

Spiele Almanach 1991

zusammengestellt von Dagmar de Cassan

Diese Zusammenstellung der 1991 erschienenen Spiele soll einen Überblick über die Neuerscheinungen ermöglichen. Soweit bekannt, wurde bei Neuauflagen auf eventuelle andere Titel früherer Ausgaben hingewiesen, ebenso auf Lizenzausgaben in deutscher Sprache. Nicht namentlich angeführt wurden alle Lotto-, Domino- Memory-, Puzzle- und sonstige Varianten bei Kinderspielen mit Figuren aus TV, Film oder Comics, und auch nicht die diversen Module oder Ergänzungen zu Rollenspielen, sowie Spielesammlungen. Ebenso fehlen Spielbeilagen in Zeitschriften und reine CoSims.

* Abacus *

AFRICAN QUEEN

2 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Alex Randolph

Laut Autor Alex Randolph eine alte afrikanische Dame-Variante, von der ein alter Oberst behauptete, daß sie existiere, und die er dann erfinden mußte, weil er sie nirgends finden konnte. Ein Spielplan mit Löchern, 14 Figuren für jeden Spieler und Zugmöglichkeiten mit und ohne Sprung sowie Fangen sollen zum Spielziel führen, alle gegnerischen Figuren zu fangen oder bewegungsunfähig zu machen. Wunderschöne Ausführung in Holz.

DICKE KARTOFFELN

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Doris Matthäus & Frank Nestel

Ein landwirtschaftliches Spiel im Spannungsfeld von Ökologie und Ökonomie nun neu herausgegeben in der Version für 6 Personen, kann der Bio-Bauer auch der reichste Bauer werden?

FLOTTE KRABBE

2 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Sid Sackson

Die Krabben veranstalten am Strand ein Rennen, jedes in seiner Reihe, treffen sie sich dabei in einer Spalte, so hat dies Folgen für die nächsten Züge. Wer zuerst alle 9 Krabben über die Distanz bringt, hat gewonnen.

KÄPT'N BUDEL

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Joe Nikisch

Nach einem alten Plan soll der Piratenschatz ausgebuddelt werden, der Spielplan besteht aus Würfeln, die während des Spiels dauernd gedreht werden und somit einen sich ständig verändernden Spielplan bieten, hat man einen Würfel durch seine sechs Ebenen gedreht, kann man fündig werden. Sehr schöne Holz Ausführung.

PONY-EXPRESS

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Alan Moon

Den legendären Ritten des Pony-Express nachempfunden ist dieses Spiel. Zuerst versucht man durch Einsetzen von Chips die besten Pferde zu ersteigern und durch Ablegen von Karten deren Einlaufquoten zu verbessern, und dann gehen die Pferde an den Start für den Ritt zur Stadt - wer unterbietet am besten beim Würfeln und gewinnt dadurch das Rennen?

* Amigo *

BAHA

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Bei diesem Kartenspiel geht es nicht wie üblich darum, die meisten Stiche zu

machen, ganz im Gegenteil, wer die wenigsten Stehe macht, gewinnt. Und das bedarf einiger Raffinesse im Einsatz der eigenen Karten.

CASABLANCA

2-8 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Eric Solomon

Es war einmal in Casablanca - ja so ziemlich wie bei Hurnphrey Bogart, Agenten, krumme Geschäfte und jede Menge Korruption und Bestechung, also bekommt nur der mit allen Wassern gewaschene Agent den schwarzen Koffer.

GOLD AM YUKON

3-6 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Goldrausch im Wilden Westen, man geht in Gruppen in die Wildnis um Gold zu suchen. Wer seinen Besitz beanspruchen will, muß einen Claim abstecken, aber da die anderen das auch wollen, muß man sich jeden Meter erkämpfen.

T.M.H.TURTLES - DAS PIZZA-SPIEL

2-6 Spieler ab 5 Jahren

Wer hat genug Frechheit um die passenden Pizzakarten zu erobern, nur die delikatesten Stücke behält man sich, die anderen muß der nächste schlucken, aber der hält auch nicht still nur ein Turtle-Schild sichert den Gewinn.

TUTTI FRUTTI

2-6 Spieler ab 6 Jahren

Ein Fruchtsalat als Spielkarten, jeder Spieler macht eine neue Komposition, aber sobald 5 gleiche Früchte oben liegen, muß geklingelt werden, Schnelligkeit bringt den Gewinn.

* Abalone *

PYRAMIS

2 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Yves Prince

Wieder ein schönes Spiel in schwarz-weiß aus dem Haus Ababne, diesmal eine Pyramide als Spielfeld, an den Kanten gezackt, die Spielsteine sind quadratische Plättchen, die wechselweise angelegt werden. Wer hat als erster fünf und nur fünf über die Kanten zusammenhängende Plättchen?

* ASS *

ABENTEUER USA

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Karin Mobring

Ein Spiel für den, der Amerika nicht kennt und etwas über Land und Leute lernen möchte oder zeigen möchte, was er schon weiß. In drei Schwierigkeitsstufen.

BART SIMPSON KARTENSPIEL

2-10 Spieler ab 8 Jahren

Die Simpson Familie unter dem Motto: Wer bei diesem Spiel an sich denkt, hat an alles gedacht.

C'EST LA VIE

2-5 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Martin Keß, Thomas Strübing

Eine Dachwohnung in einem Altstadthaus bringt die besten und die schlechtesten Seiten der potentiellen Neumieter und der bereits darin Wohnenden zum Vorschein. Immobilien real.

CARACALLA

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Herbert Schützderer

Im Rom Caesars war Baden einer der kulturellen Schwerpunkte und dies soll das Spiel nachvollziehen. Wer besetzt welches Wasserbecken und wer darf mitbaden

MANTA

3-6 Spieler ab 8 Jahren

Ein Spiel für die Opel-Manta-Fans, man muß Mantas hochfrisieren und Friseurinnen becirren - ein In-Spiel für Insider.

POLICE ACADEMY

2-6 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Mike Dran

12 Ausbrecher sind einzufangen, es gewinnt das beste Team in den Straßen von Manhattan. Angelehnt an die Fernsehserie.

RETTET DEN REGENWALD

3-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Angelika Will, Jürgen Lange

Ein kooperatives Konkurrenzspiel um die Ökologie des Regenwaldes in Zusammenarbeit mit WWF und anderen Organisationen.

WERNER VOLLE SOCKE!

2-8 Spiele; im Werner-Alter

Die Abenteuer der Comic-Figur in Spielform.

WORLD CUP

2-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Karl-Heinz Hageni, Gernot Erichsen
Als Manager eines Tennisprofis versuchen Sie das Optimum aus ihren Spielern herauszuholen, sowohl sportlich als auch finanziell. Das Spiel wurde in SAT1 als hervorragende Leistung bei einem Erfinderwettbewerb vorgestellt.

ZOTTY - ABC Bingo

2-5 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Angelika Will, Jürgen Lange

Nach dem Bingo-Prinzip wird das Alphabet geübt. Lernspiel für Vorschule und Volksschule.

ZOTTY - 1 x1 spielend lernen

24 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Angelika Will, Jürgen Lange

Spielend rechnen lernen, das Ergebnis kennen und doch nicht draufziehen können, weil der Weg blockiert ist - für Schulanfänger und Rechenbegeisterte.

ZOTTY - Gute Nacht

2-5 Spieler ab 3 Jahren

Autor: Angelika Will, Jürgen Lange

Ein Spiel für den Tagesausklang, um bekannte Märchenfiguren, der Pirat, die Prinzessin, der Drache - alle wollen schlafen gehen.

ZOTTY - Rate-Zoo

2-5 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Angelika Will, Jürgen Lange

Ein Ratespiel um Tiere aus aller Welt, sie müssen beschrieben und nach dieser Beschreibung erraten werden.

ZOTTY - Sicher auf dem Fahrrad

2-5 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Angelika Will, Jürgen Lange

Aktive Verkehrserziehung mit Fragen zum Fahrrad - Ausrüstung, Sicherheit, Verkehrsregeln.

ZOTTY - Zirkus-Zotty

2-6 Spieler ab 4 Jahren

Autor: Angelika Will, Jürgen Lange

Memory-Variante mit Würfeln um die Kostüm-Teile des Clowns.

* Avalon Hill *

ADEL VERPFLICHTET

2-5 Spieler ab 12

Autor: Klaus Teuber

Das Spiel des Jahres 1990 in der amerikanischen Ausgabe.

ADVANCED CIVILIZATION

zum Grundspiel, ab 12 Jahren

Autor: Bruce Harper, Francis Tresham

Das Ergänzungsset zu Civilization mit neuen Katastrophen-Karten und größerer Vielfalt der Kulturen. Nur mit dem Grundspiel zu verwenden.

BLACKBEARD

1-4 Spieler ab 14

Autor: Richard Berg, Don Greenwood

Ein Strategie-Spiel aus der Zeit der Piraten, mit einem speziellen Hinweis auf Solitär-Spiel-Möglichkeit.

REPUBLIC OF ROME

3-6 Spieler ab 12

Autor: Richard Berthold, Robert Hainer

Ein Brettspiel mit diplomatischen Zügen, in dem jeder Spieler eine Fraktion des Senates im Kampf um das Amt des Konsuls in Rom zu Zeiten Julius Caesars verkörpert.

* Avril & Floreal *

GUILLOTINE

2-4 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Philippe Hernandez

Die Revolution und ihr Konvent haben viel zur Entwicklung beigetragen, aber es gab auch zu viele Intrigen und Denunzianten. Jeder Spieler führt eine der vier Parteien im Konvent und muß für seine Abgeordneten die Wiederwahl erreichen, ohne am Schaffott zu enden.

* Bennat *

TRE-GAM

3 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Christian Bennat

Eine Backgammon-Variante für 3 Personen, im Eigenverlag produziert

* Bibo's Spielidee *

REPORTER

3 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Berthold Vilbusch

Ein Würfelspiel für die ganze Familie

TRI-LOGIE

2 Personen ab 10 Jahren

Autor: Berthold Vilbusch

Taktikspiel

* CBD-Spiele *

REISE INS LICHT

2-4 Spieler ab „einem Alter, in dem man bereit ist zu wachsen.

Autor: Rolf Herkerf

Die Mitspieler stellen sich einer Reise durch die Planeten, die eine Reise ins eigene Ich sein soll, sie müssen lustige, aufregende und meditative Abenteuer einzeln und allein zu bestehen. Wer der Sieger ist, kann nur herausfinden, wer das Spiel gespielt hat.

STOP OVER WIEN

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Cebedus

Ufos wurden über Wien gesichtet, die Reporter versuchen von ihnen Photos zu bekommen, und diese in die Redaktion zu schicken. Dazu

müssen sie mit den Aufnahmen ihre eigene Sendeantenne erreichen. Auf der Rückseite gibt es noch ein zweites Spiel, TOP SECRET, in dem alle Reporter das Redaktionsgebäude erreicht haben und jetzt versuchen müssen, ihre Story auf die Titelseite zu kriegen. Das Spiel existiert in der gleichen Ausstattung für viele deutsche Städte.

* Challenge *

S.F.X. THE SOUND EFFECTS GAME

2-8 Spieler ab 8 Jahren

Autor: S. Simonini

Sofern man im Besitz eines CD-Players ist, kann man bei diesem schnellen Spiel gewinnen, wenn man am besten die Geräusche den vorher gezogenen Bildkarten zuordnen kann.

