

Spiele Almanach 1994

zusammengestellt von Dagmar de Cassan

Diese Zusammenstellung soll einen Überblick über die Neuerscheinungen und Neuauflagen des Spielejahrgangs 1994 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 *

AN DEN UFERN DES NILS

2-5 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Hanno und Wilfried Kuhn

Ein Spiel um Saat und Ernte, angesiedelt im alten Ägypten, das Steigen und Sinken der Fluten des Nil im Jahresrhythmus bestimmt Erfolg und Mißerfolg, nach Saat und Ernte muß die Ware noch rechtzeitig zum Markt gebracht und dort verkauft werden. Doch nicht immer sind die Fluten des Nil wohltuend, sie können auch die Ernte vernichten.

VOLLE LOTTE!

2-10 Spieler ab 8 Jahren

Ein Kartenspiel mit Würfeln, gepackt in der vorbildlichen 6-Nimmt-Methode, zu erreichen sind 6000 Punkte aus Würfelerggebnissen, die man mit Karten vom Stapel beeinflussen kann, aber dadurch auch logischerweise manchmal ganz verlieren kann.

* Actions „Power“ Club *

BODY-O-POLY ERFOLG-O-POLY

Ein neuer Verlag/Verleger, der mit Spielen für körperliche Fitneß und für geistige Fitneß aufwartet. Die Geräte zur körperlichen Fitneß können mit dem Spiel auch als Gesamtpaket erstanden werden. Beide Spiele auf Monopolybasis.

* Adam Spielt *

SPRITFRESSER

Autorennspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Friedhelm Adam

Herr Adam vom gleichnamigen Spieleversand hat sein erstes eigenes Spiel herausgebracht, Thema Autorennen, es gewinnt, wer nach fünf Runden zuerst durchs Ziel geht, es wird versucht, das Renngeschehen höchst realistisch und bis ins Detail der Boxenstops zu simulieren.

* Adlung Spiele *

TAKTVOLL ERGÄNZUNG

Zum Spiel um Musik, Noten und Akkorde eine Ergänzungspackung mit Baßtönen, Baßschlüssel und punktierten Notenwerten.

* Aktiva *

Qube

Ein dreidimensionales 15-Elemente-Spiel, ähnlich "Rubiks Würfel", mit verschiedenen Farben.

* Amigo *

6 nimmt!

2-10 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Ein ganz großes kleines Kartenspiel -

Ziel, möglichst wenig Hornochsen sprich Schlechtpunkte zu kassieren. Abgelegt wird nach den Regeln: Aufsteigende Reihe und Karten in jene Reihe mit der niedrigsten Differenz zur neuen Karte, wer die sechste Karte in eine Reihe legen muß, kassiert die 5 schon dort liegenden Karten.

CAPONE

3-6 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Mark Caines

Neben KK&K und Intrige das dritte "böse"

Verhandlungsspiel des Jahres, hier gilt es mit der richtigen Mischung aus Verbrechen und sauberen Geschäften das große Geld zu machen - Neuauflage von "Mafiosi".

DAS MAGISCHE AUGEN I und II

Quartett, 1-6 Spieler ab 8 Jahren

Die Faszination des Jahres 1994, die dreidimensionalen Bilder, hier als Kartenspiel für die Familie, entweder komplettiert man seine Serien durch Ziehen oder - in der Profivariante - durch Fragen und Kombinieren, aber das Problem liegt darin, die Karten zu finden.

FLINKE PINKE

2-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Karten werden offen ausgespielt und die Spieler nehmen Münzen (ebenfalls in den Kartenfarben vorhanden), sind von einer Farbe alle sechs Karten gespielt, bekommen die Spieler pro Münze so viele Punkte wie die letzte Karte dieser Farbe an Wert hat, also ändern sich im Spielverlauf die Werte der Münzen mit jeder gespielten Karte.

KLEINER EISBÄR KOMM BALD WIEDER

Quartett für Kinder

Ein wunderschönes Quartett mit den Motiven des kleinen Eisbären, eher als Anregung zum Geschichtenerzählen denn als Kartenspiel, auf jeden Fall schön!

OSKAR

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Uwe Schewe

Filmproduktion als Teamarbeit, für die Rangfolge der Karten und die Farbverteilung gibt es eine Übersichtskarte, mit einem komplizierten System wird der Trend bestimmt, und der bestimmt wiederum, wer Oskarchips gewinnt.

PAROLI

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Das zweite Spiel dieses Autors bei Amigo, eine Rummy-Variante mit Zahlenkarten, die im Raster ausgelegt werden, gleiche Karten untereinander, aufsteigende nebeneinander, die Spieler erwerben Reihen und markieren ihren Besitz mit Chips.

VIGO

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Edith Grein-Böttcher

In der Bucht von Vigo geht es um die Schatzsuche, alle Segelschiffe beteiligen sich daran, sind alle sechs Segelschiffe abgelegt, ist das Spiel zu Ende und es werden die eroberten Schatzkästchenteile gewertet, dazu können Ereignisse kombiniert werden, alle Teilchen liegen zu Beginn verdeckt am Plan, wer auf ein Plättchen zieht, dreht es um und hat ein Ereignis

oder einen Schatz gefunden.

* Arqus Verlag Klaus Pahlich *

GÖTTLICHE SPIELE

Autor: Michael Winkelmann

Unter diesem Titel hat Dr. Michael Winkelmann, bekannt durch die MIWIN'SCHEN WÜRFEL, ein Buch in einer Kassette herausgebracht, das von beiden Seiten zu lesen ist - die eine Seite bietet Mentale Diagnostik und die andere Seite bietet 91 verschiedene Spiele mit den drei beigegebenen Würfeln, von simplen Thekenspielen bis zu komplexen strategischen Spielen. Der bei manchen Spielen benötigte Spielplan ist ebenfalls in der Kassette enthalten.

* ASS *

AUSGEBREMST

3-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Riedesser

Serie: The best of ...

8 verschiedene Pistenkombinationen erlauben eine spannende Rennsimulation mit Schikanen, Blockaden und Taktik, und natürlich Ausbremsen. 1989 als Ave Caesar bei Ravensburger erschienen.

BÖRSENKRACH

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: André Francois

Serie: Das Spiel für Zocker

Für die Kurse von Dollar, Bananen, Erdöl und Tomaten soll die Richtung der Kursentwicklung erraten werden, und wer die Rolle des Bankhalters erwirkt, hat seine eigenen Probleme, er muß alle Wetten annehmen, am Ende waren alle erfolgreich, die mehr Geld als zu Spielbeginn besitzen.

BRAINY

2-10 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Rik van Even

Serie: Das Spiel für Zocker

Nach der ersten gezogenen Karte = Code wird vom Spieler A jede der von anderen Spielern gezogenen Karten entweder links, d.h. ein Symbol ist identisch mit seiner Codekarte, oder rechts, d.h. kein gemeinsames Symbol, abgelegt - wer den Code errät, bekommt Chips, und kann auch vorher wetten und damit seine Chips erhöhen.

BUCHSTABENFISCHEN

2-4 Spieler ab 7 Jahren

Im Aquarium liegen die Buchstaben und wer sich als erster die richtigen fischen kann, um seine beiden Wortkarten vollzulegen, hat gewonnen, nicht passende Buchstaben können gegen Tauschbuchstaben gewechselt werden. Kann natürlich auch ohne vorgegebene Worte gespielt werden.

CHECK THE RIPPER

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Alex Randolph

Jack the Ripper ist wieder einmal zu jagen, diesmal von angehenden Schachmeistern auf einer Karte von Großbritannien, mit viel Merkleistung und auch Risiko, denn der Versuch zu schlau zu sein kann Erfolgspunkte kosten.

DIE WIKINGER KOMMEN!

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Alex Randolph

Serie: The best of ...

Die Wikinger besiedeln eine Insel und jeder will natürlich - wie sollte es anders sein - die meisten Gebiete erobern. Damit ein Gebiet erobert ist, muß es von einem Spieler allein besetzt sein,

d.h. von seinen Türmen. Spezialisten kennen es als Tablut oder Claim, erschienen 1983 bei Jumbo.

FINGER WEG VON MEINER KOHLE!

2-6 Spieler ab 6 Jahren

Ein Spiel zum immer aktuellen Thema „Taschengeld“, es gibt SpARBuchfelder und Einnahmefelder, natürlich gewinnt am Ende der, der mit einer vorgegebenen Summe wieder zum Startfeld kommt.

KOMBINIERE!

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Rik van Even

Ein Legespiel mit Tiermotiven, jedes Tier ist in vier Entwicklungsstufen vorhanden, es gilt wenigstens zwei, im Idealfall alle vier Stufen aufzudecken und Punkte zu sammeln.

KUH & KOMPAGNON

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: C. Lowe

Eine hungrige Kuh und Grünfütter wie Klee und Disteln müssen zu einer blühenden Wiese kombiniert werden, die Futter für eine zufriedene Kuh bieten.

MEINE LIEBLINGS-KARTENSPIELE

2-6 Spieler ab 6 Jahren

Serie: Die „andere“ Spielesammlung

Eine kleine Sammlung von Kartenspielen für 2-6 Spieler, alle mit eher unbekannt Namen und mit teilweise speziellen Kartenpaketen.

QUINTO

2-4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Sid Sackson

Serie: Das Spiel für Zocker

Mit 5er-Kartenlinien sollen Punkte gesammelt werden, von 10 bis 100, und man kann dabei sogar im Lauf des Spiel mit der Bildung dieser Quintos = Fünferreihen dem Gegner Punkte wegnehmen und kassiert am Ende Strafpunkte für unvollständige Quintos.

SCHNECKEN-RENNEN

2-5 Kinder ab 5 Jahren

Eine Schnecke für jeden Spieler, mit Löchern im Kopf und Schwanz, die die Position auf dem Spielplan „durchblicken“ lassen, mit den Farbwürfeln wird entsprechend die Zugweite bestimmt, bei Paschwürfen kann man dem anderen Spieler einen Knoten zwischen Schwanz und Kopf legen.

UNSERE LIEBLINGS-KARTEN-SPIELE

Mehrere Kinder ab 5 Jahren

Serie: Die „andere“ Spielesammlung

Diese Sammlung bietet über 160 Möglichkeiten für bekannte Kartenspiele, Varianten und auch Würfelspiele wie Yatzee.

WORTWURM

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Nach vorgegebener Kategorie und gegen die Zeituhr werden ins Feld Begriffe eingetragen, denen die Mitspieler vor Eintragung zustimmen müssen, jedes Wort muß mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Wortes beginnen. Ein Durchgang endet mit dem letzten Kästchen oder dem letzten Spieler, dem nichts mehr einfällt.

* Avalon Hill *

ASSASSIN

3-6 Spieler, Simulation

GUADALCANAL

2 Spieler, Historische Simulation, in Zusammenarbeit mit dem Smithsonian Institute

GUERRILLA

2 Spieler

MAHARAJA

3-5 Spieler ab 12 Jahren

Das Spielsystem von Britannia, angewendet auf den Indischen Subkontinent zu Zeit der britischen Kolonialherrschaft.

