dirk Henn

Boote bringen in Dawson eingekaufte Waren zu den Goldgräbern, natürlich mit dem Ziel, dabei möglichst viel Geld zu verdienen. Die Einkaufspreise werden erwürfelt, dabei sind bestimmte Ergebnisse vorgeschrieben, eingekauft wird mit Karten, das Ziel der Boote wird ebenfalls über verdeckt gespielte Karten bestimmt. Ladung der Boote und Ereignisse werden ebenso bestimmt. Das Spielende kommt durch Ereigniskarte oder kann vom führenden Spieler gekauft werden.

* Decipher *

STAR TREK

ENHANCED FIRST CONTACT

Sonderausgabe zum Sammelkartenspiel

4 Booster der First-Contact Expansion plus 3 Sonderkarten, auf der Rückseite jeweils eine Sonderkarte sichtbar. 4 Packungen:

Barail of Borg

Dukat of Borg

Gowron of Borg

Tomalak of Borg

STAR TREK

RULES OF ACQUISITION

Expansion zum Sammelkartenspiel

Booster mit 9 Karten von 130

STAR TREK THE DOMINION

Expansion zum Sammelkartenspiel

Booster mit 9 Karten von 130

STAR WARS ENDOR

Expansion zum Sammelkartenspiel

9-Card Expansion Pack, grün

STAR WARS ENHANCED PREMIERE

Jeweils 5 Booster in einem Karton mit spezieller limitierter Premiere-Karte

6 verschiedene Kartons mit je einer Karte:

Darth Vader With Lightsaber

Obi.Wan with Lightsaber

Luke with Lightwaber

Leia with Blaster Rifle

Han With Heavy Blaster Pistol

Boba Fett with Blaster Rifle

STAR WARS EPISODE I

Customizable Card Game

für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Kartenspiel analog zu Sammelkartenspielen, aus den vorhandenen 160 Karten können für die lichte und die dunkle Seite je 4 verschiedene Decks zusammen-gestellt werden, die jedes Mal ein anderes Spiel ergeben. Thema aus dem gleichnamigen Film.

YOUNG JEDI

MENACE OF DARTH MAUL

Sammelkartenspiel, erste Serie

für 2 Spieler

von Tom Braunlich und Rollie Tesh

140 Karten in Startern mit 2 Decks a 30 Karten, vorsortiert, No. 555

dazu Booster mit 11 Karten. No. 256

dazu Sample Deck mit je 20 Karten, als solches gekennzeichnet, No. 570

* Dinter Norbert *

Teufelskreise

Positions- und Aktionsspiel

für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

von Alexandra Schmidt

Kugeln in Mulden werden durch Drehen eines Rades bewegt, man muss versuchen, die eigenen Kugeln einer Farbe in einer Mulde zu sammeln.

* Doris & Frank *

Zoff im Zoo

Kartenablespiel

für 4-7 Spieler ab 10 Jahren

von Doris Matthäus und Frank Nestel

Jeder versucht, als erster seine Handkarten abzulegen. Dabei muss man immer so legen, dass man die Karte des Vorgängers schlägt. Es gibt eine genaue Rangordnung, welches Tier welches schlägt, immer nur eine Stufe nach unten, nicht mehr. geschlagen wird mit einem höherrangigeren Tier oder mit mehr Karten des gleichen Tiers. Sonderregel für 3 Spieler.

* DREI MAGIER SPIELE *

HEISSE ÖFEN

Rennspiel für 2-4 Spieler ab 4 Jahren

von Alex Randolph

Ein ovaler Rundkurs wird ausgelegt, es gibt je 3 Randfelder in den Farben der Autos, dazu 3 schwarze und 1 kariertes Feld, die Autos bewegen sich mit Farbwürfel-Wurf, wer möchte, darf ein 2. Mal würfeln, kommt die gleiche Farbe, geht das Auto zurück an den Start.

JETZT FAHRN WIR ÜBERN SEE

Such- und Sammelspiel

für 1 oder mehrere Kleinkinder

ab 3 Jahren von Alex Randolph

Die großen Bildkärtchen werden offen ausgelegt, dann singt oder summt man das Lied von der obersten kleinen Karte und nun suchen alle Mitspieler nach dem dazupassenden großen Bild, wer es als erstes findet, bekommt es.

KROKO-EI

Suchspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

von Jacques Zeimet

8 Kroko-Eier liegen in 24 Einzel-Stücken am Flussufer, 3 Kärtchen zusammen bilden ein vollständiges Ei, es wird umgedreht und getauscht, wer am Ende die meisten vollständigen Kroko-Babies hat, hat gewonnen.

* Dr. F. Hein *

Glück, Verstand & Edelsteine

Florentiner Domino

Legespiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

von Ferdinand Hein

Glück und Verstand mussten die Silberschmiede

von Florenz bei ihrem Zunftspiel haben, um möglichst viele Edelsteine in einem verwinkelten System von Kammern unterzubringen. Die Kammern entstehen durch geschicktes Aneinanderlegen der Spielkarten auf dem 7x7 Felder großen Plan. Jeder Spieler hat ständig 4 Karten auf der Hand. Ist der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht, wird offen gespielt und man darf auch die Karten der Mitspieler benutzen.

* Eden Studios Inc. *

Abduction

Kartenspiel für 2-4 Spieler
von George Vasilakos

Die Spieler sind auf ein Raumschiff entführt, jeder versucht, der erste zu sein, der mit einer Exit-Card entkommt. Spielfeld wird aus Karten variabel ausgelegt.

* Edition Erbkönig *

Geschichten aus 1001 Nacht

Geschichtenerzählspiel

für 1-6 Spieler ab 12 Jahren

von Eric Goldberg

Deutsche Ausgabe von „Tales of the Arabian Nights“, vier Spielvarianten

möglich, auch eine Solitärvariante. Jeder Spieler versucht entweder seine eigene Siegesformel aus Geschichten- und Schicksalspunkten zu erreichen oder Sultan zu werden, mit dem Buch der Geschichten und den Begegnungskarten ergeben sich die Abenteuer, zu deren Bewältigung man Fähigkeiten braucht.

* Edition Perlhuhn *

Der Elchtest

Skandinavienreise für 2-4 Spieler

von Max Kobbert und Reinhold Wittig

Die Züge der Autos werden durch Einschieben und dadurch Herauskommen von Spielsteinen aus dem „Elchomat“ bestimmt, wer zuerst die Ziellinie erreicht, gewinnt.

Die Erbtante

Kartenspiel

für 3-5 Spieler ab 10 Jahren

von Reinhold Wittig

siehe Abacus.

Elementari

Stapelspiel

für 2 oder mehr Spieler ab 5 Jahren

von Reinhold Wittig

Die 152 Scheiben in fünf Farben werden in 25 Stapeln à sechs Scheiben beliebig gemischt aufeinander gelegt. 7 Stapeln kommen auf den Plan, sechs darüber, dann darüber 5 usw. bis die Pyramide fertig ist. Die Pyramide wird Scheibe für Scheibe abgebaut, jeder nimmt eine und kassiert die Punkte je nach Farbe, handeln ist erlaubt, am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Fulguri

Würfel- und Sammelspiel

für 3-6 Spieler von Reinhold Wittig

Thematische Abwandlung von Skarabäus bzw.

Honigbär und Stachelbiene. Die Neandertaler

versuchen, möglichst viele vom Blitz entfachte

Feuer in ihre Höhlen zu bringen. Der Spieler am

Zug kann entweder die Wolke oder die eigene

Spielfigur bewegen, für die Wolke wird gewürfelt,

die eigene Figur hat immer vier

Bewegungspunkte.

HILL BILLY-Time

Autorennspiel für 3-5 Spieler

von Reinhold Wittig

Blickfang und optischer Reiz des Spiels sind die in Handarbeit aus Blechabfall wie Getränke- und Spraydosen gefertigten Autos, jedes ist ein Unikat. Pole-Position und Startaufstellung werden versteigert. Vom Spieler am Zug werden Ereignisse notiert (auch nur scheinbar ist möglich), die anderen können sich dagegen versichern, dann wird jeweils aufgedeckt und abgerechnet. Am Ende gewinnt, wer die meisten Punkte hat, nicht wer am weitesten vorne ist

Hui Spinne

Ratespiel für 2-5 Spieler

von Reinhold Wittig

Mit Hilfe des beigefügten Radios oder eines ganz normalen Radios sollen die Spieler reihum vorhersagen, welche Programm-Art der nächste Sender bieten wird, je nach Richtigkeit der Voraussage zieht der eigene Spielstein oder der Spinnenstein, wer von der Spinne eingeholt wird, fliegt raus, wer das Zielfeld erreicht, gewinnt.

Tolstoi

Positionsspiel für 2 - 4 Spieler

von Reinhold Wittig

Jeder beginnt mit einem Berg auf einem der Areale und grenzt möglichst viel Land mit Hütchen, erreicht die Sonne das Untergangsfeld, endet das Spiel. Wer dran ist, nimmt eine Karte und setzt entweder aus oder die Karte zeigt ihm, wie und wie viele Hütchen er setzen kann. Am Ende punktet nur, wer wieder neben dem eigenen Berg steht.

* Edition Spielbox *

AUF NACH OKLAHOMA

Spielbeilage zur Spielbox 3/99

Für 2-6 Spieler von Christwart Conrad.

Die Spieler versuchen, möglichst viele Felder komplett einzuzäunen, sie gehören demjenigen, dessen Spielfigur drinnen steht.

Lonely Hearts

Spielbeilage zur Spielbox 4/99

Für 2 Spieler von Hartmut Kommerell

40 Chips liegen aus, jeder Spieler hat 5 Karten in jeder Farbe, von denen sie je eine auf die Hand nehmen. In seinem Zug kann ein Spieler die Chips einer Viererreihe entfernen oder alle Felder einer Viererreihe mit Chips belegen, dabei können Handkarten abgelegt werden, wofür es Punkte gibt. Hat ein Spieler alle Karten abgelegt, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

QUÄSTOR

Beilage zur Spielbox 2/99

Taktikspiel für 2-4 Spieler

von Erika und Martin Schlegel

Auf dem Brett ausliegende Chips sollen eingesammelt werden, die eigenen Figuren ziehen soweit wie Spielsteine in der in der gleichen waagrechten Spalte stehen, der eigene Stein und der Quästor-Stein zählen mit.

RANGELN

Spielbeilage zur Spielbox 1/99

Brettspiel für 3-5 Spieler ab 8 Jahren

vom H2O-Team Martin Osterroth und Harald Schroeter

Am Ende jede Runde sollen die eigenen Spielsteine mit möglichst hoher Punktezahl am Brett positioniert sein.

Richtfunk

Spielbeilage zur Spielbox 6/99

Taktisches Brettspiel

für 2-4 Personen von Martin Schlegel

Sieger ist, wer als letzter noch Spielsteine einsetzen kann, die Steine bleiben stehen und werden weder gezogen noch geschlagen, die eigenen Steine müssen auf einer Linie stehen,

dazwischen dürfen weder andere Spielsteine noch Blockadesteine stehen.

SECHS-EX

Spielbeilage zur Spielbox 5/99

Für 2 oder mehr Spieler

von Martin Schlegel

Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erzielt, gewertet werden alle Steine, Würfelwurf muss freies Feld erreichen, in die Zange genommen fremde Steine kommen vom Brett, können wieder eingesetzt werden.

* Eurogames Descartes *

DAS ZEITALTER DER RENAISSANCE

Historische Simulation

für 3-6 Spieler ab 12 Jahren

von Jared Scarborough

Deutsche überarbeitete Ausgabe

FORMULA DÉ

Pläne als Ergänzung zum Grundspiel

23/MONTEREY California + 24/PORTLAND

Oregon

25/ELKHART LAKE, Wisconsin + 26/

INDIANAPOLIS, Indiana

VINCI

Historische Simulation

für 3-6 Spieler ab 12 Jahren

von Philippe Keyaerts

Vinci simuliert Aufstieg und Niedergang der Zivilisationen von der Frühzeit zur Renaissance. Die Spieler führen Zivilisationen und sammeln Siegpunkte für die Provinzen eines Reiches, mit Spielsteinen übernimmt man neue Provinzen. Hält man ein Reich für ausgeschöpft, kann man den Niedergang erklären und eine neue Zivilisation wählen. Ein interessantes strategisches Spiel mit vielen Möglichkeiten, mit Sonderregeln für 2 Spieler oder eine Solitärpartie.

* Excelsior Games Inc. *

NINJA WARS

Kartenspiel für 2-4 Spieler

von Robert A. Kukla

Thema Ninja Kämpfe im Japan des 15.

Jahrhunderts

* F.X.Schmid USA *

Buried Treasure

Kartenspiel

für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

von Sid Sackson

Man punktet für die meisten oder zweitmeisten Karten in einer Kategorie - Kanonen, Schatzkarten, Piraten und Schiffe. Man nimmt Karten von der Auslage am Tisch und fügt sie der eigenen Auslage hinzu, Spezialkarten bringen Sondereffekte. Umarbeitung von SUPERBLATT.

Cloud 9

Familienspiel

für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

von Aaron Weissblum

Ein Ballonrennen geradewegs durch die Wolken, man sammelt Punkte in Form magischer Kristalle von den Wolken. Der aktive Spieler eine Runde bewegt den Ballon, die anderen entscheiden, ob sie drinnen bleiben oder herausspringen und Kristalle sammeln., auf Wolke 9 bekommt man die meisten Punkte.

Knights of the Rainbow

Kartenspiel

für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Aaron

Weissblum und Alan R. Moon

In seinem Zug überprüft ein Spieler seine

Fähigkeit, zieht 1-3 Karten und muss eine davon für seine Auslage behalten, wenn er will kann er Gold ausgeben. Die Kräfte sind den Farben zugeordnet, wenn die „Lang lebe der König“ Karte auftaucht, endet das Spiel, es gewinnt der verbliebene Ritter oder der Ritter mit der meisten Macht.

* FANFOR Verlag *

X.net

Kartenspiel mit Computer-Thema für 3-6 Spieler ab 12 Jahren von Valentin Herman

Jeder Spieler versucht als Provider, verschiedene Themen im Internet anzubieten. Dazu stehen ihm bis zu drei Server und unterschiedlich starke Netzverbindungen zur Verfügung. Für Punkte muss man User gewinnen, die Kundenmenge hängt von der Kapazität des Netzes ab. Wer innerhalb eines Angebots zu den beiden führenden Providern zählt und über User verfügt, erhält Punkte.

* Fantasy Flight Games *

DISKWARS ARMY SET

Fantasy-Kampfspiel für 2 oder mehr Spieler von Tom Jolly und Christian T. Petersen
Die Spielsteine sind Scheiben statt Karten, jeder stellt sich seine Armee selbst zusammen. Es gibt 8 verschiedene Grundpackungen:
Acolythes Timorran, 91 173
Dragonikin, 91 174
Dwarves of the Red Anvil, 91 175
Knights of Falladir, 91 176
Orcs of the Broken Plain, 91 177
Uthuk Y'llan, 91 178
Farrenchasts's Undead, 91 179
Lathari Elves, 91 180

* Felsberger *

Riegel

Positionsspiel für 2 Spieler von Paul Schobesberger
Ein neues Holzspiel, Leisten mit Mulden in zwei Farben werden verschoben, man muss die gegnerische Seite über die grünen Mulden erreichen, die roten sind verboten und dürfen nur beim Zurückziehen betreten werden.

* Five Rings Publishing *

DEADLANDS DOOMTOWN

Expansion zum Sammelkartenspiel
The Flock, # 7034
mit Episode 9, Booster mit 8 Karten, # 7035

DEADLANDS Mouth of Hell

Expansion zum Sammelkartenspiel
Starter, 60 Karten Law Dogs, FRP07040
Booster, 15 Karten, FRP07041
Starter, 60 Karten, Sweetrock, FRP07060
Starter, 60 Karten, Collegium, FRP07061

DEADLANDS Shootout at High Noon

Einführungssset für 2 Spieler zum Sammelkartenspiel
Law Dogs / Blackjacks

DOOMTOWN a Reaping of Souls

Expansion zum Sammelkartenspiel
3 Starter mit 60 Karten
The Whateleys, FRP07048
The Coalition, FRP07058
The Flock, FRP07059
Booster als 15-Card-Saddlepack, FRP07049

DOOMTOWN REVELATIONS

Expansion zum Sammelkartenspiel

3 Starter mit 60 Karten
Sioux Union, FRP07052
Maze Rats, FRP07053
Blackjacks, FRP07054
Booster als 15-Card-Saddlepack, FRP07056

Legends of the Burning Sands

The Awakening
Expansion zum Sammelkartenspiel
Starter mit 65 Karten, Regelheft und 45 Tokens
Moto – FRP05724
Senpet – FRP05741
Ashalan – FRP05744
Ebonites – FRP05745
Jackals – FRP05746
15-Card Caravan Pack FRP05725

Legend of the Five Rings

Ambition's Debt
Expansion zum Sammelkartenspiel
3 Starter mit 60 Karten, identische Artikelnummer, FRP05587,
Lion
Naga
Shadowlands
Dazu Booster FRP5588, 11 Karten

Legend of the Five Rings

Honour Bound
Expansion zum Sammelkartenspiel
Scorpion: The Towers of the Yogo, FRP05583
Shadowlands: Sepulcher of Bone, FRP05602
Crab: The Citadel of the Hiruma, FRP05603
11-Card Destiny Pack, FRP05584
Legend of the Five Rings
Pearl EDITION
Expansion zum bzw. Neuauflage des Sammelkartenspiels
FRP05578, 15-Card Destiny Pack
12 Verschiedene Starter

Legend of the Five Rings

The Siege of Sleeping Mountain
Starterdecks für 2 Spieler
Dragon & Brotherhood, FRP05581
Naga & Toturi's Army, FRP05605

* FilsFils *

POGO

Denkspiel für 2 Spieler ab 7 Jahren von Laurent Escoffier
Die Spieler versuchen, mit ihren eigenen Scheiben alle Stapel zu kontrollieren, das heißt, die eigene Scheibe auf jedem Stapel obenauf zu haben. Alle Scheiben dürfen immer um ein Feld in jede Richtung verschoben werden, immer so weit, wie der Stapel hoch ist. Ist ein Stapel höher als drei Scheiben, dürfen nur die obersten drei abgenommen werden.