* DSD – Demand Spiele *

WER IST WER?

4-8 Personen ab 12 Jahren

Autor: M. Merlin

Wer kennt wen wie genau? Genau darum geht es in diesem Spiel. Ein heißes um den Brei reden, um nicht zuviel zu verraten, aber auch nicht zu wenig.

UFO

2-4 Personen ab 10 Jahren

Autor: M. Merlin

Konstruktion eigener Raumschiffe, Kolonisation fremder Planeten und danach Rohstoffgewinnung zur Weiterverarbeitung in den eigenen Fabriken. Handel mit anderen Völkern - aber da sind auch noch die UFO's, und nur wer gute Beziehungen zu den Nachbarn hat, hat Chancen gegen die UFO's.

* Doris & Frank *

TANTE TARANTEL

3-5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Doris Manhaus, Frank Nestel

Tante Tarantel, von Beruf Spinne, hat mehrere Käferfamilien eingefangen und lebendig im Netz für schlechte Zeiten gelagert. Aber der Vorrat kann noch laufen und hat einen Notausgang gefunden. Jetzt muß man nur noch an Tante Tarantel vorbei und aus dem Netz hinauskommen - aber Achtung, die anderen Käfer drängeln auch.

* Domino-Verlag *

FÜNF VOR ZWÖLF

Floh-Spiel

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Christine Zeller

Die Umweltuhr steht auf Fünf vor Zwölf und es liegt an den Mitspielern, durch pfffige Antworten das Durcheinander zu beseitigen oder ersticken wir doch im Müll.

* E&A Publications *

DAS LUSTSPIEL

ab 18 Jahre

Autor: Stefan Weber

Ein Spiel der österreichischen Show-Truppe Drahdwaberl um Sex und Lust mit dementsprechendem Material und Themen - Ziel ist die Kontaktpflege, weiteres sei diskret verschwiegen.

NOCHTSCHICHT

2-6 Spieler ab 16 Jahren

Autor: Günter Brödl

Mitternacht. Das heutige Ostbahn-Kurti und die Chefpfarte-Konzert in einem idyllischen

Schutzhaus inmitten einer Schrebergarten-Siedlung wurde nach massiven Anrainer-Protesten von der Exekutive vorzeitig beendet. Jetzt verstauen die Roadies die Anlage im Bus, der Wirt reibt sich - ob des erfreulichen Umsatzes - zufrieden die Hände, und die sechs Musikanten blicken hinunter auf die Lichter der Stadt. Sie wissen: Diese Nacht wird lang und laut und heiß. Das Konzert war erst der Auftakt. Jetzt ist „NOCHTSCHICHT“. Und so macht sich jeder, seine Gage von AS 5.000,-- in der Tasche, auf den Weg in die Nacht.

* Ebel *

MONDKÄLBERTREIBEN

2-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Martin Ebel

Ein gewichtiges und schönes Spiel, jeder hat eine Schale vor sich mit seinen Mondkälber-Kugeln und muß nun alle seine Kugeln durch geschicktes Stoßen in den gegenüberliegenden Krater treiben. Besonders bemerkenswert durch die Ausstattung.

* Edition Perlhuhn *

KLEIN-TIVOLI

4 Kinder ab 5 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Man dreht das Lokomotiv-Karussell und versucht von jeder Bude ein Kärtchen zu sammeln, man kann zu jeder Bude nur einmal und muß genau zum Punkt vor der Bude. Und Großmutter kreiselt mit und paßt auf, das auch jeder drankommt. Besonders hervorzuheben ist wie immer die bestechend schöne Ausstattung.

KOPERNIKUS

2-4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Ein astronomisches Konstellationsspiel, durch Ablegen sollen Sternkonstellationen erreicht werden

KULA-KULA

3-5 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Ein Brauch auf den Salomon-Inseln ist Ketten-Schenken im doppelten Sinn. Man verschenkt Ketten aus Muscheln, die man vorher selbst geschenkt bekam, und je länger diese Schenk-Kette wird desto wertvoller wird das Geschenk, da die Kräfte der jeweiligen Besitzer auch ihr zuteil werden.

RASENDE RÜBE

4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Wenn Drachen dumm sind müssen sie ins Riesengebirge, Rüben zählen und das ist den Drachen im Spiel auch passiert. Daher sind sie ziemlich biestig wenn die Spieler versuchen Rübengärten zu besetzen.

* Edition Spielkunst *

ASCALION

2-4 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Jack Kittredge, Peter Obtko, Bill Eberle, Mick Ado

Deutsche Ausgabe des 1982 bei EON erschienenen Spiels. Auf einem mythischen Kontinent müssen Barbaren-Völker kultiviert und zivilisiert werden durch Handel, Entwicklung und Diplomatie. Drei Städte zu bauen ist das Spielziel.

* Editoy *

BERGSTEIGERSPIEL

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Urs Waldvogel

Im Anmarsch zum Start der Tour werden möglichst viele Ausrüstungsgegenstände gesammelt, ohne die festgelegte Grundausrüstung kann der Berg überhaupt nicht bestiegen werden. Je besser die Ausrüstung, desto schneller steigt man auf. Gipfelsieg bedeutet Spielsieg.

MYSTERY

2 Personen ab 10 Jahren

Eines der Spiele, wo man die gegnerische Grundlinie erreichen und im Gegenzug behaupten muß, ohne geschlagen zu werden, nur diesmal mit offenliegenden und verdeckten Ziffern, und der Stein an der Grundlinie zum Sieg muß die 4 sein.

* Egetmeyer *

ECCO

1-10 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Moritz Egetmeyer

Ein Kartenspiel, jeder Spieler beschreibt ein abstraktes Bild, die anderen müssen dann die Beschreibung richtig zuordnen.

* Eurogames *

DROIDS

1-4 Personen ab 12 Jahren

Autor: Dominique Erhard

Verschiedene Szenarien, man programmiert seinen Roboter mit verschiedenen Befehlen vor, die für bestimmte Spielteile gelten. Die Spielkiele wechseln je nach Szenario. Besonders hervorzuheben ist die gelungene Ausstattung.

LE PARESSEUX

3-6 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Dominique Teller

Ein taktisches Spiel bei dem man schläft? Ja, so ähnlich. Wer ist das langsamste Faultier, der letzte im Nest? Und gegnerische Faultiere dürfen auch nur bewegt werden, wenn sie nicht schlafen.

VERTIGO

2-4 Spieler ab 12 Jahren

Autor Sylvie Rodriguez, Philippe des Pallieres

Auch aus diesem Haus ein Umweltspiel. Im UN-Hauptquartier wird über Gesetzesvorlagen abgestimmt, die die Führer der einzelnen Länder einbringen. Jeder will schneller wachsen als der Nachbar, geht damit aber auch ein erhöhtes Risiko ein. Wer schafft am besten den Balanceakt?

* Fackler *

DIE ABTEI DER WANDELNDEN BÜCHER

5 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Thomas Fackler

Ein an Umberto Eco's „Der Name der Rose“ angelehntes Spiel in absoluter Luxusausführung, die Buchstaben eines Wortes werden in Büchern versteckt und müssen von den Spielern gefunden werden. Die verwendeten Materialien sind mit ein Grund für den Preis von 1200.- DM.

* Fanfor-Verlag *

HACKER

3-6 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Valentin Herman

Jeder Spieler ist Mitarbeiter in einem Computer-Konzern. In jeder der Abteilungen ist ein

Computer mit Geheimcode gesichert durch Password. Die Arbeitszeit am Terminal ist limitiert und die eigene Priorität muß verteidigt werden.

* Fata Morgana *

DER WAHRE WALTER

4+ Spieler ab 12 Jahren

Autor: Urs Hostettler

Ein Rate- und Vexierspiel aus persönlichen Aussagen, wer die Mitspieler kennt, hat Vorteile, daher gibt es ein Handicap-System.

TICHU

2 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Urs Hostettler

Ein Kartenspiel auf chinesischen Prinzipien, behauptet zumindest Fata Morgana.

* F.X.Schmid *

AUF ACHSE

2-6 Spieler

Autor: Wolfsarm Kramer

Das Spiel des Jahres 1987 um optimale Ausnutzung von Frachtaufträgen jetzt mit gesamtdeutschem Spielplan.

BAUERNSCHLAU

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Tom Schoeps

6 Bauern wetteifern um wertvolles Weideland und die besten Schafe. Wer hat zuerst seine Koppel eingezäunt und die schwarzen Schafe auf Nachbars Grund getrieben?

DIE BOSSE

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Sid Sackson

Reihe: Kompaktspiel

Zur Freude all jener, die Venture nicht mehr bekommen haben, hier ist es als „Die Bosse“. In neuem Gewand das alte Spiel, ein Vergnügen für alle Freunde von Wirtschaftsspielen, schon ein Klassiker.

BUNNY ZICK ZACK

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Doris Matthäus, Frank Nestel

Reihe: Kompaktspiel - Allerlei Spielerei

Ein Hasenrennen mit Einlaufwette, wer schafft die maximalen Punkte.

COCONUTS

2-4 Spieler ab 7 Jahren

Autor: F.J. Lamming

Ganz nach dem Motto „Wer hat die Kokosnuss geklaut? - versucht jeder Spieler seine Kokosnüsse zuerst zu finden, und dann vor der Grimassibande in Sicherheit zu bringen.

DOLLARFIEBER

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Das Börsenbarometer für sechs

Anlagebereiche bestimmt das Spielgeschehen in den 30 Tagen bis Börsenschluß.

GEISTESBLITZ

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Ein Wortspiel im Stil der alten Buchstabenkette, Bestandteile des letzten Wortes sind Start für das neue - wer hat rechtzeitig ein passendes Wort parat?

GAUNERTRIO

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Heinz Meister

Reihe: Kompaktspiel - Allerlei Spielerei

Ein Kombinationsspiel, 7 Gangster verunsichern alle braven Bürger, drei davon muß man finden. Einer gibt Tipps, die anderen zerbrechen sich

die Köpfe, um die Bösewichter zu finden.

GIRLTALK

2-6 Mädchen ab 10 Jahren

Mädchenthemen in poppiger Aufmachung, wer die Aufgaben erfüllt, bekommt Zukunftskarten fürs Finale.

HYDRA

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Gilbert Levy

Reihe: Kompaktspiel

Ein graphisch extrem hübsch gemachtes Legespiel, wer ergattert die Hydra mit den meisten Köpfen - hat sie mehr als drei Köpfe, gibt es Zusatzpunkte. Nur ja kein freies Ende heu umliegen lassen oder gar verbarrikadieren.

MILLIONENPOKER

3-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Klaus Kreowski

Reihe: Kompaktspiel

Noch ein kleines Spiel um viel Geld, eher im Gangster- als im Wirtschaftsrnlieu.

WÖRTER WÜRFELN

ab 8 Jahren

Reihe: Kompaktspiele - Allerlei Spielerei

Wörter aus dem Würfelbecher - wer schafft mehr und schneller.

* Franckh Kosmos *

HOTU MATUA

2 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Ein Spiel um die Inseln der Südsee, wer zuerst durch geschicktes Einsetzen der Würfelstäbe mit seiner Flotte drei Inseln in Besitz nimmt, hat gewonnen. Besonders schöne Ausstattung und Graphik.

