

# Spiele Almanach 1993

**zusammengestellt von Dagmar de Cassan**

Diese Zusammenstellung soll einen Überblick über die Neuerscheinungen und Neuauflagen des Spielejahrgangs 1993 geben. Soweit bekannt, wurde bei Neuauflagen auf eventuelle andere Titel früherer Ausgaben hingewiesen, ebenso auf Lizenzausgaben in deutscher Sprache. Nicht angeführt wurden alle Lotto-, Domino-, Memory-, Puzzle- und sonstige Varianten bekannter Spielsysteme bei Kinderspielen mit Figuren aus TV, Kino oder Comics, und auch nicht die diversen Module oder Ergänzungen zu Rollenspielen, sowie Spielesammlungen. Ebenso fehlen Spielbeilagen in Zeitschriften, reine CoSims und auch Lernspiele für Kleinstkinder sowie Beschäftigungs- und Hobby-Spiele mit bekannten Prinzipien.

\* Abacus \*

## ALI BABA

2-6 Personen ab 10 Jahren

Autor: Ian Livingstone

Ali Baba und die 40 Räuber der nächsten Generation - sie wollen den Schatz ihrer Väter wiederbekommen, aber Ali paßt noch immer auf und läßt den Banden in Basra wenig Chance auf Beute, nur auf dem Startfeld läßt ihnen Ali Baba eine Atempause und sie können ihren Gewinn zu Geld machen.

## CAMP

2 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Sid Sackson

Serie: Weiße Reihe

Jeder Spieler hat 7 Zeltsteine, die er so auseinanderziehen soll, daß sie sich weder senkrecht, waagrecht noch diagonal berühren, d.h. durch die Linien auf dem Spielfeld verbunden sind, die Zugweite wechselt durch Versetzen des Markierungs-Steines regelmäßig und kalkulierbar, kann man nicht ziehen, wird nur der Markierungsstein versetzt.

## EN GARDE

2 Personen ab 8 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Für den sehr vielseitigen Autor ein ganz neues Thema - Fechten! Die beiden Spieler simulieren einen Gang mit der Waffe, wer zuerst 5 Runden gewinnt, ist Sieger, es gibt ein Grundspiel und ein Profispiel mit Bewegung vorwärts und rückwärts sowie Angriff.

## MASSAI

2 Personen ab 12 Jahren

Autor: Sid Sackson

Serie: Weiße Quadratschachteln, schwarz beschriftet

Offiziell ist es ja keine Serie, aber in dieser Verpackung bringt Abacus besondere Spiele, diesmal wieder ein Zuckerl für Spieler und Sammler, ein neuer Sid Sackson mit dem Thema Hüttenbau bei den Massai. Wer zuerst zwei Dörfer miteinander verbindet, spricht die gegenüberliegende Spielplanseite erreicht, gewinnt, dabei gibt es Wächter für die Hütten und - nach Ankündigung - können gegnerische Hütten auch attackiert werden.

\* Abalone Club/Fun Connection \*

## ABWASCH

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Philippe des Pallières, Didier Jacobée, Patrice Pillet

Nach einer guten Mahlzeit sitzt die Familie natürlich vor einem Stapel schmutziger Teller

und wie gewohnt will keiner den Abwasch übernehmen. Also schnell den eigenen Teller auf den des Nachbarn und das schmutzige Besteck dem Gegenüber untergeschoben, aber anpassen, daß einem selbst nicht das gleiche widerfährt.

\* Adlung Spiele \*

## TAKTVOLL

3-8 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Karsten Adlung

Ein Kartenlege-Spiel um Musik und Takte, jeder muß seine Karten ablegen wie in einem Notenblatt, also zuerst der Violinschlüssel, dann die Rhythmusangabe wie 3/4 oder 4/4 oder wie immer, und dann eben Noten entsprechend dem vorgegebenen Takt, komplett mit Taktstrich und Pause.

\* Albatros Spiel & Spaß \*

## FLUTSCH

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autoren: B. Schürer, B. Heysel, C. Queins, A. Waldrich

Jeder Spieler versucht mit Hilfe seiner Seemannskarten möglichst viele Fische zu fangen, um am Schluß mit den meisten Fischaugen dazustehen. Dazu muß man Anheuern, Fischen, von Bord gehen und auch noch mit den Sonderkarten kämpfen, der Verbrauch an Matrosen in diesem Spiel ist ziemlich groß und schnell wechselnd.

\* Albisbrunn Spielwaren \*

## SYM

Eine Mischung aus Halma und Mensch ärgere Dich nicht, mit Glaskugeln und Plexiglaseinsatz.

\* Amigo \*

## DAS PHANTOM

3-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Das Phantom schleicht wieder durch die Gänge und verbreitet Angst und Schrecken und holt sich auch noch eine schöne junge Frau. Da bleibt den Dorfbewohnern nichts anderes übrig, als sich in die Gänge zu wagen um das Mädchen zu befreien! Doch wehe, die Gänge sind variabel und das Phantom hat natürlich Heimvorteil in den Katakomben.

## KÖNIG ARTUS TAFELRUNDE

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor/Lizenz: Thomas Pauli

Jeder Spieler hat 8 Karten, für jeden Stich rückt die Spielfigur näher an König Artus Thron und damit es nicht ganz so einfach ist, gibt es 6 Trumpffarben, dazu drei Super-Trumpf-Karten „Schild“ und 3 Super-Trumpf-Karten „Ritter“, die einander gegenseitig überstechen, und auf jedem Schwertfeld kommt eine neue Trumpffarbe ins Spiel oder wechselt ihren Rang. Die Ähnlichkeit mit Trumpet ist gegeben, doch verändern die zusätzlichen drei Super-Trumpf-Karten, die sich noch dazu gegenseitig überstechen, das Spiel hinsichtlich Stichchancen wesentlich.

## LOBO

2-8 Spieler ab 8 Jahren

Jeder Spieler erhält 5 Karten, jeder legt reihum Karten ab und addiert den Wert zur bereits erreichten Summe, wer dabei die Paschzahlen 11, 22 usw. oder - ganz schlecht - gar 77 erreicht, muß Chips abgeben, Aktionskarten machen das Ganze noch etwas problematischer. Schnell und lustig!

## SOLO

2-10 Spieler ab 6 Jahren

Kartenablagenspiel basierend auf dem alten Mau-Mau, wer als erster alle seine Karten ablegen kann gewinnt. Farbe auf Farbe oder Ziffer auf Ziffer oder gleiches Symbol ermöglicht Ablage einer Karte aus der Hand, ansonsten muß aufgenommen werden. Aktionskarten erschweren zusätzlich die Ablage durch freie Farbwahl, aussetzen, Richtungswechsel oder Karten ziehen.

## STAMP

3-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Hanno & Wilfried Kuhn  
Neben den Dinosauriern sind derzeit Ganoven und Auktionen die dominierenden Themen, in diesem Spiel sind es Briefmarken, die gewinnbringend versteigert bzw. ersteigert werden sollen, wer zuerst 4 der begehrten Ersttagsstempel erobert hat, gewinnt. Nur - die Auktion läuft rückwärts, wer hat die besten Nerven und kauft zum niedrigsten Preis?

## STICHELN

3-5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Klaus Palesch

Ein Kartenspiel, no na nach dem Titel, 6 Farben mit Werten von 0-14, jeder Spieler bekommt 15 Karten und legt seine persönliche „Ärgerfarbe“ fest, die er vermeiden sollte, und schon die Karte, die er dafür auswählt, bringt ihm Minuspunkte. Startfarbe ist die erste gespielte Karte eines Stiches, alle anderen sind Trumpffarben, man muß weder Farbe bedienen noch stechen, aber genaueres entnimmt am besten der Spielregel.

## RASANT

3-5 Spieler ab 6 Jahren

Autor: F.J. Lamminger

Ein Kartenspiel um schnelle Autos, im normalen Stichspiel herrscht Farb- und Stichzwang, wenn man mitspielt, man kann aber auch passen. Ansonsten muß man die Geschwindigkeit übertrumpfen, wer den Stich gewinnt, zieht das hinterste Auto in der Stichfarbe und alle noch dahinter stehenden Autos in umgekehrter Reihenfolge nach vorne und kassiert pro Auto einen Punkt.

## TUTANCHAMUN

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Die Spieler wetteifern als Archäologen um die sagenhaften Schätze des Pharaos, wer zuerst die Pyramide am Ende erreicht, scheint gewonnen zu haben - aber hat er unterwegs auch die wertvollsten Schätze aufgesammelt, vielleicht mit Hilfe des Skarabäus?

\* AOK Essen \*

## JOLINCHEN'S SPIELEKISTE

2-4 Kinder von 6-12 Jahren

Spielesammlung zum Thema Gesundheit, die Einzeltitel „Backenzahn, Bürste & Co“, „In Kuller Kopf“, „Mampf“, „Nachts im Haus Nr. 7“, Rallye Vitaminelli“ und „Sessellift“.

\* Aquamarin Verlag \*

## SAMSARA

Würfelspiel zum Thema tibetischer Buddhismus

## FLÜSTERN DER LIEBE

Kommunikationsspiel zum Thema Liebe

\* Ass \*

#### EGALITE

2-3 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Kai Haferkamp

Auf dreieckigem Plan werden sechseckige Steine zuerst plziert und dann aus der Grundstellung entweder auf ein leeres Feld gezogen oder um ein Segment gedreht. Jeder Stein hat 6 verschiedene Farbsegmente. Grenzt nach dem Drehen oder Ziehen der Stein mit der gleichen Farbe an einen Stein auf dem Nachbarfeld, ist der Nachbarstein geschlagen. Wer zuerst drei Steine geschlagen hat, gewinnt.

#### HOUDINI

1 oder mehr Personen ab 8 Jahren

Ein Zauberkasten jetzt auch bei ASS - unter dem Arbeitstitel Super-Zauber-Show - ein Koffer mit 100 Tricks, genauer Anleitung und vielen Bildern zur Illustration.

#### PARLEZ-VOUS? 1 und 2

Autor: Karin Mohring

Sprachlernspiel für beliebig viele Spieler, Altersangabe nicht möglich, da auf Sprachkenntnisse ausgelegt, Spiel 1 für Einsteiger und Spiel 2 für Fortgeschrittene. Für richtige Antworten auf den Karten (je nach Spiel verschieden viele) darf auf einer Bingo-Karte der Buchstabe gestrichen werden, wer zuerst eine Bingo-Formation (5 in einer Reihe, horizontal, vertikal oder diagonal) streichen konnte, hat gewonnen.

#### ROYAL

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Königliche Familien treten zum Wettlauf an, die Spieler müssen versuchen, ihre Karten so geschickt auszuspielen, daß die eigene Familie den Rundkurs als erster absolviert, wird dabei eine fremde rangniedrigere Figur überholt, muß diese zurück an den Start. Die Bezeichnung „Mensch ärgere Dich nicht mit Spielkarten“ beschreibt das System äußerst treffend und stammt aus dem Hause ASS selbst.

#### ROUTE 66, Das Kartenspiel

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Riedesser

In 8 Etappen geht es pro Runde durch einen neuen US Bundesstaat entlang der Route 66 von Chicago nach Los Angeles, jeder Spieler ist gleichzeitig Reisender und Highway Patrol, die Geschwindigkeitsüberschreitungen streng bestraft.

#### ROUTE 66, Das Familienspiel

2-5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Riedesser

„we get a kick from Route 66“ - wir fahren auf der berühmten Straße von Chicago nach Los Angeles, es gewinnt der Spieler, der am meisten erlebt und gesehen hat, auf der Hinreise werden die Staatenkarten ausgelegt und auf der Rückfahrt wieder eingesammelt.

\* Australian Design Group \*

#### THE WORLD CUP TOURNAMENT FOOTBALL GAME

2-24 Spieler ab 6 Jahren

Autor: P. Grosse, H. Rowland

Bluffspiel zur Simulation aller Fußballweltmeisterschaften

\* B & B Productions \*

#### PLAGUE!

2-4 Spieler ab 9 Jahren

Ein etwas morbides Spiel um die Pest in England,

genauer gesagt in Weymouth 1348, die Spieler müssen Pestopfer einsammeln, begraben und die Gegner mit Ratten und Flöhen behindern - und das dabei auch ein Staubsauger vorkommt, ist nur ein etwas makabres Detail dieses Black Humour Game's aus England.

\* Burk Verlag \*

#### DINO KOMMT ÜBER DEN REGENBOGEN

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: W. Burk

\* Blatz Spiele \*

#### AUF KURS

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Dieses Spiel feiert seine Neuauflage, es war unter dem Titel „Maritim“ schon einmal auf dem Markt und es ist erfreulich, daß es jetzt wieder zu haben ist. Die Lichtstrahlen der Leuchttürme bestimmen den Kurs um die Bojen, und es kommt nur darauf an, als erster in den Hafen einzulaufen.

#### DOW JONES

3-7 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Wie schon der Name anzeigt, ein Spiel zum Börsenthema, um Geld un Macht, und wehe, ein Konkurrent wirft einem ein Baisse-Hölzchen vor die Füße. Die Spieler steuern das Steigen und Sinken der Kurse und wer die wertvollsten Aktienpakete erkämpft und den Crash vermeidet, hat gewonnen.

#### HANS DAMPF

4-8 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Ein Spiel um Eisenbahnen und Kohlen, noch aus der Zeit der guten alten Dampfloks, da kann es auch noch passieren, daß man mit Volldampf aus der Kurve braust und mitten auf den Schienen jausnet ein Hase. Brems, knirsch, Kohlen verheizt oder gewonnen? Hindernisse kann man damit auch kaufen, damit man an den anderen vorbeidampfen kann.

#### KULA KULA

3-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Ein Spiel um Mythen und Dämonen aus der Südsee, aus der Feder von Reinhold Wittig, bekannt für seine ethnologischen Themen bei Spielen. Kula Kula heißt der geheimnisvolle Tausch um wertvolle Schnecken, aber man braucht auch ein günstig gesinntes Orakel, um die Winde der Südsee nützen zu können.

\* Carlit \*

#### CONNEX-OH

2 Personen ab 8 Jahren

Schweizer Ausgabe eines taktisches Laufspiels aus Frankreich, der Spielplan besteht aus Quadraten, halb weiß, halb schwarz, die während des Spiels gedreht werden, um schwarze oder weiße Straßen zu bilden, über die die eigenen Steine zum gegnerischen Spielplanrand und dann hinaus gespielt werden, in Österreich bei Ravensburger erhältlich.

#### CRIMINAL-TANGO

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Beförderungen werden in diesem speziellen Revier einfach gelöst, wer die meisten Ganoven fängt, wird Chef-Detektiv, und daher bemühen sich alle, möglichst Banden mit vielen Mitgliedern festzunehmen, auch wenn man bei den schwarzen Banditen mit einem Hinterhalt

rechnen und vielleicht bereits Verhaftete wieder freigeben muß. Auch die lieben Kollegen können einen ganz schön in die Irre schicken. In Österreich ab jetzt von Ravensburger vertreten.

#### GIGANTEN

2 Spieler ab 10 Jahren

Auch hinter diesem Titel verbirgt sich ein Dinosaurier-Spiel; die mit der Rückseite zum Gegner, das heißt für diesen nicht sichtbar, aufgestellten Spielsteine sind Dinosaurier unterschiedlicher Stärke, mit denen man versuchen muß, das gegnerische Nest zu besetzen. Das Gelände beeinflusst das Spiel und durch den variablen Spielplan ergeben sich immer wieder neue Situationen.