MIDWAY

2 Spieler, Historische Simulation, in Zusammenarbeit mit dem Smithsonian Institute

MUSTANGS

2 Spieler, Historische Simulation, in Zusammenarbeit mit dem Smithsonian Institute

ROAD KILL

2-10 Spieler ab 14 Jahren

Querfeldein-Rennen im 21. Jahrhundert, Karten-Simulation

WE THE PEOPLE

2 Spieler ab 14 Jahren

Ein Spiel aus der Reihe „American History“, Simulation der Unabhängigkeitskämpfe.

* Blatz Spiele *

AURA POKU

3-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Aura Poku ist der Name einer afrikanischen Königin auf der Flucht vor dem Fluch ihres Bruders, sie sucht für sich und ihr Volk eine neue Heimat, und dazu muß man geschickt bei der Flußüberquerung sein, Geld an den Quellen finden und im Heimatdorf die besten Hütten besitzen, dann wird man mit dem Gold der Königin belohnt.

DIE OSTERINSEL

3 oder 4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Alex Randolph, Leo Collovini

Ein Spiel um die bis heute unerklärten Statuen der Osterinsel, in diesem Spiel werden sie in ein Wettrennen für Ruhm und Ehre ihres Stammes geschickt, wer schleppt die Statuen am schnellsten ins Ziel. Das wird noch erschwert durch die Zusatzaufgabe, die Statuen durch Steinballast zusätzlich zu beschweren, und so weit in der Vergangenheit gibt es natürlich auch Zauberkarten.

DOCTOR FAUST

2 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Ein teuflisches Spiel um Doctor Faust und Mephistopheles, er jagt Doctors Seele und kriegt sie doch nicht, weil es einen zweiten Teufel gibt, der seine Pläne durchkreuzt, denn es sind ja zwei Teufel und am Ende triumphiert jener mit den meisten Seelenanteilen am armen Doctor Faust.

SOKRATES

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Von Blatz gibt es heuer auch zwei kleine Spiele, so im Mitbringformat, Sokrates ist ein Kartenspiel mit Merkeffekt und Gegner-überbieten-Element.

WÜRMELN

3-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Alex Randolph

Würmer ringeln sich übers Spielbrett, Ziel ist natürlich, der schnellste zu sein, und man kann dabei auch noch bluffen, bieten und sich vor die anderen kringeln.

* BMW *

SUPER-CHANCE

Promotion-Spiel zum Thema Straßenverkehr

2-4 Personen ab 6 Jahren

Ein Laufspiel zum Thema Straßenverkehr, für BMW konzipiert vom Verlag Hartmann & Kurda, auch bekannt als Herzblatt-Spiele, vertrieben von allen BMW-Partnern.

* Burk-Verlag *

WENDELSTREIFE

Ein Märchenspiel im Tarot-Kleid

AHRIMAN

Ein kooperatives Umwelt- und Märchenspiel

ORAKEL-SPIEL-BUCH

Ein Buch mit Fragen aus dem Alltag für Erwachsene.

* C-Design *

MR. HIT

Ein neuer Verlag/Verleger, der Mr. Hit - ein Spiel um Künstler, Studios, Plattenverträge und Hitparaden, selbst vertreibt. Wer als Erster seine CD auf den ersten Platz bringt, hat gewonnen.

* Creative Solutions *

SEA ROVER

Seefahrt- und Handelsspiel

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Richard Bailey

Die Spieler sind Händler oder der Pirat und kämpfen gegen die Schiffe und Forts der Konkurrenten oder suchen die Städte auf, um dort durch Handel reich zu werden. Für ein Klein-Verlags-Spiel extrem professionell ausgestattet, es gibt das Grundspiel, ein Fortgeschrittenen-Spiel und Optionale Regeln, die man nach Belieben dazukombinieren kann. Das besondere daran: die Spiele und Pläne sind in Modulbauweise gemacht. D.h. mit zwei Spielen können doppelt so viele Leute spielen, da die Pläne einfach aneinandergesetzt werden.

* Da Vinci Spiele *

NORMAL IST DAS NICHT

Das Spielbrett erinnert auf den ersten Blick an ein verrücktes Halmabrett, wird aber für ein eigenständiges Schlagspiel mit verrückter Zugregel verwendet, und wird außerdem im Spielverlauf immer kleiner.

* Drei Magier Verlag *

JACKPOT

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Michael Rüttinger

Das erste Spiel aus dem neuen Verlag, und man schöpft gleich aus dem vollen, „Jackpot“ zeigt schon an, worum es geht, Hauptziel ist natürlich den Jackpot zu knacken, aber am Ende zählt nur das, worin man das erspielte Geld investiert hat, der größte Besitz gewinn, nicht die höchste Geldsumme.

* Doris & Frank *

FUGGER, WELSER, MEDICI

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Doris Matthäus, Frank Nestel

Für dieses Autoren-Duo ein ganz neues Thema, nach den flotten kleinen Spielen ein Handelsspiel aus der Zeit des späten Mittelalters, mit je nach Schwierigkeitsgrad und Personenanzahl frei wählbarer Spieldauer, Thema sind die

Handelsbeziehungen quer über die Kontinente, historische Ereignisse beeinflussen den Handel genauso wie die Fähigkeiten der Kaufleute.

* Edition Perlhuhn *

MARY DOWSER

3-5 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Hier ist wieder einmal ein völlig neues Thema im Spiel, Wüschelruten-Gehen - Mary Dowser hat in der Wüste eine Wasserader entdeckt, und alle versuchen jetzt Land zu bekommen und natürlich wenn möglich die Farm mit der Wasserader, deren Lage nur Mary kennt, die zuerst den Magneten im Spielplan versteckt.

QUANTA COSTA

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Reinhold Wittig

Ausgangssituation sind die Warteschlangen an den Kassen der Supermärkte, wer seine Einkaufswagen durch die Kasse bringt und dabei Kassenbons ergattert, insgesamt die Summe 63, gewinnt, abgefertigt ist ein Wagen auf einem Feld mit der gleichen Ziffer, die er selber trägt.

*Editriche Giochi *

CONQUEST

4-6 Spieler ab 14 Jahren

Eine Weltkarte, Gebiete und ein Layout, das entfernt an Risiko erinnert, es gibt verschiedene Waffengattungen wie U-Boot, Bomber, Panzer, dazu Produktionszentren, Spezialwürfel und Karten, mit denen die Spielsituation entscheidend beeinflusst werden kann.

CATEGORY GAME

2 oder mehr Spieler ab 14 Jahren

Stadt, Land, Fluß in neuer, sehr eigenwilliger Gestaltung, Kugeln und Kategorien, von „Adjektiv“ bis „Autozubehör“, und man hat jeweils fünf Kategorien mit 5 Anfangsbuchstaben in nur 15 Sekunden zu finden.

KALEIDOS GAME

2 oder mehr Spieler ab 14 Jahren

Anfangsbuchstaben und Objekte - soweit so gut, nur muß man die Objekte mit dem entsprechenden Buchstaben in sehr, sehr schönen und sehr, sehr gefüllten Bildern finden, und das ist wesentlich schwerer als sich das hier so anhört. Graphisch wunderschön gestaltet.

LEONARDO

3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Spielziel ist, eine Stadt im Zeitalter der Renaissance zu beherrschen, mit Hilfe eines 12-seitigen Würfels, man hat Paläste, Soldaten, Kunstwerke, Ämter und Internationale Geschehnisse spielen ebenfalls eine Rolle.

PEOPLE GAME

3 oder mehr Spieler ab 14 Jahren

Ein Spiel um Worte und Definitionen, richtige und falsche, mit Ereignisfeldern, die zusätzlich die Bewegung der Spielfigur beeinflussen.

* Egetmayer Moritz *

PERSONA

Ein weiteres assoziatives Kartenspiel aus seiner Reihe „Karten(spiele) für Phantasie und Kreativität“.

* 2F-Spiele *

FALSCHER FUZZIGER

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Friedemann Friese

Das Geldfälschen hat überhand genommen und nur mehr die silbernen Sammelmünzen sind eine sichere weil echte Geldanlage, und daher versuchen alle Spieler möglichst viel Falschgeld zu erwirtschaften, um diese Münzen kaufen zu können. Dazu muß das Geld gedruckt, „gewaschen“ und in neue Falschgeldpresen investiert werden. (Der Verlag hieß früher Spiel-Bau-Stelle).

* Fabulastro *

FABULASTRO

Ein Sternzeichen-Lebensbegleiterspiel um Lebensmut, Arbeit und Haushaltsgründung (Sieger im Internationalen Wettbewerb von Boulogne-Billancourt 1994).

KATAMINO

Ein Trainingsspiel für räumliches Vorstellungsvermögen, mit acht Steigerungsstufen. Dabei müssen tetrisähnliche Teile zu einem Quadrat zusammengefügt werden.

* Fanfor *

ABI ,95

Schon im Vorjahr als Abi ,94 im Programm, wurde das Spiel heuer einfach aktualisiert und für das laufende Schuljahr „adaptiert“.

NEUES LAND

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Valentin Hermann

Die Neue Welt wird besiedelt, die Spieler bringen auf ihren Schiffen Conquistadoren, Händler, Missionare und einen Gouverneur übers weite Meer, um dann über Handelsstationen und Kapellen auf die Eingeborenen Einfluß zu nehmen, um ihrer Nation Macht und ihrem Kirchenhaus Dominanz zu verschaffen. 25 Einflußpunkte eines Spielers beenden das Spiel.

* Fang das Licht-Verlag *

DO-TO-HO

Ein Eishockeyspiel für den Tisch, sozusagen eine Simulation, die Figuren haben Kugellagermechanismus und ist eine handgefertigte Versuchung für Sammler.

* Forchheimer Lebenshilfe *

ÄRGER IM KREIS

Aus einer Werkstatt für Behinderte stammt dieses stabile Holzbrett mit konzentrischen Ringen, die Spielfiguren in vier Farben sind Ringe und Pöppel für jeden Spieler.

* Franckh Kosmos *

BIG BOSS

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Mit dem Material aus Terra Turium - noch immer wunderschön - und ins insgesamt luxuriöser Ausstattung mit Materiallade in der Schachtel, ein Spiel um Autokonzerne, das entfernt an Acquire erinnert.

FORUM ROMANUM

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Serie: Spiele Galerie

Eine Neuauflage des Spiels mit neuer Grafik, es war 1988 auf der Auswahlliste zum „Spiel des Jahres“ zu finden, wer plazierte seine Bürger am besten in den einzelnen Stationen und gewinnt so letztendlich das Konsulamt im alten Rom.

* franjos *

BUZZLE

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autoren: Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka
Auch heuer hat franjos in den Archiven wieder eine Kostbarkeit gefunden, ein 1981 bei Eon Products erschienenes Wortspiel namens Runes, das nun heuer als „Buzzle“ herauskommt. Es gibt keine Buchstaben, sondern nur 4 Grundformen, aus denen sich alle Buchstaben zusammensetzen, herausgefunden werden müssen die geheimen Worte der Mitspieler.

* Fun Connection *

AKIBA

2 Spieler ab 8 Jahren

Ein Spielbrett mit 7 x 7 Löchern im Quadrat, darin rote, weiße und schwarze Kugeln, die roten Kugeln sind für die Spieler neutral und müssen durch vom Brett drängen erobert werden, wer zuerst 7 Kugeln hat, gewinnt

AVALON

3-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Marco Silles

Zweikämpfe nach dem Vorbild von König Arturs Tafelrunde, die Ritter treten gegeneinander an, wer hat am Ende noch eine funktionierende Rüstung, das meiste Gold und gewinnt.