* Franjos *

CAN'T STOP

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Sid Sackson

Eine Neuauflage des Klassikers von Sid Sackson in völlig veränderter Form, aber nur hinsichtlich Ausstattung, es wurde ein Thema hinzugefügt. Die Regeln und damit das Spiel selbst blieben völlig gleich.

* Gibson Games *

SHERLOCK HOLMES, THE CARD GAME

3+ Spieler ab 8 Jahren

Sherlock Holmes und Dr. Watson wieder

in den Straßen von London. Kartenspiel. Illustrationen aus den Originalveröffentlichungen der Geschichten erhöhen die authentische Atmosphäre dieses Spiels.

* Grendel Spiele *

SHOWDOWN

2 oder 4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Thomas Hassan

Ein Spiel aus dem Wilden Westen um die Revolverhelden und High Noon. Zuerst mobilisiert jeder sein Trüppchen, sucht Verbündete, wirbt Revolverhelden und versucht die Gegner mit Raufereien und eventuell auch Schießereien zu demoralisieren. Im zweiten Teil, dem ShowDown, wird nur noch geschossen, wer übrig bleibt gewinnt.

* Haaker Spiel *

HIGHWAY

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: K.H.Haaker

Eine taktische Mensch-ärgere-Dich-Variante im Parkplatzsuch-Milieu.

* Haba *

DONNERWETTER

2-4 Spieler ab 10 Jahre

Autor: Peter Lewe

Reihe: Grüne Schachtel – Familienspiele

Wie wird das Wetter? Und welcher Wetterfrosch schafft die besten Prognosen? Wer sitzt am Ende auf der obersten Leitersprosse?

EULENZAUBER

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Erich Manz

Reihe: Grüne Schachtel – Familienspiele

Durch diese Neuauflage bei Haba wird das Schweizer Spiel „Verzauberte Eulen“ nun auch einem größeren Publikum zugänglich, die armen Eulen haben durch einen Zauber alle die falschen Köpfe; wer schafft es zuerst, sich die passenden zurückzuholen?

HONIGBÄR UND STACHELBIENE

2-6 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Reihe: Gelbe Schachtel – Kinderspiel

Die Bären sind hungrig und auf Honigsuche, doch Stachelbiene verteidigt ihre Waben, aber legt auch Honigtropfen für die Bären aus.

LUFTIKUS UND SAUSEWIND

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Karin Penntner

Reihe: Gelbe Schachtel

Die Drachen steigen und steigen - je höher, desto mehr bunte Schleifen an der Schnur! Aber da sind die Wolken, die den Kunstflug stören können. Und da kommt es darauf an, wer die Wolken am besten zähmen kann.

RÜBENZIEHEN

2-4 Spieler ab 4 Jahren

Autor: Jürgen Elias

Reihe: Gelbe Schachtel

Die Hasen sind auf Futter-Tour, wer bringt gegen alle Hindernisse die meisten heim? Aber Vorsicht, Gier lohnt sich nicht immer, die guten Karotten verfaulen schneller als gedacht.

TOPFGUCKER

2-4 Kinder ab 5 Jahren

mit Familienregel

Autor: Reinhold Wittig

Reihe: Gelbe Schachtel

Eine Runde sonderbarer Gäste möchte ihre Suppenwünsche erfüllt haben, und dies gilt es nun so gut wie möglich zu tun. Wen stört es schon, wenn manches Gericht seltsam klingt und uns nicht schmecken würde.

* Hans im Glück *

DRUNTER & DRUBER

2-4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Klaus Teuber

Spiel des Jahres 1991, das Spiel um die Bürger von Schilda und ihre Stadt, wer gewinnt die Abstimmung um die Klos und wer nimmt sonst noch Einfluß auf die Gestaltung der abgerissenen Stadt.

* Hanse Stadt Verlag *

LOVE AFFAIRS

1-4 Paare

Autor: Malena Ivarson

Hier ist eine Sextherapeutin ans Werk gegangen, lustig, witzig, zumindest was den Spielplan anlangt. Ob man das Beantworten intimer Fragen witzig findet, um das Pärchen zu finden, das im Schlafzimmer steckt, bleibt dem Spielerpaar selbst überlassen.

* Hartland Trefoil *

SPANISH MAIN

1-4 Spieler ab 11 Jahren

Autor: Francis Tresham

Ein Spiel um Seefahrt, Entdeckung und Kampf in Elisabethanischer Zeit. England und Spanien wetteifern um Reichtum und Macht in der Karibik.

* Heidorn Spielideen *

DUFTENDE SPUREN

2-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Christa und Jürgen Heidorn

Prinzen aus dem Orient müssen die Prinzessin finden - sie müssen auf den Spuren ihrer Parfums wandeln. Drei Düfte müssen durch Ziehen über den Spielplan und Riechen an den darauf verteilten Fläschchen zugeordnet werden.

* Herder / Jumbo *

CORSARO

2-4 Spieler ab 5 oder ab 8 Jahren, je nach Variante

Autor: Wolfgang Kramer

Die Tabajjaner sind ihrem Flammenmeer entkommen und müssen sich nun aus offenem Meer und Sturm auf eine Insel retten, und dort bauen sie sich Boote, um endlich eine rettende Insel zu erreichen - aber da gibt es ja noch die Piraten, die nichts lieber tun als solche kleine Boote kapern. Da hilft nur Zusammenarbeit oder man geht unter.

DER MAULWURF IST IMMER DABEI

2+ Kinder ab 3 Jahren

Egal worauf man gerade Lust hat, der Maulwurf ist dabei und erhöht den Spaß an diesem netten Kärtchen-Spiel.

LAUF, MAULWURF LAUF

2-5 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Hajo Bücken

Reihe: Neues Kleinformat

Gärtner gegen Maulwürfe, der alte Kampf, den die Maulwürfe nur miteinander gewinnen können.

* Herzblatt Spiele *

BIOTOPIA

2-4 Spieler ab 12 Jahren

Nach langen Erfahrungen in der Produktion von Werbespielen bringt Herzblatt nun eigene Spiele heraus, dies ist eines aus der Umweltreihe, Biotope müssen geschützt werden doch dazu muß man erst einmal den Wald erreichen.

POSITION

speziell für Erwachsene

Ein esoterisches Kartenlege-System mit Zeit- und Bildsymbolen, sowie ablesbarer Deutung zum Ausloten der jeweiligen Lebenssituation.

TALENT

1 Spieler ab 12 Jahren

Wer Talent für räumliches Sehen und schnelles Kopfrechnen hat, wird an diesem Spiel Freude haben, durch Anlegen von Karten an bereits gelegte schließt man Labyrinth-Teile und erhält die dadurch eingeschossenen Punkte.

* Hexagames *

COSMIC ENCOUNTER

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Ebenfalls eine deutsche Ausgabe eines lang bekannten Spieles aus den USA sehr komplex und von erheblicher Spieldauer.

KNALLBONBON

4-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Joe Nikisch

Knallbonbons sind gefährlich - daher versucht jeder es so schnell wie möglich loszuwerden oder, Wenns gar nicht anders geht, kontrolliert zu vernichten, damit der Schaden gering bleibt.

MANAGER

3-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Waltraud & Peter Pfeifer

Ein Wirtschaftsspiel, bei dem am Ende nur der Profit zählt, die entscheidenden Elemente sind Aktien, Löhne und Preisbildung.

McMULTI

2 - 4 Spieler ab 10 Jahren

Eine Neuauflage des schon vor einigen Jahren erschienenen Spiels, das seinerseits die deutsche Ausgabe des allseits bekannten und gesuchten Crude war.

MUSKETIERE

2 - 4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: F.J. Lamminger

Die Musketiere reiten diesmal um drei Edelsteine für die Königin gegen Kardinal und Garde, für Ruhm und Ehre und Dukaten.

RES PUBLICA

3-5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Zu Zeiten der Völkerwanderung ist Handel das erste Bindeglied zwischen den wandemden Volksstämmen - später entwickelt sich Kultur, doch der Handel bleibt und dominiert - ein Kurz-Civilization nur mit Karten.

VENDETTA

3-5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Doris Matthäus & Frank Nestel

Im Mafia-Milieu wird um die Nachfolge gestritten, es gibt nur wenige Kandidaten und diese müssen durch Erreichen der Vormachtstellung in einigen Bezirken ihre Fähigkeiten demonstrieren.

* Homo Ludens *

KUCKUCKSEI

4-6 Spieler ab 6 Jahren

Ein Kinderspiel in wunderschöner Holzausstattung.

MENSCHEN, WÜRFEL, TEMPERAMENTE

4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Timm Lossen

Eine Mensch-ärgere-dich-Variante um die Unterschiedlichen Temperamente der Spieler.

* Historien-Spieleverlag *

ROYAL ASCOT

2-12 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Jean du Poel

Man trifft sich in Ascot der Pferde wegen, und um zu sehen und gesehen zu werden. Und wenn man schon da ist kann man ja ruhig ein bißchen wetten. Aber dazu braucht man Insiderinformationen von Stallburschen und anderen Pferdekennern. Wer wettet dann am besten?

* Huki *

AUSGEFLIPPT

4, 6 oder 8 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Cathy Rondeau Dobosz

Ein Kommunikationsspiel um Definitionen zu Themen, aber mit einem Haken: es genügt nicht, die richtigen Begriffe zu kennen, man muß sie lautlos formen und der Partner muß sie von den Lippen ablesen.

CODE CASABLANCA

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Julius Cooper

Ein Spiel zum Thema, das durch „Casablanca“ eindeutig festgelegt ist, Agenten, Geheimakte, verschlüsselte Botschaften, die zu entziffern sind. Und damit es nicht zu einfach ist, kursieren noch 5 gefälschte Akten. Informationen sammeln heißt die richtige Akte finden!

DIE FLIEGENDEN PIRATEN

2 Spieler von 5 bis 12 Jahren

Dieses Spiel ist schon an der Grenze zwischen Spiel und Spielzeug, die Gegner schießen sich gegenseitig Piraten in die Segel, wenn das Schiff Schlagseite bekommt und kippt, hat der andere gewonnen.

DONNERWETTER, SAPPERLOT

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: R. Haysman

12 Symbole werden auf dem Spielplan verdeckt verteilt. Reihum müssen die Spieler versuchen, die Information wiederzufinden, ein falscher Tip kostet eine Trumpfkarte. Wer als letzter noch eine Karte hat, gewinnt.

FORMICA

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: M. Lorrigan, S. Ray

Vier Ameisenhaufen suchen ihre Königin, sie müssen sie als Puzzle zusammensetzen und dazu die Ameisen der anderen fangen; aber da gibt es ein kleines Hindernis, die Steine sind magnetisch, und wird man beim Versuch zu fangen, abgestoßen, ist man plötzlich selbst gefangen.

NACHBARN

2-8 Spieler ab 9 Jahren

Ein Spiel zu einer Fernseh-Serie; jeder Spieler ist ein Drehbuchautor und verfaßt die eigenen Serien mit „seinen“ Nachbarn. Fertige Szenen und Sätze bringen Punkte.

QUICK-WIT

2+ Spieler ab 12 Jahren

Wer zuerst die Buchstaben auf dem Zettel ausgekreuzt hat, gewinnt. Dazu muß man über den Spielplan ziehen und Fragen beantworten, aber die haben es in sich, vor allem die optischen Rätsel! Eine gelungene Variante zu den Trivia-Spielen.