\* Castor-Fiber-Verlag \*

#### ACH WAS?!

3-10 Spieler ab 14 Jahren

Kommunikationsspiel um Einschätzen der Mitspieler in verschiedenen Situationen.

\* Cobrain Denkspielen \*

#### DINO-DUELLE

2 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Paul Vellemann

Zwei Gruppen von Dinosauriern kämpfen um die Wasserstelle, gegnerische Dinos können unter bestimmten Bedingungen geschlagen werden.

\* CSPP \*

#### ASHES-KARTENSPIEL

2-8 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Thomas Dellenbusch

\* Curry Games \*

#### I.N.I.T.I.A.L. RESPONSE

Stadt-Land-ähnliches Spiel, man soll berühmte Persönlichkeiten aus allen Lebensbereichen anhand ihrer Initialen finden.

\* db-Spiele \*

#### CARAT

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Dirk Henn

Ein taktisches Legespiel, Plättchen müssen „benachbart“ abgelegt werden, daß heißt eine ECKE muß die eines bereits gelegten Plättchens berühren. Sind alle Zahlenplättchen umgedreht, werden sie rückgedreht und ausgewertet, Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten.

\* Delphi Spiele \*

#### MAGICUS

Spielwürfel

#### THINK

Quizspiel mit dem Magicus-Würfel

\* Demand Spieleverlag \*

#### FREIBEUTER

2-4 Personen ab 10 Jahren

Autor: M. Merlin

Neuauflage des Spieles aus dem Demand-Verlag, zurück in die Zeit der Segelschiffe und der großen Hafenstädte als Umschlagplatz für alle Waren dieser Erde - aber es war auch die Zeit der Piraten und vor diesen muß man sich in acht nehmen, will man nicht die kostbare Fracht verlieren.

\* Doris & Frank \*

#### IGEL ÄRGERN

Keine Neuauflage, sondern eine Variante zu ihrem Spiel

\* Edigames \*

#### ASCENSION

Go/Gobang-ähnliches Taktikspiel

#### CONNEX-OH

siehe Carlit

#### SHOOTING STAR

Taktikspiel mit Zahlensechsecken

\* Edition Perlhuhn \*

#### QUANTA COSTA

3-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Taktikspiel zum Thema Warteschlangen an Supermarktkassen, die Karten sind Waren, werden auf dem Spielplan abgelegt und müssen durch die Kassa geschoben werden.

#### WABANTI

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Neuauflage in Leder

\* Verlag Moritz Egetmayer \*

#### HABITAT

1-10 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Christian Gronau

Kartenspiel zum Diskutieren, Thema Mensch und Natur, kombinierbar zu den früheren Spielen

\* Fanfor Verlag \*

#### ABI 94

4-8 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Valentin Herman

Ein Kartenspiel, mit dem man seine Matura nachmachen kann, vorausgesetzt, man besteht von den drei Klausuren, an denen man teilnehmen muß, mindestens zwei, und besteht dann nach noch die Maturaprüfung, natürlich gibt es da noch Streßpunkte und Pillen und Papa und Mama zur Hilfestellung.

#### GEWEIHTE STEINE

3-6 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Valentin Herman

Der Spieler ist Regent einer Provinz in der Hohezeit des Sakralbaus, jede Provinz will im Vatikan mit der schönsten Kirche oder Kapelle auftrumpfen. Jeder Spieler hat Bauern als Ernährungsbasis, Gesandte im Vatikan, Handwerker für die Bautätigkeit und Ritter für Angriff oder Verteidigung - wer wird der erste freie Regent, der eine Kathedrale baut.

\* Fata Morgana \*

#### ZEITREISE

2-6 Personen ab 12 Jahren

Autor: D.M.Hooker und Urs Hostettler

Mit der Zeitmaschine reisen die Spieler durch die Zeit und müssen historische Vorgänge in verschiedenen Epochen lückenlos dokumentieren, dazu braucht man drei „Artefakte“, meist Person, Ort und Gegenstand, die zusammenzuführen und in die Gegenwart zu bringen sind. Die Zeitmaschine transportiert jeweils einen Gegenstand oder eine Person.

\* Forum Gesundes Österreich \*

#### EIWEISS, FETT & KO

2-8 Spieler ab 7 Jahren

Autoren: M. und C. Litschauer

Ein Spiel um Gesundheit und Ernährung, um die drei Hauptbestandteile unserer Nahrung, die wir in ausgewogenen Mengen zu uns nehmen müssen, und genau diese Bestandteile verfolgt Familie Esserwieser in den drei Hauptmahlzeiten über den Spielplan. Vertrieb über Apotheken.

\* Franckh Kosmos \*

#### ATHOS

2-4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer & Sven Kübler

Serie: Spiele Galerie

Die Mönchsrepublik Athos und ihre Geschichte liefern den Anstoß zu diesem Spiel, in der Abgeschiedenheit des Klosters wird das Denken trainiert mit einem Spiel, das gewisse Geisteshaltungen vermittelt - Vorausplanen muß sein und Dominanz verursacht Widerstand.

#### DAS LETZTE PARADIES

3-5 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Serie: Spiele Galerie

Wer träumt nicht von einer unberührten Insel, natürlich mit allem Komfort - und genau darum geht es hier - eine unberührte Insel wird vom Tourismusboom erfaßt und aus dem Spannungsfeld zwischen Natur und Kommerz entsteht der Gedanke dieses Spieles, wer am besten das Gleichgewicht hält, wird reüssieren.

#### ORBIT

3-6 oder 1-10 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Alex Randolph

Serie: Spiele Galerie

Ein alter Klassiker von Alex Randolph in neuem Gewand, Basis ist das Weltall mit all seinen faszinierenden Kräften, ein vom Zufall bestimmtes Szenario, in dem Glück keine Rolle spielt. In dieser Ausgabe sind die drei Spiele Orbit, Corona und Harun zusammengefaßt, in Corona z.B. werden den Himmelskörpern Würfel zugeordnet und die Punkteergebnisse vorausgesagt, wer das am besten schafft, zieht.

\* Franjos \*

#### BILLABONG

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Eric Solomon

Auch mit diesem Spiel setzt franjos seine Serie der Autoreneditionen bzw. Re-Editionen fort, Eric Solomon hat dieses Spiel in der Zeitschrift Computer-Programming als Computer-Spiel konzipiert. Känguruhs veranstalten ein Wetthüpfen um ein Wasserloch, beaufsichtigt vom Schiedsrichter-Känguruh.

#### CONFUSION

2 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Robert Abbott

Ein strategisches Zwei-Personen-Spiel mit Würfeln und einem Puck, wer sich an die Grundlinie des Gegners bringt und im Gegenzug nicht geschlagen werden kann, hat gewonnen. Die Züge werden mit den Würfeln bestimmt, jeder sieht aber nur die dem Gegner zur Verfügung stehenden Würfel.

\* Fun Connection \*

#### EIN ABEND MIT BRAM STOKER'S DRACULA

6 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

Lizenz Crown & Andrews

Im wahrsten Sinn des Wortes ein

Gesellschaftsspiel, gedacht für einen Abend mit Gästen einschließlich Einkaufsliste für den Gastgeber (Kerzen, Schwarzes Papier, Knoblauchknollen usw.) Die Spieler müssen vermeiden, von Dracula oder anderen Vampiren gebissen zu werden, und gleichzeitig herausfinden, wer von den Gästen Dracula ist.

\* F.X.Schmid \*

#### ATTACKE

3-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Ein Karten"stich"spiel mit dem Thema Ritterturniere, ein Spieler eröffnet und spielt eine oder mehrere Karten, die anderen Spieler übertreffen in der gleichen Farbe bzw. mit Hilfe einer Spezialkarte oder passen. Nachgezogen wird immer nur eine Karte, der erste „Stich“ in jeder Farbe bringt einen Farbchip, wer zuerst 4 Chips gesammelt hat, hat gewonnen.

#### BLUFF

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Richard Borg

Dazu ist nur zu sagen: Neuauflage von Liar's Dice, dem beliebten Würfel-Bluff-Spiel, und zur Freude der sonst noch anwesenden Spieler schallgedämpft! Danke!

#### DIE TROLL FAMILIE

2-4 Kinder ab 5 Jahren

Auf vier Einzelparcours müssen die vier Trolle nacheinander versuchen, durch Aufdecken ihrer vorgegebenen Früchte den Weg Schritt für Schritt zurückzulegen, wer sich am wenigsten irrt, kommt am schnellsten ans Ende des Weges.

#### HALLO PAUKER

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Rudi Hoffmann

Serie: Allerlei Spielerei

Eine Schelmerei von Rudi Hoffmann, ein Kartenablespiel mit dem Thema Lehrer und Schülerstreichche, und dabei kommt es natürlich an, ob die neu von der Uni gekommene Lehrerin zum Opfer wird oder der langgediente und einiges gewohnte Herr Direktor persönlich.

#### IN TEUFELS KÜCHE,

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Diesmal wird bei seiner Majestät dem Oberteufel gekocht, von den armen, kleinen Teufeln im wahrsten Sinn des Wortes, denn so ganz sicher ist nicht, daß dem Oberteufel die Suppe schmeckt, auch in der Hölle kann man mangels Kochkünsten zum Teufel geschickt werden, wenn der Beelzebub persönlich aus dem schwarzen Höllenofen springt. Neuauflage von Top Secret.

#### MEIN GEHEIMES TAGEBUCH

3-5 Mädchen von 11 bis 16 Jahren

Ein Mädchenspiel in der Tradition von Girl Talk, ein Tagebuch steht im Mittelpunkt von vielen Fragen und ein bißchen „Action“, ohne die ja nichts mehr geht. Wer die anderen besser einschätzen kann, hat die besten Chancen auf den Sieg.

#### MIMIX

3-6 Kinder ab 5 Jahren

Endlich ein Anlaß zum Grimassenschneiden, hochhoffiziell und mit Karten belohnt, wenn man am schnellsten erkennt, welche Grimasse da grade probiert wird. Schnell und lustig für zwischendurch.

#### SIMSALA HOPP

2-4 Kinder ab 4 Jahren

In fünf Zylinderhüten stecken verschiedene Tiere, die auf Drücken herauspringen, aber

keineswegs regelmäßig und nicht jedes nach der gleichen Anzahl Drücker, also gut aufpassen und nicht schrecken, wenn plötzlich doch das Kaninchen aus dem Hut hüpft!

#### SPONTAN

3-8 Spieler ab 14 Jahren  
Autoren: M. Danby / H. Webster  
Ein Spieler nennt eine Zahl, zieht dann eine Karte und muß zu dem unter dieser Zahl genannten Stichwort möglichst schnell den ersten Begriff nennen, der ihm dazu einfällt. Und die anderen haben nun je einmal Raten frei, klappt es, dann ziehen Errater und der „Begriffgeber“ 2 Felder weiter, klappt es beim ersten Mal nicht, beginnt eine Wilddurcheinanderrede, bis die Sanduhr abgelaufen ist.

#### TÖDLICHE DIÄT

1 oder mehrere Spieler ab 12 Jahren  
Autor: R.D.Zimmermann  
In Amerika gibt es diese Art Kriminalrätsel schon länger, F.X.Schmid hat diese Idee jetzt in vier Varianten nach Europa gebracht. Ein Puzzle vom Tatort, eine Beschreibung des Geschehens und ein versiegeltes Kuvert mit der Lösung sind die Bestandteile, der Spieler soll den Täter ermitteln. Zum gleichen System die Titel  
MORD IM ATELIER  
SCHNURRENDE ZEUGEN  
SÜSSER TOD

\* Gamearts \*

AM ANFANG WAR DAS FEUER  
2-6 Spieler von 5 Jahren

PUGNA  
2 Spieler ab 12 Jahren

\* Games Workshop \*

TALISMAN DRAGONS  
Ergänzungsmodul zum Talisman System

\* Gessnitzer & Städtler \*

SKULL  
Endzeit-Footballspiel in Videohülle

\* GIBER \*

GRUSSKARTEN-SPIELE  
Eine Serie von großen und kleinen Karten, Doppelblatt für Glückwünsche oder A6 anstelle einer Ansichtskarte als Spielplan bzw. komplettes Spiel mit Material

\* Glunz Studio \*

AMOK  
2-4 Spieler ab 14 Jahren  
Autor: O. Führding, O. Glunz  
Nur Anti-Grüne, Wohngegenden planieren und Autobahnen bauen! Amok!

\* Haba \*

CLOWN NASEWITZ  
2 Kinder ab 4 Jahren  
Autor: Joachim Vooth  
Merkspiel für Kinder

CUBILUS  
1 Kind  
Autor: Konrad Fritsch  
8 Würfel sind so zu verbinden, daß wieder ein Würfel entsteht, aber die Lochung erlaubt nur eingeschränkte Lösungen.

KLONDIKE  
2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Autor: Stefanie Rohner und Christian Wolf  
Serie: Grüne Schachtel  
Ein Spieler wäscht Gold und die anderen Wetten, wieviele Goldkörner in der Pfanne landen werden. Raten die anderen richtig, wird der arme Goldwäscher womöglich all seine Nuggets los. Doch er kann immer noch versuchen, durch Bluff sein Gold zu retten.

MANEGE FREI  
3-6 Kinder ab 3 Jahren  
Autor: Tom Schoeps  
Zirkusatmosphäre bei der Tierdressur, aber leider ist eines der Tiere schlecht gelaunt, es hat keine Lust, in der Manege aufzutreten, und will nicht einmal angefaßt werden. Erwischt der Spieler, der grade dran ist, ist das Spiel für ihn zu Ende, er bekommt aber als Belohnung für jedes Tier, das er in die Manege gelockt hat, einen Stein.

PINGUIN-PARADE  
2-4 Kinder ab 3 Jahren  
Autor: Dirk Hanneforth  
Die Pinguine wandern aus dem Packeis zu den Brutplätzen und kümmern sich nach der Eiablage gemeinsam ums Nest; dieses Spiel versucht diesen Kreislauf nachzuempfinden, wer als erster drei Pinguine zurück zum Nest bringt, hat gewonnen.

RINGEL-RANGEL  
2-4 Spieler ab 4 Jahren  
Autor: Geni Wyss  
Serie: Quadratische Schachtel, Holzplan  
Die Schildkrötenkinder halten Spielnachmittag, sie verteilen Bälle und krabbeln in die Ringe im Gras, ohne, ja ohne eine andere Schildkröte oder einen Ball von der Wiese zu verdrängen. Wehe, dafür gibt es Strafpunkte.

SCHMETTERLINGSKIND, WACH AUF GESCHWIND  
2-4 Kinder ab 5 bzw ab 7 Jahren  
Autor: Geni Wyss  
Wird ein Schmetterling von einem Sonnenstrahl gekitzelt, wacht er frühmorgens auf und fliegt zur Blume Nektar naschen, und wer jetzt am besten Sonne spielen und seine kleinen Schmetterlinge als erster wecken kann, hat gewonnen.

TRIANGOLO  
Für 1 Kind/Spieler  
Autor: Lothar Hannappel  
Dreiecke in der Sternvertiefung müssen so verschoben werden, daß der Zentralkreis einfarbig wird.

T-TEUFELEI  
Für 1 Kind/Person  
Autor: Alexander Bergmann  
Die kubische Kiste muß mit allen T-förmigen Steinen so gefüllt werden, daß keine Lücke bleibt und auch stein übrigbleibt.