BABY BOOM

Mensch Ärgere Dich nicht mit Babys als Spielfiguren.

BALANX

2 Spieler ab 8 Jahren

Jeder Spieler hat 10 Kugeln, die er in einer Ecke aufbaut, die gegenüberliegende Ecke ist seine Ziecke, wer seine Kugeln zuerst dorthin zieht, gewinnt, beeinflusst wird das Spiel durch den Kippmechanismus der Stahlkugeln in ihren eigenen Rillen.

EINSTEIN

Neuausgabe von „Choice“ (Hexagames)

FUN CAN

1 oder mehrere Spieler

Das gute alte Mäxchen, oder Lügenpasch oder wie auch immer dieses Spiel schon geheißt hat, ist hier in eine Dose vom 0.5l Softdrinkformat verpackt, gespielt wird reihum.

JOLLY ROGER

Unter gleichem Namen bereits unter dem Label „Salagames“ erschienen

HOLLYWOOD-POKER

Neuausgabe „Karierepoker“, Hexagames

PENGUS

Halma mit Pinguinen als Spielfiguren

SUNSET BLVD

Unter gleichem Namen bereits unter dem Label „Salagames“ erschienen

TELEPATHY

4 oder mehr Spieler ab 9 Jahren

Zu vorgegebenen Zeichnungen oder Worten notieren die Spieler Assoziationen, nur exakte Übereinstimmungen im Team werden gewertet, wobei z.B. Radieren und Radierer keine Übereinstimmung sind, Kuh und Kühe dagegen sehr wohl.

TRICKY TRIXI

Neuausgabe von „Hexen Hexen“ im Label „Salagames“

* F.X.Schmid *

ALLES FÜR DIE KATZ?

2-4 Spieler ab 7 Jahren
Autor: Rudi Hoffmann
Mäuse laufen um den Käse und müssen versuchen, die Fallen zu vermeiden, die Kater Kasimir überall für sie aufgestellt hat.

AUF ZACK

2-5 Spieler/Teams von 14-99 Jahren
500 neue Begriffe zum bekannten Spiel in einer unnötig überdimensionierten Schachtel

BASTA!

2-6 Spieler ab 9 Jahren
Ein Kartenspiel mit Aktionskarten, aus der Ecke eine bestimmte Summe darf nicht überschritten werden, in diesem Fall 50.

DER GESTIEFELTE KATER

2-4 Kinder von 4-8 Jahren
Autor: Stefanie Rohner, Christian Wolf
Serie: Allerlei Spielerei
Veränderlicher Spielplan und Würfel zum altbekannten Märchentema.

HUSCH HUSCH, KLEINE HEXE

2-6 Kinder von 3 1/2 bis 7 Jahren
Autor: Heinz Meister
Die kleinen bunten Hexen haben sich unter ihren großen schwarzen Hüten verdeckt, und nur wer gut aufpaßt und sich merkt, wer unter welchem Hut steckt, bringt die richtige Hexe ins Ziel.

INTRIGE

3-5 Spieler ab 12 Jahren
Autor: Stefan Dorra
Das „große Spiel“ dieses Jahrgangs bei F.X.Schmid, ein Spiel um Macht, Einfluß und Intrige zur Zeit der Renaissance, wer bringt die Angehörigen seines Hauses in die einflußreichsten Positionen?

PARTY TIME

2 Teams ab 14 Jahren
Eine Weiterentwicklung auf dem Sektor Party-Spiele, diesmal muß neben zeichnen, darstellen, umschreiben auch noch modelliert werden, je nach Aufgabenfeld.

WACKELTURM

3-6 Spieler ab 5 Jahren
Autor: Rik van Even
Serie: Allerlei Spielerei
Ein Geschicklichkeitsspiel der fragileren Art in erfreulich kleiner Verpackung.

ZWINKERN

3-6 Spieler ab 10 Jahren
Autor: Friedhelm Krahwinkel
Die Spieler müssen einander durch Zwinkern oder sonstige möglichst unauffällige Grimassen signalisieren, wer die passende Karte zur Karte, auf der die Spielfigur steht, in der Hand hat.

* Games Workshop *

CITY OF ADVENTURE

2-6 Spieler ab 8 Jahren
Zweite Ergänzungspackung zum neuen Talisman, mit 2 rechtwinkligen Planergänzungen, neuen Karten und Figuren.

DUNGEON OF DOOM

2-6 Spieler ab 8 Jahren
Erste Ergänzungspackung, bietet 2 rechtwinklige Planergänzungen, die zusammen mit der zweiten Ergänzungspackung dann quasi einen „Rahmen“ um das ursprüngliche Brett bilden und dieses so erweitern.

TALISMAN

2-6 Spieler ab 8 Jahren
Neuaufgabe des Fantasy-Brettspiels in leicht geändertem Layout und mit einigen Regeländerungen, vor allem in der Siegbedingung.

* Gessnitzer & Städtler *

JIHAD

Strategisches Spiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
Autor: Roland Weiniger
Strategiespiel mit dem Thema „Heiliger Krieg“, jeder Gott versucht seinen Glauben durchzusetzen, das heißt zum Ende einer Spielrunde fünf der neun Länder für sich gewonnen zu haben, dazu gibt es militärische Aktionen und Einflußnahme durch Glaubenskarten.
Ursprünglich aus dem Verlag W&B, in Lizenz bei G&S

* GiGamic *

PYRAOS

2 Spieler ab 8 Jahren
Autor: David Royffe
Das Nachfolgespiel zu Quarto, wieder schön und edel ausgeführt, wieder für zwei Personen, diesmal ist die Spielidee pyramidenförmig, jeder Spieler hat 15 Kugeln und soll ausgehend von einer Grundfläche 4x4 derjenige sein, der die letzte Kugel auf die Pyramide legt. Für das Bewegen, Einsetzen und Wegnehmen von Kugeln gibt es simple Regeln in diesem gar nicht so simplen Spiel.

* GLUNZ STUDIO *

AMOK

2-4 Spieler ab 12 Jahren
Autoren: Oliver Fühnding und Olbert Glunz
Hier wird wirklich Amok gelaufen, wer zuerst erfolgreich Wohnviertel, wenn nötig samt Einwohner, asphaltiert, wird erfolgreich sein.

* Goliath *

TRIOMINO DISNEY

Diese Disney-Ausgabe ist zusammen mit der gleichnamigen Junior-Ausgabe die heurige Neuerscheinung bei Goliath.

* Haba *

HOPP-GALOPP

2-4 Kinder ab 5 Jahren
Autor: Anja Wrede
Neue kleine gelbe Serie, wegen der drohenden Gewitterwolken müssen die Baumstämme schnell ins Trockene, doch dazu müssen sich für die Esel erst die Wege gebaut werden.

HUHUUH

Kooperatives Spiel
2-4 Kinder ab 4 Jahren
Die Gespenster haben sich vor lauter Begeisterung vergeistert und beinahe den Sonnenaufgang übersehen, es dämmt schon am Horizont und nun müssen alle ganz schnell zusammenhelfen, damit die Geisterlein noch hinter Mauern und Ecken verschwinden können, bevor die Sonne aufgeht.

KALLE KRINGELWURM

2-6 Kinder ab 4 Jahren
Autor: Gina und Bernhard Kraus
Auf einem gewohnt schönen Holzpan tummeln sich im Komposthaufen die Regenwürmer, und weil die so schön rund und kringelig und appetitlich sind, wollen Amsel, Maulwurf und

Spitzmaus sich daran gütlich tun, und Sonne ist für die fleißigen Gräber auch nicht gerade gut, also müssen die Regenwürmer vor all diesen Gefahren geschützt werden.

KÄPT'N JAN

Geschicklichkeitsspiel
2-4 Kinder ab 4 Jahren
Autor: Uli Geißler
Ein Würfel bestimmt die Art der Ware, der andere den Hafen, und dann muß man möglichst geschickt balancieren und das Schiff durch die Fahrrinnen befördern, Ladegut kann auch verlorengehen oder von einem anderen Kapitän wieder aufgefischt werden, Sieger ist der Kapitän mit der meisten Ware.

KRIBBEL-KRABELL

2-4 Kinder ab 6 Jahren
Autor: Anja Wrede
Neue kleine gelbe Serie, die Schildkröten möchten Salat und Tomaten fressen, und lassen sich an die gedeckte Kiste womöglich noch von anderen Schildkröten tragen.

NASEWITZ

2-6 Kinder ab 4 Jahren
Autor: Joachim Vooth
24 Clowns haben natürlich entsprechend bunte Nasen, aber weil sie Clowns sind, sind die Nasen vertauscht und nun muß man sich die richtigen Farben gut merken und den richtigen Clowns wieder aufsetzen.

QUAK

2-4 Kinder ab 4 Jahren
Autor: Bruno Dolch
Neue kleine gelbe Serie, durch ein Loch im Plan sollen möglichst schnell alle Frösche abendlichen Bad in den Teich hüpfen, mit Zwischenstation auf den Seerosen.

SAMBESI

Laufspiel
2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren
Autor: Hermann Huber
Sandro Säbel hat die Wildtiere eingesperrt, um sie illegal und teuer zu verkaufen, aber die Spieler sind auf dem Weg, um ihm und seinen Kumpanen das Handwerk zu legen und die Tiere zu befreien, bevor Sandro beim Erdrutsch angelangt ist.

SCHNAPP

2-4 Kinder ab 5 Jahren
Autor: Heinz Meister
Neue kleine gelbe Serie, mit einer Wippe werden die Spielscheiben hochgeschleudert, wer die eigene Farbe erkennt, soll sie auffangen.

SOMMERLAND

2-4 Kinder ab 5 Jahren
Autor: Anja Wrede
Die Buchungsstelle hat einen Fehler gemacht, und alle Familien auf falsche Plätze verteilt, nun müssen möglichst schnell alle Familienmitglieder im gleichen Waggon zusammengebracht werden.

* Hans im Glück *

AUF HELLER UND PFENNIG

2-4 Spieler ab 9 Jahren
Autor: Reiner Knizia
Markt im Mittelalter, Stände, Gassen, Halunken und Händler, das sind die Spieler, die versuchen, für sich selbst die zahlungskräftigsten Kunden zu sichern und die Halunken in die anderen Gassen zu schicken, weil man sonst das hart verdiente Geld wieder verliert.

MANHATTAN

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Andreas Seyfarth

Manhattan steht hier stellvertretend für die Wolkenkratzer dieser Welt, gebaut in Sydney, Frankfurt, Hong Kong, Sao Paulo, Kairo und New York und jeder kann sich selber aussuchen, ob er baut oder schon begonnene Türme übernimmt, wobei der Turm immer dem gehört, dessen Bauteil zuoberst liegt - aber so leicht ist das Übernehmen auch wieder nicht, man muß im Turm die meisten Bauteile haben, wenn man ihn übernommen hat.