RETTE UNSERE WELT

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Ökologische Zusammenhänge werden spielerisch

vermittelt 500 Fragen zu Regenwäldern, Walen, bedrohten Spezies oder Ozonschicht bringen bei richtiger Antwort Symbolkärtchen. Wer alle einsammeln kann, gewinnt.

* Impuls-Spiele *

GLÜCK IN DER LIEBE

4-10 Spieler ab 18 Jahren

Noch ein Spiel in der Reihe der sogenannten Partner-, Liebes- oder ? Spiele, es nennt sich selbst ein Würfelspiel zum Anbandeln, alles andere sei den Herzfeldern und dem Würfelglück überlassen.

* Jojo-Spiele *

CROSS CITY oder RAUCHENDE SOCKEN

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Rudolf Ehm

Das neueste der wunderschön gemachten Spiele aus dem Jojo-Verlag, eines mit gewohnt gutem Material und ungewohnt komplexen Regeln, man besiedelt eine Stadt am Wilden Westen und muß das Erworbene gegen Banditen und anderes Gesindel verteidigen.

SCHLANGENTWIST

2-4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Rudolf Ehm

In der gewohnt luxuriösen Holzausstattung müssen diesmal Schlangen gesammelt werden, Rauchschnaken, Warteschlangen, und was sich sonst noch kringelt. Wer sich als erster drei gesichert hat, ist der beste Schlangenbeschwörer.

TANGO DIABOLO

2 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Rudolf Ehm

Die Spieler müssen durch Zug und Tausch ihre Steine nach Vorschrift mit Kugeln bestücken, nur hat leider der Teufelsstein seine Hand im Spiel, er kann immer anstelle des eigenen Steins gedreht und bestückt werden, natürlich am besten mit Kugeln, die der Gegner dringend bräuhchte.

* Joker Production *

JUNIOR SMELLORY

ab 10 Jahren

Kleinere Ausgabe von Smellory, nur 16 Düfte.

SMELLORY

ab 10 Jahren

Ein Spiel um Düfte und Aromen, Plättchen mit den Abbildungen duftender Dinge werden wie beim Memory ausgelegt, aber Partner ist nicht ein zweites Kärtchen, sondern das Töpfchen mit dem entsprechenden Duft. Reihum wird gerochen, wer zuordnen kann, darf das Paar behalten.

* Jumbo *

BLACK BOX

3-6 Spieler ab 18 Jahren

Ein Kommunikationsspiel, es wird anonym gewählt, wie sich die Fragen am besten zuordnen lassen; ein Spiel für Leute, die sich gut kennen.

BURGER

2-5 Spieler ab 5 Jahren

Eine Memory-Variante für Hamburger-Fans, wer als erster einen Hamburger beisammenhat, kann ihn sichern. Wer hat am meisten und wer vermeidet zwei gleiche Zutaten?

CORSARO

siehe Herder

CRAZY CASINO

2-6 Spieler ab 10 Jahren

In diesem Casino gewinnt der, der zuerst seine gesamte Barschaft verjubelt.

DAS ASCHENPUTTELSPIEL

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Danby Webster

Eine Kombination aus Märchenbuch und Spiel, herrlich sowohl zum Vorlesen als auch zum Nachspielen.

DAS DORNRÖSCHENSPIEL

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Wie das Aschenputtelspiel entweder ein Buch zum Vorlesen oder ein Spiel; bei beiden besonders hervorzuheben: Die wunderschöne Ausstattung.

DER MAULWURF IST IMMER DABEI

siehe Herder

DER PREIS IST HEISS

3-5 Spieler ab 12 Jahren

Das Spiel zur Fernsehserie, wer am besten die Preise von Produkten kennt oder errät, gewinnt. Nur nicht überbieten!

DSCHUNGELSAFARI

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Ein Würfelspiel durch die Wildnis? Wer kann sich aus dem gefährlichen Dschungel retten. Vorsicht, Fallgruben.

FUN PARTY

2-8 Spieler ab 6 Jahren

Ein unbeschreibliches Spiel, alles geht drunter und drüber, und alles steht Kopf. Fun Party eben.

LAUF, MAULWURF LAUF

siehe Herder

POLTERGEIST

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Ein stabil und gut konstruiertes Actionspiel, dreidimensional, die Kugel rollt und Spieler fallen, wenn die Geister erscheinen. Aber nicht immer der gleiche Platz löst die Falle aus.

SAT.1 BINGO

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Auch dieses Spiel ist einer Fernsehserie nachempfunden, in drei Runden muß die Bingo-Tafel komplett abgedeckt sein, richtige Antworten sind dazu notwendig, aber auch Schnelligkeit, nur der Schnellste bekommt den Zuschlag.

SCRABBLE-WÜRFEL

1+ Spieler ab 8 Jahren

Noch immer lassen sich Scrabble-Varianten finden, diesmal werden die Buchstaben aus dem Würfelbecher geschüttelt, sie haben die bekannten Scrabble-Werte, wer mehr Worte bilden kann, ist voran.

TARRALANS TRAUMLAND

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Paul Bennet

Die deutsche Ausgabe von „Keys to the Kingdom“, ein Fantasy-Abenteuerspiel auf wechselnden Spielebenen, es gibt sechs verschiedene Szenarien - „mächtige Monster, wirbelnde Wasser, wehren den Weg zu Tarralans Truhen.“

* Klee *

DICK TRACY JAGT BIG BOY

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Ein Spiel zu Comicserie und Kinohit, Dick Tracy und Big Boys Bande jagen einander durch die Stadt.

DIE PYRAMIDEN VON ESCHAR, MIDGARD III

3-7 Spieler ab 12 Jahren

Die Kulturen-Box zum Midgard-Rollenspielsystem, mit Modul.

GIRLS, GIRLS, GIRLS

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Eine Spielesammlung für Mädchen - mit Schwerpunkten zu Romantik oder Einkaufsummel.

JUXGESICHT

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Die deutsche Ausgabe des Waddingtons-Spiels Crazy Faces, ein Verkleidungsspaß mit Brille, Nase, Ohren und viel Gelächter.

KAOS

1 Spieler ab 8 Jahren

Ein dreidimensionales Denkspiel mit bunten Kugeln in klaren Röhren, die sortiert werden müssen.

SPEED CIRCUIT

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Nach Twixt wieder eine lang erwartete Neuauflage eines Klassikers, das noch immer von allen geliebte Speed Circuit ist wieder da, mit den Strecken von Monza, Monaco und Nurburgring.

T.M.H. TURTLES PIZZA PARTY

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Die Turtles sind auch in diesem Spiel eher an Pizza interessiert, wer sie zuerst belegt hat, ist der Sieger, aber aufgepaßt auf die Fliege!

* Kröhnland Games *

DEMONTOWER

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Harald Bilz

Jeder Spieler ist Herrscher im Lande Kyria und versucht mit Söldnerarmeen Macht über die Dämonentürme zu erhalten, da jeder Herrscher individuelle Ziele verfolgt, sehen die Siegbedingungen für jeden anders aus.

NEOLITHIBUM

2-6 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Harald Bilz

Die Neandertaler sind los - sie bauen ein Monument, natürlich aus Steinen, und wenn's rutscht, müssen sie von vorne wieder anfangen. Natürlich gab's damals schon ein Prämiensystem - Puzzleteile eines Urvieh-Schädels belohnen erfolgreiches Steinhäufen.

SPECK-WEG

3-6 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Rainer Kröhn

Ein ungeheuer ernstes Spiel um Zuund Abnehmen, es gibt eine Wette: wer am meisten abnimmt, wird von den anderen für ein Monat ausgehalten. Und damit gehts dann immer um weniger ums eigene Abnehmen als darum, den anderen zu möglichst mehr Gewicht zu verhelfen.

* Kuhlmann *

WELFEN UND STAUFER

2 Personen ab 14 Jahren

Zu dem im Vorjahr erschienenen Brettspiel über den Kampf um die Vormacht in Deutschland zwischen Welfen und Staufern gibt es nun weitere Szenarien.

* Laurin Verlag *

ROBIN HOOD

2-5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Julian Musgrave

Die deutsche Ausgabe des bei Wotan erschienenen Spiels um die legendären Helden aus ShenHood Forest, es wird in Episoden von 15-60 min Dauer gespielt, jeder Spieler führt eine der bekannten Gruppen aus der Legende, Klerus, Sheriff oder Robin Hoods Bande.

* Leue *

HEIMWEH

Autor: Gerald Leue

Ein äußerst realistisches Spiel um Wohnungssuche, Makler, Mieten und Moneten.

* Livingstone Games *

AUTOMANIA

4-6 Spieler ab 13 Jahren

Autor: Ian Livingstone

Das Spiel der Autogiganten - sie streiten um Marktanteile und werfen ein Modell nach dem anderen auf den Markt, gestützt von millionenschweren Anzeigen-Kampagnen. Jeder muß seine Autos weltweit exportieren, um den meisten Profit zu machen.

* Lorenz/Schauroth *

DER SMARAGD DES MAHARADSCHAS

Autor: Manuel Lorenz, Kai v. Schauroth

Eine Krimiparty für Fans dieses Genres.

RIALTO

Autor: Manuel Lorenz, Kai v. Schauroth

Ein taktisches Würfelspiel um den Bau von Palästen in Venedig

* Ludodelire *

FORMULE DE

2-5 Spieler ab 2 Jahren

Autor: Eric Randall, Lavaur Laurent

Jeder ist Pilot eines Formel-1-Wagens, das Ziel besteht darin, als erster die Ziellinie zu überfahren, nachdem man eine oder zwei Runden lang seinen Wagen korrekt bewegt und die Regeln beachtet hat. Dazu ist jeder Spieler noch Rennaufseher, daß heißt, wenn er in dieser Funktion gefragt wird, muß er objektiv und neutral bleiben.

LE VALLEE DES MAMMOUTHS

Autor: Bruno Faidutti

Jeder ist ein prähistorischer Stamm, er muß seine Rivalen besiegen, sich mehren und ein großes Gebiet besiedeln. Dazu müssen all die Gefahren prähistorischer Zeit bestanden werden und genügend Nahrung aufgetrieben werden.

* Master Beaver *

HUUUU

2 - 4 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Rik van Even

Geister lauern nicht in diesem Spiel sie rennen, um als erste den Turm in der Mitte zu erreichen, aber da gibt es so einige kleine Hindernisse, die

im Weg stehen. Geister blockieren Geister und obwohl sie farblos sind, spielen die Farben eine große Rolle.

MONEY MANIA

2-4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Jean Vanaise

Ein schnelles Spiel um Aktion und deren Börsenkurse, wer erreicht zuerst die Million, während die Kurse steigen und fallen.

RAPIDO

2-8 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Rik van Even

Ein Autorennspiel komplett mit Ölfleck und Karo-Fahne, so richtig für sportliche Lenkraddreher. Ungewöhnlich bunte Graphik.

* Mattel *

FROSCHBALL

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Fußball für flinke Frösche, welcher Frosch schießt zuerst 3 Tore?

K.O.

2 Spieler ab 5 Jahren

Ein Actionsspiel für Kinder, Verschieben des Hebels und Betätigen des Hammers sind die Grundlage für heiße Gefechte.

MANDARIN

3-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Tom Kremer

Ein Glücksspiel vom Hofe des chinesischen Kaisers mit den Tieren des chinesischen Tierkreises. Glück, Geschick im Ersteigern von Tieren und Tempo beim Überholen, Stehlen und Davonlaufen bestimmen den Ausgang.