\* Hansl \*

WINDSCHATTEN  
2-6 Personen ab 12 Jahren  
Autor: Alfred Hansl  
Radrennspiel aus Österreich, hergestellt vom Erfinder im Eigenverlag, heuer erstmals in Essen der Öffentlichkeit präsentiert.

\* Harder & Schöler \*

ALADIN'S WUNDERLAMPE  
Ein Waddington-Spiel, genau wie SESAMSTRASSE UND DER MÜLL

STEINZEITSCHACH MIT DEN FLINTSTONES  
SUBBUTEO WORLD CUP USA 94

\* Heidelberger Spieleverlag \*

VIPS  
2-5 Spieler ab 8 Jahren  
Autoren: Harald Bilz, Peter Gutbrod  
Es wird zuerst eine sogenannte Zielperson ausgewählt, das kann der Bundeskanzler sein oder der Portier vom Intercont, je nach Lust und Laune. Gespielt wird entsprechend mit den Frauen- oder Männerportraits, jeder favorisiert seine Portraitteile und versucht sie möglichst hoch auf der Ruhmessäule zu plazieren.

\* Herder \*

DER RATTENFÄNGER VON HAMELN  
2-6 Spieler ab 5 Jahren  
Autor: Alex Randolf  
Serie: Miteinander-Spiel  
Der Rattenfänger hat die Kinder entführt, nur wenige sind ihm entkommen, und die versuchen nun, die anderen zu finden - im Höhlenlabyrinth beginnen sie ihre Suche - ob sie zusammen die Kinder finden?

\* Herzblatt Spiele \*

GLÜCKSDYNASTIE  
2-4 Spieler ab 12 Jahren  
„Wenn 2 Erwachsene sich finden und ihren Bund mit Liebe und Glück verbinden, wenn die Kinder durch Geist bestechen, und die Mitspieler sich nicht mit Hilfe des Mondes rächen, wenn das Haus unter strahlender Sonne steht und zum Ende die goldene Krone nicht fehlt, dann hat der Spieler sie, „seine Glücksdynastie“. Soweit der Geleittext zu diesem wunderschön ausgestatteten Spiel in limitierter Erstauflage, und er beschreibt ziemlich gut Ziel und Zweck dieses Spiels, nämlich eine eigene Dynastie aufzubauen, sie groß und mächtig zu machen und am Schluß zu krönen.

\* Heidorn's Spielideen \*

TURN AROUND  
2-4 Spieler ab 10 Jahren  
Autor: Christa Heidorn  
Eine Halmvariante mit beweglichem Spielplan, für Sammler in limitierter Auflage präsentiert, Normalauflage 1994

\* Hermes Spiele \*

DAS WANGERLAND-SPIEL  
Reisespiel

TELOS  
2-4 Personen ab 12 Jahren

\* Heye \*

CARTOON  
3-6 Spieler ab 14 Jahren  
Das Spielmaterial sind Cartoons, dazu gibt es vorgegebene Pointen, und nun muß man nur mehr kleine Geschichten erfinden, die zu beiden passen. Und die lieben Mitspieler entscheiden dann natürlich, wie ihnen die Sache gefallen hat. Und dann wird gewertet!

CASH ODER CRASH  
3-4 Spieler ab 14 Jahren  
Autor: Wolfgang Riedesser  
Zwei Spieler spielen jeweils eine Karte aus, einer bestimmt die gezogene Figur, einer die Zugweite, dabei gespielte Zahlenkarten werden abgelegt, die Runde endet nach der letzten

gespielten Zahlenkarte. Dann wird abgerechnet, je nach Standort auf dem Plan gibt es Plus- oder Minuspunkte bzw. Chips.

#### DER BÄR IST LOS

3-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Edith Grein-Böttcher

Schweine, Schafe und Gänse sollen in den Stall, aber der liebe Bär - er will nicht fressen, nur spielen - treibt sein Unwesen und schreckt die lieben Tierchen, die prompt zurück auf die Koppel rennen - und da muß man schon scharfe Augen haben, wenn man die eigenen heimbringen will.

#### SAUKRAM

2-6 Mitspieler ab 9 Jahren

Ein Kartenablagenspiel, bei dem schon vorgeschrieben ist, wie die verdeckten Karten auf dem Tisch liegen müssen, sonst zeigen nämlich die Schweinebeine nicht in die Mitte. Tjy, und dann wird umgedreht und wer zuerst sieht, daß zwei Schweine gleich sind, brüllt „Saukram“ und bekommt beide Schweine, die er unter seine Schweine legt. Gibt's keine gleichen, wird weiter umgedreht .... aber was ist mit den Gespensterschweinen?

\* Historien Spiele Verlag \*

#### AMMONITEN-RENNEN

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Jean du Poel

Neuaufgabe in überarbeiteter Ausstattung

#### BACKGAMMON CIRCLE

2-6 Spieler ab ca. 6 Jahren

Autor: Jean du Poel

Backgammon Variante im Kreis für 6(!) Personen

#### GO BANG PLUS

2-4 Spieler ab ca. 6 Jahren

Autor: Jean du Poel

Gobang-Variante

#### KOLONIAL AFRIKA

2-5 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Jean du Poel

Die fünf „klassischen“ Kolonialmächte in der Mitte des 19. Jahrhunderts als Handelskapitäne dargestellt, der einen Geheimauftrag der Regierung erhält, um Güter wie Felle, Kautschuk oder sonstige Kostbarkeiten des Schwarzen Kontinents binnen drei Jahren nach Hause zu liefern. Dazu gibt es Regierungskredite und Bereicherungsmöglichkeiten durch private Verkäufe.

\* Homo Ludens \*

#### PUSTEBLUMEN

3-6 Spieler ab ca. 8 Jahren

Autor: Timm Lossen

Ein Umweltspiel mit Pfiff, dem die Idee zugrundeliegt, daß die Spieler beim Aufbau des Spielfeldes auch ganz bewußt Umweltschäden in Kauf nehmen, um kurzfristig Vorteile zu erlangen - auf dem Rückweg müssen dann all die Umweltschäden repariert werden, d.h. Schadenskarten gegen Wiesenkarten ausgetauscht werden. Dazu muß man Umwege in Kauf nehmen und auch mit den Gegnern des Hinwegs zusammenarbeiten, denn erst wenn alle Schäden beseitigt sind, darf man ins Ziel.

\* Jojo Spiele \*

#### BASTA

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Rudolf Ehm

Strategiespiel mit 12 oder 24 Ringen, diese werden zuerst eingesetzt und dann mit einem

Stab bewegt - Ziel ist, die eigenen Ringe einzusammeln.

#### DER HÖLLISCHE HEIZER

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Rudolf Ehm

Es gibt 6 Kesselscheiben und Kohlen in sechs Farben, Spielziel ist, je eine Kohle pro Farbe auf die eigene Kesselscheibe zu bringen, dazu erwürfelt man sich die Bewegung, es gibt drehen, Pöppel-Setzen, drehen, vertauscht werden kann die Kohle im Verbindungskreuz der Scheiben

\* Jumbo \*

#### ARIEL, THE LITTLE MERMAID ELECTRONIC

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Ein Geschicklichkeitsspiel nach dem Bingo-Prinzip (wer füllt zuerst eine waagrechte oder senkrechte Reihe) mit elektronischem Warn- und Fehleranzeigesystem: Die Zange darf nicht an den Rand der Schatzgruben stoßen, denn sonst gibt es ein Alarmsignal und der Raubzug war erfolglos.

#### ARIEL, THE LITTLE MERMAID

2-4 Kinder ab 5 Jahren

Die Spieler müssen Prinz Eric finden und befreien, er wird von Meerhexe Ursula gefangengehalten. Verbündete dafür muß man sich zuerst am Meeresgrund suchen und dabei gilt es viele Abenteuer zu bestehen.

#### PINGUIN-CLUB

2-4 Kinder von 5 bis 10 Jahren

Pinguine am Südpol sind hungrig und gehen auf Fischfang - aber wehe, sie werden eingefroren, dann können sie nämlich nicht mehr ziehen, weil sie ja zuerst aufgetaut werden müssen, und gleichfarbige Fische dürfen die armen Pinguine auch nicht fangen!

#### RHEINGOLD

3-5 Spieler ab 9 Jahren

Autor: Reinhard Herbert

Dieses Spiel um die Burgen am Rhein war Gewinner eines Erfinderv Wettbewerbs und wurde von Jumbo aufgegriffen. Jeder Spieler sollte möglichst viele Burgen erobern, dazu muß er seine Ritter ins Spiel bringen, zu Truppen zusammenziehen und die Verteidiger aus den Burgen vertreiben. Es gewinnt der Spieler mit den stärksten Burgen.

#### SPECTRANGLE

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Das vor einem Jahr in Nürnberg bereits von einem englischen Verlag präsentierte Spiel wurde dieses Jahr von Jumbo ins Programm genommen, wer seine Dreiecke so legen kann, daß ihre Seiten farblich mit möglichst drei anderen Dreiecken übereinstimmt, wird gewinnen.

\* Kidfun \*

#### ALLES DREHT SICH UM BARBIE

Aktionsspiel für 2-6 Mädchen ab 6 Jahren

Bei diesem Spiel in Anlehnung an die Barbie-Puppe und all ihr Zubehör geht es um Aufgaben zur Kreativität in Fitness, Mode, Make-up, Haus und Hof, Kenntnis zu Barbie hilft natürlich weiter, ein Promotion-Spiel der gehobenen Art.

#### BENJAMIN BLÜMCHEN SICHER MIT DEM FAHRRADE

1 oder mehrere Kinder im Vorschul- und Schulalter

Ein Verkehrslernspiel mit Merkheft zu den Regeln des Straßenverkehrs, allein oder als Ergänzung

zum Spiel „Benjamin Blümchen - Sicher zur Schule“, hier speziell ausgelegt auf das Thema Schulweg mit dem Fahrrad.

#### BENJAMIN BLÜMCHEN SICHER ZU FUSS

1 oder mehrere Kinder im Vorschul- und Schulalter

Ein Verkehrslernspiel mit Merkheft zu den Regeln des Straßenverkehrs, allein oder als Ergänzung zum Spiel „Benjamin Blümchen - Sicher zur Schule“, hier speziell ausgelegt auf das Thema Schulweg zu Fuß.

#### BENJAMIN BLÜMCHEN DIE WICHTIGSTEN VERKEHRSSCHILDER

1 oder mehrere Kinder im Vorschul- und Schulalter

Ein Verkehrslernspiel mit Merkheft zu den Regeln des Straßenverkehrs, allein oder als Ergänzung zum Spiel „Benjamin Blümchen - Sicher zur Schule“, hier speziell ausgelegt auf das Thema „Die wichtigsten Verkehrsschilder“ kennen und beachten.

#### BENJAMIN BLÜMCHEN TÖRÖÖÖ!

2-4 Kinder ab 5 Jahren

Hier wird Karten gespielt, gezogen und abgelegt, und ja nicht vergessen, den Elefantenruf zu trompeten, wenn man nur mehr eine Karte auf der Hand hat, denn sonst hat man zur Strafe gleich um 2 Karten mehr.

#### BENJAMIN BLÜMCHEN WER HILFT, GEWINNT!

3-5 Kinder ab 6 Jahren

Schule besteht nicht nur aus Lernen, sondern auch aus guten Kontakten mit den Mitschülern, und das soll mit diesem Spiel ausgedrückt werden. Im Laufspiel durch Schule, Klasse, Sportplatz und Pausenhof gibt es viel zu tun und viel zu helfen, um ein guter Schulkamerad zu werden.

#### FAMILIE FEUERSTEIN - BUNTE STEINTAL RALLYE

2-6 Kinder ab 6 Jahren

Yabba dabba duu dröhnt es durch Steintal, wenn der liebe Fred ins Dinosaurier-Labyrinth gerät, oder einen Vulkan besteigt, oder im Rodeo einen Wildsaurier zähmen möchte.

#### KELLY BLUE - AUF DER SUCHE NACH DEN JAHRHUNDERTEIERN

2 oder 4 Spieler ab 6 Jahren

Ein Kosmosaurus soll geboren werden, so eine Art fliegender Weltaltdino, die sich nur alle 100 Jahre vermehren; drei Eier legt die Kosmosaurus-Mutter und nur aus einem Ei wird ein Baby - auch bei Kelly Blue. Nur sie hat ihre Eier in einen Vulkan gelegt, der ausbricht und die Eier verteilt. Wo ist Baby-Saurus?

#### KENNST DU BARBIE?

2-8 Mädchen ab 6 Jahren

Ein Trivia-Quiz um die Welt der rosaroten Puppe, teils Wissensfragen zum Produkt, teils Scherz- und Phantasiefragen, sicher nur ein Spiel für Mädchen, deren Lieblingsspielzeug Barbie ist.

\* Klee \*

#### AUF DER FLUCHT VOR TYRANNOSAURUS

2-4 Spieler ab 7 Jahren

Pflanzen- und Fleischfresser schon im Kampf ums Überleben im Zeitalter der Dinosaurier, die Pflanzenfresser müssen ihre Futterplätze suchen und dabei riskieren, vom Tyrannosaurus, dem gefürchteten Riesen, angegriffen zu werden.

#### BAZAAR

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Sid Sackson

Langersehnt und endlich da, die Neuauflage von Sid Sackson's Dauerbrenner, das Spiel um Tauschen und Handeln von Chips entsprechend vorgegebener Kurskarten, wer es schafft, seine Chips ohne Rest gegen Warenkarten einzutauschen, bekommt dafür die meisten Punkte.

#### BINGO

2-6 Spieler ab 7 Jahren  
Das bekannte Spiel mit Zahlen von 1 bis 75, die in verschiedener Aufteilung auf Karten gedruckt sind, wer zuerst bestimmte vorher vereinbarte Muster auf seiner Karte bilden kann, gewinnt.

#### ELDORADO

2-6 Spieler ab 8 Jahren  
Serie: Klee Edition  
Die Goldene Statue Eldorado muß im Dschungel Südamerikas geraubt und nach New York gebracht werden - dafür gibt es verschiedene Taktiken, vorsichtig mit Beginn in der Silberzone oder verwegen gleich in die Goldzone gehen, aber man muß auch mit seiner Reisekassa haushalten, sonst fehlt im entscheidenden Moment das Geld für ein Flugticket.

#### MICKYS VERKEHRSSPIEL

2-6 Kinder von 4 bis 12 Jahren  
Laufspiel mit Wiederholungsschleifen zum Erlernen und Erklären von Verkehrsregeln und Verkehrssituationen, hübsch gemacht.

#### MUMINS WÜRFELJOGGING

2-6 Kinder von 5 bis 12 Jahren  
Laufspiel mit Ereignisfeldern mit den Figuren aus der Fernsehserie um die Mumins.

#### NESSY

2-4 Spieler ab 6 Jahren  
Nessy taucht aus dem See, einmal Kopf, einmal Schwanz, dreimal Bauch, und das auch noch in verschiedenen Farben, und dann dreht sie sich auch noch, und wer die meisten vollständigen Ungeheuer auf dem Spielplan hat, gewinnt.

#### RAN DAS BUNDESLIGASPIEL

2-5 Spieler ab 7 Jahren  
Das Spiel zur Fußballsendung von Sat1 - also das Fußballspiel zur Sendung oder? Jedenfalls ein Spiel zur Bundesliga in der Bundesrepublik Deutschland, jeder Verein strebt finanziellen und sportlichen Erfolg an, Heimspiele bringen Einnahmen, die Spielerkäufe und andere Ausgaben finanzieren, es gibt Formschwankungen, Glück und Zufall in dieser Simulation einer Fußballsaison.