OLYMPIA 2000

2-5 Spieler ab 9 Jahren

Autor: Stefan Dorra

Eine Simulation der antiken Olympischen Spiele, alle Spieler treten in den fünf Disziplinen an, dabei wird der Siegeslorbeer immer wertvoller und wer insgesamt die meisten Lorbeeren erntet, wird Sieger der Spiele.

WALDMEISTER

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Andreas Seyfarth

In Zusammenarbeit mit der Bayerischen Staatsforstverwaltung entstanden, beschäftigt sich dieses Spiel mit dem Thema Waldsterben und Aufforsten, wobei all die Faktoren wie Jahreszeiten, Schädlinge, Naturgewalten und auch der Verkaufserlös aus Holz berücksichtigt werden müssen.

* Heidorns Duftspiele und Spielideen *

DIE VERFLIXTE MUTTER

Ein neues Lernspiel für Kinder im Grundschulalter. Lern-, Wort-, Rechen- und Geschicklichkeitsspiele können in mehr als 20 Spielvarianten kombiniert werden.

TURNAROUND

Strategie- und Taktikspiel für 2-4 Personen
Das im vorigen Jahr nur als Sammleredition angebotene Spiel erschien heuer in einer handgefertigten Kleinauflage, der Spielplan enthält bewegliche Sechsecke, die den Plan verändern.

* Dr.F.Hein Spiele *

MUTABOR - IM IRRGARTEN DES KALIFEN

Labyrinth-Spiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Dr.Ferdinand Hein

52 variable Plättchen sind Teppiche, die der Kalif zu einem Irrgarten zusammenstellen läßt, durch den seine Wesire mit möglichst wenigen Bewegungen auf die gegenüberliegende Seite kommen müssen, und der Zauberer Kaschnur mischt auch noch mit und verwandelt die Spieler unterwegs in verschiedene Gestalten.

* Henrys Jonglierbedarf *

TANTRIX STRATEGIE

Das mit drei Farben und 10 Spielsteinen ausgestattete Crazy-Tantrix hat mit Tantrix-Strategie einen mit vier Farben und 56 Steinen ausgestatteten „großen Bruder“ bekommen.

* Herder *

IM GESPENSTERTURM

2-6 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Heinz Meister

Serie: Miteinanderspiel

Die kleinen Gespensterlein spuken wie große Geister und schlafen aber auch wie brave kleine Kinder und müssen daher rechtzeitig zum mitternächtlichen Spuk aufgeweckt werden.

* Spielzentrum Herne *

GEWUSST WIE!

3-6 Kinder ab 8 Jahren

Kinder verändern ihre Stadt, so der Untertitel dieses Spiels um und mit der Stadt Herne, von Kindern und dem Kinderanwaltsbüro entwickelt, Kinder laufen durch die Stadt und lösen die Probleme, die sie ärgern.

* Hexagames *

DAS KÄNGURUHSPIEL

2-6 Spieler ab 6 Jahren

Eine kleine Holzkiste, Spielplan = 6 Löcher vorne auf dem Deckel sind der Spielplan, innen 50 Holzstäbchen, die auf die Spieler verteilt werden, und die sie durch Setzen in die Löcher mittels Würfelwurf loswerden müssen.

LONG SHORT

Warenterminspiel

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Neulage des schon früher bei Hexagames erschienenen Spiels, mit der Grundlage aller Spekulationen auf long, sprich Gewinn aus steigenden Preisen, und short, dem Warten auf fallende Preise für günstigen Einkauf. 6 verschiedene Waren sind auf dem Markt, geteilt in niedrig-, mittel- und hochspekulativ.

* Heye *

CONCERTO CROSSO

3-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Hajo Bücken

Karten-Reaktionsspiel, je nach Musikinstrument müssen vorher vereinbarte Geräusche produziert werden, oder auch nicht, das hängt nämlich wiederum davon ab, welche Karte gespielt wird, und der Dirigent - wie im Konzert - kompliziert das ganze nochmal.

DRAGON'S DERBY

3 oder 4 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Heinz Meister

Die Drachen laufen um die Wette auf diesem hübschen Plan, in dem Fall Marino Degano gewidmet, und das die meisten Felder auf dem Spielplan eigentlich überflüssig sind, ist nur eine der heiteren Facetten in diesem Spiel in der ungewöhnlichen Schachtel.

LOVE GAME

3 oder 4 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Tom Schoeps

Jeder Spieler versucht so oft wie möglich die Traumfrau zu treffen, aber ein Rendezvous gibt es natürlich nur auf den Schmusefeldern und nur wenn man mit ihr allein ist, gibt es die begehrten rosa Herzchen.

* Hilary's Toy Box *

PLAGUE & PESTILENCE

Kartenspiel zum Thema Pest

2-6 Spieler

Ein „kleines“ Spiel in einer Klarsichtbox, Mike Siggins hat es enthusiastisch in seinem „SUMO“ beschrieben, in einer deutschen Zeitschrift kam es gar nicht gut weg, Grund genug sich dafür zu interessieren - die Spieler spielen „Pest“ im mittelalterlichen Europa und versuchen sich gegenseitig die Bevölkerung zu dezimieren, um die eigene pestfrei zu halten.

* Historien Spiele Galerie *

TEUTOPOLIS

3-5 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Jean du Poel

Das jährliche Spiel zur „Spiel“, diesmal zum Thema Städtebau um die größten Bauwerke, wie immer besticht als allererstes die liebevolle Ausführung, es gibt Bauwerke aus Romanik, Gothik und Renaissance, und wer für seine Stadt die benötigten Bauwerke am schnellsten durch Ersteigern beisammen hat, erobert für sie den Titel „Reichsstadt“.

* Horo Vertrieb *

LOGO-NOTE

2-6 Spieler ab 4 Jahren

Autor: Horst Hoffmann

Ein Lernspiel in verschiedenen Schwierigkeitsgraden zum spielerischen Erlernen von Noten, 36 verschiedene vom kleinen c bis zum zweigestrichenen h.

* Love Love Spiele *

OMEGA

Ein weiterer neuer Spieleverlag. Omega und die anderen Spiele Swapo, Airport, Caramba 4, City Game, Jean Marie Pfaff beschäftigen sich hauptsächlich mit austauschbaren Teilen auf dem Spielbrett.

* Image Games *

KO-AN

2 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Paul Whitehorn

Positionsspiel für 2 Spieler, jeder hat 6 Achtecke und fünf Quadrate in vorgegebener Grundaufstellung, der Spieler muß mit einem Stein die gegnerische Grundlinie erreichen, die Steine können geschlagen werden, ein Achteck kann nur gegnerische Steine schlagen, die auf einem Achteck stehen, Quadrate analog nur solche, die auf quadratischen Felder stehen.

* Ipur *

DONKY RETTET TIERE

An und für sich eine Firma für Blankospielmaterial, die auch Kleinauflagen und Werbespiele erzeugt. Zu sehen war Donky rettet Tiere von Stefan Dorra, dessen Erscheinungstermin nicht genau feststand, man hat die Lizenz für Donky gekauft..

* Jeromin Spiele *

COUN-BALL

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Auf einem 70 x 70 großen Brett sollen 12 Kegeln aus Löchern geschossen und eine Kugel eigener Farbe eingelocht werden, sozusagen eine KOMBINATION aus Tischbillard und Tischkegelspiel.

* Jeux Nathan *

TIM UND DIE FALLE DES TOTEM DHOR

2-4 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Dominique Tellier

Die aus Kindertagen bekannten Figuren Tim und Struppi tauchen hier wieder auf, in einem Such-Detektiv-Spiel, unter den 20 Totems sind 12 falsche, diese müssen gefunden werden und dann muß man sich Rastapopoulos stellen, um Totem-Dhor zu gewinnen, dabei mischen sich aber auch noch Abenteuerkarten ein.

* Jojo-Spiele *

DRACHENPOLKA

2 Spieler ab 9 Jahren

Autor: Rudolf Ehm

Die Kreisfelder im Spiel sind vierfärbig belegt

und durch geschicktes Tauschen und Verwenden der Drachenkarte sollen die Spieler ihre Felder in einfarbig besetzte Felder umwandeln.

* Jumbo *

CODE-SCANNER

2 Spieler ab 8 Jahren

Nach dem Prinzip von Mastermind werden Codes entschlüsselt, die Antworten sind nur ja oder nein, dafür müssen die Fragen auch konkreter gestellt werden, und die Codes können auch in Rechteck- oder Diagonalform gebildet werden, und die Codes können je nach Wunsch mit Buchstaben und Ziffern oder Farbmustern gespielt werden.

DAS PFERD VON TROJA

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Alex Randolph

Troja hat sieben Stadtteile, die von Helden erobert werden sollen, dazu muß der Spieler im Stadtteil die Mehrheit besitzen, und das schafft er dann, wenn er sich die Reihenfolge der Helden im Pferd merkt, denn dann kann er die farblich passenden im gewünschten Stadtteil absetzen.

NESTHÄKCHEN

2-4 Kinder von 3-7 Jahren

Tierbabys sind im Wald versteckt und müssen von den Müttern gefunden werden, aber es ist gar nicht so leicht, die eigenen zu identifizieren und nach Hause zu locken.

OTHELLO

2 Personen ab 9 Jahren

Einer der Klassiker in neuer Auflage, 64 zweifarbige Steine (auf der einen Seite weiß, auf der anderen schwarz) sollen auf dem 8x8-Brett plaziert werden, und natürlich so, daß der Gewinner die Mehrheit in der eigenen Farbe hat. Eingeschlossene gegnerische Steine werden auf die eigene Farbe umgedreht.

PIPELINE

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Röhrleitungen bauen ist das Thema dieses Spiels, kreuz und quer in allen drei Dimensionen über- und untereinander, und hoffentlich bekommt man keinen Pfropfen in die Leitung gesetzt, der das Weiterbauen verhindert.

POMMES FRITZ

ab 3 Spieler ab 14 Jahren

Assoziationspiel nach dem Motto „fallenlassen wie eine heiße Kartoffel“, wer am Ende die Kartoffel hält, wenn sie aufhört ein Lied zu singen, bekommt zur Strafe ein Pommes-Stäbchen, und fallenlassen sprich weiterwerfen darf man die Kartoffel nur, wenn man eine zum Begriff des Vorgängers passende Assoziation geäußert hat.

SCMUNZELMONSTER

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Schlammhüpfer kontra Schmunzel-Monster, fressen und gefressen werden, hier in diesem Kinderspiel schaut sogar das fressende Monster lieb und rosa drein, bewegt werden alle kleinen Monsterlinge durch Würfelwurf und es gewinnt, wer am Ende noch Schlammhüpfer auf dem Brett hat.

WOLKENSTÜRMER

2-6 Spieler ab 7 Jahren

Bunte Ballonbündel streben in den blauen Himmel und alles wäre fröhlich und schön, gäbe es da nicht die dummen Krähen, die Löcher in die Ballone hacken und damit einige ins Trudeln kommen lassen.

* Kidfun *

BRONTOS

2-4 Kinder ab 4 Jahren

Autor: Alex Randolph

Die Dinos treffen sich am Seerosenteich, natürlich mit entsprechend großem Hunger und füttern nun um die Wette, Seerosenblätter in den verschiedensten Farben, und wer sich am besten merkt, was gefressen wurde, macht die meiste Beute.