* franjos *

FORMEL FUN

Rennspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Terry Goodchild
Im englischen Original hieß das Spiel „Devil take the Hindmost“ - sprich den letzten beißen die Hunde. Umgewandelt in ein reichlich seltsames Autorennen, bietet das Spiel nur einzelne Runden um den ovalen Kurs, der letzte wird vom Teufel geholt, sprich er scheidet aus, und in der letzten Runde kommt es zum Duell zwischen den beiden noch übrigen Autos. Bewegt werden die Autos mit Karten, von denen man immer 5 zur Verfügung hat.

KIPPIT

Balancespiel für 2 Spieler ab 5 Jahren von Torsten Marold
Das Spielprinzip ist einfach - man soll als erster

seine Würfel loswerden. Man besitzt zu Beginn 22 und legt sie einzeln und vorsichtig auf die höher stehende Hälfte der Wippe. Kippt die Wippe zur anderen Seite um, ist der andere Spieler an der Reihe, er muss aber alle Würfel nehmen, die beim Kippen heruntergefallen sind. Beim Einsetzen der Würfel darf man Kippe oder Würfel darauf nicht mit den Fingern berühren.

* GAMES *

Lamarckian Poker

Kartenspiel für 2-6 Spieler von James Ernest und Dave Howell
Spielziel ist, eine möglichst hohe Poker-Hand zu erzielen, dabei gibt es auch eine Reihenfolge der Kartenfarben.

* Clemens Gerhards *

NASCA

Positionsspiel für 2 Spieler von Corné van Moorsel
Spielziel ist, mehr leere Felder zu umrunden als der Gegner, dazu legt man abwechselnd einen eigenen Spielstein auf das Brett, man kann auch Brücken bauen, ein Spielstein darf nicht unter einen anderen platziert werden.

Dazu vier historische Spiele in edler Ausführung, Naturholz und Halbedelsteine:

Fanorona
Hasami Shogi
Hus
Tablut

* Gigamic *

BUNKER poker

Würfel- und Positionsspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Philippe Aucagos
Ein Spielbrett hat am Rand 6 Vertiefungen auf jeder Seite, in einem dieser Löcher versteckt jeder Spieler seinen Königsstein, und dann kommt in jede Vertiefung ein Counter und ein Würfel, Sechser nach oben, nach Würfelwurf entscheiden sich die Spieler, gegnerische Würfel abzuwerten, einen freien Counter zu entfernen oder einen eigenen Würfel aufzuwerten.

* Glücksritter Spiele *

Finger weg von Mona Lisa

Lauf/Bluff-Spiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Oliver Igelhaut
Diebe suchen die wertvollen Stücke im Louvre, aber es sind ihnen drei Kommissare auf den Fersen.

Galaxis

Taktikspiel für 3-4 Spieler ab 10 Jahren von Oliver Igelhaut
Die Spieler bieten reihum um offen ausliegende Planeten- und Multiplikatorkarten. Ein Planet mit einem Multiplikator bildet eine untrennbare Kombination, bei mehreren Kombinationen gleicher Farbe vervielfältigen sich die Punkte.

* Goldsieber Spiele *

Arriba!

Serie: Just Fun ...
Reaktionsspiel für 3-8 Spieler ab 7 Jahren von Thomas Vuarchex und Pierrick Yakovenko
Auf 80 Karten sind 18 verschiedene Formen in 4 Farben, 4x ein Kopf und 4 x der Arribaston zu sehen. Jeder Spieler hat einen Stapel verdeckte Karten vor sich, die oberste Karte wird

umgedreht. Wird der Arribaston, 2 gleiche Formen oder ein Kopf sichtbar, greifen je nach Regel manche oder alle Spieler nach dem Arribaston, Wer ihn erwischt, gibt seinen offenen Stapel weiter, bei Spielende gibt es Minuspunkte für dem Spieler verbliebene Karten.

BIG CITY

Positionsspiel
für 2-6 Spieler ab 12 Jahren
von Franz-Benno Delonge
Der Spielplan ist in Grundstücke aufgeteilt, die Spieler haben durch ihre Karten Einfluß auf die Grundstücke, manche Gebäude können erst errichtet werden, wenn andere schon vorhanden sind, zum Basiswert des Gebäudes bekommt der Spieler noch Plus- oder Minuspunkte für Lage und Nachbarschaft des Gebäudes, alles immer zum Zeitpunkt des Baus. Man darf Karten aus der Hand auch gegen Karten von einem der Stapel tauschen. Zu Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten

BUDEL BANDE

Serie: Die Maxis in der Minibox
Kinder- und Familienspiel
für 2-4 Spieler ab 6 Jahren
von Edith Grein-Böttcher
Die Maulwürfe graben sich vom Heuhaufen in ihren Bau, Dackel Daniel bekennt auf der Hundefährte, nach Würfelwurf wird gezogen, ein Maulwurf bestimmter Größe auf einem Hügel, die Maulwürfe jedes Spielers sind nur an der Unterseite zu erkennen, also muss man versuchen, sich den eigenen Maulwurf zu merken, man darf immer nach dem Ziehen nachschauen., wer den letzten Maulwurf seiner Bande in den Bau bringt, hat gewonnen.

Cabale

Serie: Goldsieber Royal
Setz- und Positionsspiel
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
von Roland Siegers
In jedem Zug muss ein Spieler seinen Läufer ziehen und einen Punktstein einsetzen, mit dem zuletzt gesetzten Stein kann man eventuell einen gegnerischen Punktstein schlagen, zusätzlich kann ein Blockadeholz eingesetzt werden. Bei Spielende addiert der Spieler den Wert der mit seinen Steinen belegten Felder zum Wert der von ihm geschlagenen Punktsteine, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
Neuaufgabe von Winkeladvokat

Caprice

Serie: Goldsieber Royal
Setz- und Positionsspiel
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
von Rolf Rötgers und Oliver Bolten
Die Spieler setzen abwechselnd einen Stein ein und dürfen danach noch einen Stein versetzen, so versuchen sie Türme mit jenen Steinen zu bauen, die ihnen die Symbolsteine vorgeben, am Ende darf jeder Spieler noch die Symbolsteine umordnen, um die Übereinstimmung zu verbessern.

EVERGREEN

Familienspiel
für 2-6 Spieler ab 12 Jahren von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling
Die Spieler versuchen mit Hilfe der 78 Einflusskarten Künstler für ihre Konzerte zu verpflichten, sie haben 13 Karten auf der Hand und spielen mindestens eine Karte. Dadurch kann sich Einfluss ändern, dementsprechend können die Künstlerscheiben zu anderen Spielern gehen. Pro Spiel hat ein Spieler drei Konzerte und ein Galakonzert, bei einem Konzert notiert der Spieler die Werte der vor sich liegenden Künstler für sich, beim Galakonzert doppelt.

KONTOR

Legespiel
für 2 oder 4 Spieler ab 12 Jahren
von Michael Schacht
In Amsterdam wird ein neuer Hafen gebaut, jeder Spieler hat 22 Hafenkarten mit Handelswaren, Kran (2) oder Kneipe (1), 9 Wasserkarten
liegen aus, die anderen werden nachgezogen. Die Spieler legen verdeckt Hafenkarten, zahlen Steuern, bestimmen den Startspieler, legen ihre Karte an, setzen Lagerhäuser, ziehen nach und bekommen Geld. Für abgeschlossene Gebiete gibt es Siegpunkte für den Spieler mit Warenavorteil.

MONEY

Kartenspiel um Währungen
für 3-5 Spieler ab 10 Jahren
von Reiner Knizia
Im Spiel sind 7 Währungen und davon jeweils 9 Karten, davon liegen 8 Karten aus, jeder Spieler bekommt 6 Karten. Mit diesen Handkarten machen die Spieler gleichzeitig verdeckt Gebote, dieses Gebot kann gegen eine Auslage oder gegen das Gebot eines anderen Spielers getauscht werden, am Ende zählt der Wert der Geldscheine + Bonus für Drillinge.

Remmi Demmi

Serie: Just Fun ...
Tausch- und Taktikspiel
für 4-9 Spieler ab 8 Jahren
von Klaus Palesch
Es gibt Karten in drei Farben mit je drei verschiedenen Figuren, jeder Spieler bekommt 9 Karten und schaut sie sich an, dann wird ein Tempo (70 oder 120 sec) vorgegeben, dann versuchen die Spieler bestimmte Kombinationen, Remmis, zu bilden, indem sie beliebige Demmis (Karten gleicher Farbe oder gleicher Figur) miteinander tauschen.

Siesta

Setz- und Positionsspiel
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
von Guido Hoffmann
Serie: Goldsieber Royal
Jeder Spieler hat Dächer seiner Farbe, die Sonnen und die Schattenplättchen sind neutral und stehen allen Spielern zur Verfügung. Die Spieler versuchen nun Steine so einzusetzen, dass sie Punkte bekommen, Punkte gibt es dann, wenn eine Sonne über ein Dach in der Farbe des Spielers einen Schatten wirft, die Anzahl der Punkte richtet sich dabei nach der Anzahl der Schattenplättchen.

Tohuwabohu

Serie: Just Fun ...
Reaktionsspiel
für 3-6 Spieler ab 7 Jahren
von Michael Schacht
36 Formen werden im Quadrat ausgelegt, die oberste Aufgabenkarte wird umgedreht und alle suchen die entsprechenden Formen, dabei dürfen auch Formen von anderen Spielern in Besitz genommen werden, mit 8 Formen vor sich beendet man den Durchgang und gewinnt 4 Punkte, und dazu jeder einen Punkt pro Form. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Man kann auch mit den Rahmen spielen, oder mit der schwarzen Seite der Aufgabenkarten, wenn man es schwieriger möchte.

VINO

Wirtschaftsspiel
für 3-5 Spieler ab 12 Jahren
von Christwart Conrad
Thema Weinanbau in Italien, Weinberge werden gekauft, Rebsorten angebaut, Wein verkauft, mit

dem Erlös weitere Weinberge gekauft. Aber am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Weinbergen, nicht mit dem meisten Geld!

* Goliath *

Topminos

Legespiel für 1-4 Spieler ab 6 Jahren
Ein optisch äußerst attraktives Spiel als dreidimensionales Legespiel. Auf attraktiven transparenten Plättchen sind Punkte in verschiedenen Anordnungen und in verschiedener Anzahl aufgedruckt, die Spieler müssen nun die Plättchen übereinander legen. Aber nicht irgendwie, sondern immer so, dass innerhalb eines Stapels die Punkte auf dem darüber liegenden Plättchen die des darunter liegenden Plättchens nicht verdecken.

* Haba *

Alle meine Entchen

Wettlaufspiel
für 2-6 Kinder ab 4 Jahren von Stefanie Rohner und Christian Wolf
Jedes Kind versucht, mit seinen Entchen möglichst oft zu gründen und Wasserpflanzen zu sammeln, der Farbwürfel hat zusätzlich Symbole, daher Eignung für farbenblinde Kinder.

AUTOLINO

Laufspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren
Die Wichtel wollen mit dem Auto fahren, die Drehscheibe zeigt, wie weit sie laufen dürfen, wer auf einem Aktionsfeld steht, wartet auf einen zweiten Wichtel, denn nur gemeinsam kann man Boot, Zelt oder Sonnenschirm einladen. Wer zuerst einsteigt, gewinnt und darf sich einen Platz im Autolino aussuchen. Mit Variante für echten Reiseproviant.

Buchstabil

Serie: Lernspiel
Buchstaben-Lernspiel
für 2-8 Kinder ab 5 Jahren
von Anja Dreier-Brückner
Memory-Variante zum Erlernen der Klein- und Großbuchstaben, Zusatzpunkte für Karten mit Tierfiguren.

Galaxia

Geschicklichkeitsspiel
für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
von Reinhold Wittig
Die eigenen Sterne sollen so an das Sternennrad gehängt werden, dass eigene und fremde Himmelskörper als Sternschnuppen herunterfallen und Punkte bringen oder – in einer anderen Spielvariante – so geschickt dranhängen, dass die eigenen nicht herunterfallen, wer z.B. einen großen Stern dranhängt, dass nichts herunterfällt, bekommt einen anderen großen Stern als Belohnung.

Lecker, lecker!

Zuordnungs- und Würfelspiel
für 1-2 Kinder ab 2 ½ und
einen Spielleiter
von Wrede/Neundorfer/Penntner
Zum Thema Raupen und Früchte bietet dieses Spiel mehrere Möglichkeiten für Spiel und Beschäftigung, man kann Zuordnen mit Hilfe von Gedicht und Lied, und man kann ein allererstes Würfelspiel spielen.

Lore Lamm

Würfel- und Ratespiel
für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
von Manfred Ludwig
Lore Lamm und ihre Geschwister können nicht zurück aber den Fluss in den Stall, weil die Brücke zerstört ist, die Kinder versuchen die

Brücke wieder aufzubauen, dazu müssen die Steine so verschoben werden, dass sie eine gerade Linie bilden, vorher muss auf das Würfelresultat gewettet werden., wer zuerst drei Schafe im Stall hat, gewinnt.

PEPE POSTFLIEGER

Merk- und Geschicklichkeitsspiel
für 2-4 Kinder ab 4 Jahren
von Uli Geißler

Pepe muss mit seinem kleinen Doppeldecker möglichst viele Pakete transportieren, für jedes abgelieferte Paket gibt es zur Belohnung eine Münze, die beiden Farbwürfel legen fest, welche Pakete transportiert werden müssen, und diese muss Pepe zuerst finden.

PLOPP!

Reaktionsspiel

für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
von Max Gerchambeau

Vier Pömpel sind im Spiel, und wer das Wort nicht kennt, lernt gleich, das sind Abflussreiniger, die berühmten Sauger. Gleichzeitig werden – alles nur mit einer Hand – Karten aufgedeckt, zeigen mehrere das gleiche Motiv, dürfen diese Kinder versuchen, mit ihrem Pömpel die Scheibe anzusaugen und einen Putzorden zu ergattern. Für falsche Scheiben, zu frühes Greifen oder beide Hände verliert man wieder Orden.

Rübenratz

Würfel/Lauf-Spiel

für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
von Heinz Meister

Die Hasen hüpfen im Garten und freuen sich über die vielen leckeren Möhren. Wer sammelt die meisten ein? Die Wegekarten werden mit dem gelben Rand nach oben ausgelegt, eine Karte als Start umgedreht, das gleiche Motiv im gelben Rand ist nun das Ziel, dann wird gewürfelt und der Hase so weit gezogen, wer den Möhrenstrunk erreicht, bekommt eine Möhre zur Belohnung.

Schnuffel

Tastspiel für 3-4 Kinder ab 5 Jahren
von Felix Beukemann

Schnuffel und seine Freunde wollen die vor langer Zeit versteckten Knochen wieder ausgraben, doch die Knochen haben unterschiedliche Länge und sind gar nicht so leicht zu ertasten, und die Hunde verjagen einander gegenseitig.

Schummelchen

Räte- und Bluffspiel

für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
von Jürgen P. Grunau

Die Birnen werden von Versteck zu versteck geschoben, aber Vorsicht! In einigen haben sich Raupen eingenistet. Wer schafft es, beim Tauschen die Raupen weiterzugeben und möglichst viele gute Birnen zu sammeln?

TROLLIG

Aktionsspiel

für 2-4 Kinder ab 4 Jahren
von Gunter Baars

Die Trolle haben die Schätze verzaubert, die Spieler sollen sie finden. Alle Steine liegen mit den Schätzen nach unten, werden gemischt und auf eine weiche Unterlage gelegt, dann wird mit dem Zauberstab auf einen Rand geklopft, bis sich das Plättchen umdreht – wer einen Schatz findet, behält ihn, ein Troll kommt zurück, wer als erster drei gleiche Schätze gesammelt hat, gewinnt.

Tschu-Tschu

Eisenbahnspiel

für Kleinstkinder ab 2 Jahren von

Stefanie Rohner und Christian Wolf

Die beiden kleinen Loks fahren in ihren Geleisen von einem Ende der Strecke zum anderen, wenn jemand einsteigen möchte, bimmelt die Glocke, und wenn der Schranken geschlossen ist, muss die Lokomotive warten. Ein Greif- und Schiebespiel ganz aus Holz für die Aller kleinsten.

Vulcano

Sammelspiel

für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
vom Krag-Team

Der Vulkan spuckt Feuer und die Drachen versuchen möglichst viele der Feuerkugeln einzusammeln. Fallen Kugeln in ein Fach mit einem Drachen, werden die Kugeln und Drachen entfernt und die Kugeln im eigenen Krater abgelegt. Mit Variante für Familien-Spiel.

Wimmelwurm

Aktionsspiel

für 2-4 Kinder ab 4 Jahren
von Gunter Baars

Die Regenwürmer sind ihrem Namen gemäß nach dem Regen aus dem Boden gekommen und die Amseln freuen sich auf Festessen. Doch so leicht lassen sich die Würmer nicht erwischen, sie verschwinden ebenso schnell wie sie aufgetaucht sind. Wird ein Wurm aus der Wiese gezogen, verschwindet ein anderer wie durch Zauberhand in der Wiese, wer einen Wurm verschwinden lässt auf dem eine Amsel sitzt, bekommt eine Wurmkarte zur Belohnung, die Amsel scheidet aus.

Yatzi Zoo

Mal- und Würfelspiel

für 2-6 Kinder ab 5 Jahren
von Christoph Rotburg

Die Tiere im Zoo werden gemessen, wer kann mit den richtigen Farbkombinationen die längsten Tiere erwürfeln und dann malen?

Zahnputzspiel

Serie: Lernspiel

Lernspiel zum Thema Zähne putzen

für 2-4 Kinder ab 4 Jahren von

Stefanie Rohner und Christian Wolf

Mit Zahnputzlexikon, entwickelt u.a. mit fachlicher Beratung der Basler Schulzahnklinik

* Hans im Glück *

Dolce Vita

Kartenspiel

für 3-5 Spieler ab 10 Jahren

von Reiner Stockhausen

Mit ihren Karten versuchen die Spieler, durch geschicktes Anlegen möglichst viele und wertvolle Luxusgüter zu ergattern, aber wenn man nicht aufpasst, kann sich die Traumvilla in Windeseile in ein Reihenhaus verwandeln. Und von jedem Luxusgut kann man nur eines besitzen.

Grandissimo

Erweiterungsedition zu El Grande

für 2-5 Spieler

30 neue Karten

KLUNKER

Kartenspiel

für 3-5 Spieler ab 10 Jahren

von Uwe Rosenberg

Die Klunker, die man auf der Hand hat, muss man zuerst ins Schaufenster bringen, dann mit Hilfe der Kaufkarte einkaufen und dann alles im Tresor deponieren, wonach verkauft wird. Wer die wenigsten Klunker-Sorten hat, gewinnt.