RUCK ZUCK

beliebig viele Spieler ab 8 Jahren

Das Spiel zur Fernsehserie, auch hier entscheiden Wortschatz und Schnelligkeit über den Gewinn.

VERSUNKENE SCHÄTZE

2-4 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Nik Sewell

Gold und Silber auf dem Meeresgrund wollen geborgen werden, Seemonster, Piraten, Stürme und andere Gefahren machen es schwer, die Schätze zu finden.

* Mayfair Games *

BRIDGETTE

2 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Prince Joli Kansil

Die schon vor Jahren im Eigenverlag Xanadu herausgebrachte Bridge-Variante für 2 Personen von Joli Kansil schon immer von Kennern als eines der besten Spiele der letzten Jahrzehnte bezeichnet, hat nun endlich mit Mayfair einen entsprechenden Verleger gefunden.

COSMIC ENCOUNTER

Mayfair Games

Damit kam die alte EON-Autiage gleichzeitig in Deutsch und Englisch wieder auf den Markt.

EXPRESS

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Darwin Bromiey

Wieder ein Zuckerl für Eisenbahnfreunde aus dem Hause Mayfair, diesmal als Kartenspiel, aus gezogenen Karten werden durch Ablegen Züge, die je nach Art und Länge verschieden viele Punkte bringen. Wer zuerst 100 Punkte erreicht, hat gewonnen.

GEMSTONES

1+ Spieler ab 10 Jahren
Ein leicht zu erlernendes um Edelsteine mit Glück und Geschick.

XANTH

1-6 Spieler ab 12 Jahren
Durch die Himmel auf dem magischen Teppich, überschnappen in der Region der Ine oder tratschen im Klatschviertel, alles kann in Xanth geschehen und auch dem Spieler geschehen.

* Mebi *

WORDS

Ein Spiel zum Lernen von Vokabeln, die französische Autiage erschien dieses Jahr, die englische schon 1990. Auf einem Spielplan zieht man je nach Menge der gewußten Wörter weiter. Drei Ergänzungssätze mit thematisch geordneten weiteren Vokabeln bieten Ausbaumöglichkeiten.

* Meike's Produkte *

GESAMTDEUTSCHES SPIEL

2-4 Spieler ab 16 Jahren
Autor: A. Harms, D. Loter
Ein Spiel um die Wiedervereinigung mit „Mauer-Humor“, mit satirischen Anflügen.

* Mette *

IM TAL DER WÖLFE

2-6 Spieler
Autor: Michael Mette
Im Eigenverlag erschienen, ein taktisches Entwicklungsspiel, jeder versucht sein Wolfsrudel mit möglichst vielen Wölfen durch das Tal zu bringen, die Rudel können durch Befriedigung der Grundbedürfnisse vergrößert werden.

* Milton Bradley *

20 QUESTIONS

1. Zusatz
2-6 Spieler ab 12 Jahren
Reihe: Familienspiel
Zusatzpackung zum Grundspiel mit 200 neuen Fragen aus den 4 Kategorien, nur in Verbindung mit dem Grundspiel zu benutzen.

AVANTI SPAGHETTI

2-4 Spieler ab 6 Jahren
Bunte Schnüre als Spaghetti, auf dem Brett die Zutatenstecker als Hindernis, und schon kann gedreht und gewürfelt werden, und wer als erster seine Spaghetti auf der Gabel hat, hat gewonnen.

DAS MAGISCHE LABYRINTH

2 Spieler ab 7 Jahren
Reihe: Strategiespiele
Verirren ist menschlich, Verwirren ist Strategie - soweit der Katalogtext. Und das entspricht genau dem Spiel, wer schneller herausfindet, wie der Gegner verwirren wollte, findet schneller den Weg aus dem Labyrinth.

DIE JAGD NACH DEM BLUTROTEN RUBIN

2-4 Spieler ab 8 Jahren
Reihe: Familienspiel
Jeder will den Rubin, doch Vorsicht: auf dem Weg ins Innere des Tempels muß man zuerst einmal das Schwert finden und noch viele andere Hindernisse überwinden und da sind dann noch die Todesräder, die den Weg verändern.

EINSATZ DREADNOUGHT

1. Star Quest Zusatz
2-4 Spieler ab 10 Jahren
Reihe: Phantasiespiele

Ein Zusatzset zum Spiel Star Quest mit Spielbrettergänger, weiteren Figuren, Einsatzwürfeln und einem neuen Einsatzplan.

KÄPT'N KLAPPERMANN

2 - 4 Spieler ab 5 Jahren
Reihe: Aktionsspiele
Käpt'n Klappermanns Skelett steht mit einem Holzfuß neben der Schatzkiste, und muß mit all seinen Accessoires ausgerüstet werden. Und dann schaltet man ein und versucht nach Anzeige der Drehscheibe das entsprechende Teil wieder zu entfernen. Aber wehe man ist zu ungeschickt. dann klappert Klappermann und die Teile fliegen.

KATEGORUM

2-6 Spieler ab 12 Jahren
Stadt, Land haben wir alle gespielt auch der Autor von Kategorum. Nur er hat was neues draus gemacht, die gesuchten Begriffe sind teilweise ganz schön haarig, Kalte Nachspeisen oder Parks mit dem jeweils erwürfelten Anfangsbuchstaben fallen einem nicht immer gleich ein. Und hat ein anderer dasselbe Wort, wird gestrichen.

MODE ATELIER

1+ Spieler ab 5 Jahren
Reihe: Beschäftigungsspiele
Ein Beschäftigungsspiel für Kinder, ein Entwurfrad mit Schablonen für Körperteile und Kleidungsstücke, dazu Mustervorlagen und Farben - angehende Designer können ihre erste Kollektion zusammenstellen.

OGRE'S HORDE

3. HERO QUEST ZUSATZ
2-5 Spieler ab 10 Jahren
Reihe: Phantasiespiele
Weitere Abenteuer zum Grundspiel „Hero Quest“ mit neuen Figuren und Spiel, Brettergänger.

PERFEKTION

1+ Spieler ab 5 Jahren
Reihe: Aktionsspiele
Gegen die Uhr müssen Formen in ihre Ausnehmungen gesteckt werden, dauert es zu lange, wirft das Spielbrett die Formen wieder aus.

SPLAT

2-4 Spieler ab 6 Jahren
Reihe: Kinderspiele
Käfer leben gefährlich, sie sind aus Knetmasse gemacht und wenn sie am falschen Feld sitzen, werden sie vom Plastikfuß zerquetscht. Aber dann macht man sich eben neue, und hofft, daß man wenigstens zwei Käfer ins Ziel bringt.

T.M.H.TURTLES - WER STOPPT SHREDDER

2-4 Spieler ab 7 Jahren
Reihe: Kinderspiele
Die Turtles sind los und müssen den Code zum Technodrom knacken und das Mutogen unschädlich machen.

TABU

4 oder mehr Spieler ab 12 Jahren
Ein schnelles Spiel gegen die Uhr um Definitionen aber Vorsicht, einige sind tabu, beschreiben sie Kirche ohne Glocke oder Messe zu erwähnen. Die gesuchten Worte und die dazu verbotenen Definitionen stehen auf den Karten, jede Karte bringt einen Punkt.

TWISTER

2+ Spiele; ab 6 Jahren
Reihe: Beschäftigungsspiel
Eine Neuauflage des alten Klassikers unter den Bewegungsspielen, wer schafft es die

Anweisungen „linker Fuß auf Grün“ oder Rechte Hand auf Gelb“ auszuführen ohne Umzulagen?

WER ZULETZT LACHT

2-4 Spieler ab 4 Jahren
Reihe: Aktionsspiele
Rauswerfen oder rausgeworfen werden, das ist hier die Frage. Es erinnert etwas an Mensch ärgere dich nicht, aber die Ausstattung ist - wie bei Milton Bradley üblich - wunderschön gemacht und optisch sehr ansprechend.

ZAUBERSCHLOSS

1-2 Spieler ab 8 Jahren
Reihe: Strategiespiele
Ein Vorhängeschloss mit Puzzelfunktion, verriegeln Sie das Schloß ganz nach Wunsch und geben es Ihrem Partner zum Tüfteln. Oder müssen Sie sich anstrengen, Ihre eigene Kombination wieder aufzukriegen?

* Moskito *

EXTRABLATT

3-4 Spieler ab 15 Jahren
Autor: Karl-Heinz Schmiel
Dicke Schlagzeilen locken Zeitungskäufer an. Aber das ist nicht alles, wenn man die Auflage steigern will. Man braucht eine gute Themenmischung, Insiderberichte, Exklusivberichte, Fotoreportagen und muß eine Zeitungsente riechen können. Das beste Layout sichert die beste Auflage.

* Noris *

DAS GEHEIMNIS DER SIEBEN RABEN

2-5 Spieler ab 8 Jahren
Autor: Michael und Johannes Rüttinger
Reihe: Familienspiele
Ein Spiel mit märchenhaft schönem Hintergrund, die Spieler versuchen das Geheimnis der 7 Raben zu lösen, um sie wieder in 7 edle Prinzen zu verwandeln.

EIN TAG WIE KEIN ANDERER

2+ Spieler ab 12 Jahren
Autor: Marianne Flessner, Johannes Rüttinger
Reihe: Familienspiele
Ein Reisequiz, der Fernsehserie nachempfunden mit Fragen zur allen Ländern dieser Erde.

IGEL, FROSCH UND MAUS

2-6 Spieler ab 6 Jahren
Autor: Johannes Rüttinger
Reihe: Familienspiele
Ein Spiel um den Nahbereich Garten zur Entdeckung der Natur mit Illustrationen und Informationen aus einem Garten im Idealzustand.

KREUZ UND QUER DURCH DEUTSCHLAND

2+ Spieler ab 8 Jahren
Reihe: Familienspiele
Das große Reisespiel durch 132 Städte Deutschlands, des gesamten Deutschland, sehr aufwendig verarbeitet.

LI-LA-LAUNEBÄR'S NATUR- UND UMWELTSPIEL

2+ Spieler von 4-6 oder 6-14 Jahren
Reihe: Quizspiele für Kinder
Dieses Spiel in zwei Altersabstufungen ist ebenfalls an eine Fernseh-Figur angelehnt, beschäftigt sich aber mit für Kinder wichtigen Themen in sehr intensiver und interessanter Art.

LUSTIGES BEGRIFFERATEN

2-12 Spieler ab 6 Jahren
Reihe: Kreative Kinderspiele
Wieder ein Spiel um Begriffe und ihre Definition, es gibt für jeden Begriff vier davon,

je weniger man braucht um den gesuchten Begriff zu erraten desto besser.

WARUM IST DIE BANANE KRUMM?

Autor: Johannes Rüttinger
Reihe: Familienspiel, 2-12 Spieler ab 6 Jahren
Ein witziges Fragespiel, es gibt immer drei Antworten, eine davon kann, muß aber nicht richtig sein. Wer am besten merkt, wann er auf die Schaufel genommen wird, bekommt die meisten Bananen fürs Affchen und gewinnt.

WISSENSQUIZ FÜR KINDER TEIL 2

2+ Spieler ab 6 Jahren
Reihe: Familienspiel
Fragen aus dem Horizont der 6-Jährigen, kindgerecht in Sprache und Inhalt.

* Octogo *

THE GREEN GAME

2+ Spieler ab 8 Jahren
Autor: James McKinley
Ein Spiel um Ökologie, Konservierung und Evolution, soweit wie möglich erzeugt aus Recycling-Material.