NOSIES

1-7 Kinder ab 4 Jahren

Autor: Alex Randolph

Nosies sind ... ja, Nosies eben, und mehr als 1000 davon sind in diesem Spiel vorhanden, das heißt im Kinoland zwischen den Kameras, Scheinwerfern und Kulissen und nun soll man die richtigen Filmszenen zu den Chips finden - eine Lupe hilft dabei.

* Klee Spiele *

ALADDIN

Abenteuerliches Würfelspiel für 2-4 Spieler von 6 bis 12 Jahren

Aladdin und seine Abenteuer auch im Kleinformat, der Palast ist das Ziel, unterwegs wird in der Wunderhöhle halt gemacht, und noch so manch anderes Abenteuer bestanden. Gänsespiel-Variante.

ALADDIN UND DIE WUNDERLAMPE

Lauf-Spiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Peter Neugebauer

Die Spieler wollen als erste den Sultanspalast erreichen und Prinzessin Jasmin mit wertvollen Schätzen beeindrucken, dazu müssen sie unterwegs viele Abenteuer bestehen und brauchen Dschinnies Hilfe.

DEN LETZTEN BEISSEN DIE HUNDE

3-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

Serie: Klee Spiel Club

Hund beißt Spieler, vor allem wenn er der letzte ist, durch Würfeln bewegt man sich auf dem Spielplan und je nach Distanz zum Hund bekommt oder verliert man Knochen.

DER KÖNIG DER LÖWEN

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Knut-Michael Wolf

Auch bei Klee das Spiel zum Weihnachtsfilm ,94, eine Mischung aus Würfel- und Memoryelementen, Simba muß Erfahrungen sammeln, wächst vom Löwenkind zum jungen Löwen und am Ende zum erwachsenen Löwen heran, der am Pride Rock seinen Gegner Svar besiegt.

HEXENSTICH

2-6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Dirk Henn

Serie: Klee Spiel-Club

Feen und Hexen haben ihr Image und das behalten sie auch in diesem Kartenspiel, Feen bedeuten Gutpunkte, Hexen natürlich Minuspunkte und die Zwerge stehen in diesem Fall dazwischen und sind neutral. Es herrscht Farbwang, den Stich gewinnt der Spieler, der den höchsten Wert bei der meistgespielten Figur ausgespielt hat.

KATZ & MAUS

2-4 Spieler ab 4 Jahren

Ein Gedächtnisspiel um kleine Mäuse im großen Käse; sie können sich unter ihren roten Hütchen verstecken, wenn Kater Karli, schwarz und groß, ankommt, aber wirklich entwischen können sie

ihm nur durch die Löcher im Käse - aber nicht jede Maus kann durch jedes Loch!

LACH MAL WIEDER

Frage- und Antwortspiel für beliebig viele Spieler ab 8 Jahren

Die Kombination von Frage und Antwort soll durch die vielfältigen Möglichkeiten eine heitere und unterhaltsame Runde garantieren.

NONSENS

2-8 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Rik van Even

Serie: Klee Spiel-Club

Die Spieler müssen Nonsens-Geschichten erzählen, dabei müssen vorgegebene Begriffe verwendet und andere verbotene vermieden werden, und das kann auch ein so einfaches Wort wie „und“ sein, also aufgepaßt und mitgedacht, auch bei den Zuhörern!

TERRACE

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Buzz Siler, Anton Dresden

Serie: Klee Edition

Nach den 3M-Neuaufgaben der letzten Jahre bringt Klee heuer in seiner Edition Terrace, das Spiel aus der Fernsehserie StarTrek-The next Generation, ein Strategiespiel auf einem Spielbrett mit mehrfachen Ebenen, das Spielziel ist ein doppeltes: Entweder den eigenen schwächsten Stein an die gegenüberliegende Seite des Spielbretts zu bringen oder den gegnerischen schwächsten Stein zu fangen.

VERKEHRSCHAOS

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Wil Dijkstra, Ben van Dijk

Autoschlängen und Staus sind ein gewohntes Bild auf den Straßen und werden hier zu einem Spiel umgesetzt, wobei auch Reifenpannen passieren können, und nur wer seine Autos gut durch den Verkehr schleusen kann und die Reifenpannen möglichst allen anderen andreht, wird gewinnen.

YABBA DABBA DOO

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Wolfgang Riedesser

Bei dem Titel kann man sich eigentlich die Inhaltsangabe schon fast ersparen, die lieben Feuersteine machen ein Wettrennen, um den angehäuften Krimskrams seinen angestammten Besitzern zurückzubringen, wobei die auch noch die Annahme von mehr als zwei Stück verweigern - und an die Verkehrsregeln soll man sich auch noch halten.

* Leobner Spiele *

KAMINETT TAKTIK

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Heinz Tauffer

Eine taktische Variante zum Kaminett-Spiel.

* Ley Spiele *

KOFFER PACKEN

Desmal mit einem dreidimensionalen Spiel namens Koffer packen. Es besteht aus einem offenen Würfel, der randvoll mit verschieden geformten Teilen ist, welche auch wieder eingeräumt werden sollen.

* Linkel Spiel Team *

SCHWANKENDE PLANKEN

2-8 Personen

Schatzsucher finden die Schätze nur über Balancieren auf Schwankenden Planken in drei Suchdurchgängen, das 7. Spiel im Eigenverlag.

* Logoras *

RAUTEN UND RUTEN

Ein neues Spiel von T. Loosen

* Ludodélire *

TERRAIN VAGUE

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autoren: FranckParcabe & Roland Scaron
Das Thema der Großstadtkinder und ihrer Bedürfnisse nach Erlebnis und Abenteuer oder auch - negativer betrachtet - das Thema der Kinderbanden, jedenfalls streiten sich im Spiel die Strauchdiebe mit den Kanalaratten und die Schrotthändler mit den Betonköpfen und dazwischen gibt es noch einen geheimnisvollen Müllhaufen unbekannter Herkunft.

TSCHACH

Ludodélire / Heidelberger Spieleverlag

2 Spieler mit Schachkenntnissen

Als „Tempete“ bei Ludodélire schon länger im Programm, liegt das Spiel nun auch in deutscher Fassung, erstellt vom Heidelberger Spieleverlag, vor: Mit den Karten kann man eine Schachpartie, deren Ziel nach wie vor das Matt des Königs ist, ganz entscheidend beeinflussen und verändern.

* Lüdemann Elke Eigenverlag *

DER RASSELMATZ

Für Kinder von 1 Monat bis 7 Jahren, gedacht als Hilfe zur Entwicklung des Hörvermögens, gesucht werden Paare von Geräuschen.

* Ludwig Verlag *

DAS GROSSE ALPENLÄNDISCHE SPIELBUCH

Autor: Helmut HUBer und Knut Wittich-Harz
50 Spiele für Kinder und Erwachsene aus dem alpenländischen Raum, für drinnen und draußen, mit Kraft oder Geschicklichkeit, mit Karten oder auch längst vergessene Spiele aus Großmutterns Zeiten.

* Mayfair Games *

AUSTRALIAN RAILS

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Eisenbahnspiel

Autor: Darwin Bromley

Derzeit ist unklar, wer die Nase vornhat, 18xx oder Empire Builder, Darwin Bromley hat hier die nächste Ergänzung zum Empire Builder System vorgelegt, Australian Rails. Regeln und Mechanismus wie gehabt, Waren und Geographie australisch.

UNCLE HAPPY'S TRAIN GAME

2-6 Kinder ab 6 Jahren

Eisenbahnspiel

Autor: Darwin Bromley

Die Kinder Ausgabe von British Rails, den Kindern vertraute Waren wie Schokolade oder Buntstifte müssen in den Bundesstaaten der USA eingesammelt werden, dadurch entstehen staatenverbindende Eisenbahnlinien, wer zuerst die Ost- mit der Westküste und mit den drei Staaten auf seinen Staatenkarten verbunden hat, gewinnt das Spiel.

* MB *

CASTLE MINWOOD

2 oder mehr Spieler ab 7 Jahren

Nach der Claymore-Saga nun sozusagen das Nachfolgespiel auf dem Sektor der Table-Tops. In Castle Minwood gibt es Katapulte, Kanonen, Zinnen und Ritter mit ihren Schilden, die belagerte Armee wartet mit hochgezogener

Brücke auf die Angreifer, die in Stellung gehen, beide werden ihre Schlachtpunkte so gut wie möglich nutzen, um die Verteidigungslinie des Gegners zu durchbrechen.

DOPPELT GEMOPPELT

Puzzle mit 529 Teilen

Aus der Reihe „Das verrückteste Puzzle der Welt“, 529 beidseitig bedruckte Puzzleteile, die vorne und hinten das gleiche Motiv tragen, allerdings ist die eine Seite um 90 Grad zur anderen Seite versetzt.

HOT SHOT BASKETBALL

Reise 1 oder mehr Spieler ab 6 Jahren

Für alle jene, denen das ursprüngliche Spiel zu voluminös war, gibt es das Ganze in ebenso gut funktionierender Kleinausgabe für Reise oder zwischendurch.

GEHEIMNIS IM DSCHUNGEL

2-4 Spieler ab 7 Jahren

Abenteuerspiel in mehreren Ebenen
Der Götze hütet einen Schatz an Juwelen, doch um ihn zu erreichen, muß man den Abenteuerweg beschreiten, und der führt flußabwärts im Kanu, eine Felswand hinauf und dann über eine sehr wackelige Hängebrücke, die auch vom Götzen noch zusätzlich zum Schwingen gebracht werden kann. Wer hinunter fällt, muß von vorne anfangen.

LABYRINTH

2 Spieler ab 8 Jahren

In lobenswert kompakter Verpackung bietet MB ein Strategiespiel für 2 Personen, die eigene Spielfigur muß durch ein bewegliches Labyrinth auf die andere Seite des Bretts gebracht werden.

LOOPING LOUIE

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Looping Louie sitzt im Flugzeug und überfliegt im Tiefflug die Hühnerställe, er möchte sie einsammeln. Die Spieler können ihn mit der Wippe wieder hoch in die Luft schleudern und so ihre Chips retten.

MÄUSCHEN SCHLAU

Lauf- und Sammelspiel

2-4 Spieler ab 4 Jahren

Die Mäuschen haben Hunger und wollen Käse, aber da fängt das Problem schon an, nicht alle Käsestückchen sind in Ordnung, es sind einige schlechte darunter, und die sollte man bei aller Rauferei dann doch nicht erwischen, auch wenn man versuchen sollte, so viel Käse wie möglich ins eigene Nest zu schleppen.

DER OMEGA-VIRUS

SF-Abenteuer-Spiel

2-4 Spieler ab 9 Jahren

Der Omega Virus, ameisengroße Roboter, stecken im Computer und setzen den Abwehrsatelliten außer Gefecht. Da heißt es schnell sein und die Gefahr abwehren, sonst ist die Erde in Gefahr - auch hier kommt ein Zeitfaktor ins Spiel, in 30 min müssen die Spieler versuchen, alle nötigen Stationen zu durchlaufen, um den Virus wirkungsvoll bekämpfen zu können.