RASENDE ROBOTER

Denkspiel für 2 oder mehr Spieler

ab 10 Jahren von Alex Randolph

Für einen der vier Roboter werden nach Zufallsprinzip Plättchen für Ziele auf dem variablen Spielplan aufgedeckt, jeder Spieler sucht für sich den kürzesten Weg dahin, der Roboter prallt an Hindernissen (auch andere Roboter) nach links oder rechts ab, wer den kürzesten Weg findet, bekommt das Plättchen.

T-Rex

Kartenspiel

für 3-5 Spieler ab 10 Jahren

von Hanno und Wilfried Kuhn

Die Spieler sind Forscher und versuchen, Punkte in Form von Dino-Eiern zu sammeln, für Eier braucht man hohe Karten, aber man kann auch bewusst niedrige Karten spielen, um die Rangordnung der Dinosaurier durcheinander zu bringen. Und dazu kommt noch, dass jede Runde eine Dinosaurierkarte vom Kometen außer Gefecht gesetzt wird.

Willi

Kartenspiel

für 3-4 Spieler ab 10 Jahren

von Günter Burkhardt

Jeder hat 9 Zahlenkarten auf der Hand, danach kommt eine verdeckt aus dem Spiel, einer spielt aus, die anderen bedienen Farbe oder Zahl der gespielten Karte oder spielen eine beliebige, wer die niedrigste Karte gespielt hat, bekommt den Stich, außer es ruft jemand „Willi“, dann bekommt derjenige den Stich. Jeder muss zu Spielende genau 2 Stiche gemacht haben.

* Harper Prism *

ALIEN PREDATOR

ALIEN RESURRECTION

Expansion zum Sammelkartenspiel

Booster zu 9 Karten

* Heidelberger Spielverlag *

NICHTS ALS ÄRGER!

Kartenspiel

für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

von Frank Stark und Harald Bilz

Ergänzung zu „Mensch ärgere Dich nicht!“. Jeder Spieler kann würfeln oder eine Karte spielen, nach einem Würfelzug zieht man eine Karte nach, bis zu 5 Karten. Trifft man auf eine andere Figur, kann man sich dazustellen oder alle schlagen. Sofortkarten wirken sofort, Jederzeit-Karten nach Belieben. Mehr Ärger als im Originalspiel ist garantiert!

* helvetas *

Kumbuka

Spielesammlung mit memory-ähnlichen Karten.

Idee und Produktion: Murrel Spielwerkstatt und Verlag

Die Karten sind in tingatinga-Technik erstellt, eine relativ neue Maltradition in Tansania, die Spielvorschläge sind Lege-, Frage- und Gedächtnisspiele, das Spiel wird von Helvetas, der Schweizer Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit, vertrieben.

* Herzblatt Spiele *

Raffinesse

Würfelspiel / Werbespiel für Miele

für 3-6 Spieler ab 7 Jahren

von Erika Hartmann

Dieses Spiel zum Thema Kochen wurde für Miele entwickelt und enthält ein Rezeptbuch, dessen Rezepte direkt in der Miele Versuchsküche entwickelt wurden. Die Spieler müssen für eines von drei Rezepten die Zutaten so schnell wie möglich zusammentragen, dabei darf kein

überflüssiger Teil mit dabei sein. Die Spielfigur wird mit Würfel bewegt, die Ereignisfelder werden entsprechend absolviert.

* HiKu *

Ameisen im Kühlschrank
Würfelspiel
für 2-6 Spieler ab 4 Jahren
von Ulf Siebert
Jeder Spieler beginnt mit 10 Ameisen in seinem Kühlschrank und soll sie alle in den Ameisenhügel bringen. Eine der beiden erwürfelten Zahlen zählt er von der Spielfigur nach links oder rechts und legt dort eine Ameise ab, die Zahl des anderen Würfels wird entgegengesetzt gezählt und dort die Spielfigur hingestellt. Liegen auf diesem Feld Ameisen, muss er sie in seinen Kühlschrank nehmen.

* Historien Spielegalerie *

Die Schätze des ALI BABA
Schatzjagdspiel
für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
von Jean du Poel
Lauf/Würfelmehanismus um Schätze in der Höhle, auf den Wegfeldern mit Ausnahme der Eck- und Wüstenfelder kann nur eine Figur stehen, eine zweite wird verdrängt, die Amphoren müssen mit Würfelwurf zerstört werden, beim Spiel mit Kerzenlicht sind die Spielfiguren um durch die Säulen geworfenen Schatten sicher vor dem Räuber und den anderen Figuren.

PARTHENON
Taktisches Kooperationsspiel
für 2-6 Spieler von Jean du Poel
Ein Tempel soll gebaut und einer Göttin geweiht werden. Zuerst legen die Spieler geheim ihre Favoritin dafür fest, und diejenige, nach der er keinesfalls benannt werden soll. Dann gibt es je nach Spieleranzahl verschiedene viele Baurunden, in denen die Spieler mit den verschiedenen Tempelteilen Punkte erzielen können. Ist nach den vorgeschriebenen Runden der Bau vollendet, darf der Spieler mit den meisten Punkten den Tempel seiner Favoritin weihen, ansonsten gewinnt Zeus und der Tempel wird nach ihm benannt. Handgearbeitet, aus Marmor, Karton-Version geplant.

* Jumbo *

Alle meine Tiere
Serie: Elefanten-Spiele-Club
Lotto-Spiel für 3-5 Kinder ab 4 Jahren
Im Spiel sind 4 Lotto-Tafeln und 24 Holztiere in vier Farben, die Tiere kommen in den Beutel. Auf jeder Lottotafel sind sechs farbige Tierformen im Bild versteckt, jeder Spieler muss nun diese sechs Tiere in der richtigen Farbe auf seiner Tafel sammeln.

DIE KLEINE HEXENSCHULE
Serie: Elefanten-Spiele-Club
Kinder-Spiel
für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
von Angelika und Jürgen Lange
Auf dem Tanzplatz werden Holzscheite und Hexenfeuer aufgebaut und die Steine verkehrt hineingelegt. Die kleinen Hexen müssen für ihre Hexenprobe zum Feuer laufen, sich die Symbole auf dem Weg gut merken und diese Symbole im Feuer finden.

Familie Bär
Serie: Elefanten-Spiele-Club
Tast-Spiel für 2 Kinder ab 4 Jahren
von Theora

Im Spiel sind 12 Bildkärtchen mit Motiven von Familie Bär, auf denen jeweils eine einfache geometrische Form weiss ausgespart ist. Die 24 Formen (12 gelbe und 12 rote) werden nach Farben sortiert und in je einen Beutel gelegt. Der Reihe nach werden die Karten umgedreht und die Spieler greifen in ihre Beutel und versuchen so schnell wie möglich den passenden Teil in der richtigen Form zu ertasten. Wer dabei schneller ist und das Richtige hinlegt, bekommt die Karte.

Farbenzug
Eisenbahnspiel mit Farben
für 1-4 Kinder von 3-6 Jahren
Neuaufgabe von „Das Bimmelbahnspiel“, der Würfel ist unter der Lok, aus den Passagieren wurden Kisten, sind Würfelfarbe und Kistenfarbe identisch, darf man einladen, wer vier verschiedene Kisten in seinem Lastauto hat, hat gewonnen.

Husch, husch ins Körbchen
Serie: Elefanten-Spiele-Club
Gedächtnis-Spiel
für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
von Samantha Loth
Im Tierpark haben alle Tiere ihr eigenes Gehege, aber abends wollen sie nicht ins Nachtquartier, sondern verstecken sich. Die Spieler versuchen nun, vier verschiedene Tiere im eigenen Wagen zu sammeln und auf dem kürzest möglichen Weg zum eigenen Eckfeld zu bringen. Wer das zuerst schafft, gewinnt.

KARRIERE
Laufspiel mit Sammel- und Wirtschaftsmechanismus
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
Neuumsatz analog „Spiel des Lebens“. Die Spieler planen zuerst ihre Zukunft in Bezug auf Ruhm, Reichtum oder Glück und vergeben dafür insgesamt 60 Punkte. Wer am Ende die Vorgaben der Lebensplanung am besten erfüllt hat, gewinnt.

Komm spiel mit mir
Serie: Elefanten-Spiele-Club
Memo-Spiel
für 2-4 Kinder ab 3 Jahren
von Virginia Charves
Im schönen 3D-Haus tut sich allerhand, kreuz und quer sind die Spielsachen im ganzen Haus verteilt, und alle wollen zusammen die Spielsachen suchen und dabei gleichzeitig das Haus aufräumen. Auf 24 Scheiben sind die Spielsachen abgebildet, gesammelt werden sie in Kiste, Schrank, Korb oder Truhe, jeder hat vier Spielsachen auf seiner Sammelkarte und soll sie als erster finden.

Möhrenklau
Serie: Elefanten-Spiele-Club
Würfel-Spiel
für 2-4 Kinder ab 5 Jahren von Stefanie Rohner und Christian Wolf
Die Kaninchen sind in Gärtner Grubers Gemüsegarten zu Besuch und versuchen Möhren zu stibitzen und damit als erste den Kaninchenbau zu erreichen, die Kaninchen auf einem Feld mit farbigem Rand kann der Gärtner nicht sehen, auf den anderen kann er sie sehen und zurück in den Bau schicken.

MOVIES & MONEY
Sammel- und Verhandlungsspiel
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
Die Spieler müssen alles zusammensuchen, um einen Kinofilm zu produzieren, eine überzeugende Story, einen Regisseur, Schauspieler, Kameramann, Beleuchter, Musik und Garderobe. Und wenn man es allein nicht

zusammenbringt, kann man mit den Mitspielern verhandeln, tauschen, und sie im Notfall auch übers Ohr hauen.

STAR WARS EPISODE I
RUBIK'S CUBE PUZZLE Darth Maul
Lokigspiel für 1 Spieler analog zum Rubikwürfel

SUPER-HIRN
Gedächtnisspiel
für 2-4 Spieler ab 14 Jahren
Super-Hirn will Spielspaß mit Gedächtnistraining verbinden und verspricht besseres Gedächtnis nach einigen Spielrunden. Der Würfel und das damit erreichte Farbfeld bestimmen die Aufgabe, meist muss man sich bestimmte Dinge über einen gewissen Zeitraum merken und erst beim Erreichen eines anderen Feldes beantworten.

TARGUI
Strategisches Positionsspiel
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
von Dijkstra und van Diejk
Limitierte Auflage von 10000 Stück, Neuaufgabe, erstmals erschienen 1988
Die Spieler repräsentieren je einen Tuareg-Stamm im Kampf um Wasserstellen, Kamele und die Reichtümer der Wüste, dabei werden die einzelnen Gebietsmerkmale ausgenutzt, die Zugreihenfolge und Zuganzahl wird für jede der 16 Spielrunden neu festgelegt.

* Klee Spiele *

Das störrische Muli
Würfelspiel
für 3-5 Spieler ab 8 Jahren
von Hartmut Kommerell
Im Spiel sind Muli und Treiber, der Farbwürfel bestimmt, welche Figuren sich bewegen, bei einem Pasch wird zurückgezogen. Die erste Figur, die den Parcours absolviert, gewinnt dann, wenn die letzte Figur auf dem Brett ein Maultiertreiber ist, ansonsten gewinnt das letzte Maultier auf dem Brett.

DIABOLO
Wortspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren
von Reiner Knizia
Serie: Die kleine Spielegalerie
Die Karten mit Buchstaben oder Buchstabenkombinationen werden der Reihe nach umgedreht hingelegt, wer im Gemisch ein Wort sieht, ruft es und nimmt sich, soferne alle Buchstaben vorhanden sind, die entsprechenden Karten. Wer am Ende die meisten Karten hat, hat gewonnen, wer sich irrt, verliert einen Teil seiner gewonnenen Buchstaben.

FETTE BÄUCHE
Familienspiel
für 2-4 Spieler ab 6 Jahren
von Klaus Teuber
Sparschweine werden mit Chips gefüttert, wenn das Schwein überfüttert wurde, fällt ihm der Bauch ab, und alle ziehen so viele Felder weiter wie sie Chips im Schweinebauch hatten, alle außer dem unglücklichen Übermäster, natürlich.

FEUER & WASSER
Serie: Die kleine Spielegalerie
Positionsspiel
für 2 Spieler ab 10 Jahren
von Jim Winslow
Jeder Spieler hat je zweimal Feuer, Wasser und Holz, gespielt wird nach dem Prinzip Stein-Schere-Papier, Spielziel ist, mit einem der eigenen Steine die gegenüberliegende Seite des Spielplans zu erreichen.

PACAL
Ziffern-Lege-Spiel

für 2 Spieler ab 12 Jahren
von Günter Burkhardt
Serie: Die kleine Spielelegarie
Im Spiel sind die Karten von 1 bis 50, jeder Spieler muss versuchen, vor sich eine Pyramide von Zahlen in absteigender Folge von links oben nach rechts unten zu legen, jede Karte darf einmal überdeckt werden. Pro Spielzug bietet ein Spieler dem anderen zwei Karten an, dieser sucht sich eine aus, die andere legt der Spieler selbst.

Undercover
Positionsspiel
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
von Geni Wyss
Die Agenten und das Geheimmaterial werden nach genauen Regeln aufgedeckt, dann deckt jeder reihum ein Plättchen auf und dreht den Pfeil zu sich, damit man weiß, wem der Agent zugeteilt ist, bei einer 4 oder einer 8 gelten Sonderregeln. Ist eine Reihe vollständig aufgedeckt, bekommt derjenige Spieler das Geheimmaterial, der in der Reihe die Mehrheit an Agenten hat.

* KOSMOS VERLAG *

DER BLAUMILCHKANAL
Kreativspiel zur Film-Satire
für 3-6 Spieler ab 14 Jahren von Ephraim Kishon und Jürgen P. Grunau
Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Ephraim Kishons närrischer Figur, Kasimir Blaumilch, und buddeln ihren eigenen Kanal, müssen Reden zu seltsamen Themen halten, Bildunterschriften improvisieren, Probleme eigenwillig lösen und auch noch originell reimen, die Spieler bewerten einander verdeckt, auch der Spieler schätzt sich selbst ein, setzt den Stein auf der Rangskala und kann am Ende je nach Resultat Kanalplättchen legen.

Druiden Walzer
Kartenspiel für 2 Spieler ab 12 Jahren
von Michael Rieneck
Den Wettkampf zwischen Sonnen- und Mondkult entscheidet der Druidenwalzer, jeder Druiden baut 4 Bäume und 30 Baumgeisterkarten regelgerecht vor sich auf, der Druiden am Zug wählt zwischen Druidensprung, Rückzug eines Baumgeistes oder Druidenwalzer. Für den Walzer werden nach einer gespielten Handkarte die Bewegungen der Geister ausgeführt und dann die Baumstärken gleicher Geister verglichen, der schwächere Baum erhält ein Symbol des stärkeren, mit 6 fremden Symbolen wechselt er den Kult. Mit zwei verlorenen Bäumen eines Spielers endet das Spiel.

DIE SIEDLER VON CATAN
THEMEN-SET ZUM KARTENSPIEL FÜR ZWEI SPIELER
Ergänzungen zum Kartenspiel
für 2 Spieler von Klaus Teuber
HANDEL & WANDEL, 30 Karten,
POLITIK & INTRIGE, 30 Karten,
RITTER & HÄNDLER, 30 Karten 29 aus dem Turnierset, nur 1 neue Karte
WISSENSCHAFT & FORTSCHRITT, 30 Karten, 29 aus dem Turnierset, 1 neue Karte
ZAUBERER & DRACHEN, 45 Karten

DIE SIEDLER VON NÜRNBERG
Variante zu „Die Siedler von Catan“
für 3-4 Spieler ab 10 Jahren
von Klaus Teuber
In Zusammenarbeit mit Vedes, Spielzeugring, Rabatz, Stadt Nürnberg und Messe Nürnberg. Mit 2 Plänen, das Umland von Nürnberg und die freie Reichsstadt Nürnberg, man baut im Umland Straßen und Siedlungen und gründet Nürnberg

Handwerksbetriebe, mit denen man die Stadtbefestigung ausbaut.

DIE STERNENFAHRER VON CATAN
Siedlungs- und Entwicklungsspiel
für 3 oder 4 Spieler ab 12 Jahren
von Klaus Teuber
Die Siedler von Catan erschließen den Weltraum, man baut Kolonien und Raumhäfen. Rohstoffe bekommt man über die Ertragsplättchen der kolonisierten Planeten. Damit baut man das Mutterschiff aus, das die Raumschiffeigenschaften auf dem Spielplan bestimmt, Antrieb, Verteidigung, Frachtkapazität usw. Um mit 15 Siegpunkten zu gewinnen, braucht man auch Freundschaftskarten für Handel mit fremden Völkern.

Elchfest
Geschicklichkeitsspiel
für 2 Spieler ab 8 Jahren
von Hermann Huber
Zwei Elche namens Ole und Jule stehen einander an einem Fluss gegenüber, jeder will auf die andere Seite, das aber trockenen Hufes, also müssen natürlich Felsbrocken her, auf denen sie balancieren können. Und die Spieler müssen die Felsbrocken so über den Spielplan schnippen, dass sie dem eigenen Elch beim Überqueren des Flusses helfen. Fällt ein Elch um oder ein Felsen vom Brett, hat der andere Spieler zwei statt drei Schnippversuche.

GIGANTEN
Wirtschafts- und Logistikspiel
für 3 oder 4 Spieler ab 10 Jahren
von Wilko Manz
Auf dem Plan liegen Förderplättchen mit unterschiedlich wertvollen Ölquellen, Aktionskarten liefern Verkaufslizenzen und Bewegungspunkte für Lkw und Eisenbahn zur Transportlogistik, Quellen außer Reichweite der eigenen Bahn können nicht oder nur sehr teuer fördern, Överkäufe bringen Geld je nach aktuellem Kurs. Das Spiel endet, wenn die staatliche Eisenbahn die Küste erreicht, dann gibt es nochmals Geld für jeden eigenen Ölturm.