WHERE ON EARTH

2-4 Spieler oder Teams ab 12 Jahren
Autor: Edwin Jones, Roderic Lipscomb
Ein Spiel um die Geographie, Geschichte, Menschen und Kulturen der Erde.

* Oke-Vertrieb *

AM PRANGER

3-10 Spieler ab 14 Jahren
Autor: Franz Scholles
Ein Kommunikationsspiel für Menschenrechtler in Zusammenarbeit mit amnesty international, wem gelingt es am besten, mit Kenntnissen, Argumenten, Aktionen und Glück Menschenrechts- Verstöße anzuprangern.

* Parker*

CLUEDO MAGNETIC

3-6 Spieler ab 8 Jahren
Der Spielspaß für Detektive im Taschenformat

HIMMELSTURMER

2-6 Spieler ab 6 Jahren
Autor: Nik Sewell
Fahrtag für Freiballons, 8 Ballons treten zur Wettfahrt an. Glück, Taktik, Bluff und Gegenbluff sind gefragt, denn es geht um den Favoriten im Rennen.

MONOPOLY JUNIOR

2-4 Spieler von 5-8 Jahren
Das Prinzip von Monopoly angepaßt an die Erlebniswelt der Kleineren in einem ereignisreichen Tag am Rummelplatz.

MONOPOLY MAGNETIC

2-6 Spieler ab 8 Jahren
Der Klassiker unter den Spielen im Reiseformat, magnetisch.

PIZZA-PARTY

2-4 Spieler von 4-8 Jahren
Jeder hat seine Teigplatte schon vor sich, wer am schnellsten alle Zutaten einsammelt, hat gewonnen.

RISKANT

3-6 Spieler ab 12 Jahren
Genau wie in der Fernsehsendung werden auch hier im Spiel die Dinge umgedreht, die Antwort vorgegeben und die Frage muß formuliert werden.

SHOWTIME

beliebig viele Spieler ab 12 Jahren
Wer kann am besten typische Merkmale von Berühmtheiten darstellen? Zeichnen, Pantomime und Sprachkunst sind gefragt.

SKILL

2-6 Spieler ab 6 Jahren
Für Spielefreaks ein guter alter Bekannter, Avalanche im neuen Kleid, aber es ist dasselbe Spiel: Kugeln fallen in die Schlitze und verstellen Weichen, wer als erster seine Karte gefüllt hat und möglichst wenig übrighat, hat gewonnen.

T.M.H.TURTLES

2-4 Spieler ab 5 Jahren
In diesem Spiel zum Turtle-Thema muß Shredder mitsamt seinen Laser-Bällen besiegt werden, und es ist nicht immer ein Freund, der aus dem Kanaldeckel kommt.

TRIVIAL PURSUIT EVERGREEN MEDIUM-SET

2-36 Spieler ab 45 Jahren
Gedacht für die Zielgruppe aktive Senioren mit Fragen aus Sport/Unterhaltung, Gesundheit, Reisen/Erholung, Personen/Berühmtheiten, Es war einmal und Kultur.

TRIVIAL PURSUIT REISEAUSGABE

2+ Spieler ab 15 Jahren
Eine Reiseausgabe mit 1200 Fragen aus dem Bereich Hören/Sehen, Essen/Trinken, Sport/ Freizeit, Land/Leute, Zeitgeschehen.

* Peri *

DENKER

2-4 Spieler ab 6 Jahren
Autor: Peter Solimosy
Ein Spiel mit Buchstaben und Ziffern um schnelles Denken und rasches Handeln ist notwendig, nur wer unter Zeitdruck entscheiden kann, hat eine Chance zu gewinnen.

INVERS

2 Spieler ab 7 Jahren
Autor: Kris Burm
Ein Lege-, Schiebe- und Umdrehspiel, wer zuerst alle seine Steine umgedreht hat, hat gewonnen. Strategie und Taktik spielen eine bedeutende Rolle.

LABYRINTH ZUM SELBERBAUEN

1 Spieler
Autor: Wolfgang Perner und H. Wittmann
Klingt komisch. ein Labyrinth zum Selberbauen. Aber es ist gar nicht so einfach, wirklich nur einen Ausgang für die Kugel zu haben.

NAUTILUS

2 Spieler ab 7 Jahren
Autor: McGuire Brothers
Reihe: Compact-Games

OUADWRANGLE

2 Spieler ab 6 Jahren
Autor: Maureen Hiron
Reihe: Meine Spiele
Eine Würfelpoker-Variante, je nach Würfelwerten zieht man Steine aus der Mittelreihe an seine Grundlinie, der andere kann sie jederzeit zurückziehen, wer zuerst drei Steine an der Grundlinie hat, hat gewonnen.

RAUF UND RUNTER

2-6 Spieler ab 5 Jahren
Autor: Tiber Deaki
Ein dreidimensionales „Snakes & Ladders“, erwischt die Kugel eine Schlange, rollt sie nach unten, erklimmt sie eine Leiter, nach oben.

RUNDHERUM

beliebig viele ab 6 Jahren
Autor: McGuire Brothers
Reihe: Compact Games

SUNRISE

2 Spieler ab 7 Jahren
Autor: Erich Wittchen
Reihe: Compact Games

THE COCOO'S

ab 2 Personen ab 5 Jahren
Autor: Nicolas Neuwahl
Reihe: Meine Spiele
Ein anderes völlig neues Kartenspiel. Warum? Nun die Karten haben Vorder- und Rückseite und werden unvermittelt mitten im Spiel umgedreht.

VIER VERLIERT

2 Personen ab 6 Jahren
Autor: McGuire Brothers
Reihe: Compact Games

* Phase *

PLÜSCH, POWER & PLUNDER

Ein Rollenspiel-System, das hier nur deswegen erwähnt wird, weil es von Plüschtieren handelt. Jeder Spieler ist ein Schmusetier und agiert vor einem witzig und liebevoll gestalteten Hintergrund.

* Piatnik *

DER AKTIONÄR

3-6 Spieler ab 10 Jahren
Autor: Herbert Laszlo
Reihe: Familienspiele
Neuausgabe des alten Börsenpoker, durch geschicktes Handeln und Tauschen versuchen die Spieler möglichst viele Aktien der Unternehmen zu bekommen. Wer die wertvollsten Aktien besitzt, gewinnt.

GRÖßER ALS EIN AUTOBUS

2-8 Spieler ab 8 Jahren
Autor: McGuire Brothers
Reihe: Familienspiele
Ein kreatives Wortspiel in drei Varianten, entweder ist ein vorgegebenes Wort möglichst rasch zu erraten, aus 6 Buchstaben- Karten möglichst schnell ein Wort zu bilden oder aus 6 Buchstaben ein Wort zu bilden, daß die Mitspieler eine Runde lang NICHT erraten.

HOPPEL HOPP

2-5 Spieler ab 4 Jahren
Autor: Gent Wyss
Reihe: Kinderspiele
Pieps der Vogel fordert Langohr den Hasen und seine Freunde zu einem Wettrennen: Wer ist schneller, Pieps in der Luft oder die Häschen im Feld?

JETZT MAL EHRlich!

4-16 Spieler ab 18 Jahren
Reihe: Erwachsenenspiele
Es geht um das Verhalten in bestimmten Situationen, aber nicht so, wie man es selbst glaubt, sondern darum, was die anderen glauben, wie man sich verhalten würde.

JUWELENZAUBER

Autor: Gerhard Kodys
Reihe: Familienspiele
Eine Spielfigur wird von allen bewegt, sie ist so zu führen, daß sie dem gerade an die Reihe kommenden Spieler die Mehrheit auf möglichst vielen und wertvollen Juwelenfassungen ermöglicht.

LOOPING

2-6 Spiele; ab 8 Jahren

Autor: Alexander Polansky

Reihe: Familienspiele

Ein Plättchen-Legespiel zum Thema Fliegen: Alle Piloten verlängern durch Anlegen die Flugroute und sammeln dadurch Punkte, je schwieriger das Manöver, desto mehr Punkte, die man sich unter Umständen erst durch einen Würfelwurf endgültig ergattern muß.

WEG MIT DIR!

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: McGuire Brothers

Reihe: Familienspiele

Jeder Spieler führt 8 Planetensteine durchs Universum, die Spielsteine müssen in die schwarzen Löcher gedrängt werden, die im Weltraum lauern. Die Magnetsteine lassen nach einiger Zeit Vorausberechnungen zu.

WORT-RUMMY

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Rummy mit Buchstaben und Scrabbleprinzip, allerdings darf man den Mitspielern Buchstaben rauben.

ZEBRAS UND LÖWEN

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Autor: J. Lushy

Reihe: Kinderspiele

Die Steppe brennt und die Tierbabys müssen über den Fluß in Sicherheit gebracht werden. Aber Zebras und Löwen vertragen sich nun einmal nicht miteinander und müssen daher durch Zäune getrennt werden.

* Rausch *

WARHEAD

Ein Kartenspiel um Abrüstung.

* Ravensburger *

CHICAGO

2-4 Spieler ab 16 Jahren

Autor: Jean Vanaise

Reihe: Erwachsenenspiele – Strategiespiel

Eine Neuauflage des Flying-Turtle-Spiels im Hause Ravensburger, Strategiespiel mit Würfelementen im Bandenmilieu.

COLUMBUS

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Woltaang Kramer

Reihe: Familienspiele

Wettsegeln um die Entdeckung des neuen Kontinents; aber wer es trotz Wirbelstürmen und Wracks schafft, ist damit noch lange nicht der Held in der Heimat

DAS LABYRINTH DER MEISTER

1-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Max Kobbert

Reihe: Familienspiele – Brettspiel

Eine Weiterentwicklung des Verrückten Labyrinths, die Zauberer sind auf der Suche nach den Zutaten für Zaubertrank und Hexensalbe, wer schafft die komplette Rezeptur?

ENTENTEICH

2-4 Kinder von 3.5 bis 7 Jahren

Autor: Heinz Meister

Reihe: Lustige Kinderspiele – Würfelspiel

Die Kinder spielen rund um den Teich all die schönen Sommerspiele und die Entchen wollen zuschauen und schwimmen um den Teich und suchen die entsprechenden Motive der Kärtchen am Ufer.

FLASH

3-10 Spieler ab 10 Jahren

Reihe: Erwachsenenspiele – Schreibspiel

Assoziationen zu Begriffen müssen notiert werden, jede Übereinstimmung bringt Punkte.

FLEISSIGE BIENEN

2-4 Kinder von 4-8 Jahren

Autor: R. und P. Mitchell

Reihe: Lustige Kinderspiele – Sammelspiel

Die Bienen fliegen von Blume zu Blume, aber nicht aus jeder kann man Blütenstaub mitnehmen. Wer fliegt so geschickt, daß er als erster die Wabe gefüllt hat?

FRITZ DER MÄUSEBLITZ

3-5 Spieler von 6 bis 12 Jahren

Autor: Wolfgang Riedesser

Reihe: Mitbringspiele – Geschicklichkeitsspiel

Maus und Mäusefänger wetteifern in Geschicklichkeit, im Rollentausch geht's reihum, wer wird zum Mäuseblitz mit den meisten Schinken-Käse-Torten-Punkten?

GEHEIMNIS AM RIFF

2-5 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Wolfgang Riedesser

Reihe: Familienspiele

Das Bergen von Schätzen vom Meeresgrund wird zum Abenteuer atemberaubend in jeder Hinsicht, denn wehe der Sauerstoff geht aus! Dann braucht man Glück und Delphine.