QUASSELTEILE

Das Puzzle der boshaften Art, unter dem Serientitel „Das verrückteste Puzzle der Welt“, immer vier Teile ergeben ein Bild mit Text, und die müssen dann - da identisch gestanzt - nach logischer Reihenfolge zusammengesetzt werden - Hinweise aus den Bildern - da sonst die Rückseite nicht stimmt.

QUERDENKER

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Das Spielprinzip von 20 Questions in neuer Ausgabe und unter neuem Titel, pro Runde muß ein Begriff erraten werden, es gibt für den, der es errät, die Punktzahl entsprechend der nicht verbrauchten Hinweise, bei Nichterraten einen Punkt für den Vorleser.

RAMMER HAMMER

2 oder mehr Spieler ab 7 Jahren

Eine Mauer aus bunten Steinen muß so zerlegt werden, daß Stein um Stein rausgestoßen wird und oben drauf gelegt, fällt der knock-out-Stein, fliegt auch der Spieler. Aus dem Spiel nämlich.

RAUMSCHIFF ENTERPRISE

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Nach Atmosfear im Gruselbereich nun ein Videospiel im Science-Fiction-Bereich, angelehnt an die Fernsehserie „Raumschiff Enterprise - das nächste Jahrhundert“. Ein Klingone stiehlt die Enterprise und ist der Gegenspieler vom Video, den es innerhalb einer Stunde zu besiegen gilt, obwohl seinen Anweisungen als Spielleiter unbedingt Folge zu leisten ist.

REINFALL

2-4 Spieler ab 7 Jahren

Ein gut gemachtes Spiel mit beweglichem „Plan“, durch Bewegungen der Schieber entstehen Löcher im Plan, Ziel ist es, die Kugeln der Gegner zuerst durchfallen zu lassen, Neuauflage von „Hinterhalt“ aus 1984.

STRASSENTÜFTEL

Doppelseitiges Puzzle

Zuerst müssen bei diesem 500-Teile-Irrsinn Viererblöcke zusammengesetzt werden, die alle identisch sind, diese müssen dann anhand der darauf abgebildeten Hinweisschilder thematisch richtig zusammengesetzt werden, dann stimmt nämlich auch die Rückseite - ja, auf dem Glastisch puzzeln ist heutzutage in!

TABU JUNIOR

3 oder mehr Spieler von 8 bis 12 Jahren

Das bekannte Prinzip von Tabu wurde hier für die Altersgruppe passend leicht verändert, aber nur hinsichtlich Auswahl der Begriffe und Reduktion der verbotenen Begriffe. Die Grundelemente wie Definieren, Liste verbotener Wörter, Überwachen durch Gegner, usw. sind alle gleichgeblieben.

TAKE 5

2 Spieler ab 8 Jahren

In gleicher Ausstattung wie Labyrinth, eine Variante des x-in-einer-Reihe-Systems, bei dem man sich aber mit dem Gegner Steine teilt.

* Miko *

DAS FEUCHTFRÖHLICHE BIERSPIEL

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Das Ganze scheint eher ein Jux zu sein oder ein Hilfsmittel für Leute, die einen Grund brauchen, um Bier zu trinken, Regel und Anleitungen sind auf dem Spielplan aufgedruckt, ein Beispiel: „Würfel mit geschlossenen Augen, errätst Du die Augenzahl, darfst Du ebenso viele Finger Bier trinken“ - bleibt nur noch die Frage, ob waagrecht oder senkrecht angelegte Finger.

* Millennium2 *

LA*TREL

Taktisches Positionsspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

Gespielt auf einem Schachbrett, gibt es 36 Figuren, für jeden Spieler 8 Verteidiger, 2

Rauten, 4 Säbel, 2 Krieger und 2 Blockaden (für die Fortgeschrittenen-Version), die Figuren bewegen sich analog zu Schachfiguren, Spielziel ist, alle gegnerischen Figuren zu schlagen.

* Moskito Spiele *

DAS REGELN WIR SCHON

3-5 Spieler ab 14 Jahren

Spiel um Spielregeln

Autor: Karl-Heinz Schmiel

Der jährliche Schmiel, sehnsüchtig erwartet von allen Fans seiner immer etwas anderen Spiele, und auch heuer werden wir nicht enttäuscht: Das Spiel besteht darin, über die Spielregeln abzustimmen, und wer da an Nomic denkt, hat zumindest vom Spielgedanken her recht, aber es gibt Zugrunden, Wertungsrunden und Prognose-Runden, dafür gibt es Punkte und wer am Ende die meisten Punkte hat gewinnt.

* NBS Neue Brett Spiele *

SCHACH 2000

Im Prinzip hat das Brett 64 Felder und es gilt, den gegnerischen König mattzusetzen, doch sind die Felder sechseckig und daraus ergeben sich neuartige Bewegungsmöglichkeiten.

* Noris *

CHARADE

4-12 Spieler ab 12 Jahren

Autor: J. + M. Rüttinger

Auch dies ein sogenanntes Kreativspiel, diesmal mit Pantomime gegen die Sanduhr, Sonderfelder mit Spezialaufgaben beleben das Geschehen zusätzlich.

GESPENSTERBURG

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: J. Rüttinger

Ein Laufspiel um den Schlangenparcours der Gespensterburg, auf den Sonderfeldern müssen Aufgaben gelöst werden, die sich im Dunstkreis Gspenster, Unerklärliches, Spuk, Märchen und Fabeln bewegen.

FORMEL I

2-4 Spieler ab 6 Jahren oder 10 Jahren

Dieses Spiel entstand aus einer

Mehrfachkooperation zwischen Brain Trust, HRH Vertriebs GmbH und Noris sowie RTL, Thema ist Formel-I-Rennen als Würfel oder Kartenspiel.

KINDER QUIBBLE

2-6 Spieler ab 6 Jahren

Autor: J. Rüttinger

Ein Kreuzwortselspiel für Kinder, in drei Schwierigkeitsstufen, die jüngsten legen Worte nach, die mit etwas Lesekenntnissen erhalten die Bilder und Platzhalter für die Buchstaben und die schon Lesekundigen spielen normales Kreuzwortselspiel.

KREATIV-QUIZ

2-12 Spieler ab 8 Jahren

Autor: J. Rüttinger

8 aktive Ratespiele verspricht das Schachtelcover, die alle zusammen gespielt werden können oder in einer selbst zusammengestellten Auswahl, die auf Alter und Wissensstand der Spieler Rücksicht nehmen kann, die Gebiete sind „Flotte Sprüche ergänzen, Menschen kennen, sich in der Welt auskennen, berühmte Personen erraten, Begriffe zeichnen, Berufe erkennen, Natur und Umwelt schützen und über Scherzfragen lachen“.

POCKET-QUIZ

Zu den Quizfächern gibt es neue Themen, auch im Mini-Format

QUIBBLE

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: J. Rüttinger

Ein Kreuzwortselspiel gegen die Uhr, mehr Punkte je schneller das Wort am Plan liegt machen die Sache immens spannend und gleichzeitig einfacher, den leichtere Worte sind schneller gelegt.

PERFEKT GEBLÖFFT

4-12 Spieler ab 14 Jahren

Autor: J. + M. Rüttinger

Hier wurde das Prinzip der Lexikonspiele oder von „Nobody is Perfect“ umgesetzt, Begriffe sind so zu definieren, daß möglichst viele Mitspieler auf die Definition hineinfallen, die Unterschiede liegen im Wertungsprinzip und in der Auswahl der Definitionen.

PICTURES

4-12 Spieler ab 12 Jahren

Autor: J. + M. Rüttinger

Diesem Spiel liegt das Prinzip von Pictionary zugrunde, die Begriffe stammen aus den Kategorien Natur & Umwelt, Allerlei Dinge, Von Mensch zu Mensch, Technik & Wissenschaft, Tätigkeiten und Kunterbuntes, neu ist die Wertung, man bewegt sich um eine erwürfelte Augenzahl vorwärts, wenn der Begriff erraten wird.

POCKETQUIZ

1 oder mehr Spieler ab 10 Jahren

Ein Quizfächer für Kinder verschiedenen Alters in drei Themenstellungen, Abenteuer Urzeit, Für Schlaue Kids und Für Youngsters, die Quizkarten werden von einer Schraube zusammengehalten und sind damit ideal für unterwegs geeignet.

STOPP

4-12 Spieler ab 12 Jahren

Autor: J. und M. Rüttinger

Das Prinzip von Tabu wurde hier in anderer Form umgesetzt, es müssen ebenfalls Begriffe unter Vermeidung von jeweils 6 „verbotenen“ Wörtern beschrieben werden, es geht hier aber darum, mit der Spielfigur für jedes geratene Wort vorzurücken, die 30 sec Ratezeit sind auf einen Begriff limitiert, wer ihn innerhalb dieser Zeit errät, rückt vor.

* Ökotopia *

ALLES DREHT SICH UM DIE WILDE WIESE

Ein Spiel um Leben auf Naturwiesen

* Parker *

BOTTLE

2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren

Eine Flasche bekommt einen Hut - so weit, so gut, aber der Hut ist aus einzelnen Scheiben zusammengesetzt und muß in die Breite und in die Höhe gebaut werden, maximal zehn Scheiben hoch, dann wird oben mit roter Scheibe Baustopp verfügt und das Ganze darf nur mehr in die Breite wachsen, bis es endgültig purzelt und der Verursacher ausscheidet.

CRAZY DAISY

2-4 Spieler ab 6 Jahren

So schön langsam werden die Aktionsspiele sophisticated nonsense, hier soll es eine Keksmaschine sein, die bei Überlastung dann die sogenannten Donuts von sich wirft und der Spieler sollte wenn möglich die eigenen auffangen.

DINO-DINO

2-4 Kinder ab 6 Jahren

Bei Parker liebt man schein's grüne liebe

Monster, nach Kroko nun Dino in lieblichem Lindgrün mit endlosem Hals, der mit Schmuckstücken dekoriert werden soll, aber nicht von der falschen Farbe, die muß man vorsichtig entfernen - sonst, ja sonst wird Dino zornig und wirft sie alle von sich.

KROKO DOC REISEAUSGABE

1 oder mehr Spieler ab 5 Jahren

Es ist kein Witz, sondern putzige Wahrheit, das zahnwehkranken Krokodil existiert jetzt im Miniformat, die Zähne werden nicht gezogen, sondern gedrückt, und erwischt man den falschen, schnappt es immer noch ganz kräftig.

MASTERMIND CHALLENGE

2 Spieler ab 8 Jahren

In der Serie „Kopf an Kopf“ für anspruchsvolle Spiele kommt auch das altbekannte System von Mastermind - Erraten von Farbcodes - in neuer Ausstattung wieder auf den Markt.

MASTERMIND REISE

2 Spieler ab 8 Jahren

Damit die Palette komplett ist, das Denkspiel mit den bunten Stiften nun auch als Reiseausgabe für unterwegs.

OUTBURST

2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

Das bekannte Spielsystem, bei dem man Worte für Übereinstimmung mit vorgegebenen Listen zu Stichworten bekommt, wurde neu überarbeitet, es gibt einige Regeländerungen und Verbesserungen in der Ausstattung.

OUTBURST JUNIOR

2 oder mehr Kinder ab 6 Jahren

Das Outburst-Spielsystem, angepaßt für Kinder.