KAP HOORN
Taktisches Legespiel
für 3-5 Spieler ab 12 Jahren
von Thorsten Gimmler
Die Spieler sollen Kap Hoorn umsegeln und dabei an drei Stationen Windrosen einsammeln, oder als erster mit 2 Windrosen im Ziel zu sein. In jedem Zug legt man Kursplättchen, die den Schiffen Bewegungen freistellen oder genau vorschreiben. Diese Bewegungen darf man nur ausführen, wenn auf dem Zielfeld schon ein Plättchen liegt. Abweichungen von diesen Regeln kosten verschieden viele Segelpunkte.

LOST CITIES
Kartenspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren
von Reiner Knizia
Die Spieler wetteifern um die Aufnahme in einen Club und versuchen dafür, möglichst viele Relikte versunkener Kulturen zu finden. Mit 15 Wettkarten und 45 Expeditionskarten in fünf Farben mit den Werten 2 bis 10 wird die Fundserie von Stadt zu Stadt als Kartenreihe aufgebaut, in ansteigender Reihenfolge. An den Beginn kann eine Wettkarte gelegt werden, aber nicht nachträglich., alle Karten eine Reihe müssen die gleiche Farbe haben, mit der letzten Karte vom Nachziehstapel endet das Spiel.

PI MAL DAUMEN
Quizspiel für 3-6 Spieler ab 12 Jahren
von Grzegorz Rejchman
Die Spielregel verspricht das „andere Wissensspiel“, anders ist daran, dass die meisten

Antworten Zahlen sind, die man gar nicht genau wissen kann, und dass daher Annäherungswerte genügen, wie immer gibt es Fragekarten, Vorleser, Punkte für möglichst richtige Antworten, Bonusfelder, Minusfelder und ein Spielfeld, auf dem man sich ins Ziel vorarbeitet.

ROSENKÖNIG
Kartenspiel mit historischem Hintergrund für 2 Spieler ab 10 Jahren
von Dirk Henn
England zur Zeit der Rosenkriege, die weiße Rose Yorks gegen die rote Rose Lancasters um die Krone von England - mit ihren Machtkarten versuchen die Spieler, immer größere und möglichst zusammenhängende Gebiete unter ihre Kontrolle zu bringen. Mit insgesamt vier Heldenkarten kann der Spieler Machtsteine zu seinen Gunsten verändern, nach Verwendung kommt der Held aus dem Spiel.

TA YÜ
Legespiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
von Niek Neuwahl
Die Spieler sollen Kanäle mit möglichst vielen Mündungen von einer Seite des Spielplans zur anderen bauen, einer von Nord nach Süd, der andere von Ost nach West. 28 Steine sind je viermal vorhanden, jeder Stein hat drei Mündungen, einmal alle Mündungen auf einer Seite, 15 mal nach zwei und 12 mal nach drei Seiten, pro Zug wird ein Stein gelegt, ausgehend vom Zentrum, dann muss immer an einen vorhandenen angelegt werden, bei der 3er-Variante spielt einer den Störenfried.

* KRIMSUS KRIMSKRAMSKISTE *

Da geht was ab im Morgenland
Kartenspiel
für 2-5 Spieler ab 10 Jahren
von Mark Sienholz
Die Spieler sind Großwesire und wollen Sultan werden. Dazu brauchen sie alle Insignien der Macht, von denen jeder Großwesir eine in Besitz hat. In der Nacht schicken die Spieler Verbündete und Untergebene auf Schatzsuche und bei Tag können sie im Stadtleben mit Handeln und Bestechen die Chancen für die kommende Nacht verbessern.

Neues aus dem Wichtelwald
Erweiterung zum Kartenspiel
„Der Herr der Wichtel“
Ins Spiel kommen 7 neue Wichtelkarten und 10 neue Aktionskarten, die dem Grundspiel beigemischt werden (vom Grundspiel unterscheidbar!). Nicht ohne „Herr der Wichtel“ spielbar.

* M+A Spiele *

Das Baumspiel Arbos
Geschicklichkeitsspiel
für 1 oder mehr Spieler
Aus Blättern und Ästen setzt man auf einer Basis mit Stamm einen Baum zusammen, jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl an Teilen und setzt mit nur einer Hand einen Teil in ein beliebiges Loch, was herunterfällt, nimmt der Verursacher zu sich, wer zuerst alle Teile los wird, gewinnt.

* Magic Box International *

GOGO's
Figuren-Sammel- und Würfespiel für 2 oder mehr Spieler
Analog zu Würfespielen und den antiken Knöchelchen-Spielen
Die Gogos werden geworfen und die Würfe nach verschiedenen Systemen ausgewertet

78 verschiedene Figuren

* Mayfair Games *

EMPIRE BUILDER

Eisenbahnspiel

für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

von Darwin Bromley und Bill Fawcett

Neuaufgabe von North American Rails, mit Mexico

INDIA RAILS

Eisenbahnspiel

für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

von Darwin Bromley und Bill Fawcett

Basierend auf dem Empire Builder System, Karte des indischen Subkontinents

Settlers of Catan Seafarers

Englische Ausgabe von Siedler von Catan Seefahrer

Settlers of Catan Seafarers 5&6

Englische Ausgabe von Siedler von Catan Seefahrer

für 5. und 6. Spieler

Silverton

Eisenbahnspiel

für 1-6 Spieler ab 12 Jahren

von Philip Smith

Thema Eisenbahnbau und Bergbau in Colorado, die Spieler bewirtschaften Eisenbahnlinien und Minen und handeln mit Aktien.

* MB Spiele (Hasbro International) *

1-2-3 ... Kirschenzählerei!

Serie: Spiele Hits für Kids

Lernspiel

für 2-4 Spieler von 3-6 Jahren

Die Spieleschachtel ist zugleich Spielbrett, der Drehpfeil auf der Scheibe bestimmt, was geschieht, alle pflücken reihum Kirsche um Kirsche, aber auch Vögelchen und Hund wollen an den Kirschen mitnaschen.

ACTION MAN SPYWEB

Lizenzspiel

für 2 Spieler ab 6 Jahren

Name und Aufenthaltsort des gegnerischen Web-Commanders müssen herausgefunden werden, um gestohlene Computerdateien zu retten, nach dem Frage- und Antwortprinzip und dem Prinzip Schiffe versenken, aus den Antworten wird auf Positionen der gegnerischen Karten geschlossen.

ANIMORPHS THE INVASION GAME

Unter Lizenz von Scholastic

Spiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

mit holographischen Karten. Analog zur Fernsehserie

DISNEY'S TARZAN Jenga

Geschicklichkeitsspiel

für 2 oder mehr Spieler ab 7 Jahren

Mit Hasbro und MB-Logo, Merchandising-Spiel zum Disney-Film, nur sehr geringe Auflage ausgeliefert

FLOTTENMANÖVER

INFRA-RED COMMAND

Positions-Deduktions-Spiel

für 1 oder 2 Spieler ab 8 Jahren

Das gute alte Schiffe versenken im modernen High-Tech-Kleid. Das besondere an dieser Ausgabe sind die elektronischen Effekte und die Infra-Rot-Technik, die einen Spielabstand von bis zu 8 m zwischen den beiden Brettern erlaubt. Realistische Soundeffekte runden das Spielerlebnis ab.

FLUX IN DIE BUX!

Serie: Spiele Hits für Kids

Geschicklichkeitsspiel

für 1-4 Spieler ab 3 Jahren

Der Hund mit viel zu weiter Hose besteht aus einer Plastikhose, die allein stehen kann, einem Karton-Oberteil und zwei Plastik-Hosenträgern, die Hund und Hose beisammenhalten. Die Ameisen werden an die Mitspieler verteilt, alle versuchen gleichzeitig ihre Ameisen in die Hose des Hundes zu schnippen.. Geschicklichkeitsspiel ohne Batterie.

Furby Adventure Game

Laufspiel für 2-6 Kinder ab 4 Jahren

Thema: Furby muss in sein Wolkenland, kleinere Kinder können ohne Lesen spielen, für größere gibt es eine Variante mit Karten in Furbish und English

KLOPF, KLOPF! HALLO EISBÄR!

Serie: Spiele Hits für Kids

Geschicklichkeitsspiel

für 2 oder mehr Spieler ab 3 Jahren

Die Eismwürfel werden in den Rahmen eingelegt und der Eisbär, ganz in rot und mit Schlittschuhen, darauf platziert. Dann klopfen die Spieler reihum einen Eismwürfel nach dem anderen heraus und versuchen dabei, den Eisbär stehen zu lassen.

PokéMoN Master Trainer

Brettspiel zum Comic

für 2-6 Spieler ab 7 Jahren

Es müssen 20 Punkte erspielt werden und ein Pokemon-Monster besiegt werden.

RIPPEL TIPPEL KäFERGETRIPPEL

Serie: Spiele Hits für Kids

Kombinationsspiel

für 2-4 Spieler ab 3 Jahren

Die Käfer im Käferland sind außer Rand und Band, und das im wahrsten Sinn des Wortes, sie sind in ihre Bestandteile zerfallen, die Kinder müssen helfen, sie wieder richtig zusammenzusetzen.

RI-RA RUTSCHPARTIE

Serie: Spiele Hits für Kids

Lernspiel für 2-4 Spieler

von 4-7 Jahren

Das gute alte Schlangen- und Leiternspiel zum Zählen lernen, Zahlen lernen und Zusammenhänge erkennen, die einzelnen Bilder gehören zusammen und erzählen eine Geschichte, so kann man die Zahl auch durch die Fortsetzung in der Geschichte finden.

Sammy der Seehund

Geschicklichkeitsspiel

für 1 oder mehr Kinder

von 3 bis 6 Jahren

Sammy der Seehund ist jung, lieb und blau und freut sich sehr, wenn man ihm die Hula Hoop Reifen um den Hals wirft. Er quiekt, klatscht, tanzt und verneigt sich, wenn ein Spieler einen Treffer landet. Ein entzückendes Aktions- und Geschicklichkeitsspiel für die kleinen Spieler.

SLOTTER

Positionsspiel

2 oder vier Spieler ab 7 Jahren

5 Räder hat jeder Spieler auf seiner Seite, und durch diese muss er als erster seine Chips in der richtigen Reihenfolge in den Sockel drehen, die Räder sind auf jeder Seite verschieden und wenn ein Spieler dreht, drehen sich die Räder auf der Rückseite mit, kein Spieler darf das gleiche Rad wie der unmittelbare Vorgänger drehen. Neuaufgabe 1999.

STAR WARS EPISODE I

BATTLE FOR NABOO

Brettspiel

für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Spiel zum Film, mit 20 Figuren und dreidimensionalem Spielplan sowie Katapult, Thema Kampf um Naboo.

STAR WARS EPISODE I CLASH OF THE LIGHTSABERS CARD GAME

Kartenspiel

für 2 Spieler ab 8 Jahren

mit Zinnfiguren von Qui-Gon und Darth Maul

STAR WARS EPISODE I

JAR JAR BINKS

für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Spiel zum Film, mit Figuren und dreidimensionalem Spielplan

Thema Jar Jar Binks muss nach Hause begleitet werden

Trivial Pursuit KRONENZEITUNG

Trivia-Spiel

für 2-36 Spieler ab 12 Jahren

von Stefan und Tobias Micke

Ein weiteres Mitglied der Trivial Pursuit Familie erscheint zum Jahrhundert der Kronenzeitung. Die Kategorien für die 1500 Fragen entsprechen Kolumnen und Themen der Kronen-Zeitung, blau ist Politik, rosa ist Ausland, gelb ist Lokales, braun ist Adabei, grün steht für Sport und orange für Redaktion.

Vier gewinnt electronic

Positionsspiel

für 2 Spieler ab 7 Jahren

Die Reihenbildung ist eines der ältesten Spielprinzipien. Hier geht es um vier gleichfarbige Scheiben, die aber nicht wie bei einem Brettspiel gelegt werden, sondern im elektronischen Gerät in gleicher Farbe aufleuchten sollen.

Wuffi Flitzer

Rennspiel für 2 Kinder von 3-6 Jahren

Jedes Kind versucht, mit seinem Hündchen die meisten Bälle zu sammeln. Die Bälle liegen im Garten vor der Hundehütte, auf Kommando drücken beide Spieler so schnell sie können, ihren Knopf und die Hündchen flitzen los. Ein attraktives Aktions- und Reaktionsspiel, erfreulicherweise ohne Batterien.

* Midnight Games *

NINA HARTLEY'S SCANDAL

Kartenspiel

für 2 Erwachsene von Edi Birsan

Thema Skandal und wie man einen macht, die Spieler sammeln Karten und stellen daraus einen Skandal zusammen und bekommen dafür Punkte. Als Sammelkartenspiel geplant, derzeit im Standardpack mit 54 Karten. Grafisches Material unnötig provokant.

* Mummel Spielverlag *

TRI A PON

Positionsspiel für bis zu 3 Spieler

von Sabine Thomann

Der Spielplan ist eine Tetraeder mit 108 Löchern in jeder Dreiecksseite, die Spielregel bietet verschiedene Spielmöglichkeit zur Bildung von Dreier-Reihen, genannt Triaden, an - diese können kurz, mittel oder lang sein, die Spielregel ersucht auch um Ideen zur Ergänzung und Weiterentwicklung der Spielidee.

* Neuland Verlag *

TACHELES

Lernspiel für Erwachsene von Erika Herrenbrück und Angelika Hoefler
Thema Kommunikation, Kooperation, Transport von Information

* NMG-Verlag *

The Cotton Kingdoms
für 3-6 Spieler ab 14 Jahren
von Georg Rausch

* noris Spiele *

BANKING

Serie: noris Edition
Lauf/Würfelspiel mit Wirtschaftsthema
für 2-6 Spieler ab 12 Jahren
von Michael Rüttinger
Monopoly-Variante, bei der am Schluss nur Bargeld zählt, das heißt, man muss rechtzeitig seine Aktien, Versicherungspolizzen etc. wieder in Bargeld umwandeln.

Die kleinen Wassernixen
Spielesammlung
für 1-4 Kinder ab 3 Jahren
von Michael Rüttinger
Die kleinen Wassernixen spielen im Mondenschein mit Perlen, reiten auf Fischen, tauchen nach Schatztruhen oder pflegen ihr langes Haar. Tiere und Pflanzen des Wassers sind ihre besten Freunde und in drei verschiedenen Spielen können die Kinder in die Welt der Nixen eintauchen.

Die wilden Schwäne
Farben- und Sammelspiel
für 2-5 Kinder ab 3 Jahren
von Michael Rüttinger
Auf der Insel im See legeben viele Schwäne, die Spieler übernehmen eines der Kinder am Ufer und versuchen, möglichst viele der 9 Schwäne zu sich zu locken, der Farbwürfel bestimmt, zu welcher Seerose ein Schwan schwimmen kann

Elfenkinder
Zuordnungsspiel
für 2-4 Kinder ab 3 Jahren
von Michael Rüttinger
Die Blumen schlafen noch, jedes Kind bekommt vier Karten mit Blumen, wer mit seiner Spielfigur zu einem Elf gelangt, der zu einer seiner Blumen passt, darf ihn nehmen und damit eine seiner Blumen aufblühen lassen, man muss dafür nur die Karte umdrehen.

Schmuggler & Co
Logistik-Spiel
für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
von Michael Rüttinger
Ein fiktives Land verbietet die Einfuhr aller Dinge, die Spaß machen, und natürlich versuchen alle, genau das ins Land zu schmuggeln. Die Spieler sind gleichzeitig Schmuggler und Grenzbeamte und sie versuchen, ihre Schmuggelware geschickt in eigene und fremde Kisten zu stopfen.

Vorwärts, kleine Raupe!
Raupenrennspiel
für 2-4 Kinder ab 3 Jahren
von Michael Rüttinger
Vier süße, kleine Raupen machen ein aufregendes Wettrennen quer durch den herrlich bunten Garten. Wer im Ziel ist, wird zu einem wunderschönen, farbigen Schmetterling. Und so wie sich richtige Raupen bewegen, müssen auch die dreiteiligen Spiel-Raupen in diesem Spiel gezogen werden: Kopf voraus, danach der Bauch

und dann der Hinterleib, der Farbwürfel bestimmt, welche Raupe gezogen wird, der Zahlenwürfel, wie viele Bewegungen man machen darf.

* Out of the Box Games *

APPLES to APPLES

Assoziationspiel für 4-10 Spieler ab 10 Jahren von Matthew Kirby und Mark Alan Osterhaus
Jeder hat 5 Karten mit Begriffen in der Hand (rot), ein Spieler dreht die oberste grüne Karte um, alle legen aus der Hand den Begriff dazu, der ihrer Meinung nach am besten passt, der letzte muss sie zurücknehmen, derjenige der die grüne Karte umgedreht hat, entscheidet, welcher Begriff am besten passt, wer diesen spielte, bekommt die grüne Karte, wer am Ende davon die meisten hat, gewinnt.

* Parker Brothers (Hasbro International) *

Clue

Detektivspiel
für 3-6 Spieler ab 8 Jahren
Jubiläumsausgabe in der Blechdose
Metallfiguren, Metallwaffen und anderes Spezial-Zubehör

DON PEPE

Familienspiel
für 3-6 Spieler ab 8 Jahren
von Dominique Ehrhard
Die ehrenwerten Familien irgendwo im Amerika der 30er Jahre müssen einen neuen Don als Nachfolger für Don Pepe wählen, und wie man weiß, geht es dabei nicht fein zu, die netten Torten vor einem Gangster zum Beispiel räumen ihn und seine beiden Nachbarn links und rechts aus dem Weg.

MONOPOLY EURO SAMMLER-AUSGABE EURO-EDITION

Sammlerausgabe
für 2-8 Spieler ab 8 Jahren
Mit 8 Zinnfiguren europäischer Sehenswürdigkeiten und Euro-Geld, sowie Einbeziehung neuer geographischer und politischer Gegebenheiten wie den baltischen Staaten.

RHEINLÄNDER

Positionsspiel
für 3-5 Spieler ab 12 Jahren
von Reiner Knizia
Die Spieler rivalisieren um die Herzogtümer entlang des Rheins, sie spielen Karten, um einen Ritter zu setzen, zwei benachbarte Ritter bilden ein Herzogtum, wer mindestens zwei Ritter und außerdem mehr Ritter als jeder andere im Herzogtum hat, besitzt dieses, Basteien schützen eigene Herzogtümer, behindern andere Spieler, Städte, Burgen und Kirchen erhöhen den Wert der Herzogtümer, am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten sprich Münzen.

RISK Collector's

40th Anniversary Edition
Klassiker
für 2-6 Spieler ab 15 Jahren
von Albert Lamorisse
Sechs Kontinente sind in 42 Länder unterteilt, jeder Spieler muss eine geheime Mission erfüllen. Schöne Jubiläumsausgabe mit 354 Metall-Miniaturen.