HERZKLOPFEN

4-8 Spieler ab 18 Jahren

Autor: Christian Raffener, Helmut Walch

Reihe: Erwachsenenspiele - Kommunikativ-Spiel

Herzklopfen fragt um Eigenschaften und findet den dazu passenden Partner, der Traumtyp wird gefunden.

JAGD DER VAMPIRE

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Alex Randolph, Walter Oberrn

Reihe: Familienspiele

In den Gruseltürmen des Vampirs ist die Tomate versteckt, denn auch die Vampire sind zeitgenau auf Ketchup umgestiegen. Nur ja nicht mit dem Knoblauch verwechseln.

KAROTTENJAGD

2-4 Kinder von 6-12 Jahren

Autor: Manfred Ludwig

Reihe: Lustige Kinderspiele – Würfellaufspiel

Ein turbulentes Spiel für schnelle Kaninchen, Karotten sammeln heißt flüchten müssen, und der Verfolger geht auf Karottenfeldern leer aus.

LOOPING

2-6 Spieler von 6-12 Jahren

Autor: Ralf Piecha

Reihe: Lustige Kinderspiele – Würtellaufspiel

Der längste Bummel durch den Vergnügungspark sollte den Sieg bringen, der Würfel schiebt vorwärts, mit Karten kann man entwischen. Jede Ablenkung und Verzögerung willkommen.

P WIE ---

2-4 Kinder von 8-12 Jahren

Autor: Martin Kenneweg

Reihe: Spielen und Lernen – Würtellaufspiel

Themenwechsel und ein Pfad durch die Kontinente testen den Wortschatz der Spieler.

PARTY TIME

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Rik van Even

Reihe: Erwachsenenspiele- Kartenspiel

Die Champagnerflasche kreist, aber keiner will sie übers Halli- Galli-Feld schieben, denn sonst ist ja einer um ein Kleidungsstück ärmer.

PYRAMIDIS

2 oder 4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Rik van Even

Reihe: Erwachsenenspiele, Taktikspiel

Neuauflage des Flying-Turtle-Spiels, Hochstapelei mit Pyramiden, wer obenauf ist, bestimmt den Vertaut, so mancher wird unfreiwillig ins Ziel getragen.

SHARK

2-6 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Jean Vaneise

Reihe: Erwachsenenspiele – Wirtschaftsspiel

Neuauflage des Flying-Turtle-Spiels, Wirtschaftsspiel mit Würfelementen.

STIBITZ - WAS IST WEG?

3-6 Kinder von 5-10 Jahren

Autor: Heinz Meister

Reihe: Mitbringspiele - Konzentration und Beobachtung

Ein kunterbuntes Warenlager auf dem Tisch, wer beobachtet genau und kann sagen, was gestibitzt wurde?

TIEREN AUF DER SPUR

3-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Alfred Clark

Reihe: Spielen und Lernen – Ratespiel

Lebt es im Wasser? Hat es einen Schnabel? Was frißt es? Durch solche Fragen kommt man dem gesuchten Tier näher, bis man es erraten hat.

TORTENSCHLACHT

3-5 Spieler von 5 bis 10 Jahren

Autor: Annegret Pfeifer

Reihe: Mitbringspiele – Reaktionsspiel

Die Riesentorte muß gepuzzlet werden, doch wie um die Tortenstücke gibts einen Kampf um die Puzzleteile - auf den Ruf „Torte“ wird gegrabscht.

WELTREISE

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Jochen Zeiss

Reihe: Familienspiele – Würfelspiel

Eine Neuauflage mit neuer Ausstattung, überarbeitet.

WO LIEGT DENN HONOLULU?

2-4 Spieler ab 11 Jahren

Reihe: Spielen und Lernen - Geographie-Quiz mit Wettmechanismus

Welche Währung gilt in Bhutan? Zu welchem Kontinent gehört Grönland? Diese und ähnliche Fragen gekoppelt mit einer gewissen Risikobereitschaft führen zum Sieg in diesem weltweiten Quiz.

ZAHLEMANN UND SÖHNE

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Heinz Meister

Reihe: Mitbringspiele

Wer will schon zahlen? Also muß man Familie Zahlemann möglichst schnell bewerten, aber Baby und Junior können Turbulenzen machen und die Großväter kosten viel Geld. Wer als erster alle anbringt, kassiert, die anderen zahlen.

* Reality Games *

HERBY'S MICRO-GOLF

1 + Spieler ab 8 Jahren

Autor: Andreas Franke

Eine Holzkassette- klappt man man sie auf, hat man einen Goldplatz vor sich, höchst realistisch, dreidimensional gestaltet, mit einem Golfspieler und Ball. Und man kann den Schläger sogar schwingen!

MAYDAY

3-6 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Andreas Franke

Wunderschönes Zubehör aus Zinn in einer raffiniert gestalteten Säulenverpackung das Spiel kreist um den Untergang der Titanic, es sind Passagiere, Rettungsdampfer und andere beteiligt, ein Szenario erlaubt sogar das Erreichen von New York durch die Titanic.

SOVEREIGN

2-4 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Andreas Franke

Ebenfalls ansprechend verpackt und gestaltet, ist dies laut Autor eine Backgammon-Variante, besser als das Original - man ziehe und setzt entsprechend der erwürfelten Werte und kann dabei Münzen aus den Steinen des Gegners entnehmen. Am Ende entscheiden die meisten Münzen über den Sieg.

* Reiche *

TRIGON ART GAME

2-4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: O.E.Reiche

Eine Ableitung von Mühle und Halma, ein Taktikspiel für zwei oder ein Taktikspiel mit temporären Bündnissen für drei Spieler, vom Autor als kooperatives Konkurrenzspiel bezeichnet.

* Rostherne Games *

CHAFTS

2 Spieler ab 11 Jahren

Autor: David Watts

Eine Kombination von Dame, Schach und anderen Elementen, die Kegel werden entsprechend Karten mit Schachmotiven bewegt, die Dame-Steine diagonal vorwärts, wer seinen Damestein als erstes ans andere Ende des Spielfelds bringt, hat gewonnen.

MANCHESTER

2 Spieler ab 11 Jahren

Autor: David Watts

Ein Spiel, das Elemente aus Schach mit anderen Zuelementen kombiniert, die Schachsymbole sind auf Karten, die nach einem Zug auf dem Brett abgelegt werden, und dann von diesem Feld aus die weiteren Züge bestimmt. Die gegnerischen Steine müssen gefangen werden oder das Spiel endet, wenn alle 36 Karten gelegt sind.

THE PENINSULAR WAR

2 Spieler ab 14 Jahren

Autor: David Watts

Eine überarbeitete Auflage des Spiels um den Spanischen Krieg 1808-1814, ursprünglich erschienen 1973, in der Rolle.

* Sala *

KOBOLD & CO

2-5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Helge Andersen

Die Kobolde haben Schätze und die möchten unsere Wanderer ja gerne haben, aber so einfach ist das nicht. Die Kobolde schützen die Schätze durch Zauber und Magie, und nur wer sich rechtzeitig die passenden Gegenzauber gesichert hat, kann die Schätze mitnehmen - aber Achtung, da gibts noch Wirbelsturm und Zauberschlaf und es kann sogar ein Stück Weges verschwinden.

RASENDE REPORTER

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Christopher Ankerstein

Der Zufall entscheidet, welcher Reporter die Headline schreiben darf - und dann muß er laufen, fotografieren, verrückte Meldungen zum Geldverdienen schreiben - und so wie im wirklichen Leben gewinnt der mit dem meisten Verdienst am Ende.

SEIFENKISTENRENNEN

2 Spieler ab 6 Jahren

Wer hat die bessere Position, Konstruktion oder einfach den besseren Servicemann? Denn all dies ist rennentscheidend bei den schnellen Seifenkisten.

VAMPIR

2-5 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Martin Kircher, Ingmar Hahne

Graf Grottenstein muß endgültig in die Grotte, und dazu muß man ihn erwischen, ohne in seine Fallen zu tappen, wird man erwischt, wird man zum Vampir-Sklaven.

* Schmidt Spiele *

ARIELLE DIE MEERJUNGFRAU

2-4 Personen ab 6 Jahren

Autor: Jayne und Louise Knight

Reihe: Kinderspiele

Arielle sucht den Prinzen und dazu muß man Verträge bekommen, um die Insel zu erreichen.

AUFRÄUMEN MIT SAMSON

2-6 Spieler ab 3 Jahren

Autor: U. Diel, K. Wild

Reihe: Lern-Spiel-Club, Aufräumen und Ordnung

BÄRENTANZ UND AFFENSPRUNG

2-6 Personen ab 3 Jahren

Autor: U. Diel, K. Wild

Reihe: Lern-Spiel-Club, Bewegung, Motorik

BERNHARD UND BIANCA IM KÄNGURUHLAND

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Reihe: Kinderspiele

Ein neuer Fall für die Mäusepolizei, mit Wüstenspringmaus und Koalabär sorgen die beiden im Känguruhland für Ordnung.

BIENENSTICH

2-6 Spieler ab 9 Jahren

Autor: Heinz Meister

Reihe: Bring-mich-mit-Spiele

Stechen oder gestochen werden? Ein Kartenspiel um rivalisierende Bienenvölker, 1000 Punkte bringen den Sieg.

COLUMBUS

2-5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Marius Mayer

Reihe: Familien-Spiele

Jeder ist Columbus auf dem Weg über die Meere nach Amerika und zurück, die Gefahren sind die aller Ozeane, aber es ist zu schaffen, die Abenteuer der Seefahrt zu bestehen.

DAVID DER KABAUTER ABENTEUER IM TROLLWALD

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Reihe: Kinderspiele

David wandert durch den Trollwald und hat viele Abenteuer zu bestehen, die Trolle sind ja nur darauf aus, andere zu ärgern.

DIE KLACK-FAMILIE

3-6 Spieler ab 5 Jahren

Reihe: Kinderspiele

Nach der Fernsehserie gestaltet, wer erkennt die richtigen Mitglieder der Familie Klack.

DONALDS GROSSES ZAHLENSPIEL

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Autor: U. Diel, K. Wild

Reihe: Lern-Spiel-Club, Zahlen

DUCKULA

2-6 Personen ab 6 Jahren

Reihe: Nimm-mich-mit-Spiele

Duckula, Igor und Emma müssen sich in einem Raum treffen, dafür gibt es Broccoli als Belohnung.

EINE CHANCE FÜR DIE LIEBE

3-8 Spieler ab 16 Jahren

Autor: Erika Berger

Reihe: Erwachsenenspiele

Das Spiel zur gleichnamigen Fernsehserie, das Spiel das zueinander führt.

EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR EINEN

2-4 Personen ab 5 Jahren

Autor: U. Diel, K. Wild

Reihe: Lern-Spiel-Club, Zusammenarbeit

FLIEG, DUMBO, FLIEG

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Reihe: Nimm-mich-mit-Spiele

Wer erreicht die Plätze als erster, denn Dumbo kann nur in die Richtung fliegen, in die sein Rüssel zeigt. Da braucht man Planung und Gedächtnis.

FROSCHJAGD ELEKTRO

2-4 Spieler ab 4 Jahren

Reihe: Kinderspiele

Neuausgabe des Froschjagd Spieles in neuer Aufmachung.