\* Kröhnland Games \*

#### SOZOIKUM

3-5 Spieler ab 8 Jahren  
Autor: Rainer Kröhn  
Nach Neolithikum und burp hier nun das dritte Spiel der Steinzeit-Trilogie, diesmal geht's um Steinhüttenbauern, damit jeder Neandertaler seinen Partner findet. Edelsteine, Hünensteine, Säbelzahn tiger, Dumnopteryx und - etwas überraschend - eine Vetokarte sind die bestimmenden Elemente dieses steinigen Vergnügens.

\* Kuhlmann \*

#### KONRADIN oder INTERREGNUM

3-5 Spieler ab 16 Jahren  
Autor: Gerhard Kuhlmann  
Nach „Welfen und Staufer“ nun das zweite historische Spiel aus der Feder von Gerhard Kuhlmann, wieder angesiedelt im Mittelalter Deutschlands, von 1250 bis 1348, die Ereignisse

um Konradin werden in einzelnen Szenarien dargestellt.

\* Langenscheidt \*

MEIN ERSTER LANGENSCHIEDT  
Vokabelspiel mit Memory-Regeln  
Promotion-Spiel

\* Laurin/Queen Carrom \*

#### DIE HANSE

3-6 Spieler ab 10 Jahren  
Autor: Tom Schoeps, Henning Sachse  
„Pfeffersäcke und Vitalienbrüder“ lassen genau wie „Die Hanse“ an Wind, Segel und Handel auf den Weltmeeren denken, und genau damit beschäftigt sich dieses Spiel, als Kauffahrer soll man das Lübecker Salz so schnell wie möglich zu den Tausch- und Handelshäfen bringen und für beste Ware eintauschen.

#### DAMPFROSS

3-6 Spieler ab 10 Jahren  
Autor: David Watts  
Serie: Autoren Edition  
Das Spiel des Jahres 1984 wurde in einer sehr schönen Ausgabe als erstes Spiel der geplanten Autoren Edition wieder aufgelegt. Das Spiel um Bau und Betrieb von Eisenbahnlinien läßt sich auf beliebig vielen Karten spielen, vorausgesetzt sie wurden dem immer gleichen Spielprinzip angepaßt (der Autor selbst hat unzählige Karten aufgelegt!). Hier werden die besonders interessanten Karten Irland, Bayern, Rußland und Tennessee & Kentucky auf 2 doppelseitigen bunten Spielplänen angeboten.

\* Leobener Spiele \*

#### KAMINETT

2 oder 4 Personen ab 10 Jahren  
Autor: Heinz Taufer  
Bunte Kamine müssen über den Dächern der Welt zu neuen Positionen bewegt werden, sie sind unterschiedlich hoch, der kleinste 1, der größte 6 Einheiten, und sie müssen auf die entsprechend markierten Startfelder des diagonal positionierten Mitspielers gebracht werden. Die Kamine werden bewegt, wenn ihre Zahl gewürfelt wird, abwechselnd werden sie umgelegt und wieder aufgestellt oder aber stehend um nur 1 Feld weitergezogen.

\* Lighthouse \*

#### TRIOPOLIT

2-6 Spieler ab 10 Jahren  
Autor: Sexton/Belcory  
taktisches Würfel- und Laufspiel

#### TRIOPOLIX

2-10 Spieler ab 10 Jahren  
Autor: Sexton/Belcory  
Knobelspiel

#### TRIOPOLIS

3 Spieler ab 12 Jahren  
Autor: Sexton/Belcory  
Strategiespiel, alle mit esoterischen Elementen

\* Lionel Games \*

#### DIE EISERNEN MÄNNER

2-4 Spieler ab 10 Jahren  
Autor: Paul Jefferies, Mike Clifton  
Ein Spiel zum Thema Triathlon aus dem auf Sportspiele spezialisierten Kleinverlag aus England, dies ist das erste Spiel, von dem auch eine deutsche Ausgabe vorliegt. Erwürfelte Werte der Athleten, Bewegungskarten und

Hindernisse sowie Ausdauerpunkte beeinflussen den Spielablauf und den Gewinn des Triathlon.

\* Locus Games \*

#### QUADRATURE

2 Spieler ab 14 Jahren  
Autor: Mark Steere  
Ein strategisches Spiel für zwei Personen, jeder Spieler beginnt mit 9 Steinen auf dem Brett und 7 Steinen neben dem Brett, Spielziel ist Steine des Gegners zu eliminieren, dies geschieht dann, wenn drei eigene und ein Stein des Gegners die Ecken eines Vierecks bilden: Der gegnerische Stein wird durch einen eigenen ersetzt. Das Spiel war in der Auswahl der besten 100 Spiele von „Games Magazine“.

\* Logika \*

#### DAS BAUMEISTERSPIEL

1 oder mehr Spieler  
Dreidimensionales Bauspiel mit Tri- und Tetrakuben

\* Ludodeliré \*

#### BELGIEN PORTUGAL

Die Pläne der beiden Grand Prix-Kurse als Ergänzung zu Formule Dé.

\* Mattel \*

#### DAS LUSTIGE FEUERWEHRHAUS

2-4 Kinder ab 3 Jahren  
Aus dem jetzt wieder eher für Spielzeug bekannten Haus Mattel kommt diese sehr hübsch gemachte Variante des alten Leiternspiel-Themas. Ein dreistöckiges Spielbrett mit durchsichtigen Röhren bildet den Laufkurs, die Feuerwehrmänner müssen nach oben, um die Katze zu retten, manchmal finden sie Leitern, die sie schnell nach oben bringen, manchmal rutschen sie durch die Schächte wieder nach unten. Lieb und auch für die Kleinsten sehr vergnüglich!

#### TYRANNOSAURUS ROCKS

2 oder mehr Spieler ab 4 Jahren  
Ein ganz im Trend dieses Spieljahres liegendes Geschicklichkeitsspiel, der prähistorische Tyrannosaurus hat einige Rippen aus seinem Skelett verloren und die sollen die Spieler ihm zurückgeben. Nur ist auch im skelettierten Zustand mit Tyrannosaurus nicht zu spaßen und bei einer unvorsichtigen Bewegung fühlt er sich gestört und wirft wütend seine Rippen wieder ab.

\* Mayfair Games \*

#### ALIBI

3-10 Spieler ab 10 Jahren  
Autor: Jim Musser, Darwin Bromley  
Ein Kriminalrätsel mit Karten, Brenda ist tot und Mord wird vermutet, und um zu gewinnen, muß man nur herausfinden, wer, wann, wo, wie und warum. Ein Kriminalrätsel mit Karten, Brenda ist tot und Mord wird vermutet, und um zu gewinnen, muß man nur herausfinden, wer, wann, wo, wie und warum. Dazu gibt es Karten für Verdächtige, Orte, Waffen und Emotionen.

#### BRITISH RAILS

2-6 Spieler ab 12 Jahren  
Autor: Darwin Bromley  
Das Lieblingsspiel so manches unserer Mitglieder erscheint hier in einer Neuauflage in der Rolle, es gibt kleine Änderungen, so. z.B. eine vierte Zugart, manche Symbole wurden geändert

und es gibt eine Reihe von Vorschlägen zur Beschleunigung und Veränderung des Grundspiels (einiges wird uns vielleicht bekannt vorkommen, z.B. aus unseren eigenen Postregeln)

#### NORTH AMERICAN RAILS

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Darwin Bromley

Dasselbe Spielprinzip wie British Rails, dieses Spiel war als „Empire Builders“ der Anfang des ganzen Systems. In dieser Neuauflage ist Mexico integriert und damit wird das Spiel wesentlich interessanter, da auch hier der Anschluß von sechs Großstädten als zusätzliche Siegbedingung gefordert ist.

\* MB \*

#### 2-XL, DER SPRECHENDE ROBOTER

Sei hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt, wird 1994 als Neuheit präsentiert, obwohl schon Ende 1993 erhältlich.

#### ALADDIN

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Aladdin, Radsha der Tiger, Abu der Schimpanse und Jasmin, die Schöne, möchten alle mit dem Fliegenden Teppich und dem Flaschengeist davonschweben, dazu müssen sie ihre magischen Gegenstände loswerden und den Flaschengeist einfangen, Abenteuer bestehen und selber den Fliegenden Teppich besteigen.

#### ALLES IM EIMER?

2-4 Kinder ab 3 Jahren

Ein Geschicklichkeits- und Bewegungsspiel, ein lustiger bunter Eimer mit Gesicht hält sich die Hände über den Kopf und läuft herum. Und trotzdem sollen es die Kinder mit ihren Zangen schaffen, alle ihre Kugeln hineinzuworfen, doch schnell, bevor er sie wieder ausspuckt!

#### BLÜTEN-ZAUBER und SONNENSTRAHLEN

1 oder mehrere Kinder ab 6 Jahren, Bastelspiel  
Dieses Spiel ist ein absoluter Grenzfall zwischen Spiel und Spielzeug, ich würde es bei Spielzeug oder Bastelmaterial einordnen; aus buntem Papier und Plastikzusätzen wie Stengel, Staubgefäßen und Duftstempel lassen sich - sehr hübsche - Blumen fertigen, die Nachfüllpackung Sonnenstrahlen enthält zusätzliches Material. Sicher einmal ein etwas anderes Geschenk für Kinder.

#### DAS WAREN ZEITEN!

2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

Eine Reise in die Zeit, durch die Zeit, zurück bis in die 50er, mit Wissensgebieten. Kann man den jeweiligen Ereignissen die richtige Zeit (mit einem Spielraum von 1-7 Jahren) zuordnen, wird man den Zeitrahmen mit der entsprechenden Nummer von 1 bis 7 los, wer alle wegbringt, hat gewonnen.

#### DIE SCHATTEN-LEGION

Ergänzungspackung zur Claymore Saga, 24 Miniaturen

2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren

Neue Truppen für die Schattenarmee, 2 Riesenoger, 2 Lords der Finsternis und 20 Satyre sorgen für Verstärkung bei den Kämpfern der Finsternis.

#### DINOSAURS-LOS SEI LIEB ZU MIR SPIEL!

2-4 Kinder ab 6 Jahren

Die Sinclairs, das Dinosaurier Baby und seine Familie, sind die neuesten Stars der TV-Welt, und wer das Baby als erster gefüttert und zum Lachen gebracht hat, gewinnt das Spiel auf dem dreidimensionalen Spielplan der Sinclair-Küche.

#### ELECTRONIC HOT SHOT BASKETBALL

beliebig viele Spieler ab 6 Jahren  
Auch dieses Spiel geht schon sehr in Richtung Spielzeug, es wird ein Basketballfeld mit Korb simuliert, in den die Spieler ihre Bälle werfen müssen, und damit es nicht gar so einfach ist, verschiebt sich der Korb.

#### ELECTRONIC TRAUM TELEFON

1-4 Spieler ab 9 Jahren

Ein Spiel um Sympathie unter Kindern und Jugendlichen, 24 Jungen mit Lieblingssport, Lieblingessen, Lieblingskleidung und ihren liebsten Aufenthaltsorten stehen im Telefonbuch, wenn man die Nummern wählt, bekommt man Hinweise darauf, wer der heimliche Verehrer ist, auch von seinen Freunden. Verehrer und Hinweise wechseln in jedem Spiel.

#### EXPERTEN-YAHTZEE

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Gewürfelt werden müssen die Kombinationen auf den Karten, damit man Karten ablegen oder übernehmen kann. Liegen alle 12 Karten auf dem Spielbrett, geht es die Expertenrunde - der Würfler mit den meisten Chips gewinnt.

#### HERO QUEST MASTER EDITION

2-5 Spieler ab 8 Jahren

Eine Neuauflage des Heroquest-Spieles mit zusätzlichen Abenteuern und Figuren, der Schwarzen Garde, die in den Meisterabenteuern als Gegner auftreten. Ansonsten entspricht das Spiel der Vorgänger-Ausgabe Heroquest, ist also keine Ergänzung, sondern ein erweitertes Spiel.

#### HEXENKESSEL

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Die Schleimkreaturen sind im Hexenkechtopf, die Kinder suchen den Schlüssel und dürfen sich nicht vom Kessel erwischen lassen, sonst werden sie zum Frosch. Plastik und Glibber kombiniert zu einem bunten Aktionsspaß mit Märchenhintergrund.

#### KAISERLICHE GARDE

Ergänzungspackung zur Claymore Saga

2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren

Neue Truppen zum Tabletop Spiel, der „Landlord“ mit seinen Bogenschützen, Armbrustschützen, einer Haubitze und 3 Kaiserlichen Garden.

#### MURMEL MIKADO

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Das gute alte Mikado in futuristischer Abwandlung, ein durchsichtiger Turm mit einem Gürtelwulst voller Löcher. In diese steckt man die Mikadostäbchen, damit eine Art Gitter entsteht, das die Kugeln hält. Ja, und dann zieht man Stäbchen raus und versucht, dabei möglichst wenige Kugeln zum Absturz zu bringen.

#### POP-O-MATIC SPIELKULI

2 Spieler ab 8 Jahren

Ein in einen Riesenkugelschreiber (schreibt sogar!) verpacktes Miniaturspiel, Spielbrett im Griff (als Rollo herausziehbar), Würfelmechanismus in der Kappe, Spielregel detto, Spielsteine rund um die Mine. Gibt es mit vier verschiedenen Spielthemen - Aliens, Agent, Abfahrtslauf und Schatztauchen.

#### PROMINENTENTABU

4 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

Das Prinzip von Tabu wurde Punkt für Punkt übernommen, 5 verbotene Definitionen pro Begriff, keine Pantomime, Punkteverlust durch Verwendung eines Tabus oder durch Passen, nur sind halt diesmal die Begriffe Personen, und zwar prominente, nur wer kennt General von Zieten? Aber es gibt auch Othello und und!

#### THERAPY ERGÄNZUNGSPACKUNG Nr. 1

3-6 Spieler ab 16 Jahren

Zum beliebten Frage- und Antwort-Psychospiel Quiz oder -Spiel gibt es nun ein Ausbauset mit 320 neuen Karten, 80 Therapy- und 240 Wissenskarten. Kann wie jedes Ausbauset nur in Kombination mit dem Grundspiel verwendet werden.

\* Moskito Spiele \*

#### WAS STICHT?

3-4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Karl-Heinz Schmiel

Heuer hat Karl-Heinz Schmiel Format und Art seines jährlichen Spiels kräftigst gewechselt, in einer halb so großen Schachtel findet sich ein Kartenspiel der besonderen Art - jeder Spieler sucht sich seine Aufgabe aus, die er dann mit Karten, die er sich auch noch selber aussucht, lösen muß - mit Trumpffarben und Trumpfzahlen. Aber man hat ja da auch noch Mitspieler ...

\* Walter Müller's Spielwerkstatt \*

#### RETTE SICH WER KANN

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Ronald Wettering

„Ein Wortgefecht um die rettende Insel“ als Untertitel verspricht ein ungewöhnliches Spielgeschehen, es tut sich so alles, was auf einer Flucht vom sinkenden Schiff passiert, Mann über Bord, leckere Boote, fehlende Ruder - nur über all diese Katastrophen wird demokratisch abgestimmt, wen wird es treffen?