PISTACHIO

2 Spieler ab 12 Jahren

Serie: Kopf an Kopf

Eine optisch höchst elegante vertikale Variante von Fünf-in-einer-Reihe mit dem Zusatz, daß die unterste Kugel entfernt wird, sobald die sechste Kugel in einen Stab eingesetzt wird - das Nachrutschen verändert natürlich die Situation ziemlich nachhaltig.

PRO ACTION FOOTBALL

2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren

Ein Tischfußballspiel der neuen Art, die Spieler schnippen ihre Mannschaft über die Spielfläche, die Sockel der Figuren sind magnetisch und durch Niederdrücken der Figur in den Sockel kann der Ball regelrecht und gezielt geschossen werden, ein ganz neues System für diese Art Spiele.

TRIVIAL PURSUIT FAMILIEN EDITION

2-36 Spieler ab 12 Jahren

Die neueste Ergänzung der Trivial Pursuit Familie, speziell für Österreich ausgelegt und so konzipiert, daß es in einem Spiel zwei Fragenboxen für Erwachsene und zwei für Kinder gibt (als Altersgrenze ist 14 Jahre angegeben).

TRIVIAL PURSUIT JAHRESAUSGABE 94/95

ÖSTERREICHAUSGABE

2 oder mehr Spieler ab 15 Jahren

Die jährliche Buchkassette als selbständiges Spiel, ohne Plan, es werden nur mehr die Tortenstücke eingefüllt, das Thema ist „Österreich“, die Kategorien sind Schlagzeilen/blau, Showbusiness/pink, Weltgeschehen/gelb, Klatsch&Tratsch/braun, Sportnews/grün, Rundblick/orange. Die Verpackung ist attraktiv, das Spiel trotz der x-ten Ergänzung auch noch immer, diesmal durch den heimatischen Bezug ganz besonders.

TRIVIAL PURSUIT REISE DISNEY

2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren

Eine äußerst kompakte Reiseausgabe, das gesamte Spielsystem etwas vereinfacht, dafür aber auf kleinstem Raum, sozusagen für die Hosentasche - fraglich wiederum das Thema.

TRIVIAL PURSUIT REISE ROCK & POP

2 oder mehr Spieler ab 15 Jahren

In genau der gleichen Ausführung wie die Disney-Edition, vom Thema her wohl eher zur Kombination mit bestehenden Spielen geeignet.

VERTIGO

2 Spieler ab 12 Jahren

Serie: Kopf an Kopf

Eine klare Trommelscheibe, in die man blaue Stäbe steckt, läßt sich auf einem Sockel immer um eine Position verdrehen. Dadurch können, wenn man einzelne Stäbe geschickt entfernt und vorher auch die Auswurfschieber richtig positioniert hat, oben eingeworfene Scheiben unten auf der richtigen, das heißt „meiner“ Seite, herausfallen.

* Peri *

KAPITÄN WACKELPUDDING

2-5 Spieler ab 7 Jahren

Autor: McGuire Brothers

Wer am Ende die meisten Steine hat, hat gewonnen - klingt einfach, nur müssen die Steine dadurch abgebaut werden, daß man sie auf Schiffchen lädt und über den Spielplan ins Ziel schiebt und da die Türme immer wackeliger werden, gewinnt man ab und zu einen ganzen Haufen Steine dazu, wenn der Turm umfällt.

KENNEN SIE TRAXENBICHL?

3 Spieler ab 14 Jahren

Autor: McGuire Brothers

Photos von Orten in Europa werden angeschaut, eventuell dazu Hinweise vorgelesen und wer den Ort findet, darf je nach Zeitaufwand bis zum Fund 0 bis 4 Punkte vorrücken, und damit es nicht nur auf Wissen ankommt gibt es Aktions und Plus/Minus = Schätzkarten im Spiel.

PUSHER

2 oder 3 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Werner Falkhof

Der Spielehit des letzten Jahres ist nun verdienstermaßen von Peri übernommen worden und damit auch - produktionsbedingt - einem größeren Kreis zugänglich. Peri hat das Spiel von Ziel und Inhalt her nicht verändert, nur das Design geändert und dies zugegebenermaßen phantastisch, die angesetzten Kugelbehälter sind eine großartige Idee.

RUCK UND SACK

3-8 Spieler ab 10 Jahren

Autoren: Bernhard Iglhauser, Wolfgang Pilshofer, Michael Herbst

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

TASCHKENT DOMINO

2 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Kris Burm

Neun Würfel werden aufgeteilt, jeder Spieler bekommt 4, mit dem 9. wird gewürfelt und das Ergebnis in die Mitte ausgelegt, dann würfeln die Spieler alle 4 Würfel, Oberseite zählt, und dann wird abwechselnd angelegt, an die Seitenkanten

mit passenden Würfel-Augen, wer legen kann, muß auch.

* Pharao Brettspiele *

SENETI ORIGINAL ODER FÄLSCHUNG

Pharao bringt ein weiteres Spiel aus alter Zeit, Seneti Original oder Fälschung, bekannt auch als das Ur-Spiel mit neuen Regeln, alle Symbolfelder werden berücksichtigt.

* Piatnik *

ACTIVITY SUPERTHEMA

3-16 Spieler ab 12 Jahren

Autoren: Catty/Führer

Schon für den Herbst angekündigt, sind sie heuer unter den Neuheiten des Hauses Piatnik: Drei Ergänzungspackungen zum Dauerbrenner „Activity“ mit sehr speziellen Themen, „Körper und Natur“, „Freizeit & Essen“, „Urlaub und Sport“. Nicht ohne das Basisspiel verwendbar.

AVANTI

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Gerhard Kodys

Jeder ist Fahrer eines Botendienstes und versucht so schnell wie möglich die Zielfelder der eigenen Farbe anzufahren und dann zum Start zurückzukommen. Man darf auch die Spielplanteile verlegen, damit man die entsprechenden Ziele leichter erreicht, und dann werden immer die erledigten Aufträge umgedreht.

BURG SCHRECKENSTEIN

2-4 Spieler ab 4 Jahren

Autor: Rik van Even

Auf Schatzsuche in der Burgruine, da muß natürlich ein Gespenst mit ihm Spiel sein, daß die Abenteurer versucht, am Schatzfinden zu hindern, trifft ein oder mehrere Abenteurer auf Kunibert, müssen sie sechs Felder zurück, im Zielfeld muß man sich dann noch den Schatz erwürfeln.

DAS GEHEIMNIS DER ABTEI

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Leo Eisenring

Im Innern der Abtei gibt es Kreuzgang und Kräutergärtlein, aber der Friede dieses Ortes wird durch Eindringlinge gestört, man soll die Störenfriede in den anderen Orden finden und die Orden aus dem Spiel bringen.

DIE CHINESISCHE MAUER

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Sid Sackson

Ein neuer Sid Sackson heuer auch bei Piatnik, es soll eine möglichst lange Kette aus Türmen und Mauern in der eigenen Farbe gebildet werden, wobei es am Ende Punktevermehrung gibt, die Anzahl der verbundenen Türme wird mit der Anzahl der Spielfeldseiten, die die Kette berührt, multipliziert, also im Zweifelsfall lieber kürzer und ums Eck!

DIE HARTE NUSS

2-4 Kinder ab 6 Jahren

Autor: Gerhard und Elisabeth Kodys

Serie: Piatnik Kinderspiele

Die Hamster bereiten sich auf den Winter vor und bauen Vorratsnester, die Spieler versuchen diese durch Kombination von Nußkarten zu erzielen, will er ein Nest bauen, zieht er eine Nestkarte und setzt die geforderte Zahl aus seinen Nußkarten zusammen.

EUROPA VIVA

3-6 Spieler ab 12 Jahren

In Europa geht es um Geschichte und Kultur,

Landschaft, Bauwerke, Freizeit, Essen und Trinken und auch Arbeit und Technik, die Spieler beschreiben die Bilder und die Zuhörer müssen es erraten, bei richtigem Raten dürfen sie Ziehen, der Beschreiber bekommt die eingesetzten Chips

IM RAMPENLICHT

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Hermann Huber

Jeder Schauspieler will den Applaus und das Rampenlicht für sich alleine haben, nur nicht mit den Kollegen teilen, aber Vorsicht, zuviel Drängeln bringt auch nichts, sonst endet man im Schatten der Scheinwerfer. Da ist einiges an Taktik möglich und nötig.

NEUE SPIELE IM ALTEN ROM

2-7 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Eine in Zusammenarbeit mit dem Verlag Hugendubel erarbeitete Spielesammlung mit dem Thema „die alten Römer“, die Spiele illustrieren die wesentlichen Entwicklungsstadien des Römischen Reiches von der Gründung in den Sieben Hügeln Roms über Republik, Hannibal, Brot und Spiele zu Recht und Ordnung. Für manche reichen Spielkarten und Notizblock, das Regelheft ist ein Buch mit Anmerkungen zur Geschichte, Illustrationen und allen Spielregeln.

PLAPPERSCHNABEL

3-6 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Geni Wyss

Serie: Piatnik Kinderspiele

Im Zoo ist Fest mit allen Tieren und beim Papagei geht's am lustigsten zu, man kann im Worte beibringen und die anderen können dann dem Papagei vorsprechen und hoffen, daß er antwortet.

STOP & SHOP

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Gerhard Kodys

Das im Vorjahr als „Einkaufsbummel“ erschienene Werbespiel für die Mariahilferstraße wurde nun bei Piatnik auch ins allgemeine Programm genommen, es gibt Einkaufszettel, die abgearbeitet werden müssen, das heißt die entsprechenden Farbchips werden eingesammelt, sozusagen Bazaar für Einsteiger.

TICK TACK BUMM

3-12 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Los Rodriguez

Ein Wortspiel mit Buchstabengruppen oder Silben auf Karten, dazu ein Spezialwürfel, der den Ort der Verwendung dieser Buchstaben im Wort angibt und schon brennt die Zündschnur an der Bombe, und wer sie gerade in der Hand hält, wenn sie explodiert, bekommt die Buchstabenkarte der Runde, denn weitergegeben werden darf das tickende Ei erst, wenn man ein passendes Wort gefunden hat, dann aber schnell....

TRAUMLAND

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Hartmut Witt

Eine Zeitreise von Herkules bis Sherlock Holmes und - über allen - Albert Einstein mit dem „Himmlichen „ und dem „Träumer“, ein Kartenspiel mit etwas sonderbaren Stichregeln, jeder Spieler steigt am Ende einer Runde entsprechend seiner Stichanzahl im Rang, der Träumer gilt als Joker und der Himmliche killt einen Stich, wenn ihn nicht der 1er wiederbelebt.

UAGGA, UAGGA!

3-5 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Alex Randolph und Hajo Bücken

Der kleine Drache hat Angst, denn der böse Drache ist hinter ihm her, und dann ruft er nach der Mama, Uagga, Uagga, und es steckt schon beinahe am Rande des „großen Schleims“, aber da ist ja noch der Zauberer mit seinen Formeln, damit wir ums Drachenbaby eine Spiegelmauer bauen können.

WER ZULETZT LACHT ...

2-5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Gerhard Kodys

Jeder Spieler ist Clown in der Manege und muß sein Publikum amüsieren, wer am Schluß die meisten Zuschauer auf sich vereinen konnte, gewinnt - lachende Gesichter bringen Zuschauer, traurige werden natürlich als Verlust abgebucht.