Rolit

Positionsspiel
für 2-4 Spieler ab 7 Jahren
Lizenz Goliath, Neuauflage des bei Goliath erschienenen Spiels. Eingeschlossene Kugeln in einer Reihe werden in die eigene Farbe

umgedreht.

Trivial Pursuit STAR WARS

Classic Trilogy Collector's Edition
Trivia Variante
für 2-4 Spieler oder Teams ab 13
Numerierter Plan, R2D2-Zufallsgenerator, 2000 Fragen zur Trilogie, 100 Photo Karten, 10 Preview-Karten zu Prequel Episode 1

* Pegasus Spiele *

STEPHENSONS ROCKET

Eisenbahnspiel
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
von Reiner Knizia
Die Spieler sind Eisenbahnbarone, sie bestimmen wo neue Eisenbahnlinien entstehen und ausgebaut werden, legen den Standort neuer Bahnhöfe fest und investieren in Industriezweige. Fremde Eisenbahnen müssen zum eigenen Vorteil mit den schon im eigenen Besitz befindlichen Linien fusioniert werden. Die Mitspieler können Veto-Runden ausrufen, nach den endgültigen Bewegungen einer Lok kommt es zu Wertungen, wer am Ende am meisten Geld hat, gewinnt.

* Peter & Fritz GbR *

Mandua

Positionsspiel
für 2 Spieler ab 12 Jahren
von Stephan Peter und Christian Fritz
Handgeschnitzte Figuren im Asia-Look, das Spiel basiert auf den alten Jagdspielen

* Pharao-Brettspiele *

Talon

Brettspiel
für 2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren von Horst Alexander Renz

* Piatnik *

ACTIVITY Gold Edition

Kreativ- und Kommunikationsspiel
für 3-16 Spieler von Catty/Führer
Jubiläumsausgabe zu 175 Jahre Piatnik, eine Kombination aus den besten Begriffen verschiedener Ausgaben und vielen neuen Begriffen, enthält auch Regelveränderung, zum Beispiel, die Möglichkeit eine andere Figur zu schlagen sprich um ein Feld zurückzuschicken, die Mannschaft mit den meisten gelösten Gold-Aufgaben bekommt statt ihrer Figur das „goldenen Rennpferd“, dieses kann nicht geschlagen werden.

ALLES KLAR?

Serie: Serie: Fun Card Games
Kartenspiel
für 2-5 Spieler ab 10 Jahren
von Thorsten Gimmler
Die Spielkarten zeigen arabische und römische Ziffern, und das in unterschiedlicher Stückelung, die arabischen Ziffern bestimmen den Wert der Karte, die römischen Zahlen bestimmen, welcher Kartenwert den Stich nicht machen kann, die Kartenfarben sind ohne Bedeutung. Am Ende gewinnt der Spieler mit dem meisten Karten.

ANNO 1452

Historisches Spiel
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
von Gerhard Kodys.
Ein Strategiespiel um den Wettstreit um die Kaiserkrone, die Spieler versuchen als mittelalterliche Fürsten durch die richtige Mischung aus diplomatischen, wirtschaftlichen

und strategischen Entscheidungen Prestige zu gewinnen und damit die Kaiserkrone zu erlangen: Besitz erwerben, Städte gründen, Bürger ansiedeln, klug heiraten und die Aktionskarten gezielt

ARCHE NOAH

Kinderspiel für 2-4 Linder ab 5 Jahren
Noah möchte vor dem großen Regen möglichst viele Tiere in die Arche bringen, jeder hat einen Satz Tiere und eine Noah-Figur, gezogen wird nach Farbwürfelwurf, die Noah-Figuren müssen bei Fallen ihrer Farbe mitziehen, wer zuerst Tiere und Noah in der Arche hat, gewinnt.

BUFFALO

Taktikspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren
von Alex Randolph
Die Büffel möchten über den zweiten Fluss auf die gegenüberliegende Seite des Spielplans, die Indianer möchten alle Büffel fangen oder sie zumindest mit ihren Hunden aufhalten, die Büffel ziehen gerade aus, ein Feld pro Zug. Die Hunde ziehen beliebig weit, waagrecht, senkrecht oder diagonal, aber nicht über Flüsse, können nur blockieren, die Indianer ziehen ein Feld in Jede Richtung, können Büffel schlagen, aber nicht über die Flüsse.

ERZÄHL MIR WAS!

Lernspiel für 2-6 Spieler ab 4 Jahren
Nach dem Mischen werden vier Bildplättchen offen auf die Farbfelder gelegt, in der ersten Runde erzählen die Spieler reihum zu einem Farbfeld eine Geschichte unter Verwendung der vier Begriffe auf den Plättchen, diese werden umgedreht. In Runde zwei wird mit dem Zeiger ein Farbfeld ermittelt, der Spieler am Zug muss die vier Begriffe auf einem der Felder nennen.

EURO

siehe Clementoni

EXPLOSIV

Serie: Fun Card Games
Kartenspiel
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
von Michael Schacht
Im Chicago der 30er versuchen die Gangster, einander mit heißer Ware hochgehen zu lassen, durch Anlegen der Zahlenkarten versucht man positive Explosivkarten zu bekommen, eine Reihe mit 7 Karten kann ein Spieler durch die 8. Karte hochgehen lassen.

Flinke Finger

Serie: Serie: Fun Card Games
Kartenspielsammlung
für 3-5 Spieler ab 10 Jahren
von Michael Schacht
Für 48 Spielkarten, je 2x die Werte 1-6 in vier Farben, werden drei verschiedene Spiele angeboten. Reflex ist ein Ablegespiel, Traf eine taktische Variante, und Poku eine Poker-Variante mit Sonderregeln.

HONG KONG

Bauspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren
von Reiner Knizia
25 Parzellen sind zur Bebauung freigegeben, die Spieler versuchen die Mehrheit an Gebäuden zu kontrollieren, wenn alle Felder besetzt oder alle Etagen und Dächer verbaut sind. Kontrolliert wird ein Gebäude von dem Spieler, dessen Stein zuoberst liegt.

KNUSPERHAUS

Sammelspiel mit Märchentema
für 2-6 Spieler ab 5 Jahren von
Stefanie Rohner und Christian Wolf
Auf dem Dach des Knusperhäuschens sitzt eine Taube, und wenn Hänsel und Gretel spricht der

Spieler am Zug einen Lebkuchen aufdeckt, auf dem die Taube sitzt, ruft die Taube so laut, dass die Hexe angesaust kommt. Nun müssen alle versuchen, den Hänsel zu retten, wer ihn erwischt, bekommt einen Lebkuchen zur Belohnung, der Rest der gesammelten Lebkuchen kommt ins Knusperhaus. Dann darf der Spieler noch die Taube versetzen.

MACHU PICHU

Sammel- und Positionsspiel
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
von Günter Burkhardt
Die Priester im Sonnentempel bewegen sich nach rituellen Vorgaben. Jedem Spieler sind geheim zwei Priester zugeteilt, auf einem Sonnenfeld finden die Priester Sonnensteine, beim Verlassen des Zentralraumes müssen sie einen Feuerstein nehmen, am Ende wird der Priester mit den wertvollsten Sonnensteinen zum Hohepriester.

MUCKI MAULWURF

GRÄBT SICH DURCH
Lauf- und Legespiel
für 2-4 Spieler ab 5 Jahren
Man setzt die erwürfelten Punkte zum Laufen mit dem Maulwurf oder zum Graben ein, Graben heißt man nimmt Kärtchen und legt sich auf den Plan, oder man versetzt oder dreht bereits liegende Kärtchen. Wer mit seinem Maulwurf auf einem Zielhügel ankommt, beendet das Spiel und gewinnt.

PASST

Such- und Sammelspiel
für Kinder ab 5 Jahren
von Theo und Ora Coster
Im Spiel sind 48 beidseitig mit Tieren bedruckte Kärtchen, die offen auf dem Tisch verteilt werden. Dann nimmt sich jeder wahllos ein Kärtchen und alle suchen gleichzeitig nach dem selben Tier wie auf dem eigenen Kärtchen. Wer es findet, legt es so auf das Kärtchen, dass sich die Tiere anschauen, damit zeigt ein neues Tier nach oben, zu dem wieder der Partner gesucht wird usw.

piraten poker

Serie: Serie: Fun Card Games
Kartenspiel
für 3-5 Spieler ab 10 Jahren
von Michael Schacht
Für die oberste Karte jedes Stapels wird der Reihe nach durch Einsetzen von Karten entschieden, ob sie über Bord geht, unter Deck gebracht oder von einem Piraten in Besitz genommen wird. Die Karten werden verdeckt gewählt und gleichzeitig aufgedeckt, das höchste Gebot entscheidet über die Verwertung einer Karte.

RAUF & RUNTER

Würfelspiel
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
Die Spieler suchen sich eine Stufenstrecke aus, entweder von 0 bis 100 oder von 100 bis 0, die Distanz muss in mindestens 7 Schritten bewältigt werden, übersprungene Stufen dürfen nicht mehr belegt werden, man kann gewürfelte Zahlen auch nicht verwenden. Das Spiel endet, wenn ein Spieler das Ziel erreicht, es gewinnt der Spieler mit den meistens Markierungen auf seiner Strecke.

REFUGIUM

Legespiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
von Hermann Huber
Der Spielplan soll sinnvoll kultiviert werden, dazu sollen die Hausplättchen so gelegt werden, dass der Kern als Park erhalten bleibt, und die Häuser möglichst keine Nachbarn haben, man setzt

immer ein eigens Hauskärtchen und dann - wenn man will - ein Naturkärtchen, am Ende gewinnt man Reihen und Spalten durch Punktemehrheit,.

TICK... TACK... BUMM! JUNIOR

Assoziationsspiel
für 3-12 Spieler ab 12 Jahren
von Los Rodriguez
Ein Wortspiel mit Bildern von Orten und Situationen auf Karten, die Spieler nennen Begriffe, die dazu passen. Wer die Bombe hält, wenn sie explodiert, bekommt die Buchstabenkarte, am gewinnt der Spieler mit den wenigsten Karten.

WORTMEISTER

Serie: Piatnik Mitbringspiel
Wortspiel für 2-6 Kinder ab 8 Jahren
von Winfried Völlger
Thema sind die Verbindungen von Vorsilben und Stammverben zu neuen Worten, die man in einen korrekten Satz einbauen kann.

* Placebo Press *

LITTLE LEAGUE LUNATICS

Für 2 Spieler
von Eric Kriser
Jeder Spieler beginnt mit 9 Lunatics, dazu hat er Angriffskarten. In Phase 1 greifen die Spieler abwechselnd die gegnerischen Lunatics an, bis alle im Spiel sind, dann kommt Phase 2 mit Sudden Death, jeder Lunatic spielt für sich. Wer den letzten stehenden Lunatic kontrolliert, gewinnt das Spiel.

POWER MONKEYS

Erweiterung zu "Ebola Monkey Hunt"
12 neue Affen-Karten und 18 neue Option-Karten

UDDER MADNESS

Spiel für 2-4 Spieler
von Ann Braidwood
Spielziel ist, die Kühe des Gegners umzuwerfen, und die eigenen stehen zu haben. Die Spieler setzen zuerst abwechselnd ihre Kühe ein, hintereinanderstehende Kühe der gleichen Farbe können in dieser Richtung nicht umgeworfen werden, d.h. ein Quadrat aus Kühen ist absolut sicher.

* PlayTime Activities *

Love & Laughter

Das Spiel des Lächelns
Kreativ- und Kommunikationsspiel
für 2-6 Spieler ab 9 Jahren von
Frederike Herrlich und Roy Hawsam
Das Spiel des Lächelns soll die Gefühlsebene ansprechen. Es gibt keine Gewinner und Verlierer, gefragt ist kreatives Miteinander in Deutsch, Englisch, Japanisch und der universellen Sprache der Farben. Die Spieler treffen auf dem Weg durchs Spielfeld auf Engelchen und Bengelchen, die beiden Seiten des Menschen, und setzen sich mit dem Farbenkind auseinander. Interpretationen für die Farbkombinationen werden mitgeliefert.

* PRECEDENCE *

BABYLON 5 PSI CORPS

Erweiterung zum Sammelkartenspiel
Starter mit 60 Karten, PND57710
Booster mit 8 Karten, PND58880

BABYLON 5 Severed Dreams

Erweiterung zum Sammelkartenspiel
Booster mit 8 Karten, PND52203

BABYLON 5 THE GREAT WAR
Sammelkartenspiel für 2-4 Spieler
Booster mit 10 Karten, #5444C,

TOMB RAIDER
Sammelkartenspiel
für 2 oder mehr Spieler
von David Hewitt
PDN60005 - 2-Player-Quest Deck Set
PND60002 - Into the Caves Quest Deck, Starter
PND60002 - Trapped in the Tombs Quest Deck, Starter
PND60004 - Booster mit 8 Karten

* QED GAMES *

DOG EAT DOG
Satire für 3-6 Spieler ab 12 Jahren
von Evan Jones
Vito, der Kredithai aus dem Spiel STASH - Spiel 1 der American Satire Series - hat Karriere gemacht und ist eine wichtige Figur bei den Gewerkschaften. In „Dog eat Dog“ kümmert sich Vito nun um nicht gewerkschaftlich organisierte Arbeiter und um einige Freunde in einflussreichen Kreisen. Die Kunden müssen zufriedengestellt werden, die Umwelt ist erst in zweiter Linie wichtig, alle gewinnen, nur die Regierung verliert und am Ende siegt der Spieler mit dem meisten Geld.

* Queen Games *

DIE HÄNDLER
Wirtschaftsspiel
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von
Wolfgang Kramer und Richard Ulrich
Vor der ersten Runde wird ein Geschäft eröffnet, dann kaufen die Spieler Waren, lagern sie in Lagerhäusern, feilschen um Fuhrwerke und verkaufen den Ladeplatz darauf an die Konkurrenz, am Zielort werden die Waren verkauft, der Gewinn fließt in den Erwerb von ansehnlichen, dessen Erhalt aber hohen Aufwand erfordert. In Nürnberg mit vielen Vorschußlorbeeren bedacht.

MÜCKENSTICH
Kartenspiel für 3-6 Spieler von
Martin Osterroth und Harald Schroeter
52 Zahlenkarten in vier Farben, 12 Mückenkarten in vier Farben und 2 Karten mit der Trumpffarbe auf Vorder- und Rückseite sind das Spielmaterial, mit dem man möglichst viele Zahlenkarten und möglichst wenig Mückenkarten einfangen soll, Mücken stechen alles in ihrer Farbe, die erste die zweite, usw. Bei einer gespielten Mücke bestimmt ihr Spieler eine Trumpffarbe, die sich im Stich noch ändern kann. Die höchste Karte gewinnt den Stich.

Zwickern
Kartenspiel
für 3-4 Spieler ab 10 Jahren
Die Spieler sollen möglichst viele Karten der Auslage abräumen, um die meisten Siegpunkte zu kassieren, wer ausspielt kauft damit Karten aus der Auslage oder baut einen Kartenstapel oder füllt die Auslage auf, nach Ende der Runde werden Siegpunkten nach Ablagestapel vergeben.

* R & R Games *

OVERTHRONE
Kartenspiel für 3-6 Spieler
von Frank DiLorenzo
Jeder spielt eine Fraktion am Königs-hof und versucht, Gewinnpunkte zu sammeln. Es gibt Personen- und Provinz-Karten sowie Gold, alle haben unterschiedliche Werte. In seinem Zug kann man eine gegnerische Provinz angreifen,

eine gegnerische Person bestechen oder einen Gegner mit einem Adligen zum Duell fordern.

* RAK GRAPHICS *

DRAGON WAR SAMPLE PACK
Probepackung zum Sammelkartenspiel mit Spielbrett, Spiel aus 1997

THE DRAGON'S HOARD
Brettspiel für 2-4 Spieler
von Robert A. Kraus
Mechanismus Lauf-Würfel mit Ereignisfeldern

* RAVENSBURGER *

AB IN DEN POOL!
Verdrängungsspiel
für 2-6 Spieler ab 6 Jahren
von Heinz Meister
Den Spielern werden geheim die Steine zugeteilt, jeder zieht ein Plättchen mit seiner Farbe. Dann versuchen alle, die eigenen Figuren zu ziehen und die anderen in den Pool zu werfen, jeder Spieler darf jede Figur ziehen.

ALCATRAZ
Serie: FX
Positionsspiel
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
von Bernhard Weber
Die Spieler sind Gefangene, die aus Alcatraz fliehen sollen, jeder Spieler hat 4 Figuren, die 8 Wärter beginnen auf gekennzeichneten Felder. Die Häftlinge ziehen beliebig weit, endet der Zug in einer Reihe mit einem Wärter, zieht dieser ebenso weit Richtung Häftling, erreicht oder überquert er dabei den Häftling, geht dieser zurück in die Zelle. Wer zuerst drei Häftlinge im Boot hat, gewinnt.

DIE STORY VON PFERD
Merk- und Erzählspiel
für 2-4 Spieler von 7-16 Jahren
von Max J. Kobbert
Mit gezogenen Worten wird eine Geschichte erzählt, die Worte werden wie verwendet gestapelt, zieht ein anderer Spieler auf dieses Feld, muss er die Geschichte in der richtigen Reihenfolge wiederholen und danach ergänzen. Wer mit dem Belohnungsstein das Ziel erreicht gewinnt.

Die verflixten 4
Positionsspiel
für 2 Spieler ab 7 Jahren
Und wieder eine Abwandlung von „4 in einer Reihe“, diesmal im Miniformat für unterwegs oder zum Mitbringen, handlich und stabil ausgeführt.

DREI CHINESEN MIT DEM KONTRABASS
Wortspiel für 3-7 Spieler ab 10 Jahren
von Herbert Biella
Ein Vokal wird erwürfelt, eine Chinesenkarte gezogen und dann der Begriff auf der Karte entsprechend vorgelesen, alle Vokale werden durch den erwürfelten ersetzt. Die anderen versuchen, denn Begriff zu erraten.