\* Spielwerkstatt Murrel \*

#### WEG DAMIT!

2-5 Personen ab 14 Jahren

Eine Stadt erhält die Wehrpässe, Aufforderung zum Militärdienst - doch die Frauen haben etwas dagegen. Sie sammeln die Wehrpässe und versuchen, sie gesammelt in die Kaserne zurückzubringen, sie haben natürlich auch die Medien von ihrer Aktion informiert, da sie sich einigen Symbolcharakter versprechen. Aber die Kasernenbesatzung hat da natürlich was dagegen und hat außerdem Verstärkung angefordert - wer wird sich durchsetzen?

\* Naylor & Associates \*

#### FIBONACCI

2 Spieler ab 12 Jahren

Abstraktes Taktikspiel

\* Noris \*

#### ABRAXAS

2 Spieler ab 10 Jahren

Autor: M.&J. Rüttinger

Ein taktisches Zwei-Personen-Spiel mit beweglichem Spielplan, einer Lochplatte, die nach jedem Setzen eines roten Steines verschoben wird. Man bildet Reihen von 4-6 roten Steinen und nimmt davon so viele weg, daß drei Steine übrigbleiben, am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Steinen. Blaue Stopsteine können den Gegner blockieren und schwächen.

#### ABENTEUER REITERHOF

2-12 Spieler ab 10 Jahren

Ein Spiel direkt gerichtet an Pferdeliebhaber, vor allem eher Mädchen im Teenager-Alter. Komplett mit Pferdeposter und Hinweisen auf weiterführende Literatur ist es ein Wissensspiel um Ponys, Pferde und Reiterwissen zu den Themen Ausbildung, Pferderassen und Zucht, Fütterung und Medizin, Unterbringung und

Pflege, Pferdesport und Rund ums Pferd.

#### DAS TOLLE SPIEL FÜR KINDER

2-12 Spieler ab 8 Jahren

Autor: M. und J. Rüttinger

Einfache Regeln - ähnliche Trivial Pursuit und allen anderen Trivia-Spielen - und kindgerechtes Wissen sind hier zu einem Spiel gemischt, das in sechs Tortenstücken sprich Kategorien Aufgaben stellt. Wer's glaubt, wird selig, Pantomix, Was ist gesucht, Verbotene Wörter, Wahr oder unwahr und Schlag auf Schlag bieten von Pantomime bis Lexikon-Wissen das ganze Spektrum an.

#### DAS UNMÖGLICHE PSYCHO QUIZ!

2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

Ausgegliedert aus: Spaß und Action! für die ganze Familie!

„Vor den Augen Ihrer ahnungslosen Bekannten reißt Ihnen jemand Toupet bzw. Perücke vom Kopf. Sie tun was ???“ Sie als Spieler sollten nun erraten, was der Gefragte wirklich täte, für richtige Antworten darf die Spielfigur weitergezogen werden.

#### DER BUNTE WÜRFEL

2-4 Spieler ab 4 Jahren

Eine Mensch-ärgere-Dich-nicht-Variante mit einem Symbolwürfel und Kreisparcours, die Kinder müssen für die Zielfelder die passenden Symbolen erwürfeln, ansonsten zieht man auf das gerade gewürfelte Symbol, gestartet wird mit einem Blumenwurf auf dem entsprechenden Farbfeld.

#### EUROPA-QUIZ

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Das altbekannte System der Reisequiz-Spiele, hier zum Thema Europa, angeboten in zwei Varianten für Spieler ab 8 Jahren und für eher größere (Vorschlag: ab 12 Jahren), die schon Quizfragen zu Europa beantworten können.

#### HEIN BLÖDS MATROSENJAGD

3-7 Spieler ab 4 Jahren

Serie: Käpt'n Blaubär und Hein Blöd

Eine Variante des Hasch-mich-Spieles mit Figuren aus der Fernsehserie, Hein Blöd und Käpt'n Blaubär.

#### KEINE HEMMUNGEN

2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

Ausgegliedert aus Spaß und Action! für die ganze Familie!

In zwei Teams versuchen die Spieler für ihr Teams die vorgegebenen Begriffe mit Gesten, Mimik und Körpersprache darzustellen.

#### MEIN ALLERERSTES WISSENS-QUIZ

1-12 Kinder ab 5 Jahren

Autor: M. & J. Rüttinger

Dies ist ein Spiel aus der Trivia-Serie, gedacht für Kinder im Vorschulalter und der 1. und 2. Klasse, so ausgelegt, daß die Kinder es selbst lesen und lösen können. Wer zuerst 5 Antwortchips erobert hat, hat gewonnen.

#### SPASS UND ACTION FÜR DIE GANZE FAMILIE!

2-12 Spieler ab 14 Jahren

Konzept: M.&J. Rüttinger

Der Spielezwilling zu Wissen und Spaß für die Familie, hier liegt der Schwerpunkt, wie schon aus dem Titel zu ersehen, eher bei Action denn bei Wissen. Die Einzelspiele heißen „Keine Hemmungen“, „Raten und Zeichnen“, „Verbotene Wörter“, „Sprüche Klopfen“, „Das Unmögliche Psycho-Quiz“ und „Logisch oder was“.

#### SPRÜCHE KLOPFEN!

2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren

Serie: Käpt'n Blaubär und Hein Blöd

Dumme Sprüche witzig ergänzen, und wenn's geht noch dazu richtig, daß ist hier gefragt, das Ganze ist persönlich getestet von Hein Blöd, es gibt Extra-Chips für eigene witzige Neu-Ergänzungen.

#### WAHR ODER GELOGEN?

2 oder mehr Spieler ab 6 Jahren

Serie: Käpt'n Blaubär und Hein Blöd

Nach dem Großspiel nun die Kompaktausgabe des Fragenquiz mit 220 neuen haarsträubenden Geschichten, und jetzt ist die Frage, glaubt man ihm, daß Autos früher Anker wie Schiffe hatten.

#### WAS IST GESUCHT?

2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

Ausgegliedert aus: Wissen und Spaß für die ganze Familie!

Pro Spielkarte gibt es 2 Begriffe, die mit Sätzen wie „Wenn er kommt, werden die Faulen fleißig“ umschrieben werden und möglichst schnell erraten werden sollen. Bei richtiger Antwort darf je nach Anzahl verbrauchter Definitionen weitergezogen werden.

#### WER'S GLAUBT, WIRD SELIG!

2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

Ausgegliedert aus: Wissen und Spaß für die ganze Familie!

Nach dem bekannten Prinzip der Lexikonspiele sollen die Spieler oder Teams aus drei Definitionen für sehr unbekannte Worte erraten, welche die richtige ist, und für richtige Antworten darf die Spielfigur gezogen werden.

#### WITZIGES BERUFE-RATEN

2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

Ausgegliedert aus: Wissen und Spaß für die ganze Familie!

198 Berufe werden witzig und abwegig beschrieben, manchmal muß man schon ganz schön ums Eck denken, um auf den gesuchten Beruf zu kommen.

#### WISSEN & SPASS FÜR DIE GANZE FAMILIE

2-12 Spieler ab 14 Jahren

Autor: J. & M. Rüttinger

Wieder eine neue Variante der Quiz- und Wissensspiele, die immer mehr zur Hausmarke von Noris werden, diesmal gehts um die Kategorien „Wer's glaubt wird selig“ oder „Herz & Schmerz“ und noch viele andere, und natürlich braucht man neben Wissen auch Würfelglück.

\* Verlag Mona Norres \*

#### OPTI-KOMBI-STÄDTE-SPIEL

System zur angeblichen Ermittlung von 92% aller Städtenamen mit nur 5 Buchstaben mittels fixer Buchstabenreihen.

\* Öko-Vertrieb \*

#### GLOBAL

3-5 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Franz Scholles

Diesmal weicht Franz Scholles von seiner sonstigen Linie ab und präsentiert ein Quizspiel, aber die Thematik des Umweltgedankens bleibt zumindest am Rande erhalten - die Länder sind auf einer flächengetreuen Projektion dargestellt und getestet wird das Wissen über ferne Länder und damit auch das Verständnis für Menschen anderer Kulturen.

\* Oliver Games \*

#### PIN\*POINT

Autor: Oliver Cockell

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Ein Spielbrett von 10x10 Löchern, eingeteilt in 9 Quadrate. Darauf sollen farbige Stecker so plaziert werden, daß sich punkteträchtige Konfigurationen ergeben. Jeder Spieler plaziert immer vier Pins, einen pro Farbe - Joker existieren und ersetzen pro Runde die Farbe der Wahl eines Spielers. Punkte-Kombinationen sind Linie, Quadrat und Kreuz.

\* Parker \*

#### BRAVO TRAUBE

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Bis zu vier Weintrauben laufen durch eine eher bunte Kellerei, und obwohl sie ja eigentlich damit rechnen sollten, zerquetscht zu werden, versuchen sie genau diesem Schicksal zu entkommen. Schafft es eine Traube oder ist ihr Schicksal Mus?

#### CLUEDO JUNIOR

2-6 Kinder von 6 bis 10 Jahren

Die Juniorvariante des bekannten Spieles, es werden Tiere gestohlen und in einem der Zimmer versteckt, wer findet durch die Spuren und Hinweise am schnellsten heraus, welches Tier von wem in welchem Raum versteckt wurde?

#### COLORBLASTER

1 oder mehr Kinder

Diese Schachtel sei hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt, denn sie ist - nach den bisher genannten Beispielen - nun wirklich Spiel-ZEUG, wenn auch höchst aufwendig, haltbar, stabil und für die Kinder interessant. Malen nach der Airbrush-Technik.

#### DER WILDE WEBBY

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Eine freundliche Spinne mit gelben Schuhen an den Spindelbeinen wartet hungrig auf Mücken und die Spieler sollen ihm diese ins Netz werfen. Dazu haben sie eine Schleuder, nur leider wackelt Webby und auch wenn die Mücken fliegen, landen sie nicht immer in Webbys Netz.

#### DIE LEGENDE DES SAGOR

1-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Ian Livingstone

Der Schachteldeckel verkündet es zwischen Heroen und Monstern - das elektronisch sprechende 3-D-Fantasy-Spiel mit 40K Computerchip und Sprach- und Soundeffekten. Jeder Spieler übernimmt einen Helden, die zusammen versuchen, Sagor, den untoten Zauberer zu besiegen, der während des Spiels immer wieder zu den Abenteurern spricht und auch mit ihnen kämpft. Die üppige Ausstattung und das interaktive Sprachelement machen neugierig auf das Spiel.

#### DUNKIN'1-2-3

1 oder mehr Spieler ab 5 Jahren

Ballwurfspiel, die Bälle müssen in Schächte geworfen werden, ein Tic-Tac-Toe-Element kommt noch dazu.

#### GALERIE DER DIEBE

2 bis 7 Spieler ab 10 Jahren

Ein dreidimensionaler Spielplan mit Kunstwerken, Schlössern an den Türen und Überwachungskameras symbolisiert eine Galerie, aus der ein Spieler als Dieb möglichst viele Kunstwerke entfernen soll, die anderen Spieler sind die Wächter und sollen ihn daran hindern.

Je nach Variante spielt man eine Runde oder soviel Runden wie Mitspieler sind, damit jeder einmal Dieb ist.

#### JURASSIC PARK

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Das Spiel zum Film, Jurassic Park komplett mit Besucherzentrum und den Figuren aus dem Film, wer zuerst den Eingang des Besucherzentrums erreicht, hat gewonnen - es tummeln sich Tyrannosaurus Rex, Velociraptor und Dilophosaurus im Park zwischen den Besuchern.

#### LASS PAPA PENNEN

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Ein Action-Spiel um das Thema „Kinder schleichen in die Küche und wecken dabei Papa auf“ - wenn der Wecker läutet, springt Papa aus dem Bett und schickt die Kinder zurück ins Bett, per Zufallsgenerator und zum Gaudium aller Beteiligten.

#### MONOPOLY WÜRFELSPIEL

2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren

Serie: Gute Reise

Ein auf den Grundlagen von Monopoly bestehendes Würfelspiel, man muß sich bestimmte Kombinationen erwürfeln, kann dabei weitermachen, solange man will, erreicht man dabei die komplette Gefängnis-Konfiguration, wandert man in selbiges. Eine nette Idee, die als Reisespiel sicher sehr gut geeignet ist.

#### PRESTO PRESTO

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Ein schnelles Fragespiel, die Antworten müssen auf einen durch Ziehen des Schreibstiftes entriegelten Klapparm geschrieben werden, der durch Loslassen wieder zurückschnappt - und nun kommt es darauf an, wer schneller war und wessen Arm zuunterst liegt.

#### RISIKO DE LUXE

2-6 Spieler ab 15 Jahren

Autor: Albert Lamorisse

Der Klassiker unter den Strategiespielen kommt heuer bei Parker in einer Luxus-Ausführung mit Miniaturen von Reitern, Kanonen und Soldaten als Spielfiguren. Sechs Kontinente sind in 42 Länder unterteilt, jeder Spieler muß eine geheime Mission erfüllen, z.B. „Befreien Sie 18 Länder Ihrer Wahl und setzen Sie in jedes mindestens 2 Einheiten“.

#### TRIVIAL PURSUIT HOLIDAY EDITION

2-24 Spieler ab 15 Jahren

Ein Ergänzungs-Kartensatz mit den neuen, sehr praktischen Kartenboxen. 400 Karten in den Kategorien Blau - Traumziele, Pink - Rund ums Mittelmeer, Gelb - Unsere Nachbarn, Braun - Winterurlaub, Grün - Durch deutsche Lande (der übliche Fallstrick für uns) und Orange - Reisetips.

#### TRIVIAL PURSUIT JAHRESAUSGABE 1993

2-24 Spieler ab 15 Jahren

1500 Fragen und Antworten zum Jahr 1993, verpackt in eine schöne Buchkassette, das Spielbrett wird ersetzt durch einen Kategorienwürfel, die Kategorien selbst sind Schlagzeilen, Showbusiness, Weltgeschehn, Klatsch & Tratsch, Sportnews und Rundblick.

#### TRIVIAL PURSUIT TV-AUSGABE

Für 2 oder mehr Personen ab 15 Jahren

Die nächste Komplettausgabe aus der Trivial Pursuit Familie. Komplettausgabe heißt mit Brett und Spielsteinen, diesmal besonders luxuriös ausgestattet, die Karten sind in Hartplastikboxen gelagert, und die kleinen Farbsteine für jedes Wissensgebiet, mit denen man seinen

Stein füllen muß, haben eine Kante, die das Hineinfallen in den Stein und viele abgebrochene Fingernägel verhindert. Das Thema ist TV mit den Einzelsparten Bühne und Spielfilm-blau, Musik und Unterhaltung-pink, Vertraute Gesichter-gelb, Krimis und Serien-braun, Bilder und Daten-grün und Sport und Spiele-orange.

#### WO IST WALTER

2-4 Spieler von 6-10 Jahren

Kindern ist er aus Büchern längst bekannt, Walter mit den runden Brillen und der rotweißen Mütze und dem ebensolchen Ringpulli, er versteckt sich immer im größten Getümmel. So auch hier in vier verschiedenen Spielplan-Situationen, aus denen Teile fehlen, die eingeordnet werden müssen. Und das ist gar nicht so einfach wie es aussieht.

#### ZUMA

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Ein Aktionsspiel, angeblich aus dem alten Aztekenreich, bei dem die vorhandenen Karten auf den Zuruf ZUMA getauscht werden, jeder gibt eine an den Nachbarn weiter. Hat einer die gesuchte Kombination, schnappt er sich einen der Zuma-Pfähle, dies ist für die anderen das Signal, ebenso schnell zuzugreifen - aber einer geht natürlich leer aus, es ist ein Pfahl zuwenig da.