GRABBELSACK

1-4 Spieler ab 4 Jahren

Autor: U. Diel, K. Wild

Reihe: Lern-Spiel-Club, Tastsinn

HILF DER NATUR

2-4 Spieler ab 4 Jahren

Autor: U. Diel, K. Wild

Reihe: Lern-Spiel-Club, Umweltbewußtsein

HOLLY HOBBIE PICKNICK

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Reihe: Nimm-mich-mit-Spiele

Holly Hobbie macht ein Picknick, doch die Mäuse wollen leckere Sachen stibitzen, also aufgepaßt.

HOLLY HOBBIE REISESPIEL

2-4 Spieler ab 7 Jahren

Reihe: Kinderspiele

Holly Hobbie geht auf Reisen, die Spieler bestimmen die Fortbewegungsart.

IM REICH DES WEISSEN BÄREN

2 - 4 Personen ab 8 Jahren

Autor: Charles Lerue

Reihe: Familien-Spiel

Die Eskimos nutzen die treibenden Eisschollen zum Fischfang, aber wehe sie geraten in die Nähe des weißen Bären.

KOMM GUT HEIM!

1-4 Spiele ab 3 Jahren

Autor: U. Diel, K. Wild

Reihe: Lern-Spiel-Club, Sicherheit im Haus und Freien

MÄRCHEN ERFINDEN

1-6 Personen ab 4 Jahren

Autor: U. Diel, K. Wild

Reihe: Lern-Spiel-Club Phantasie & Kreativität

<p>MAX & MORITZ 3-5 Personen ab 6 Jahren Autor: E. und A. Seyfarth Reihe: Bring-mich-mit-Spiele Ein Kartenspiel spielt die Streiche der beiden Lauser nach, wem gelingen die meisten Streiche.</p>	<p>Spielplan, die Katakomben.</p>	<p>ab, wer spielen muß.</p>
<p>MEIN ERSTES RECHENSPIEL 2-4 Spieler ab 6 Jahren Autor: U. Diel, K. Wild Reihe: Lern-Spiel-Club, Erstes Rechnen</p>	<p>TANGO 2-6 Spieler ab 8 Jahren Autor: Thilo Hutzler Reihe: Nimm-mich-mit-Spiele Wer kann auf dem engen Parkett noch Schritt halten und die Tänzer nicht aus dem Rhythmus kommen lassen.</p>	<p>* Spielfreaks *</p> <p>LEMMING 2-4 Spieler mit Option für 6 ab 10 Jahren Autor: Eamon Bloomfield, Jamie Campbell Man versucht seine Lemminge möglichst lange im Spiel zu halten und die an deren möglichst schnell über die Kippe zu lenken. Ausspielen von Karten kann Felder blockieren und den Weg der eigenen Lemminge verlängern. Zwischendurch bricht das berühmte Lemminggras aus und ...</p>
<p>MEIN ERSTES WISSENS-QUIZ 1-4 Spieler ab 6 Jahren Autor: U. Diel, K. Wild Reihe: Lern-Spiel-Club, Umwelterfahrung</p>	<p>TANGRAM 1 Spieler ab 6 Jahren Reihe: Nimm-mich-mit-Spiele Besonders schöne Ausgabe dieses Klassikers.</p>	<p>* Taufer *</p> <p>AKROPOLIS 2-4 Spieler ab 6 Jahren Autor: Heinz Tauffer Eine Mischung aus Halma und Chain Reaktion.</p>
<p>MEIN ERSTES WORTSCHATZQUIZ 2-6 Spieler ab 6 Jahren Autor: U. Diel, K. Wild Reihe: Lern-Spiel-Club, Wortschatz und Ausdrucksfähigkeit</p>	<p>TOM 8 JERRY KINDERQUIZ 1-4 Spieler ab 5 Jahren Autor: U. Diel, K. Wild Reihe: LeM-Spiel-Club, Zusammenhänge erkennen</p>	<p>* Uljö-Verlag *</p> <p>KAMINETT 2-4 Spieler ab 6 Jahren Autor: Heinz Tauffer</p>
<p>MEIN GROSSES LESESPIEL 1-4 Spieler ab 6 Jahren Autor U. Diel, K. Wild Reihe: Lern-Spiel-Club, Erstes Lesen</p>	<p>WIE DU MIR 2-8 Personen ab 8 Jahren Autor: Wolfgang Riedesser Reihe: Familien-Spiel Ein Würfelspiel genau obigem Titel entsprechend, Gegenschlag ist wichtig.</p>	<p>ISRAEL 2-6 Spieler ab 8 Jahren Autor: Jürgen Diehl Ein Spiel zum Kennenlernen von Israel, Mischung aus taktischem Würfel- und Quizspiele.</p>
<p>MEIN SCHÖNSTES HAUS 1-6 Spieler ab 3 Jahren Autor: U. Diel, K. Wild Reihe: Lern-Spiel-Club, Farben und Formen</p>	<p>ZWERGENSCHATZ 2-6 Personen ab 6 Jahren Reihe: Nimm-mich-mit-Spiele Ein schnelles Würfelspiel um die Goldmünzen des Zwergenschatzes.</p>	<p>* VSK *</p> <p>BANANADRAMA ab 8 Jahren Eine deutsche Auflage des OCTOGO-Spiels, man zieht Bananen und tut was drauf steht, hinteres Ohr klemmen, auf den Kopf legen, im Knie festhalten, und dann noch hüpfen.</p>
<p>MEINE ERSTEN VIER SPIELE 2-6 Personen ab 3 Jahren</p>	<p>* SK-Spiele *</p> <p>BLUFF 2-13 Spieler ab 8 Jahren Autor: Frank Krieter, Andreas Schon Eine Mischung aus Mäxchen und Schnuff, recht interessant.</p>	<p>DER FLIEGENDE HOLLÄNDER 2-4 Spieler ab 12 Jahren Autor: Wolfgang Grosskopf Jeder Spieler fährt als Fliegender Holländer über die Meere und sucht die vier Elemente Wasser, Feuer, Erde und Luft. Hat er alle gefunden und kehrt in seinen Hafen zurück, ist er vom Fluch befreit und kann Ruhe finden.</p>
<p>MICKY MAUS MENSCH ÄRGERE DICH NICHT 2-4 Spieler ab 4 Jahren Reihe: Kinderspiele Mensch ärgere dich nicht mit Farbpunkten und Micky-Maus-Figuren.</p>	<p>* Sohre Art 8 Play *</p> <p>DIE ALTEN RITTERLEUT Ein Verlag aus Brandenburg bringt ein Spiel mit einem Grundprinzip, das an Adel verpflichtet erinnert.</p>	<p>* Waddingtons *</p> <p>BEETLEJUICE - BONE TO PICK 1-4 Spieler ab 5 Jahren Ein Balancespiel um Knochen und einen Klappergeist, wie lange kann er die Knochen halten ohne den Kopf zu verlieren.</p>
<p>MICKY'S ABC 2-4 Spieler ab 5 Jahren Autor: U. Diel, K. Wild Reihe: Lern-Spiel-Club, Buchstaben</p>	<p>NOTEABILITY 2-4 Spieler ab 8 Jahren Melodien auf einem Klavier gespielt, möglicherweise der Lizenzgeber für Piano.</p>	<p>GHOSTLY GALLEON 2-4 Spieler ab 8 Jahren Autor: Michael Kindred, Malcolm Goldsmith Die Geister-Galleone ist wieder da, wer riskiert sie zu entern und dem Geist zu begegnen, der die Schätze beschützt.</p>
<p>PIANO 3-6 Personen ab 12 Jahren Reihe: Erwachsenenspiele Wer erkennt die Melodie ist die Frage in diesem Spiel mit einem batteriebetriebenen Klavier. 300 Melodien sind zum Erraten bereit.</p>	<p>ON ASSIGNMENT 2-4 Spieler ab 10 Jahren Geographie-Spiel mit Originalphotographien aus dem National Geographie.</p>	<p>HERDES OF THE MAZE 2-4 Spieler ab 7 Jahren Helden und Orks bekämpfen sich in den Gängen des Labyrinths um die begehrten Ringe zu erbeuten.</p>
<p>RETTET DIE PRINZESSIN! 2-4 Spieler ab 5 Jahren Reihe: Nimm-mich-mit-Spiele Die Super Mario Bros. retten die Prinzessin aus dem von Kampfschildkröten bewachten Turm.</p>	<p>SMASH HITS 2-4 Spieler ab 10 Jahren Ein Spiel um Rockgrößen und solche die es werden wollen.</p>	<p>TOTALLY DINGBATS 2-6 Spieler ab 10 Jahren Autor: Paul Sellers Ein Spiel um Hinweise in Varianten von Kingbat, Dingbat, Thingbat, man muß es spielen, um es zu verstehen.</p>
<p>SCHIFF IN SICHT! 2-4 Spieler ab 4 Jahren Autor: U. Diel, K. Wild Reihe: Lern-Spiel-Chb, Genaues Beobachten</p>	<p>THE MIDAS TOUCH 2-6 Spieler ab 8 Jahren Jeder kann in diesem Spiel zum König Midas werden und um Gold würfeln.</p>	
<p>SCHIFFE VERSENKEN 2 Personen ab 6 Jahren Reihe: Familienspiele Neuauflage im praktischen Koffer</p>	<p>WHO DARES? 4-8 Spieler ab 8 Jahren Wer traut sich? Die Spieler sagen vorher, wer sich traut, und von der Anzahl der „ja“ hängt es</p>	
<p>SING EIN LIED 2-6 Spieler ab 12 Jahren Reihe: Nimm-mich-mit-Spiele Jeder singt wie er kann, laut oder leise, gewinnen kann man auf jede Weise.</p>		
<p>TALISMAN II 2-6 Spieler ab 12 Jahren Reihe: Erwachsenenspiele Das Abenteuer geht weiter, neue Helden- und Ereigniskarten führen in den zusätzlichen</p>		

* Walter Müller's Spielewerkstatt *

ENTENRALLYE

2-6 Spieler ab 9 Jahren

Autor: Walter Müller

Das Entenfieber grassiert, die Ententreffen stehen vor der Tür und nun gilt's die Ente zu verzieren. Dafür muß man Autoteile besorgen und gewertet wird das Kunstwerk nur, wenn man rechtzeitig beim Ententreffen erscheint. Das Spiel ist schon vor einigen Jahren erschienen, dies ist eine geänderte und verbesserte Neuauflage.

* White Wind *

ELFENGOLD

3-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Alan Moon

Eines der beiden Spiele aus dem neuen Verlag White Wind, ein alter Troll besitzt eine Goldmine und erlaubt einmal im Jahr einen Wettstreit der kleinen Waldkobolde. Sie dürfen in der Mine nach Gold graben, aber nur der Schnellste darf den Schatz behalten.

FISHY

3-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Alan Moon

Fische haben bekanntlich keine lange Haltbarkeit, und egal ob Fischer, Händler oder Einkäufer, es sind nur die frischen Fische interessant.

* Wusel*

TEL AVIV

4-6 Erwachsene

Autor: Knut-Michael Wob

Der Autor selbst nennt sein Spiel ein „böses Kartenspiel um zwischenmenschliche Beziehungen“ und es ist seine erste Eigenproduktion. Einsame Spielfiguren suchen einen Partner oder auch: man versucht in möglichst viele bestehende Beziehungen einzubrechen und Nebenbuhler auszustechen.