DUMM GELAUFEN
Kartenspiel
für 2-6 Spieler ab 10 Jahren
von Dirk Hanneforth und Hajo Bücken
Jeder Spieler bekommt eine Murphy-Karte als Aufgabenkarte, diese Aufgabe kann durch Ablegen und Aufnehmen von Zahlen/Action-Karten erfüllt werden, um Karten loszuwerden gilt 1:2 oder 2:1. Neuauflage

FITS
Legespiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
von C. Philips et R. Wiececk
Die farbigen Formen werden nach Form und Größe sortiert, gemischt und in das Spielgerät eingelegt, die Spieler erwürfeln sich reihum eine Form und versuchen sie, regelgerecht auf dem eigenen Tableau abzulegen. Wer zuerst seine Tafel gefüllt hat, ruft FITS, die Mitspieler überprüfen die Richtigkeit.

GRUSELINO
Suchspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
von Lucien Geelhoed
Jeder Spieler bekommt eine große Schlosstafel, auf der all die kleinen und großen Geister zu sehen ist, die im Schloss ihr Unwesen treiben. Die Geisterkarten liegen gut gemischt in der Mitte, die oberste Karte wird umgedreht, und dann versuchen alle so schnell wie möglich festzustellen, welcher der 8 spukenden Gesellen fehlt, zur Belohnung gibt's die Geisterkarte.

HOL'S DER GEIER
Serie: FX
Sammel- und Versteigerungsspiel
für 2-5 Spieler ab 8 Jahren
von Alex Randolph
Noch immer macht es Spaß, um die Kartenwerte zu bieten, der Höchstbieter bekommt die (+)-Karte, der Mindestbieter die (-)-Karte und gleiche Werte heben einander auf und aus dem Spiel, wer am Schluss die höchste Punktesumme hat, gewinnt. Neuauflage im Rahmen der FX-Serie, geänderte Optik.

JANOSCH ZAUBER-TIGER
Zaubertricks
für ein Kind von 6-12 Jahren
Die Janosch-Zauberbox bietet mit den bekannten Lizenzfiguren Janosch und Tiger 7 Zaubertricks für einen kleinen Zauberlehrling, hübsch ausgestattet und leicht zu erlernen.

KUHHANDEL
Serie: FX
Kartenspiel mit Versteigerung
für 3-5 Spieler ab 10 Jahren
von Rüdiger Koltze
Ein alter Klassiker im erneut neuen Kleid, noch immer wird um die vollständigen Viecher-Quartette geritten und die Pferde sind noch immer mehr wert als die Ziegen, und wer am Ende die wertvollsten Quartette hat, gewinnt.

KÜKEN suchen
Such- und Merkspiel
für 2-6 Kinder von 4-10 Jahren
von Oded Berman
Die Hennen brüten auf den Nestern, und unter manchen sind auch schon Küken geschlüpft, die Hühner werden reihum immer auch ein freies Nest versetzt, wer ein Küken aufdeckt, bekommt das Nest.

Lach dich schlapp!
Partyspiel
für 2-6 Kinder von 6-12 Jahren
von Ron Dubren
Jeder bekommt 4 Karten, dann werden die Aktionskarten in die verbleibenden Wortkarten gemischt und das Ganze als Zugstapel bereitgelegt, jeder versucht, als erster seine Karten los zu werden, ausgespielt wird nach Nummern, bis eine Reihe von 1-5 mit einem spaßigen Satz vollständig ist. Aktionskarten werden ausgeführt, wer nicht anlegen kann, muss eine Karte ziehen.

Lucky Five
Karten/Würfelspiel
für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

von Heinz Meister
Man wettet mit Chips, dass mit den Würfeln, welche die Karte vorgibt, ein bestimmtes Ergebnis, erreicht wird, am Ende gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl. Neuauflage 1999

MACH UND SACH GESCHICHTEN mit der Maus
Leg- und Zuordnungsspiel
für 1-4 Kinder von 5-8 Jahren von
Alexandra Cordes und Monika Gohl
Die Maus zeigt in vielen Geschichten wie die Mine in den Buntstift kommt oder wie Honig gemacht wird. Für richtig zusammengefügte Kärtchen gibt es einen Maus- oder Elefanten-Chip zur Belohnung.

memory Winnie the Pooh
Lizenzthema: Winnie the Pooh
Memory mit Thema Winnie the Pooh
für 2-4 Kinder von 21/2 bis 5 Jahren
Primärmaterial

N.Y.Chase
Deduktionsspiel
für 3-6 Spieler ab 10 Jahren
Abwandlung von Scotland Yard auf einem Stadtplan von New York

Peppino
Stapelsspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren
von Gunter Baars
Peppino zieht sich immer wieder verschieden an, jeder schaut auf seine Clownkarte und versucht, die einzelnen Scheiben für Peppinos T-Shirt so schnell wie möglich übereinander zu stapeln, dann schnell noch den Kopf drauf. Er ist richtig angezogen? Die Karte gehört dem flinken Spieler.

Phase 10
Serie: FX
Kartenlegespil
für 2-6 Spieler ab 10 Jahren
von Kenneth Johnson
Phase heißen in diesem Spiel Kartenkombinationen, die man erreichen soll, jeder Spieler beginnt mit 10 Karten. Die Phasen müssen in ihrer Reihenfolge abgearbeitet werden, d.h. die Spieler befinden sich eventuell in unterschiedlichen Phasen und man muss aufpassen, welche Karten man weglegt.
Neuauflage 1999.

Phase 10 WÜRFELN
Serie: FX
Würfelspiel
für 1-8 Spieler ab 8 Jahren
von Kenneth Johnson
Analog zum Kartenspiel müssen je nach Spielphase verschiedene Würfelkombinationen erreicht werden, ein Spieler muss jede Phase absolvieren, bevor er zur nächsten kommt. Die Phasen verlangen entweder Zahlen oder Folgen oder nur eine Farbe. Für die Phasen gibt es Punkte, und auch Bonuspunkte sind möglich.
Neuauflage 1999.

POOL POSITION
Positionsspiel
für 2-5 Spieler ab 10 Jahren
von Thorsten Gimmler
Jeder Spieler versucht, mit seinen Handtüchern die besten Plätze rund um den Swimming Pool zu belegen, aber die anderen Badegäste wollen natürlich dasselbe und werfen schon mal Handtücher ins Wasser, und die Bademeister mischen sich natürlich auch noch ein.

SET!
Serie: FX
Kartenspiel
für 2-8 Spieler ab 10 Jahren
von Marsha Falco

81 Karten unterscheiden sich in Menge, Farbe, Form und Füllung der Symbole und ein Set entsteht dann, wenn auf drei Karten jede der vier Eigenschaften für sich entweder genau gleich oder völlig verschieden ist, gesucht werden die Sets in einer Auslage von 3x4 Karten, die weiter ergänzt wird. Neuauflage 1999.

SIXMIX
Würfelspiel
für 2-5 Spieler ab 10 Jahren
von Helmut Walch
Ein Würfelspiel um die höchstmögliche sechsstellige Zahl in der eigenen Reihe, oder um einen Drilling, die Würfel dürfen dabei in eigene und fremde Reihen gelegt werden.

SPACEWALK
Laufspiel
für 2-5 Spieler von Rüdiger Dorn
Die eigenen Schiffe müssen vor den schwarzen Löchern geschützt werden, zuerst wird eingesetzt, dabei dürfen Schiffe auf gleichen Feldern nicht dieselbe Größe haben. Gezogen wird reihum mit allen Schiffen eines Feldes, auf dem mindestens ein eigenes Schiff steht, die Zugweite hängt von der Anzahl der Schiffe im Feld ab.

SPHINX
Such- und Merkspiel
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
von Gunter Baars
Graphik analog zu „Der zerstreute Pharao“, das Spiel ist ein Lauf- und Sammelspiel mit Memory-Mechanismus, wer zuerst die richtigen Farben unter den drei Sphinxen im Zentrum kennt, diese erreicht und die richtigen Kärtchen auslegt, hat gewonnen.

Sternenhimmel
Kinderspiel
für 2-4 Kinder von 31/2 bis 7 Jahren
von Guter Baars
Sterne und Mond sind aus dem Himmel in die Wiese gefallen, und Paul und Lämmchen möchten sie wieder an den Himmel stecken, damit sie gut einschlafen können. Paul zieht über das Spielfeld und auf einem Sternfeld darf er einen Stern nehmen und an den Himmel hängen, wer zuerst vier Sterne hat, darf den Mond aufhängen und hat gewonnen.

TAKE IT EASY!
Serie: FX
Legespiel für 1-4 Spieler ab 10 Jahren
von Peter Burley
Jeder Spieler hat ein eigenes Spielfeld, auf dem er seine Zahlen-Kärtchen so auslegen soll, dass ein durchgehendes Farbband von einer Seite zur anderen entsteht. Neuauflage 1999.

TAKE IT EASY! XXL
Serie: FX
Legespiel für 1-4 Spieler ab 10 Jahren
von Peter Burley
XX-Ausgabe von TAKE IT EASY! für 8 Spieler.
Neuauflage 1999.

THINK. CHRONOS
Lernspiel für 1-6 Erwachsene
von L.J. Seiwert und Wolfgang Kramer
Zum Thema Zeitmanagement, die Spieler sammeln Erfolgstabellen mit möglichst hohen Werten und einer Balance zwischen den vier Lebensbereichen, dabei muss auch das Fortschreiten der Zeit beachtet werden., nach spätestens 18 Zügen sollte der Tempel der Zeit erreicht werden.

Tiere füttern
Serie: Spielehits for clevere Kids
Lern- und Kombinationsspiel
für 1-5 Kinder von 3.5 bis 6 Jahren
von Franz-Josef Lamminger
Die verschiedenen Tiere auf den schönen bunten Karten haben alle ihre drei Liebessorten an Futter, dabei fressen natürlich manche Tiere die gleichen Sachen, und die Kinder sollen nun die Leckerbissen so verteilen, dass alle Tiere ihr richtiges Futter haben und damit die Karten zur Belohnung kassieren.

TiGeReNTeN CLUB SPIEL
Spiel mit Lizenzthema
für 2-4 Spieler von 7-12 Jahren
Die berühmte Tigerente und ihr Club sind ja allen Kindern gut bekannt, und nun wird das Geschehen vom Fernsehschirm aufs Spielbrett übertragen, Quizfragen, Spaß-Aufgaben mit viel Action, Bilderrätsel und Geschicklichkeitsprüfung en jagen einander und bringen viel Spaß und Herausforderung.

TIKAL
Such- und Positionsspiel
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling
Jeder Spieler ist Leiter einer Expedition, die im Urwald nach Tempeln forscht, Pyramiden freilegt, kostbare Schätze hebt und Geheimpfade entdeckt. Gewertet wird in vier Runden, es gibt Punkte für jeden gehobenen Schatz und für jede Expeditionsmehrheit in den Tempeln.

TORRES
Serie: FX
Strategisches Positionsspiel
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling
Die Burgen in Kastilien müssen neu gebaut werden, gespielt werden drei Runden, nach jeder Runde gibt es Erfolgspunkte für Burgen, in denen die Spieler mit ihren Rittern vertreten sind, und zwar Grundfläche der Burg mal Ebene, in der der Ritter steht, Sonderpunkte in der Königsburg sind möglich. Jeder Spieler hat in seinem Zug 5 Aktionspunkte für Ritter einsetzen, Ritter Ziehen, Bausteine einsetzen und Aktionskarte kaufen, Aktionskarten spielen ist kostenlos.

Wer's weiss gewinnt!
Quizspiel für 3-10 Spieler ab 8 Jahren
von Elke Kahlert
Ein Spieler wird zum Quizmaster, der den Spielern reihum die Frage auf den Karten samt allen drei angegebenen Antworten vor, die richtige Antwort ist fett gedruckt. Für die richtige Antwort gibt es die Karte. Gewonnen hat, wer die meisten Karten sammeln konnte.

Winnie the Pooh Schnipp Schnapp
Serie: Winnie the Pooh
Reaktionsspiel
für 3-6 Kinder von 3-8 Jahren
Das gute alte Schnipp Schnapp in der Ausführung mit Winnie the Pooh und seinen Freunden, und besonders großen handlichen Karten.

Wörter würfeln
Wort- und Würfelspiel
für 2-10 Spieler ab 8 Jahren
13 Würfel purzeln aus dem Würfelbecher und schon beginnt die Sanduhr zu laufen. Sollte der Spieler nur einen Vokal gewürfelt haben, darf er nochmals würfeln, allerdings läuft die Sanduhr weiter. Dann sucht der Spieler nach dem längstmöglichen Wort, aber nur so lange wie die Sanduhr läuft. Ist die Zeit vorbei, zählt man den Wert der verwendeten Würfel zusammen und

zieht davon die Werte der nicht verwendeten Würfel ab

WORTSCHATZ

Leselernspiel
für 1-4 Kinder ab 6 Jahren
von Carola Ortlepp-Appel
Die Buchstaben müssen durch Eingreifen in die Tastbox "begriffen" werden, mit diesem Spielprinzip werden
n 5 verschiedene Spieler in verschiedenen Schwierigkeitsstufen angeboten, der Spielregel sind Wortlisten für 3-, 4- und 5-buchstabile Wörter angefügt.

YATZI

Würfelspiel
für 2-10 Spieler ab 8 Jahren
Der Klassiker wieder einmal neu aufgelegt, mit etwas abgewandeltem Namen, handlichem Würfelbecher und das Ganze in der kleinstmöglichen Mitnehmpackung.

* Regenbogen Verlag *

Die traurige Elfe
Kinderspiel
für 2-4 Spieler ab 4 Jahren
von Heike Archut und Volker Schäfer

Survival
Familienspiel
für 2-5 Spieler ab 10 Jahren
von Volker Schäfer

* Rio Grande Games *

Englische Ausgaben der bei verschiedenen Verlagen erschienenen Spiele:

BIG CITY
CABALE
CAPE HORN (KAP HOORN)
EVERGREEN
KLUNKER
LOST CITIES
MAMMA MIA
MONEY
RA
RICOCHET ROBOT (RASENDE ROBOTER)
SIESTA
TA YÜ
TIKAL
TORRES
UNION PACIFIC

* ROSE ART INDUSTRIES *

LEGO TREASURE QUEST

Laufspiel mit Electronic-Componente
für 2 oder mehr Spieler ab 7 Jahren
Die Spieler veranstalten einen Wettlauf um die versteckten Schlüssel, der die Schatzkiste aufmacht und das Spiel gewinnt.

* Schmidt Spiele *

1,2,3, zähle mit
Serie: Schlau-Spiel Spielend was lernen mit den Wuschels
Lernspiel für 1-4 Kinder ab 4 Jahren
von Christine Welz
Legespiel mit einem Pandabären als Hilfs- und Identifikationsfigur, geübt wird zählen mit den Fingern, eine Zahl als Menge darstellen, welche geschriebenen Ziffern zu den Zahlen gehören.

Buchstabe für Buchstabe
Serie: Schlau-Spiel Spielend was lernen mit den Wuschels
Lernspiel für 1-4 Kinder ab 5 Jahren
von Christine Welz

Legespiel mit Selbstkontrolle zum Erlernen und Üben des Alphabets.

COLORADO COUNTY

Legespiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
von Reinhard Staupe
Die 128 Landfelder des Colorado County müssen von den Spielern in Besitz genommen werden, drei Felder sind schon eine zusammenhängende Landfläche, auch die Seen können in Besitz genommen werden, es werden verdeckt Cowboys geboten und entsprechend aus den aufgedeckten Landfeldern ausgewählt.

DAS TAMSK POTENTIAL

Pressegeschenk als Einstimmung auf die Serie GIPF project, andere Verpackung als das geplante Erweiterungsset GIPF project 1.
Beinhaltet 2 Steine im Ziplock, aufgeklebt auf Erklärungen in A5.

DIE GLÜCKSRITTER

Bau- und Sammelspiel
für 3-6 Spieler ab 8 Jahren
von Klaus Kreowski
Die Ritter bauen Burgen, aber es ist leichter, Teile der Burg von anderen Rittern zu stehlen als selber mühsam zu bauen. Aktionskarten und Dokumente bestimmen die möglichen Handlungen, bei zwei Ritterkarten gibt es ein Duell, bei mehr als zwei gehen alle ins Verlies.

DISNEY'S THE LION KING

SIMBA'S PRIDE
FAMILY
Spiel zum Film
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
von Bärbel Schmidts
Die nächste Generation der stolzen Löwen ist am Zug, Simba's Tochter Kiara ist die Heldin der Geschichte, sie reißt von daheim aus und lernt einen kleinen Löwen des verfeindeten Clans kennen, in diesem Spiel müssen die entsprechenden Familienbilder mit vier verschiedenen Charakteren in gleicher Hintergrundfarbe zusammengestellt werden.

DISNEY'S THE LIONS KING SIMBA'S PRIDE

KIARA, KOVU & RAFIKI
Kinderspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
von Bärbel Schmidts
Die Spieler streifen durch die Outlands und wer genau sagen, wo die drei Figuren Kiara, Kovu und Rafiki jetzt sind, bekommt einen Erinnerungsstein, der Spieler nennt jeweils die Figur, die er finden will, und dreht dann ein Kärtchen um.

DISNEY'S THE LION KING

SIMBA'S PRIDE
KIARA'S ABENTEUER
Laufspiel mit Lizenzthema
für 2-4 Spieler ab 6 Jahren
von Bärbel Schmidts
Simbas Tochter Kiara entwischt ihren Aufpassern und durch ihre Abenteuer kommt es zu einer Versöhnung zwischen Outlandern und Pridelandern.

GIPF project SET 1

Das TAMSK-Potential
Erweiterung für das Spiel GIPF
für 2 Spieler ab 8 Jahren
von Kris Burm
Jedes Spiel im Rahmen des GIPF project bringt sogenannte Potentiale, die in den anderen Spielen für einen bestimmten Spielzug verwendet werden können. Aus TAMSK kommen für GIPF die Tamsk-Potentiale, sie machen aus einem GIPF-Stein einen geladenen Stein und können im Lauf des Spiels auch verloren gehen.

JUNTA

Politikspiel
für 2-7 Spieler ab 18 Jahren
von Vincent Tsao, Eric Goldberg und Ben Großmann
Neuausgabe unter dem Schmidt-Logo, Graphik, Regeln und Gestaltung unverändert. Thema sind Intrigen, Putsch und Geldverschieben in einer namenlosen Bananenrepublik, manchmal kann nur ein Bauernaufstand oder eine Partei-Spende helfen.

Katzenschmaus

Such- und Schiebespiel
für 2-6 Kinder ab 5 Jahren
Die Lochscheibe wird Feld um Feld gerade über den Spielplan geschoben, immer in Richtung der obersten Leckerei. Solange ein Fisch auftaucht, darf man weiter schieben, taucht der Hund auf, ist der Zug zu Ende, wer das Ziel erreicht, darf sich die Leckerei-Karte nehmen.