\* Peri \*

#### CHEF ÄRGERE DICH NICHT

3-6 Spieler ab 14 Jahren

Ein von den Schülern der 5. Klasse Handelsakademie Kirchdorf in Zusammenarbeit mit Peri entwickeltes Spiel um Wirtschafts- und Allgemeinwissen zum Thema Karriere, Management und Chef. Wird 1994 neu erscheinen.

#### DAS GURKENSOLO

2-6 Spieler ab 9 Jahren

Autor: Niek Neuwahl

Das ist ein höchst verzwicktes Spiel, bei dem man einige Gurken bauen kann bei dem Versuch, mit seiner Gurke die Zieleinlaufkarte zu erfüllen. Das macht er durch Bewegen der Gurken mit den Anweisungskarten, wobei nach Ende der Bewegung eine der Anweisungen auf der Karte wahr und eine unwahr sein muß! Verstanden? Nein? Spielen!

#### DIE MASKE

beliebig viele Spieler ab 8 Jahren

Autor: Julian Lorenz

Der Spielplan wird mit Steinen in blau und gelb belegt, ein Spieler würfelt die Anzahl seiner Züge, zieht eine Karte und muß nun durch Vertauschen von Spielsteinen das auf der Karte vorgegebene Muster mit seiner vorgegebenen Zugzahl oder weniger herstellen, schafft er es, bekommt er die Karte und kann, hat er Züge übrig, eine neue Karte ziehen und versuchen, diese herzustellen.

#### GREUZ & GWER

2 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Niek Neuwahl

Ein Buchstabenraster 6x6 wird in der ersten Spielphase durch Anlegen von Steinen aufgefüllt, dabei sollen richtig geschriebene Wörter gebildet werden, zuerst ein waagrechtes, dann ein senkrecht usw. in der Phase 2 kann durch Verschieben wie bei Invers oder dem Verrückten Labyrinth ein neues Wort gebildet werden. Diese Ausgabe enthält nur Großbuchstaben.

#### OTTO & BRUNO

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Niek Neuwahl

Ein Spiel mit Karten, die nur 2 Vorderseiten haben - einmal OTTO (mit dem gelben Mund) und BRUNO (mit dem roten Mund), dazu haben die Kärtchen noch Punkte-Werte in Farbkästchen, wobei diese sicher auf beiden VORDER-Seiten verschieden sind. Na, und dann muß man nur durch Sammeln und Ablegen gültige Vierergruppen einsammeln, hat man sowas geschafft, werden die anderen Vorderseiten benutzt. Verstanden?

#### OXFORD

2 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Kris Burm

Dies ist ein Strategiespiel, in dem Spielsteine von O auf X bzw. X auf O gedreht werden und damit die Zugweite aller anderen „X“ bzw. „O“-Steine ändern. Gegnerische Steine können geschlagen und über die Basis wieder ins Spiel gebracht werden. Wer den anderen in eine Position bringen kann, daß er nur noch eine Sorte Steine auf dem Brett hat, gewinnt

#### VEGA

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Autoren: Christian Raffener und Helmut Walch  
Tetraeder-Steine werden auf dem Spielplan mit dreieckigen Ausnehmungen durch Kippen über eine der Kanten bewegt, dabei besteht ein Zug aus drei Teilschritten, d.h. es wird dreimal über eine Seitenkante, nicht eine Spitze!, gekippt. Das Spiel enthält Anleitungen für zwei, drei und vier Spieler und ist auch als Solitärspiel zu verwenden.

#### ZATRE

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Manfred Schüling

Das ist wieder ein Spiel, das nach seiner Erstausgabe im Eigenverlag den Weg in einen großen Spielverlag gefunden hat. Aus einem Vorrat an Spielsteinen werden jeweils 2 Steine gezogen (sie haben Augen 1-6) und damit auf dem Brett Summen von 10, 11 oder 12 gelegt und mit den dafür erreichten Punkten Zahlentreppechen im Wertungsbogen gebildet. Der Spieler mit der höchsten Endsumme gewinnt.

\* Piatnik \*

#### ACTIVITY PROFESSIONAL

3-16 Spieler ab 12 Jahren

Autoren: Catty/Führer

Dies ist eine Fortführung des an sich bekannten Activity-Spielprinzips, aber diesmal angewandt nicht auf Worte, sondern auf Sprichworte und Redewendungen, gezeichnet werden muß ohne Verwendung von Buchstaben und Zahlen, Umschreibung erfordert die mündliche Schilderung unter Anwendung des Tabu-Prinzips, und wenn Pantomime gefragt ist, muß man die Begriffe mit Gesten, Mimik und Bewegung darstellen, aber nicht auf Gegenstände zeigen.

#### ACTIVITY SUPERTHEMA

3-16 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Catty/Führer

Activity entwickelt sich zum Dauerbrenner, völlig berechtigt, und mit dieser Ergänzung bietet Piatnik für die Freunde dieses Spieles eine Erweiterung zum Grundspiel an, die Themen sind neu, vielfältig und in drei verschiedenen Schachteln gepackt: Mensch und Gesundheit, Tiere und Umwelt, sowie Essen und Urlaub. Die Packungen im Format der Kompaktausgabe sind zu jedem der bereits erschienenen Spiele kombinierbar. 1993 erschienen ist die Ausgabe

Urlaub und Sport.

#### AKROPOLIS

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autoren: Catty/Führer

Die lieben hehren Götter streiten sich ganz irdisch darum, wer die besten Plätze für seinen Tempel auf der Akropolis bekommt - und um den Streit beizulegen, entscheiden sie sich für einen Wettkampf in zwei Phasen, einer Orakel- = Raterunde und einer Tempelrunde, in der klug gezogen werden muß.

#### DIE SONNENPYRAMIDE

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Hermann Huber

Im Inkareich wird um Gold gespielt, der Herrscher gibt einigen seiner Vertrauten ein Rätsel auf, wer es löst, bekommt Gold und Atahualpa gibt Hinweise, wie die Tierfiguren angeordnet sind. Gold gibt es auch schon für Teillösungen, und es gibt auch - erfreulicherweise - eine getrennt geregelte Zwei-Personen-Variante.

#### DIE TEPPICHHÄNDLER

3-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Hermann Huber

Von 100 Teppichen, die einst ein Scheich in Auftrag gab, sind heute nur mehr 30 erhalten. Und die werden nun in Marrakesch versteigert. Dabei entscheidet über den Wert des Teppichs, wie oft jedes Muster auf den Markt kommt (die 100 vorhandenen Karten werden für jedes Spiel neu gemischt und 30 davon für das Spiel verwendet).

#### EXTRABLATT

3-5 Spieler ab 12 Jahren

Autoren: Gerhard und Elisabeth Kodys

Nein, es ist nicht das Spiel von Karl-Heinz Schmiel, es heißt nur so, das ist wieder einmal eine dieser Namensgleichheiten, die passieren. Das Thema ist ähnlich, jeder Spieler hat eine Titelseite, die mit Nachrichtenkartchen belegt werden muß, eines davon ist die Schlagzeile. Unterschiedlich fähige Reporter und der Wert der Nachrichten an der Börse beeinflussen das Spiel, gewertet wird, wenn ein Spieler seine Seite gefüllt hat.

#### HOPPALA

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: R. Haysman

Man einigt sich auf die Anzahl der im Spiel befindlichen Lach/Wut-Karten, dann prägt man sich die Lage der Symbolsteine ein und deckt diese ab. Und dann zeilt man über den Parcours, führt die angegebenen Aktionen aus, auf den Symbolfeldern kann man aufdecken und nachschauen, hat man sich geirrt, wird die Lachkarte in eine Wutkarte umgedreht. Wer am Ende eine Lachkarte hat, hat gewonnen.

#### IGELRENNEN

2-6 Spieler ab 6 Jahren

Autoren: Ad van Berg und Nicolaas Neuwahl

Die Igel laufen über die Rennstrecke, zweimal, aber dabei dürfen die Äpfel nicht zu Ende gehen - denn die braucht man - und die Idee ist lustig - um die Würfel zu kaufen, mit denen man dann die Strecke auswürfelt, die man zurücklegen darf - die Pyramide mit 1-4 kostet 1 Apfel, der normale Würfel 1-6 kostet 2 Äpfel und der Oktaeder 1-8 gar 3 Äpfel, und man sollte nicht vergessen, daß auch der teure Würfel 1 oder 2 anzeigen kann!

#### I LOVE AUSTRIA

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Ein Spiel um Grundstücke, Häuser und Hotels, in den Grundelementen ähnlich Monopoly oder DKT, etwas anders sind die Regeln für Konkurs, Hypotheken und Darlehen, und es gibt zusätzlich noch ein Urlaubsfeld.

#### KINDER-DOMINO

2-4 Kinder ab 4 Jahren

Autor: Eva Petö

Bei dieser Variante müssen nicht gleiche Motive aneinandergereiht werden, sondern es müssen logische Verbindungen geschaffen werden, Tropfen gehören zur Wolke und Bart zum Weihnachtsmann. Die Kinder versuchen, möglichst viele Quadrate aus je vier Kärtchen zu bilden.

#### MEINE KLEINE STADT

1-4 Kinder ab 4 Jahren

Autor: Erika Bruhns

Irgendjemand oder irgendwas hat die kleine Stadt durcheinandergewirbelt und jetzt muß wieder Ordnung gemacht werden - die Kärtchen müssen so aneinandergelegt werden, daß gleiche Symbole aneinandergrenzen, es gibt nur eine richtige Lösung in Form eines 5x5 Quadrates.

#### POKERFACE

3-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Gerhard Kodys

Serie: Hit-Serie

Die Spieler ziehen einander reihum Karten aus dem Blatt, Punktekarten steckt man möglichst gleichmütig ein, Aktionskarten müssen ausgeführt werden, wird eine Stop-Karte gezogen, werden Punkte abgerechnet und die Runde ist beendet, wer nach einigen Runden (vereinbart) die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

#### WAHLFIEBER

2-5 Spieler ab 12 Jahren

Ein Kartenspiel um Stimmen und Politik, dazu muß man Parteien gründen, Wahlstimmen sammeln, Koalition eingehen und auch Verhandlungen führen. Hat man alle 4 Stimmkarten eines Landes, kontrolliert man das Land.

\* Playco \*

#### PIPELINE

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Von einem Bohrloch in der Spielplanmitte müssen die Spieler Rohrleitungen zu den Öltankern legen, dazu gibt es verschiedene Rohrformen und leider auch Stopfen, um eine gegnerische Leitung zu beenden, bevor sie den Tanker erreicht. Hindernisse und Meere müssen umgangen werden, ein Spieler scheidet aus, wenn alle seine drei Schiffe für ihn blockiert und nicht mehr erreichbar sind.

\* Pro Ligno Spielwerkstatt \*

#### TABULA

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Nach dem von Sid Sackson in „Spiele anders als andere“ beschriebenen Spiel Planken legen, in der deutschen Bearbeitung von Walter Luc Haas, Spielziel ist es, je einen blauen, grünen und roten Nagel auf eine Reihe zu bringen, waagrecht oder senkrecht, Feldfarbe auf dem Brett und Nagelfarbe müssen übereinstimmen.

\* Ragnar Brother \*

#### BACKPACKS AND BLISTERS

3-5 Spieler ab 10 Jahren

Dieses Spiel war so ein bißchen einer der Insider-Tips in Essen, der Titel verrät worum's geht, Rucksack und Blasen können nur in einem Wanderspiel vorkommen, die Wege sind verschieden schwer und man begegnet Schokolade, Bussen, Wetterstürzen und natürlich schleppt man schwere Rucksäcke.

\* Ravensburger \*

#### BUNTE KLEIDER

1-4 Kinder von 2.5 bis 4 Jahren

Serie: Primärmaterial

Spiel zum Erlernen von Farben und deren Zuordnung

#### DER ZAUBERLEHRLING

1 Spieler ab 8 Jahren

Zauberkasten mit Tricks zum Selber-Vorführen, Achtung, Üben notwendig

#### DIE ÖKOLIS

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Jens Christopher, Nils Fabian, Ingrid und Richard Ulrich

Mit Glück, Geschick und Können müssen Fragen zu Umwelt und Natur richtig beantwortet und so das Spiel gewonnen werden.

#### DINOSAURIER RIVALEN DER URZEIT

2-4 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Bertram Kaes

In einer für Ravensburger eher ungewöhnlichen Ausstattung präsentiert sich dieses Spiel zum Thema des Jahres - hier geht es um den schier unstillbaren Hunger der urweltlichen Riesen, die sieben Freßplätze müssen so schnell wie möglich erreicht und optimal ausgebeutet werden, die Beute muß noch dazu zurück in die Höhlen.

#### DINO DRACHE

2 Kinder von 4 - 7 Jahren

Autor: Virginia Charves

Dino Drache hat bunte Masern im Gesicht, wer schafft es, sie ihm alle wegzuzaubern? Hin und her springen die bunten Punkte in Dinos trotz Masern lachendem Gesicht, und mit etwas Glück fällt der Würfel so, daß einer den letzten Farbleck von sich wegdrücken kann.

#### DRAGONBUSTERS

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Ein batteriebetriebener Spielspaß der besonderen Art, auf einer schönen Simulation eines Burghofes müssen die tapferen Ritter einmal rundherum laufen, ohne den Drachen zu wecken. Dabei können sie sich entweder vorsichtig und langsam an der Wand entlangschleichen oder auch den Weg quer durch den Burghof riskieren, aber wehe der Drache wacht auf. Dann läuft er Amok und fegt die Ritter vom Brett und zurück zum nächsten Turm.

#### EIN NILPFERD KOMMT SELTEN ALLEIN

3-8 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Bertram Kaes, Wöhning Heiner

Nach „Das Labyrinth der Meister“ die nächste Fortsetzung zu einem Ravensburger Spiel. Diesmal ist das Nilpferd dran, diesmal nicht auf der Achterbahn, sondern als Milchshake, und auch diesmal hat der die besten Chancen, dem der Unsinn in allen Formen am leichtesten von der Hand geht.

#### ERSTES ZAUBERN

1 Person ab 6 Jahren

Zauberkasten für ganz kleine Zauberlehrlinge, die allerdings auch schon lesen können sollten.

#### FARBENSPASS

1-4 Kinder von 3.5 bis 6 Jahren

Zuordnungsspiel mit Farben aus der Lernspielecke, eine erstaunliche Varianz der Farbenvielfalt für Kinder im Vorschulalter zum Unterscheiden und Zuordnen von Farben, die bekannt klare Graphik und gute Ausstattung fallen auf.

#### HOCHSTAPEL & CO

2-6 Spieler von 5-12 Jahren

Autor: Ralf Piecha

Im Hafen liegt ein Containerschiff und muß möglichst schnell entladen werden, aber nicht einfach so husch husch auf den Tisch, nein, mit Hilfe der Angel sprich Kran müssen alle Container fein säuberlich übereinander gestapelt werden, der Versuch eines Spielers endet, wenn einer der anderen Spieler eine 6 würfelt.