KIPPELPARTY

Geschicklichkeits- und Positionsspiel
für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
Der Panzer der Schildkröte ruht nicht sehr stabil auf einer Unterlage, und je nach Spielvariante müssen die Strolche entweder auf der Schildkröte sitzenbleiben oder rauf- und runterspringen, aber immer so, dass die Schildkröte nicht kippt.

MILLENIUM Das Jahrtausendspiel

Würfeln/Merk-Spiel
für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
von Thorsten Gimmmler
Man belegt 10 beliebige Felder mit den Ziffernplättchen, dabei liest man vorher Jahreszahl und Ereignis vor. Dann wird reihum gewürfelt, bei 1-10 nennt man Zahl und Ereignis, für eine richtige Antwort legt man 1 Chip ab und das Ziffernplättchen auf ein anderes Feld, für 11 und 12 gelten Sonderaktionen. Wer als erster alle Chips ablegt, gewinnt.

Legen + Lesen

Serie: Schlau-Spiel Spielend was lernen mit den Wuschels
Lernspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren
von Christine Welz
Legespiel zum Lesen lernen, Wörter als Ganzes, Buchstaben in Schrift und Laut erkennen, Schriftbild merken, usw.

MAMA MAMMUT

Lauf-Würfel-Spiel
für 2-6 Kinder ab 3 Jahren
Die Mammut-Babys haben sich beim Spielen verlaufen und die Mamas machen sich auf die Suche, aber keiner weiß, welches Mammut wem gehört, alle dürfen mit allen ziehen. Wer „sein“ Mammut zuerst zum passenden Baby bringt, hat gewonnen..

Mauseschlau & Bärenstark

Würfelspiel mit Quiz & Aktion
für 2-6 Kinder ab 5 Jahren
Von Ingeborg Ahrenkiel
Die Kinder würfeln sich über das Spielbrett, auf den farbigen Feldern gibt es unterschiedliche Aktionen, gelb bedeutet Fragen, orange Aktionen, weiß bedeutet zurückgehen und dann die entsprechende Karte ziehen.

Mensch Ärgere Dich nicht

Das Kartenspiel
Variante zu Mensch-Ärgere Dich nicht
für 2-6 Spieler
Mensch-Ärgere-Dich-Variante mit Karten, im Spiel sind Farb-Joker und Super-Joker, wer zuerst seine Farbreihe voll bekommt, hat gewonnen.

Mensch ärgere Dich nicht
Das Knobelspiel
Variante zu Mensch ärgere Dich nicht
für 2-6 Spieler ab 7 Jahren
Lizenz Seven Towns
Die Spieler sollen ihre Würfel in der richtigen Reihenfolge aufs Brett zu bekommen, bei jedem Wurf dürfen maximal drei Würfel aufs Brett gelegt werden, in der nächsten Runde wird mit den restlichen Würfeln gewürfelt, die Gegner können mit gegnerischen Würfeln würfeln und so versuchen, den Gegner zu zwingen, Buchstaben zu entfernen.

Rechen-Wettflug
Serie: Schlau-Spiel Spielend was lernen mit den Wuschels
Lernspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
von Christine Welz
Die Spieler landen mit ihren Ballons auf den richtigen Wolken, geübt wird Addition und Subtraktion im Bereich 1-20 und damit Rechnen über den Zehnersprung

SCHUH-Mix
Merkspiel für 3-6 Kinder ab 5 Jahren
Die Turnschuhe haben auf den Karten vorne und hinten eine unterschiedliche Farbe, sehen aber gleich aus, auf den Karten sind Schuhe abgebildet, man muss die entsprechenden Schuhe finden.

TAMSK
Strategiespiel
für 2 Spieler ab 8 Jahren
von Kris Burm
Serie: GIPF project
Sanduhren sind die Spielfiguren, darüber müssen Ringe abgelegt werden, ist die Sanduhr abgelaufen, scheidet sie aus. Im Rahmen der Serie GIPF project mit dem Spiel GIPF zu kombinieren.

Tick, tack, die Uhr!
Serie: Schlau-Spiel Spielend was lernen mit den Wuschels
Lernspiel für 2-6 Kinder ab 5 Jahren
von Christine Welz
Lernspiel mit Uhrentafeln für Analog- und Digital-Uhr, es ist eine Einsteiger- und eine Profi-Variante angegeben.

TOP BANANA
Taktisches Familienspiel
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
von Jim Winslow
Auf dem Affenfelsen tummeln sich die flinken Gesellen zwischen den Palmen, und jeder will höher sitzen als die anderen und dafür Bananen bekommen, aber Vorsicht, wer ganz oben ist, muss zuerst wieder hinunter.

Zebras & Löwen
Sammel- und Einzäunspiel
für 2-4 Spieler ab 5 Jahren
Zebras und Löwen vertragen einander ja bekanntlich nicht so gut, da heißt es schon schnell sein beim Gehege aufbauen, damit sich Löwen und Zebras nicht ins Gehege kommen. Wer als erster für alle seine Tiere ein Quartier gebaut hat, gewinnt.

* Selecta Spielzeug *

Abenteuer „Bauernhof“
Legespiel
für 1 oder mehr Kinder ab 3 Jahren
Auf großen, mittleren und kleinen Tafeln aus Holz sind Szenen eines Bauernhofs dargestellt, das Haus mit Blumen vor den Fenstern, der Traktor, die Tiere, der Teich, die Bäuerin mit den Hühnern, alles wunderschön und liebevoll

illustriert, für kleine Kinderhände gut zu greifen.
Zum Legen und Erzählen.

Affen Angeln
Geschicklichkeitsspiel
für 2 Kinder ab 3 Jahren
von Max Kobbert
Aus Plättchen wird ein Dschungen-Parcours gelegt, auf dem die Äffchen entlanglaufen sollen - aber das ist nicht so einfach, denn die Affen müssen mit Hilfe der Angel hochgehoben und aufs nächste Feld gesetzt werden.

Amelie, aufgepaßt!
Farbwürfelspiel
für 2-4 Kinder ab 3 Jahren
von Michael Rüttinger
Die Ameisen beginnen am Start, und sollen zum Ziel laufen, wer rot würfelt, kann weitere Figuren ins Spiel bringen, ist neben dem Feld ein Loch, muss man ein Kärtchen aufdecken, bei einem Gefahren-Kärtchen verschwindet die Ameise im Loch und ist damit aus dem Spiel.

Der kunterbunte Ottokar
Geschicklichkeitsspiel
für 2-6 Kinder ab 3 Jahren
Die Kinder suchen sich reihum je nach Spieleranzahl eine oder zwei Farben aus, dann wird reihum gewürfelt, wer die eigene Farbe würfelt, darf eine Halb-Kugel auf ein Bein von Ottokar dem Kraken auffädeln. Man kann auch eine Variante spielen, in der die Halbkugeln so gefädelt werden müssen, dass sie eine Kugel ergeben.

Elefanten-Parade
Legespiel für 1 oder mehr Kinder ab 3 Jahren
von Edith Schlichting
Die Elefanten traben im Kreis und wollen dabei unbedingt ihre Ordnung haben, es müssen immer die genau passenden hintereinander wandern, bei der einen Sorte erkennt man die Ordnung an den Farbpunkten, bei den anderen am Farbverlauf.

Greif zu!
Reaktions- und Würfelspiel
für 2-4 Kinder ab 4 Jahren
von Wolfgang Kramer
Auf vier Würfeln sind alle Abbildungen zu sehen, die im Spiel vorhanden sind, dazu 2 x "Feuer". Die 22 Bildkärtchen werden auf dem Tisch verteilt, die Spieler würfeln reihum und jeder versucht schnell eines der Holzplättchen mit einem der erwürfelten Bilder zu schnappen. Fällt "Feuer", darf keiner nach einem Bild greifen, wer es tut, muss ein Bild abgeben.

Glückspilz
Memoryspiel
für 2-6 Kinder ab 5 Jahren
von Tom Schoeps
Die Wichtel sind im Wald Pilze suchen, jeder isst nur Pilze in der Farbe seiner Mütze. Die Grasbüschel liegen mit der grünen Seite nach oben als Wiese auf dem Tisch, der Farbwürfel zeigt, mit welchem Wichtel man hüpfen darf. Ist der Wichtel am Ziel, schaut er unters Gras und zeigt es allen anderen - mag der Wichtel die Pilze nicht, bleiben sie liegen.

Würfel Zwerge
Such- und Erkennungsspiel
für 2-8 Kinder ab 3 Jahren
von Heinz Meister
Die bunten fröhlichen kleinen Zwerge sind alle ganz verschieden und sehr kunterbunt angezogen, und mit drei Würfeln wird diejenige Kleiderkombination erwürfelt, die gesucht werden muss - Mütze, Jacke und Hosen.
Neuaufgabe.

* Siebenstein Spiele *

Ming
Strategiespiel
für 2 Spieler von Jürgen Reiche
Auf einem 7x7 großen Spielbrett soll der gegnerische Kaiser geschlagen werden, jeder hat 1 Kaiser, 1 Mandarin, 2 Generäle und 3 Mönche. Eigene und fremde Kugeln werden auf die Figuren gesetzt, die Zugmöglichkeit der Figuren hängt von Anzahl und Farbe der Kugeln ab. Gewonnen hat, wer den gegnerischen Kaiser schlägt oder mit dem eigenen Kaiser die gegnerische Grundlinie erreicht oder 7 gegnerische Kugeln erobert.

* Spear (Mattel) *

SCRABBLE Millennium
Wortspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
Mit Mattel-Logo auf der Rückseite, Silberne Blechdose mit speziellem Spielbrett, Kugelschreiber und sonstiger Sonderausstattung für die Millenniumsausgabe. Mechanismus und Regeln unverändert.

* SPIELTEUFEL *

Schwimmer in der Wüste
Positionsspiel mit Versteigerungselementen für 3-4 Spieler ab 12 Jahren
von Marion und Andreas Dettelbach
Die Spieler sind Teilnehmer einer Expedition, die in Höhlen in der Wüste die Bilder von Schwimmern entdeckt hat. In einem Sandsturm verlieren sie die Information und müssen die Positionen rekonstruieren. Die Spieler bestimmen zuerst die Lage der Schwimmer in ihrer eigenen Platte und ersteigern dann Steine mit Hilfe von Fähigkeits- und Erinnerungskarten. Die Steine sollen so platziert werden, dass sie mit dem Bild in der eigenen Platte übereinstimmen.

* Spielzeit! Verlag *

Die Erben von Hoax
Neuausgabe des Eon-Spiels HOAX
für 4-8 Spieler ab 12 Jahren vom Eon-Team und Volker Hesselmann
Mit diesem Spiel wählen die Kinder des Königs von Hoax seinen Nachfolger, jeder beginnt mit einer Identität, die er möglichst lange geheim hält. König wird, wer 10 Thronpunkte hat, diese bekommt man durch gewisse Aktionen. Man gibt sich immer als jemand aus, der man nicht ist. Auf Aktionen können Reaktionen der Mitspieler folgen, Wer seine Identität zugeben muss, scheidet aus der laufenden Runde aus.

* Splotter Spellen *

BUS
Transport/Entwicklungsspiel
für 3-5 Spieler ab 14 Jahren von Jeroen Doumen und Joris Wiersinga
Man entwickelt ein öffentliches Verkehrsnetz für eine sich schnell entwickelnde Stadt, jeder Spieler baut eine Buslinie, die so viele Passagiere wie möglich dorthin bringt wo sie hinwollen. Dazu muss man auch Vorstädte entwickeln oder früher fahren als andere Busse.

Kiek
Zuordnungsspiel
für 3-8 Spieler ab 8 Jahren
von Joris Wiersinga
Die Schachtel mit den Photos ist runtergefallen und die Bilder sind durcheinander, die Spieler sollen die Bilder in Gruppen arrangieren, aber die anderen Spieler müssen dem Arrangement zustimmen.

ROADS & BOATS

Entwicklungsspiel

für 1-5 Spieler ab 14 Jahren von Jeroen Doumen und Joris Wiersinga

Jeder Spieler baut über einen langen Zeitraum hinweg eine Zivilisation auf, aber mit dem Schwerpunkt auf Logistik und Transport anstatt auf Bevölkerungswachstum oder Krieg mit den Nachbarn. Jeder Spieler beginnt mit 3 Eseln, einem Stapel Holzbretter, einer Anzahl Steine und 2 Gänsen. Damit baut man alles von Sägen bis zur Börse - aber Achtung: Es gibt kein eigenes Gebiet in diesem Spiel, alle können alles verwenden, was jemand baut.

* Staube Spiele *

ADLERAUGE

Kartenspiel für 2-8 Kinder ab 5 Jahren

von Reinhard Staube

Mit Logo und Vertriebsvermerk der Berliner Spielkarten

Die Karten müssen entsprechend den Details auf den Bildern angelegt werden, liegen zwei Karten nebeneinander, müssen die vier angrenzenden Gegenstände verschieden sein und verschiedene Farben haben.

Der Plumpsack geht um

Kartenspiel für 2-5 Kinder ab 6 Jahren

von Reinhard Staube

Mit Logo und Vertriebsvermerk der Berliner Spielkarten

Der Plumpsack wandert im Kreis und wenn er stehenbleibt, müssen die Spieler tippen, was unter der Karte liegt.

Hamstern

Kartenspiel für 2-4 Kinder ab 6 Jahren

von Reinhard Staube

Mit Logo und Vertriebsvermerk der Berliner Spielkarten

Die Hamster sind am Sammeln für den Wintervorrat, aber sie brauchen immer 6 gleiche Nahrungsmittel, Nüsse, Äpfel oder Karotten, gemischt oder mehr oder weniger hilft gar nichts.

PAPA BÄR

Kartenspiel für 2-6 Kinder ab 6 Jahren

von Reinhard Staube

Mit Logo und Vertriebsvermerk der Berliner Spielkarten

Papa Bär hat so seine Probleme mit dem kleinen Bären, denn der spielt mit Begeisterung verkleiden, und will immer wieder wissen, wie er ausschaut, wenn die Mütze und die Schuhe die Farben tauschen, oder die Jacke und die Mütze, oder die Jacke und die Schuhe.

* Steve Jackson Games *

ILLUMINATI Y2K

Expansion zum Sammelkartenspiel

26 neue Spezialkarten, zwei neue Illuminati-Gruppen, insgesamt 109 Karten.

* STUPENDOUS GAMES *

Beer: The Game

Kartenspiel zum Thema Bier

von Stuart John Bernard

Keine Angaben zu Spieleranzahl oder Alter, nur eine Karte mit Regeln

* SWISSGAMES *

Gygès

Setz- und Positionsspiel

für 2 Spieler ab 8 Jahren

von Claude Leroy

Jeder Spieler stellt seine Steine - 2 Einzel, 2

Doppel und 2 Dreifach-Ringe - beliebig an der Grundlinie auf,

Spielziel ist, einen Ring ins gegnerische Ziel zu bekommen, die Ringe ziehen so viele Felder wie sie stark sind, Mehrfachringe können die Richtung wechseln, ab besetzten Feldern prallt der Ring ab und kann so Mehrfachzüge machen.

* TELE TOOL *

5 elements

Spielvarianten für 2 oder mehr Spieler

von Didi Rauter

Aufbauend auf den asiatischen Lehren der 5 Elemente kann man mit den beigefügten Steinen oder im Internet spielen, jedes Element ist 2 anderen überlegen bzw. unterlegen, Varianten sind angegeben, für manche braucht man mehrere Sets.

* THE PERNER PUBLISHING GROUP *

DKT Das Kartenspiel

Kartenspiel zum Brettspiel

für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Weder eine Erweiterung noch eine Umwandlung des Brettspiels in ein Kartenspiel - DKT das Kartenspiel benutzt die Felder der Österreich-Ausgabe von DKT als Bilder für die Karten und bietet drei verschiedene Spielideen an- DKT Quartett, DKT Schwarzer Peter und DKT Grundstückspoker.

3D SCHLANGEN & LEITERN

Lauf-/Würfelspiel

für 2-6 Kinder ab 4 Jahren

Wie kann man aus einem uralten Spielprinzip etwas völlig neues machen? In diesem Fall geht man in die dritte Dimension und ordnet die 100 Felder des guten alten Schlangen- und Leiterspiels einfach in fünf Platten übereinander an, die Leitern sind wirkliche Leitern, und bei den Schlangen fällt man in die Grube und unter Umständen um einige Ebenen nach unten.

* The Real Original Games Comp *

KELLS - THE HIGH KINGS OF TARA

Positionsspiel für 2 oder 4 Spieler

von Murray Heasman

In 3 Phasen sollen die Spieler das Land mit einem Netz keltischer Knoten überziehen. Der König bewegt sich im Rösselsprung. Besetzt ein König einen freien Hügel, entsteht eine Festung. Nach 11 Festungen für einen Spieler beginnt die Phase 2, die Festungen werden mit Brücken verbunden, es entstehen Knoten. Schließlich werden die Könige vom Brett genommen und die Knotenlandschaft vollendet.

* THETA promotion *

Zocker

Wettspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

von Werner Falkhof

Jeweils drei Hütchen unterschiedlicher Farbe stecken ineinander, das größte gibt die eigene Farbe an, um zu gewinnen, muss man als erster alle neun Hütchen der eigenen Farbe beisammen haben. Dazu tippt man auf Stapel anderer Spieler und rät, dass das eigene mittlere oder kleine darunter ist.

* Think Games *

Wortelboer

Kartenspiel

für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

von Gerard Mulder

* Thunder Castle Games *

THE FOUR HORSEMEN

Expansion zum Sammelkartenspiel von Mike Sager

Booster mit 15 Karten

* TM Spiele *

KRIEG UND FRIEDEN

Politisches Positionsspiel

für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

von Gerard Mulder

Als Fürsten des Reiches bauen die Spieler eine Kathedrale, aber nur dann, wenn sie „Königlicher Berater“ sind. Daher rivalisieren alle um diese Rolle, mit Macht-Karten und Schicksalskarten, Bestechung, Herausfordern fremder Ritter und allen sonstigen Mitteln wird um dieses Privileg gekämpft.