#### IM LAND DER DINOSAURIER

1-4 Kinder von 3 1/2 bis 7 Jahren

Aus der Dinosaurierecke kommen diesmal die Lieblingsgefährten der Kinder in dreidimensionaler Form - 4 Saurier aus je 6 Teilen, die Würfelpunkte tragen, müssen durch Erwürfeln der jeweiligen Zahl zusammengesetzt werden. Und dann hat man wunderschön gestaltete Stegosaurus oder Triceratops zum Spielen und Staunen.

#### INSPIRATION

3-10 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Uschi und Wolfgang Kramer

Aus 2 Bildern sind die richtigen Worte herauszulesen, dann darf man die Spielfigur weiterbewegen, dabei kann eine Zeichnung für eine ganze Gruppe stehen, zum Beispiel der Grill eben nicht nur für Grill, sondern auch für Wurst oder Brat- oder..? Und wer am schnellsten denkt, zieht am weitesten.

#### KARTEN KLATSCHEN

2-5 Kinder von 5-12 Jahren

Autor: Ingrid Balles

Serie: Mitbring-Spiel

Schnipp-Schnapp-Variante

#### KATERFRÜHSTÜCK

3-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Riedesser

Auch hier wieder ein Sammelspiel, diesmal Leckerbissen für Kater und Katzen, wer zuerst den Polster mit der Krone erreicht, hat gewonnen, wer Futterkarten gewinnt, rückt vor, aber Vorsicht! im Katzenschloß geistert es, und die Katzen rennen vor Angst wieder rückwärts.

#### LITTLE PRINCESS

2-4 Mädchen von 5 - 8 Jahren

Aufwendig ausgestattetes Laufspiel um Schmuckstücke und eine Krone, wer zuerst alle Schmuckstücke und die Krone besitzt, gewinnt, doch Achtung vor dem schwarzen Ring!

#### MAGOR

2-4 Kinder von 5-8 Jahren

Autor: Wolfgang Riedesser

Magor, der Zauberer mit dem leuchtenden Hut, möchte Zaubertrank kochen und hat dazu die Kinder gebeten, ihm Zutaten mitzubringen. Weil er ein guter Zauberer ist und die Kinder übermütige Kinder, wollen sie ihm auch die absolut unnötigen Klebespinnen unterjubeln - aber wehe, wenn er es bemerkt. Dann wird auch Magor böse!

#### MEIN KÖRPER

1-4 Kinder von 4-8 Jahren

Legespiel bzw. Puzzle zum menschlichen Körper, schön ausgeführt und lehrreich, allerdings kam von meiner 6-jährigen sofort die Frage: warum hat der Bub eine Hose an und das Mädchen nicht?

#### MICHA MALSTIFTS MALSPASS

1 Kind von 5 - 7 Jahren

Zeichenfolie mit Vorlagen und Schablonen, das Kind soll damit selbst Glückwunschkarten und ähnliches zeichnen lernen.

#### MICHA MALSTIFTS RÄTSELSPASS

1 oder mehr Kinder von 6 bis 8 Jahren

Auf der Basis der Overheadfolien mit Unterlage ist dies ein immer wieder verwendbares (da abwischbar) Beschäftigungsspiel, teils Quiz, teils Malspiel, hübsch ausgestattet und eventuell auch für Wettbewerbe geeignet, dann muß eben die Schachtel von einem Spieler zum anderen wandern. Die Bilder sind Suchbilder, Labyrinth oder zu vervollständigen.

#### MISTER DIAMOND

2-8 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Gunter Baars

Ein Spiel aus der Kategorie Abräumspiele, man muß Diamanten einsammeln und auf die gezogenen Ringkarten setzen, nur wenn man dabei einen feststehenden Diamanten erwischt, ist die gezogene Karte wertlos, auch wenn 6000 Dollar draufsteht, denn nur ein Versuch gilt!

#### PUNK SUCHT LADY

3-6 Spieler ab 16 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer, Richard Ulrich

Der Untertitel „Das total verrückte Heiratsinstitut“ verrät schon, worum es bei diesem Spiel geht. Jeder Spieler leitet ein Heiratsinstitut und versucht, für die eigenen Kandidaten die Idealpartner fürs Leben zu finden. Aber das ist gar nicht so einfach, denn neben den Nebenbuhlern gibt es noch so manch anderes Hindernis auf dem Weg ins Glück!

#### ÖSTERREICH

1-2 Kinder von 8-12 Jahren

Geographisches Legespiel sprich Österreich-Puzzle in geologischer und politischer Ausführung unter Berücksichtigung der neuen Nachbarstaaten.

#### RÄUBER UND GENDARM

2-4 Kinder von 6-12 Jahren

Autor: Manfred Ludwig

Serie: Mitbring-Spiele

Ein Lauf-Verfolgungsspiel zum Räuber/Gendarm-Thema

#### STRIPPENSALAT

2-4 Kinder von 6 bis 12 Jahren

Autor: Jan und Tom Schoeps

Diesmal hat sich Tom Schoeps einem Kinderspiel gewidmet, vier bunte Telefone haben sich total verwirrt, die Hörer müssen entsprechend zugeordnet werden.

#### SUPERNASE

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Detlef Wendt

Aufgabenkarten mit farbig unterlegten Ganovenporträts bestimmen das Ziel für die drei Spürhunde jedes Spielers, nun suchen alle Spieler gleichzeitig auf dem Spielplan diese Kombination, wer sie gefunden zu haben glaubt, ruft „Supernase“ und muß dann den Spürhund so auf den Spielplan legen können, daß die gesuchte Kombination in allen Fenstern des passenden Hundes zu sehen ist. Dabei dürfen

Teile des Hundes über den Spielplan ragen.

#### TIERBABY-MEMORY

2-8 Kinder von 4 bis 8 Jahren

Serie: Mitbringsspiele

Memory mit Tierkinder-Bildern im Kleinformat der Mitbring-Spiele.

#### TIERE UND IHRE KINDER

1-4 Kinder von 2.5 bis 4 Jahren

Serie: Primärmaterial

Zuordnungsspiel um Tiere und ihre Babys

#### UMWELT-MEMORY

2-5 Personen ab 8 Jahren

Das Memory mit dem aktuellen Thema zu Umweltschutz und Müllvermeidung

#### VERFLIXT GEMIXT

2-5 Kinder von 5-12 Jahren

Autor: Heinz Meister

Serie: Mitbring-Spiel

Ein Drehwürfelstab zeigt Tierbilder auf, diese müssen nun aus den vorhandenen so schnell wie möglich herausgefunden werden.

#### WIE TIERE GROSS WERDEN

2-4 Kinder von 5 - 8 Jahren

Autor: Bertram Kaes

Serie: Mein erstes Naturspiel

Memory-Variante zu den verschiedenen Stadien des Tierwachstums

#### WOHER KOMMT MEIN ESSEN

2-4 Kinder von 5 - 8 Jahren

Autor: Bertram Kaes

Serie: Mein erstes Naturspiel

Analog zum Spiel „Wie Tiere groß werden“ mit dem Thema Lebensmittelerzeugung. Höchst stabile und schöne Ausstattung

\* Rhino Games / Ass \*

#### ALARM

3-5 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Stefanie Rohner, Christian Wolf

Die Tresore der Mitspieler sollen geplündert werden, schläft Wachhund Bodo Boxer oder zerreißt er dem frechen Räuber die Hose und verschafft ihm so die wenig geliebten Minuspunkte?

#### BLACK RHINO

2-6 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Maureen Hiron

Drei gleiche Tierkarten sammeln klingt ja nicht so schwer, aber trotzdem braucht man oft ein gutes Gedächtnis, um herauszufinden, wo sich nun der letzte Grizzly Bär versteckt. Es sind nur gefährdete Tierarten abgebildet, ein Teil des Verkaufserlöses geht an eine Tierschutzorganisation.

#### POLICE

2-6 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Bernhard Maurer, Robert Rosanis

Ein Würfelspiel um Gauner und Polizisten, wer würfelt so gut, daß er als Erster die ganzen bösen Gangster hinter Schloß und Riegel bringt? Eine 6 befördert jeden direkt ins Kittchen, bei 1-5 müssen die Delinquenten vor den Richter und haben noch eine Chance auf Freispruch.

\* Rostherne Games \*

#### MINE!

3-5 Spieler ab 13 Jahren

Autor: David Watts

Ein neues Wirtschaftsspiel von David Watts zum Thema Minen, die Spieler kaufen und betreiben 12 Minen mit verschiedenen Preisen,

Betriebskosten und Belastungen. Ebenso variieren die Erzreserven und Maximalproduktion smöglichkeiten sowie die Verkaufskosten für das Produkt.

\* Salagames \*

#### JOLLY ROGER

3-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Franz-Josef Lamminger

Gefunden hätte die Piratenbande den Schatz ja schon, aber leider hat sie so ihre eigenen Bandengesetze, und in die Kiste greifen darf nur der, der in der Banditenreihe vorne steht. Und diesen Vorrang verliert er nur, wenn er genug hat oder wertlosen Plunder erwischt. Also ist nach vorne kommen angesagt!

#### HEXEN HEXEN

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Detlef Wendt

Die Rivalität zwischen Zauberern und Hexen hat einen Höhepunkt erreicht, der Zauberer hat alle Zaubergegenstände der Oberhexe gestohlen diese muß nun ihre SchülerInnen einsetzen, um sie wiederzufinden. Aber leiden streiten die untereinander, weil sie auf eine Belohnung hoffen und jede versucht für sich allein die meisten Utensilien wiederzufinden.

#### MARLOWE

3-5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Uwe Rosenberg

Marlowe, der traurige Held unter den Detektiven, muß mit den Karten „Tatverdächtig, Aussage, Untersuchung, Indiz und Täter“ den Schuldigen finden und die meisten Siegpunkte sammeln. Die gibt es nicht nur für den richtigen Täter, sondern auch für die entsprechenden Aussage- und Indizienkarten gegen ihn.

#### SSSNAKE

2-4 Spieler ab 88 Jahren

Autor: B. & B. Mitsch

Jeder Spieler erhält eine Karte mit Kopf und Schwanz einer Schlange und muß sie mit den entsprechend einem Würfelwurf gezogenen Karten = Schlangenkörperteilen verbinden. Der Würfelwurf entscheidet nicht nur über die Zahl der aufzunehmenden Karten, sondern auch darüber, wo anzulegen ist.

#### SUNSET BLVD

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Gunter Baars

48 Karten mit Stars und ihren namenlosen Doubles bilden die Grundlage dieses Spiels, indem man - entsprechend der erhaltenen Auftragskarte - möglichst schnell vier Stars fotografieren, d.h. ihre Karten einsammelt. Doch Vorsicht, er muß die nehmen, die er zuerst erreicht, und die Doubles sind wertlos!

#### TEUFEL, TEUFEL

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Andras Steiner und Hartmut Witt

Nach all den Zauberern und Hexen und Teufeln, die sich heuer so in den Spielen herumtreiben, begrüßt man die Teufel in diesem Spiel schon wie liebe Freunde; hier haben die boshaften Kerlchen die Spieler in ein Gewölbe mit Figuren der Vergangenheit gebracht. Dort müssen sie die ihnen zugeordneten Personen aufspüren, um wieder nach draußen zu kommen. Die Teufel wollen helfen, doch sollte man dies nicht allzu oft in Anspruch nehmen.

#### TIMES

2-5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Uwe Rosenberg

Auch in diesem Spiel ist Wissen zum

Zeitgeschehen gefragt, aus einer Auswahl von zehn Fragen pro Karte gilt immer diejenige mit der für das Spiel erwürfelten Nummer, und man kann auch dadurch gewinnen, daß man das Wissen der Gegner anzweifelt - denn man muß seine Karten loswerden, die aber Marker für Zeiträume tragen - neugierig geworden? Gut so! Spielen!

\* Schlichting \*

#### AUF DEM FALSCHEN DAMPFER

2-6 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Edith Schlichting

#### DER TIGER KOMMT, DER TIGER KOMMT

2-4 Spieler ab 4 oder 6 Jahren

Autor: Edith Schlichting

#### (K)EINE FEIER OHNE MEIER

2-8 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Edith Schlichting

\* Schmidt Spiele \*

#### ABILENE

3-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Roland Siegers

Serie: Autoren Bestseller Spiele

Viehmarkt in Abilene, Staub und Rinder, Brandzeichen und Rancher - und dazwischen natürlich die Viehdiebe, und jeder will möglichst viele Rinder verkaufen, egal ob eigene oder solche mit fremden Brandzeichen, Hauptsache, die Kasse klingelt für den erfolgreichsten Viehhändler in Texas.

#### ACQUIRE

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Sid Sackson

Serie: Autoren Bestseller Spiele

Einer der Klassiker ist wieder da, ACQUIRE/ Hotelhaie, das Spiel um Hotelketten, Aktien und Fusionen, in schöner neuer Ausstattung mit farbigen Gebäuden und Karten anstelle der kleinen Steine in der ursprünglichen Ausgabe. Darüber hinaus enthält das Spiel Zusatzregeln für Varianten mit Sonder-Aktionskarten oder verdeckten Aktien- bzw. Bargeldbeständen der Spieler.

#### ALADDIN

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Weihnachten und Disney's Film wirft auch bei Schmidt seine Schatten voraus, hier wurde das Märchen aus 1001 Nacht in ein Such- und Merkspiel umgewandelt, die Wunderlampe muß in den Sultanspalast gebracht werden und je nach Gesinnung helfen oder hintern Dschinn, Radsha, Dschafar oder gar der Fliegende Teppich selbst.

#### ATMOSFEAR

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Das Video-Fantasy-Brettspiel oder Fantasy-Brett-Videoenspiel, schon laut Werbetext auf der Schachtel am besten abends im dunklen Zimmer zu spielen. Der Dungeon am Bildschirm und die Ideen ind Abenteuer im Kopf der Spieler vereinen sich zu einem neuartigen Spielerlebnis. Mit den 6 mühsam erworbenen Schlüsseln stellen Sie sich im Zentrum des Grabsteinpfades Ihrem von Ihnen eigenhändig niedergeschriebenen und damit heraufbeschworenen Alptraum.

#### BREAKOUT

2 Spieler ab 6 Jahren

Von beiden Seiten der Mauer (eigenwillig konstruiertes Gefängnis) versuchen die Banden von „Poker-Kurt“ und „Ausbrecher-Ede“ auf

die jeweils andere Seite ins Freie zu kommen, und dazu müssen 3 durchgehende Seile von unten nach oben zum Mauerrand geknüpft werden. Dies macht man durch Verschieben und Einsetzen der Seilknoten in die Wandspalten.

#### BUCHSTABENSUPPE

1-4 Spieler ab 6 Jahren

Jeder Spieler nimmt sich 2 Schöpfer Buchstaben aus der Suppenschüssel, dabei sollte er maßvoll vorgehen, als Gierhals, d.h. er hat sich mehr als 35 Buchstaben genommen, muß er die doppelte Differenz zurückgeben. Dann versuchen alle, binnen eines vereinbarten Zeitraums die Buchstaben zu Wörtern zusammengesteckt werden. Es gibt verschiedene Bonusarten und man kann die „akzeptablen“ Worte nach Belieben festsetzen.

#### DAS GROSSE WIDGET-WÜRFELSPIEL

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Der kleine Widget fliegt durchs All und versucht, erwachsen zu werden und dazu muß er die Verwandlungskünste perfekt beherrschen. Und zum Üben benutzt er seine Abenteuer, falls ihm nicht der Mega-Schuft dazwischenfunk.