* TSR *

MARVEL SUPER HEROES ADVENTURE GAME

Rollenspielsystem mit dem SAGA-Regel-System

für beliebig viele Spieler von Mike Selinker

Thema Marvel Super Heroes Comic Universe

* Mario Truant Verlag *

BLOOD RACE

SciFi-Autorennspiel

für 2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

von Michael Palm und Mario Truant

Jeder Spieler führt ein Team aus Fahrer, Schütze und Maschine, gekämpft wird um Prämien, Ehre und Überleben, alle Mittel sind erlaubt, um die Gegner aus dem Rennen zu werfen.

BUTTON MEN

Würfelspiel um Buttons von James Ernest -

Deutsche Ausgabe des Cheapass-Spiels

Immer 2 Button pro Packung

5901 avis-hammer

#5902 star-bauer

5903 kith-clare

5904, jago-karl

Deutsche Ausgaben der Edition Tilsit-Spiele.

* UNIGAMES *

WAR CHEST

Positionsspiel für 2 Spieler

Jede Figur hat ihre eigenen Fähigkeiten, man gewinnt das Spiel, wenn man die gegnerische „Kriegstruhe“ angreift. Es gibt verschiedene Startersets mit sammelbaren Figuren.

Dianite

Dwarf,

Hykolaran

Goblin

Booster Pack #1 TERRAINS & FORTIFICATIONS

* Universal Games *

TITANIC DAS BRETTSPIEL

Laufwürfelspiel

für 2-6 Spieler ab 7 Jahren

Die Spieler müssen Gegenstände einsammeln und die Erste Klasse erreichen Deutsche Ausgabe von TITANIC the Boardgame bei Universal Games 1998, mit 2 Logos - Universal Games und Rubinstein Media, auch für beide copyright angegeben.

* University Games *

Blue's Clues

Serie: Play to Learn

Kartenspiel

für 2 oder mehr Kinder ab 3 Jahren

Lizenzthema, 2 Kartenspiele

<p>Triazzle Puzzle-Spiel für 2 oder 3 Spieler ab 8 Jahren Nach einem Puzzle von Dan Gilbert Die Spieler müssen zuerst ihre Puzzleteile in den eigenen Bereich des Plans bringen und dann richtig zusammensetzen, dabei muss man die Frösche teilübergreifend ergänzen.</p>	<p>* Winning Moves * 1000 MEILEN Karten/Legespiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren Reifenpannen und Ähnliches bei Autorennen kosten viel Zeit. Gut, wenn man dann die passenden Servicekarten hat und für die Gegner eine Stopp-Karte oder einen Motorschaden. Legeklassiker im alten neuen Kleid, eine erfreuliche Wiederauferstehung.</p>	<p>Rommé 10 beruht auf der alten Form des Kontrakt-Rommé, es hat 10 vorgegebene Runden und pro Runde eine festgelegte, vorgesehene Aufgabe, die die Spieler erfüllen müssen, der Schwierigkeitsgrad steigt von Runde zu Runde an. Die Mindestauslage steigt in jeder Runde, ab Runde 4 muss man Karten dazunehmen.</p>
<p>* W & L * OLIX Legespiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Reiner Knizia Der Name gibt die Spielfiguren vor, die aus eigenen und eventuell auch fremden Steinen gebildet werden sollen, O, L, eine Linie und eine Diagonale auf einem Quadrat von 11 x 11, der Wert jeder Figur entspricht der Anzahl der eigenen Steine in der Figur. Jede Figur wird im Zug ihrer Entstehung gewertet, bei Erweiterung wird neuerlich gewertet.</p>	<p>CAROLUS MAGNUS Strategiespiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren von Leo Colovini Die Spieler sollen in den Provinzen des Reiches Burgen bauen, um Burgen zu bauen, muss man die Mehrheit in der Provinz haben, die hat man aber nur, wenn man am eigenen Hof die Mehrheit in derselben Farbe hat, Achtung: Die Farben sind nicht den Spielern zugeordnet. Wer zuerst 10 Burgen baut, gewinnt.</p>	<p>Verrat! Positions- und Sammelspiel für 4 Spieler ab 12 Jahren von Tom Kremer Die Spieler führen Wesire und versuchen den Sultan zu stürzen, dazu brauchen sie von jeder der 6 Machtkarten mindestens eine. Er bekommt sie an den Reichsgrenzen, muss aber auch lang genug bei Hof anwesend sein, um dort nicht an Einfluss zu verlieren, wer diesen Widerspruch am besten bewältigt, wird gewinnen. Die Spieler sagen Aktionen an, müssen sich aber nicht daran halten, und können verhandeln.</p>
<p>Tabula Rasa Legespiel mit Karten für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Reiner Knizia Im Spiel sind 10 Ländereien, die eigenen Ritter werden an die Ländereien gespielt, wer dort meisten Ritter besitzt, gewinnt die jeweilige Länderei. Die Karten können an Kärtchen passender Zahl oder passender Farbe angelegt werden. Sind alle Karten gelegt, wer die meisten Ritter, hat bekommt die Länderei, wer die zweitmeisten hat, die Schatzkarte mit dem Wert 1. Als Bonus gibt es die Burg, wenn bestimmte Zusatzbedingungen erfüllt sind.</p>	<p>GEHEIM CODE Denk- und Deduktionsspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Alex Randolph Im Spiel sind 48 Karten mit bekannten historischen Persönlichkeiten und 48 Regelkarten mit insgesamt 96 Geheim Codes. Auf den Regelkarten sieht man einen Code. Durch Ablegen der Karten an bestimmten Stellen für "passt" oder "passt nicht" in den Code versuchen die Spieler ihre Karten loszuwerden, wer sich seiner Sache sicher ist, legt seine Handkarten auf einmal in der richtigen Reihenfolge aus.</p>	<p>* Winning Moves USA * MONOPOLY Card Games Kombinationspackung der beiden Kartenspiele Free Parking und Waterworks, die auch unter den Titeln „Leaky Pipe“ und „Feed the Meter“ erschienen sind. MONOPOLY GIFT PACK Came Calcultor & Players Guide Book, Geschenckpackung für Monopoly Fans</p>
<p>* Wallace Martin * Mordred Historisches Spiel für 3-4 Spieler von Martin Wallace Die Spieler sind Helden der Tafelrunde und sollen für König Artus die verwüsteten Ländereien in Wales wieder in Besitz nehmen, mit Mordred als Gegner. In jeder Runde entscheidet der Spieler, auf welcher Tabelle er würfelt: Bei geringem Risiko gibt es wenige Punkte, aber auch keine Hilfe für Mordred, für viele Punkte ist das Risiko hoch. Mit den Punkten kann man bauen oder Mordred angreifen.</p>	<p>HER DAMIT Karten/Legespiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Reiner Knizia Der Geber der Runde legt Karten nacheinander offen auf den Tisch. Alle anderen überlegen, wann genug Punkte auf dem Tisch liegen, um zuzugreifen. Wer zuerst "Her damit!" ruft und klopft, bekommt alle Karten und legt sie verdeckt vor sich, jeder bis zu 3 Stapel, aber eine Karte im ersten Stapel kann sich auf den dritten auswirken.</p>	<p>Dutch Inter City Eisenbahnspiel für 3-6 Spieler von Han Heidema Jeder Spieler in aufsteigender Kartenreihenfolge darf Aktien einer Gesellschaft versteigern. Alle Direktoren einer Gesellschaft dürfen gleichzeitig versuchen, Strecken zu kaufen. Alle Aktienbesitzer erhalten gleichzeitig ihre Dividenden. Die Reihenfolgekarten werden neu verteilt. Dieser immer gleiche Ablauf wiederholt sich bis zur letzten Runde. Sind alle Streckenabschnitte erworben, gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.</p>
<p>* West End Games * ZOON Kartenspiel für 2 Spieler von Migou Auteur 2 Decks pro Packung, vier verschiedenen Packungen, je 2 Decks seitlich mit „Europa“ bzw. „Bigear“ markiert RHINOGOTS MONKUS, 6002, Europa WARUS BOARIX, 6003, Europa ZOON ZYONS, 6004, Bigear KROKOKOS PUNGS, 6005, Bigear</p>	<p>LANGE LEITUNG Legespiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren Durch Anlegen von Karten mit verschiedenen Rohrabschnitten versucht jeder, seine eigene Wasserleitung zusammenzubauen - mit Wasserhahn und Auslauf und natürlich ohne Lecks, mit Mindestlänge und unter Einmischung der Mitspieler. MONOPOLY MÜNCHEN für 2-8 Spieler ab 8 Jahren Stadttausgabe München. Metallene Spielfiguren, mit Dose für Spiel-material. Insgesamt optisch sehr attraktiv gestaltet.</p>	<p>Prairie Railroads Eisenbahnspiel für 3-5 Spieler von Martin Wallace Die Aktien der Gesellschaften werden in genau vorgegebener Reihenfolge versteigert, das erste Gebot geht immer an den Eigentümer der vorher versteigerten Linie, danach wird jeweils das erste Schienenstück gelegt. Danach muss der Spieler am Zug entweder einen persönlichen Action Chip wählen und ausführen oder einen Action Chip ziehen. Das Spiel endet wenn der 8 „Dividenden zahlen“ Chip gezogen wurde oder wenn ein Spieler keinen Action Chip spielen kann.</p>
<p>* Wildstorm Production * OVER POWER image Expansion zum Sammelkartenspiel Nicht mehr unter Fleer / skybox, sondern mit Logo Marvel Interactive / Wildstorm Production Starter mit 60 Karten Booster mit 15 Karten OVER POWER X MEN Expansion zum Sammelkartenspiel Booster mit 15 Karten</p>	<p>PIT Kartenspiel um Angebot und Nachfrage für 2-5 Spieler ab 10 Jahren Die Spieler bieten Kontrakte zu bestimmten Waren in Form von Karten an und suchen andere Kontrakte. Jeder versucht, einen der Märkte zu kontrollieren = alle 9 Karten durch Kauf und Verkauf zu bekommen. Gehandelt wird wild durcheinander. Wer seine Warengruppe beieinander hat, klopft auf den PIT-Pad und beendet damit den Handel. Wer nach mehreren Runden zuerst 500 Punkte erreicht, gewinnt.</p>	<p>Union vs. Central Eisenbahnspiel für 2 Spieler von Dieter Danziger Eine ungewöhnliche Variante eines Eisenbahnspiels, da nur für 2 Spieler, jeder hat ein Deck von 90 Karten, das je nach Spielvariante unterschiedlich zusammengesetzt ist, das Spiel hat auch unterschiedliche Siegbedingungen. Ein Spielzug besteht aus Karten tauschen oder Produktion von Gütern oder Transport von Gütern durch Bewegen der Züge oder Spielen einer Karte aus der Hand.</p>
	<p>ROMMÉ 10 Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren</p>	

* Witt Spiele *

SUMERA

Konstruktions- und Positionsspiel
für 2-4 Spieler

von Hartmut Witt mit Ideen von Frank

Schaubrenner

Überarbeitete Neuauflage von „Mauern Babylon“,

Spielziel ist ein großes Gebiet zu besitzen, in

dem möglichst viele Ehen geschlossen wurden.

Mit Regelvarianten für Kinder ab 5 Jahren

* WIZARDS OF THE COAST *

BATTLETECH MECHWARRIOR

Expansion zum Sammelkartenspiel

5 verschiedene Booster á 15 Karten

LAND, AIR & Sea

Würfelspiel

für 2 Spieler von Jonathan Tweet

Papier- und Bleistiftspiel, man braucht einen

beliebigen Würfel, vorgeschlagen wird ein 12-

Seiter. Die Spieler schreiben Würfelergebnisse in

vorgegebene Felder. Die Ziffern in Boxen einer

Zone werden multipliziert, wer die höhere Ziffer

hat, kontrolliert die Zone.

MAGIC The Gathering

CLASSIC SECHSTE EDITION

Expansion zum Sammelkartenspiel

Starter mit 75 Karten, WOC21068

Booster mit 15 Karten, WOC21058

MAGIC Die Zusammenkunft

MERKADISCHE MASKEN

Expansion zum Sammelkartenspiel

Turnierpackung mit 75 Karten, WOC21080

DROHENDER DUNKELWALD, WOC21084

RUF DER REBELLEN, WOC21076

ZWIESPÄLTER, WOC21083

Dazu 3 verschiedene Booster mit Artikelnummer

WOC21078

MAGIC The Gathering

CLASSIC SIXTH EDITION

Expansion zum Sammelkartenspiel

Starter mit 75 Karten, WOC06533

Booster mit 15 Karten, WOC06534

MAGIC The Gathering

MERCADIAN MASQUES

Expansion zum Sammelkartenspiel

Tournament Pack mit 75 Karten, WOC06108

DEEP WOOD MENACE, WOC06061

DISRUPTOR, WOC06060

REBEL'S CALL, WOC06577

TIDAL MASTERY, WOC06059

Dazu 3 verschiedene Booster mit Artikelnummer

06570

MAGIC The Gathering

PORTAL Three Kingdoms

Starterset zum Sammelkartenspiel für 2 Spieler

2-Spieler-Set für Anfänger, 2 vorsortierte 30-

Karten-Decks, WOC17055

Booster dazu, 10 Karten, WOC17057

MAGIC The Gathering Starter Set

Fertig gemischte Decks, Starter-Level

Set für 2 Spieler, WOC17048

dazu Booster mit 15 Karten, WOC17044

einzelne Decks mit je 40 Karten

Time Curse, WOC17071

Impaler, WOC17072

Goblin Assault, WOC17074

MAGIC The Gathering

URZA'S DESTINY

Expansion zum Sammelkartenspiel,

WOC06565 - 4 vorsortierte Decks - Expert-Level:

Assasins

Battle Surge

Enchanter

Fiendish Nature

WOC06560 – Booster mit 15 Karten

MAGIC the Gathering

URZA'S LEGACY

Expansion zum Sammelkartenspiel, 4 vorsortierte

Decks, Expert-Level:

Crusher

Phyrexian Assault

Radiant's Revenge

Time Drain

Booster, 15 Karten mit Premiumkarten, nur ein

Booster-Bild

MAGIC The Gathering

World Championship Tokyo 1999

Deck der Finalisten August 1999

Kai Budde, WOC 06016

Mark Le Pine, WOC 06078

PoKéMoN

Sammelkartenspiel zur Comic-Serie, Advanced

Level

Verschiedene Themendecks zu 60 Karten, alle

mit gleicher Nummer

Blackout

Brushfire

Overgrowth

Zap!

PoKéMoN

Sammelkartenspiel zur Comic-Serie, Advanced

Level, deutsche Ausgabe

Verschiedene Themendecks zu 60 Karten,

Artikelnummer WOC21133

Blackout

Buschfeuer

Überwuchs

Zapp!

Dazu Booster mit 11 Karten, drei verschiedene

Titelbilder, Artikelnummer WOC21111

PoKéMoN

Sammelkartenspiel zur Comic-Serie, Starter Level

2-Spieler-Starterset, mit 2 Decks á 30 Karten + 1

holographische Karte

PoKéMoN FOSSIL

Expansion zum Sammelkartenspiel

Booster mit 11 Karten

2 Themen-Decks

PoKéMoN Jr adventure game

Pokémon Emergency 1

Kartenspiel zum Comic/Sammelkartenspiel/

Konsolenspiel für 1-6 Kinder von 6-8 Jahren

Design Wizards of the Coast, auf der Packung

sind die Logos von Hasbro, MB, WoC und

Nintendo. Komplettes Spiel, mehrere Abenteuer

erhältlich.

PoKéMoN Jungle

Sammelkartenspiel zur Comic-Serie, Advanced

Level

2 Themendecks zu 60 Karten

Power Reserve, WOC06065

Water Blast, WOC06066

What Were You Thinking?

Partyspiel

für 4 oder mehr Spieler ab 10 Jahren

Auf Fragen schreibt man Antworten hin, wer die

meiste Zustimmung zu seiner Antwort bekommt,

gewinnt. Ähnlich „Nobody is perfect“ oder

„Lexikon-Spiel.“

XENA Warrior Princess BATTLE CRY

Erste Expansion zum Sammelkartenspiel

6 verschiedene Decks, alle mit gleicher

Seriennummer

Contacts & Seers, green/blue

Dirty Dees, blue/red

Divine Wrath, blue/red

Immortal Favor, green/Blue

Rough Ridersm red/green

Siege Engine, red/green

* Zoch zum Spielen *

Die MAUER

Positionsspiel

für 3-6 Spieler ab 8 Jahren

von Thomas Fackler

Jeder Spieler bekommt einen Bausatz aus 7

Steinen, die Spieler bauen eine gemeinsame

Mauer, dabei versucht jeder, seine Steine als

erster loszuwerden, für nicht verbaute Steine

gibt es Minuspunkte. Angebaut werden darf am

Ende, Turm nicht an Turm, Tor nicht an Tor und

Turm nicht an Tor, wer bauen darf, wird

ausgeknobelt, je nach dem wer welches Teil in

der Hand hält.

Schrille Stille

Musikspiel

für 3-6 Spieler ab 10 Jahren

von Peter Wichmann

In der Eröffnungsphase werden die Plattenlabels

verteilt. Dann sucht jeder aus 7 blind gezogenen

Einflusschips 5 heraus und hält sie geheim,

danach legt er die Chips und die Einflusstheine in

die CD, dann wird der CD-Player gefüllt, dann

dessen Drehscheibe gedreht und alles

ausgewertet, danach gibt es Siegpunkte für die

Platzierung des eigenen Labels in den Top Six,

die neue Nr. 1 und den Aufsteiger der Woche,

Verlustpunkte für falsche Tipps und Absteiger.

TRIQUA

Kreativitäts- und Legespiel

für 1-3 Spieler ab 5 Jahren

von Christian Vierus

Mit vielen bunten Teilen kann man vorgegebene

Aufgaben erfüllen oder eigene Stimmungsbilder

legen, Bildquadrate auffüllen und damit

Konzentration und räumliches Denken schulen,

es ist auch eine sogenannte „Wettkampfvariante“

angegeben, wenn man gegeneinander antreten

möchte.

* 2F-Spiele *

FRISCHFLEISCH

Positionsspiel

für 2-6 Spieler ab 18 Jahren

von Friedemann Friese

Und wieder hat Friedemann Friese eine bissige

Satire zum menschlichen Verhalten geliefert, er

hält uns einen drastischen Spielegel vor: Jeder

Spieler muss 6 Personen möglichst lebend durch

die Wüste bringen, und wenn die Nahrung

ausgeht, muss man entscheiden, ob man nicht

doch ein Mitglied einer anderen Expedition

auffrisst, bevor man selbst verhungert.