#### DIE AUGEN DER KALI

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Alex Randolph

Serie: Autoren Bestseller Spiele

Ein Spiel um Edelsteine, kostbar, glitzernd und wunderschön, doch sie liegen auf dem Thron der Kali, der schlafenden Kali. Wehe dem, der sie aufweckt und wohl dem, der es schafft, sich geräuschlos anzuschleichen - wer hat am Ende die meisten Juwelen.

#### DIE SCHÖNE UND DAS BIEST

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Auch Schmidt konnte am Film des Jahres ,92 nicht vorübergehen und präsentierte schon in Essen und jetzt neuerlich in Nürnberg dieses Spiel um Beauty und das Biest. Es ist ein Laufspiel, in dem man Bildkarten zur Auftragskarte sammelt und versucht, das Zielfeld zu erreichen, bevor die magische Rose verblüht ist.

#### DORF DES GRAUENS

2-5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Roger Ford

Serie: Das Schwarze Auge – Brettspiele

Dieses Dorf des Grauens ist ein eigenständiges Brettspiel aus dem Themenkreis des Rollenspielsystems „Das Schwarze Auge“ - Helden und Monster, Verliese und Riesenratten, alles was sich der Fantasy-Held wünscht. Zusammen mit dem Vorgänger-Spiel „Das Schwarze Auge Brettspiel“ ergibt sich ein wunderschönes riesengroßes Szenario für zusammenbauerfahrene Spieler.

#### EIER KLAUEN

1-4 Spieler ab 6 Jahren

Ein Aktionsspiel der gehobenen Art; Henne sitzt auf Eiern, bunt wie zu Ostern, und die Spieler sollen sie ihr unter den Flügeln wegziehen. Eine Zeit lang läßt sie sich das ja gefallen, aber wenn's ihr zu viel und zu bunt wird, legt sie empört die Flügel an und gackert los und schon muß man das letzte gemauste Ei zurückgeben.

#### EUROPA - REISE OHNE GRENZEN

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Ein Reisespiel auf der Landkarte-Europas auf durch Reiseroute-Karte vorgegebener Strecke zwischen 5 Hauptstädten. Die Reise muß mit Reisetickets und Bonuschips schnellstmöglich in der richtigen Reihenfolge bewältigt werden, Quizkarten ermöglichen den Erwerb zusätzlicher

Bonus-Chips.

#### HEXENJAGD

2-6 Spieler ab 6 Jahren

Autoren: Avi Weiner/Michael Ganor

Die Hexen feiern Walpurgisnacht auf dem Blocksberg, und weil sie gerne Schabernack treiben, verstecken sie sich unter ihren schwarzen Hexenhüten auf dem sich drehenden Blocksberg, und die Spieler müssen unter all den Hexen die kichernde finden. So leicht wie sich das anhört, ist das gar nicht. So mancher Hut scheint zu kichern und hat dann ...?

#### LÜGENKNIFFEL

3-8 Spieler ab 12 Jahren

Wie beim normalen Kniffel soll man mit maximal drei Würfeln ein auf der Gewinnkarte vorgegebenes Ergebnis erzielen, bei dieser Variante darf man jedoch bluffen - wird man erwischt, muß man den Wurf streichen und die Gegner dürfen ihn sich gutschreiben, wird jemand falsch verdächtigt, muß der Anschuldiger den Wurf bei sich streichen.

#### MANN O MANN

3 bis 10 Spieler ab 12 Jahren

Mann o Mann, wieder ein Spiel zu einer Fernsehsendung, wieder einmal von SAT 1, und beides heißt wirklich MANN O MANN - 10 Männer werben um die Gunst der SpielerInnen und erhalten für ihre Qualitäten 1 bis 10 Punkte, wer am Ende die Karte des siegreichen Kandidaten besitzt, hat gewonnen.

#### MISTER MAGIC

1 Spieler ab 7 Jahren

Eigentlich ein Zauberkasten, aber ein besonderer - der Zauberer selbst hat alle Tricks im Bauch und wie wir in Nürnberg selbst vorgeführt bekamen, sind es ganz bezaubernde Tricks mit eher überraschenden Effekten.

#### NIZZA

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Serie: Autoren Bestseller Spiele

Es gibt immer wieder Ganoven, denen man Beute abjagen soll, diesmal die englischen Kronjuwelen über den Dächern von Nizza, klettern, schwingen, und wenn möglich nicht die Kronjuwelen, sondern die Gegner ins Meer werfen.

#### SANSIBAR

2-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Serie: Autoren Bestseller Spiele

Große Segelschiffe auf Handelsfahrt im Indischen Ozean, rund um Sansibar und seine geheimnisvollen Buchten und begehrten Handelsgüter Gewürze, Edelsteine und Gold. Und wie immer gewinnt der, der die Segel am geschicktesten setzt und der beste Kaufmann ist.

#### SPIEL DES FRIEDENS

3-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Andreas Seyfarth

Frieden ist das Ziel für die Kinder dieser Welt und sie reisen nach nah und fern, um den Frieden zu sichern. Aber wie in Wirklichkeit ist das nicht so einfach, denn es gibt immer Kräfte, die gegen den Frieden sind, hier repräsentiert durch den Geheimagenten. Wer aber dennoch erfolgreich für den Frieden eintritt, bekommt ein Puzzleteilchen für die Friedenstaube, wer sie als erster fertig hat, gewinnt.

#### SPIEL DER TÜRME

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Rudi Hoffmann

Serie: Autoren Bestseller Spiele

Eine Stadt im Mittelalter und jede der vier Familien will den oder die höchsten Türme besitzen, aber Baumaterial ist knapp, da muß man den anderen etwas wegnehmen, wenn man selbst den höchsten Turm haben will. Die Symbolfelder bringen Punkte, wer diese erreicht, kassiert Punkte und die meisten Punkte bringen den Sieg.

#### TALISMAN CITY

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Lizenzgausgabe Cames Workshop

Die neue Ergänzung zum Basisspiel Talisman und der bereits erschienenen Erweiterung Talisman II. Vier neue Charaktere und viele neue Abenteuerkarten repräsentieren die Stadt und all ihre Möglichkeiten im mittelalterlichen Szenario von Talisman. Nur mit dem Grundspiel zu verwenden.

#### VORSICHT LEHRER!

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Ein Spiel um freche Schüler und strenge Lehrer, und die Schüler sind solange schlimm und frech, bis dem Lehrer der berühmte Geduldsfaden reißt, und nur wer dann die wenigsten Minuspunkte hat, erläßt als bravster Schüler die Klasse.

\* Schüling \*

#### DER DIEB VON MARADAD

4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Manfred Schüling

Orientalisches Gaunerspiel, Wertloses teuer verkaufen und wertvolles selber behalten.

\* SIMBA \*

#### DINO VOLCANO

2-4 Kinder ab 6 Jahren

Fressen und Gefressen werden war schon in der Dinosaurierzeit das regulierende Prinzip und auch hier müssen die Flugechsen, um zu überleben, die kleinen Dinosauriers fressen. Die laufen im Krater rund um die Mutter, die mit Gebrüll versucht, die Flugdinos abzuwehren und jetzt kommt es darauf an, ob die kleinen Saurier besser laufen können oder die fliegenden Hungermäuler besser zuschnappen.

\* Spiel-Bau-Stelle \*

#### WUCHERER-ERWEITERUNG

Wucherer erscheint in zweiter Auflage, dazu gibt es einen Ausbausatz mit Gangstern und Frankenstein-Monstern als Mietern.

\* Strat-o-Sphere \*

#### CHAMELEQUIN

Autor: Richard Breese

Taktik-Spiel

#### ELEVATION

Autor: David Royffe

Legespiel mit Kugeln in Schichten

\* Tacet \*

#### PREMIERE

2-6 Spieler ab 9 Jahren

Autor: M. Gillig und A. Spreer  
Musikquiz mit beigepackter CD

\* Templum \*

#### HOKEJ ,92

2 Spieler ab 11 Jahren

Autor: Premysl Chmelar

Eishockey-Spiel, die Spieler sind Trainer der gegnerischen Mannschaften.

\* Theta Promotion \*

#### MINOTAURUS

Autor: Michael Sohre

Mischung aus Mer- und Taktikspiel,  
Luxusausführung in Leder und Keramik

\* TM-Spiele \*

#### VERNISSAGE

Der neugegründete Verlag TM-Spiele von Klaus Teuber (ja, dem Klaus Teuber) und Reiner Müller stellt mit Vernissage sein erstes Spiel vor. Es spielt auch im Milieu von Kunstgalerien, Ausstellungen und Förderungswettbewerben für Künstler. Ereigniskarten und Kunstwerke können erworben werden, aber wehe, die Putzfrau topft einen Baum um, weil sie nicht wußte, daß er ein Objekt ist. Wer hat am Schluß am erfolgreichsten spekuliert und intrigiert?

\* Tolmayax \*

#### THE GOTHIC GAME

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Robert Wynne-Simmons, Nigel Andrews  
Im Vertrieb von Silver-Bear

\* Tomy \*

#### BARCODE BATTLER

1 oder mehr Spieler ab 8 Jahren

Handelskrieg im Spiel oder spielerischer Krieg um Preise - das Spielgeschehen wird ausschließlich über die Strichcodes kontrolliert, die heute auf jedem Produkt zu finden sind, das man im Supermarkt kauft. Mit Hilfe dieser Strichcodes generiert der Barcode Battler Spielcharaktere wie Zauberer und Krieger oder Waffen und was es ist, kann man aus dem Strichcode vorher nicht erkennen. Mit den so generierten Charakteren kann man dann gegen den Emperor Boss antreten.

#### DER LUSTIGE FLIEGENFÄNGER

2-4 Kinder ab 4 Jahren

Kleine bunte Insekten und ein grasgrünes Mittelding zwischen Frosch und U-Boot mit einer langen Zunge, auf der Fliegen hängen bleiben sollen. Die Zunge wird ganz herausgezogen und jeder Spieler setzt eine Fliege drauf und drückt dann den Knopf - frißt der Frosch oder frißt er nicht? Denn wenn er frißt, muß der Spieler, der den Knopf gedrückt hat, alle Fliegen nehmen und wieder versuchen sie restlos zu verfüttern.

#### HEXIT

2 Spieler ab 5 Jahren

Ein Flächen-Auffüllspiel für 2 Personen in Anlehnung an diverse Computerspiele. Ein Sechseck muß mit Formen, die aus Dreiecken aufgebaut sind, vollständig ausgelegt werden. Dazu wird eine Startkarte gezogen und die darauf abgebildeten Steine beim Gegner plaziert - und dann muß so schnell wie möglich die verbliebene Fläche restlos gefüllt und die Steine des Gegners mit dem Hebel vom Spielfeld geworfen werden.

\* Triangel-Team \*

#### JANUS

2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Autor: Lothar Hannappel  
Kartenspiel

#### TRIHEX

1-6 Spieler ab 8 Jahren  
Autor: Lothar Hannappel  
Legespiel, auch als Solitärspiel

\* Truant Verlag / Target Games \*

#### KULT SPLATTERPUNK

Ein Rollenspielsystem aus Schweden, angesiedelt in den Großstädten des zu Ende gehenden 20. Jahrhunderts, böse Menschen und Böses aus dem Anderswo mischen sich ein.

\* Uljö \*

#### GESUCHT WIRD

Biblische Personen mit möglichst wenig Fragen ermitteln

#### WERTVOLLE SCHÄTZE

Grabungen in Palästina

\* VSK \*

#### ZANKAPFEL

3-6 Spieler ab 8 Jahren  
Autor: Ralf zur Linde  
Apfelernte im Dorf unter der Leitung des Bürgermeisters, nicht alle Äpfel werden gleich gerne geerntet und jede Sorte kann man nur einmal ernten - damit ist der Zank schon vorprogrammiert. Die Spielfigur muß bewegt werden, mit erhaltenen Punkten nach vorne, mit verlorenen (für den Kauf von Apfelkarten) zurück. Ungewöhnlich und gut!

\* Stadt Weil am Rhein \*

#### WENIGER IST MEHR

Energiesparspiel, Kartenspiel als Hof's der Geier-Variante mit Energiesparthema

\* Welt der Spiele \*

#### CYBERSTREET

Rollenspielsystem, 1 oder mehr Spieler ab 12 Jahren  
Ein Modul zum System Cyberpunk in deutscher Bearbeitung, einiges läßt sich ja schon aus dem Titel von Modul und System ableiten, angesiedelt in der Zukunft, so ca. 2020, die Detailabenteuer sind „Scharf wie Nails“, „Kolumbianische Grillparty“, „Eine Nacht mit den Girls“ und „Der letzte Long Rider“.

#### EMPIRE

3-6 Spieler ab 12 Jahren  
Autor: Steve Kendall, Mario Truant  
Dieses Spiel ist die deutsche Ausgabe von „History of the World“ und wurde in Form und Ausstattung komplett von Gibson Games übernommen. Es ist ein Spiel mit dem Grundprinzip der Entwicklung von Zivilisationen, es gibt Siegpunkte für Errungenschaften und Kontrolle von Gebieten.

#### GLORANTHA - DIE GÖTTER

Rollenspielsystem, 1 oder mehr Spieler ab 12 Jahren  
Eine Ergänzungspackung zum System Runequest, Karte der Welt Glorantha, eine Götterliste dieser Welt, 60 Beschreibungen von Kulturen und ihren Göttern, Priestern und Fähigkeiten, und dazu noch eine Einführung in

die Welt von Glorantha. Kein eigenständiges Spiel, nur mit dem Basisspiel „Runequest“ zu verwenden.

#### POSTERZINE

Eigentlich kein Spiel, sondern eine Zeitschrift, und dann doch ein Spiel als Beilage und dazu noch ein Poster - das neueste Produkt aus dem Haus „Welt der Spiele“ ist eine interessante Kreuzung verschiedener Genres: Ein A1-Format Poster ist auf der Rückseite mit Artikeln, einem kleinen Spielmodul und viel Informationen bedruckt, nennt sich Posterzine und ist als Nummer 1 im Mai das erste Mal erschienen. Lehren bieten Zugang zu anderen Welten.

#### RED BERETS

2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren  
Im Dschungel - Red Berets gegen Untote - ein weiteres Spiel in der Tradition der Games Workshop Spiele, mit Miniaturen und Kampfsystemen, ein Spiel aus Schweden, an dem vor allem die gediegene Ausstattung auf den ersten Blick auffällt.

\* White Wind \*

#### FREIGHT TRAIN

2-5 Spieler ab 10 Jahren  
Autor: Alan Moon  
Das jährliche Spiel des White Wind Verlages zur Spiel ,93 in Essen, wie bei Alan Moon schon üblich ein Spiel um Strecken, diesmal wieder Eisenbahnen. Frachtwaggons müssen zu den Bestimmungsorten gebracht werden, aber immer nur eine Waggonart pro Lokomotive, und bei 176 Waggons in 11 verschiedenen Typen, die noch dazu völlig durcheinanderstehen, tut sich da schon einiges.

\* Zoch Verlag \*

#### DAS BUSSPIEL

Kinderspiel mit Holzautobussen, großer Platzbedarf

#### DAS HORNBERGER SCHIESSEN

2-5 Spieler ab 10 Jahren  
Autor: Klaus Zoch, Albrecht Werstein  
Ein Kartenspiel in zwei Varianten, genannt „Drunter und Drüber“ bzw. „Kreuz und Quer“, zum Thema Hornberger Schießen, wer die Kanonen dem Bier, dem Pulver und den Herzögen möglichst punkteträchtig zuordnet, hat sein Pulver am besten verschossen.