WIR FEIERN EIN FEST

1-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Es werden 48 Plättchen ausgelegt, und man soll möglichst viele gleiche Motive aneinanderreihen, denn dafür bekommt man Punkte zum weiter ziehen, aneinandergereiht werden die Karten durch Vertauschen, ein Zug ist nur dann möglich und gültig, wenn danach mehr gleichartige Plättchen aneinanderliegen.

* Prinz Spiele *

MiniT

Das Kleinste Tennisspiel der Welt

2 Spieler

Die Schachtel ist 4 x 6 cm groß und enthält 144 Karten im Format 4 x 2 cm und damit soll man nun einen MiniT-Tie-Break gewinnen, es wird aufgeschlagen und gezählt wie beim echten Tie-Break, näheres steht in den Regeln, in die man das Spiel problemlos einwickeln kann.

* Pro Ligno *

ALLERLEY SPIELEREY

1-7 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reiner Knizia

Eine Riesenholzkiste enthält 6 Holz-Pläne für neue Spiele von Reiner Knizia zum Themenkreis Landsknechte, alles Material und Regeln, ein ästhetisches und optisches Vergnügen. Die Einzelspiele heißen „Contra“, „Schanzen“, „Das Hufeisenspiel“, „Um Speis'und Trank“, „Der Stein der Zünfte“, „Am Hofe des Königs“.

* pro ludo *

ARKANUM

Taktisches Kugelspiel für 2 oder 3 Spieler

Autor: Tom Schoeps

Kugeln auf einer Wippe, nach jedem Zug wird die Wippe gekippt und die Kugeln rollen damit in die andere Richtung und verändern damit ihre Stellung, der Zug besteht aus Einsetzen einer Kugel in die Wippe, am Ende gibt es Punkte für gleichfarbige Kugeln in den ihm zugewandten drei letzten Reihen.

* Queen Games *

DIE GROSSEN ABENTEUER DER KLEINEN

HOBBITS

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Fantasy-Laufspiel

Autor: Jean Vanaise

In der Fantasywelt Mittelerde suchen die Spieler ihre Ausrüstung, freundliche Begleiter und suchen nach den vier verschiedenen Talismanen als Bonuspunkte im Kampf gegen den Drachen, wer ihn als erster besiegt, hat natürlich gewonnen.

HOPPALA

Eine Jenga-Variante

SQUOD

2 oder 4 Spieler ab 7 Jahren

Auf dem Prinzip Stein-Schere-Papier haben die Steine miteinander eine Ringbeziehung, bei den Spielern ist Strategie, Logik und Intuition verlangt, die Steine schlagen einander nach dem obigen Prinzip und wer zuerst mit den eigenen Spielstücken mit drei Symbolen eine vertikale oder horizontale Reihe bilden.

* Ravensburger *

DIE GROSSE BÄRENWAAGE

2 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Christine Welz

Ein Wiege- und Gleichgewichtsspiel, die Bären verschiedener Größe und mit verschiedenem Gewicht müssen so in die Wippe eingesetzt werden, daß ein Gleichgewicht entsteht.

bluemini

Die neue Serie für Kinder von 1 1/2 bis 3

Jahren umfaßt die verschiedensten Formen, Farben- und Merkspiele, teilweise mit Spielzeug, alle aus bestem Material für Kleinstkinder, sie können sogar darauf herumkauen. Die Titel von heuer sind LACHEN UND WEINEN, MEIN BABY, MEIN BAUERNHOF, MEIN HASE, MEIN HAUS, MEIN HUND, MEIN PAPA, MEINE KATZE, MEINE MAMA, SUCH MICH!, WAS MACHST DU?, WELCHSES TIER PASST HIER?

BRUMMI

2-4 Kinder von 4-7 Jahren

Autor: Klaus Teuber

Stabiles Kartonmaterial wird ineinandergesteckt und bildet die Silhouette einer Stadt mit verschieden hohen Toren. Lkws müssen nun mit Lasten beladen und aus der Stadt gefahren werden, durch die gewürfelten Tore, die hoffentlich hoch genug sind!

DALLIFANT

2-4 Kinder von 4-8 Jahren

Autor: Heinz Meister

Serie: Mitbring-Spiel

Elefanten in den verschiedensten Farben liegen auf dem Tisch, wer findet zuerst den in mit zwei Würfeln gewürfelten Farben?

DIE ERBRAFFER

2-6 Spieler ab 12 Jahren

Autoren: Nik Sewell und Jeremy Shaw

Das große Familienspiel von heuer um Erben und Familienstambäume. Wer am erfolgreichsten die Erbstücke um- und wieder zurückverteilt hat und inzwischen vielleicht gar konkurrenzlos eine Erbonkeltante beerben konnte, wird am Ende mit dem größten Vermögen dastehen.

DIE GANZE WELT DER DINOSAURIER

1-3 Kinder von 6-9 Jahren

Eine Spielesammlung der neuen Art, zum Thema Dinosaurier gibt es ein Spiel, Figuren, ein Poster, ein Puzzle, Stickers und ein Infoheft.

DIE LUSTIGE TIERFARM

1 Kind von 6-12 Jahren

Diese Schachtel kommt aus der Hobby-Ecke von Ravensburger, Tiere können gegossen und bemalt werden.

DSCHUNGELPARTY

2-4 Kinder von 4 bis 7 Jahren

Ein Laufspiel mit und um Tierstimmen, ein elektronisches Gerät liefert auf Farbknopf-Druck die originalen Geräusche Von Löwe, Frosch, Schlange, Elefant und Affe und dazu noch eine

Buschtrommel, bei Drücken von „Start“ werden die Stimmen neu gemischt, um vorrücken zu können, muß die dem Feld entsprechende Tierstimme gefunden werden.

ENGLISCH ELEXIKON

1 oder zwei Spieler ab 8 Jahren

Zur im Vorjahr neu erschienenen Serie der Quizspiele kommt heuer eines zur Überprüfung der Englischkenntnisse. Bildtafeln haben an der Seite kurze Texte, die den Tafeln zuzuordnen sind, in der Regel gibt es eine Liste aller Texte mit Übersetzung, und eine Kassette gibt Hilfe bei Ausspracheproblemen.

ENGLISCH MEMORY

2-8 Kinder ab 6 Jahren

Ein Memory zum Vokabellernen, die beiden Bilder, die für das Memory-Prinzip gefunden werden müssen, haben zusätzlich noch eine Beschriftung, einmal das englische Wort mit Lautschrift (für Deutschsprechende) und einmal das deutsche Wort. Ein alphabetisches Vokabelverzeichnis ist beigelegt.

HOLLYWOOD FOR SALE

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Vergil Siegl

Ein Versteigerungs-Poker um Erinnerungsstücke aus der Filmwelt, so weit so bekannt, aber nur der Auktionator weiß, was er gerade versteigert, vor allem der Wert ist interessant, denn am Ende zählt nicht verbliebenes Geld, sondern nur ersteigter Wert.

ICH SPIELE

1-4 Kinder von 3-6 Jahren

Unter diesem Titel gibt es zwei Spiele, ICH SPIELE EINKAUFEN für Kinder von 3-5 und ICH SPIELE BRIEFTRÄGER für Kinder von 4-6, beide zum Erkennen und Nennen von Zahlen, entweder bis 5 oder bis 10.

IN STADT UND LAND

1-3 Kinder von 2 1/2 bis 5 Jahren

Serie: Primärmaterial ab 2 1/2

Ein Legespiel zum Merken und Geschichten-Erzählen, auf dickem Karton für kleine Hände.

KLAPPE AUF

3-6 Spieler ab 8 Jahren

Spielumsetzung: Wolfgang Kramer

Hinter 8 Klappen steckt ein Bild, das nur der Spielleiter kennt, und er öffnet der Reihe nach die Klappen, wer einen Tip abgibt, darf raten (er hat drei Tips zur Verfügung), zur Erschwernis gibt es Vorstecker, die nur Teile des Bildes freigeben. Macht Spaß, da außerordentlich gut gewählte Bilder verwendet wurden!

KOFFER PACKEN

2-6 Kinder von 4-8 Jahren

Autor: Asta Berling

Serie: Mitbring-Spiele

Eine hübsche Variante des Spiels, das schon ungezählte Autofahrten mit Kindern verkürzt hat, ein Gedächtnisspiel, unterstützt und variiert durch die Karten.

KOMM MACH MIT!

1-4 Kinder von 2 1/2 bis 5 Jahren

Lotto-Variante auf dickem Karton für die Kleinsten, schön bunt und lebhaft.

LAST CHANCE

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: McGuire Brothers

Ein Versteigerungsspiel um Würfelkarten, die man zuerst ersteigert und dann erwürfeln muß, damit er Geld und Karte bekommt, am Ende gewinnt das meiste Geld, sofern man

mindestens eine Würfelkarte besitzt.

MAUS MIX MAX

2-6 Kinder von 4-8 Jahren

Autor: Charlotte Töpert

Die Maus verkleidet sich und die Kinder versuchen, die verschiedenen Kostüme komplett zu bekommen.

MONSTER MEMO

2-4 Kinder von 4-8 Jahren

Autor: Virginia Charves

Serie: Mitbring-Spiele

Die Kinder nehmen gegenseitig Pfannkuchen von der Legetafel, war darunter ein Monster, endet der Zug, wenn alle Kreise auf einer Tafel voll sind, das Spiel.

QUAAK!

2 Kinder von 7 bis 12 Jahren

Autor: Dirk Hanneforth

Serie: Mitbring-Spiele

Frosch Freddy sitzt in der Spielfeldmitte und jeder Spieler versucht, Freddy mit allen möglichen Tricks zu sich zu locken.

SKATE CAT

2-4 Spieler von 5-9 Jahren

Skate Cat muß man anschreien, damit sie sich bewegt, dann aber rast sie rund ums Spielbrett und wirft die Mülltonnen um, die die Spieler währenddessen mühsam mit einer Hand zu stapeln versuchen, wer trotzdem zuerst einen Turm aus 7 Müllkübeln schafft, hat gewonnen. Nur für Familien mit lärmunempfindlichen Nachbarn!

SPIELEN UND LERNEN

2-4 Spieler ab 4 oder 5 Jahren

DONALD RÄUMT AUF

Autor: Anita Kohnle

MICKY IM FARBENWALD

Autor: Christine Welz

MICKYS MAGISCHE FORMEN

Autor: Anita Kohnle

PLUTO DER GEDÄCHTNIS-PROFI

Autor: Christine Welz

Diese Serie benutzt die Disneyfiguren Donald, Pluto und Micky für Lernspiele, gedacht sind sie zum Spiel mit der ganzen Familie.

TIERE AUF DEM BAUERNHOF und WILDE TIERE

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

Giraffe, Elefant, Löwe und Zebra sind in 6 Teile zerlegt, die man mit den darauf abgebildeten Würfelsymbolen erwürfeln muß, um das Tier zusammenzustecken. Im zweiten Titel sind es Pferd, Koh, Schwein und Schaf.

ZONG

3-6 Personen ab 8 Jahren

Autor: Karl-Heinz Schmiel

Wenn es nicht Karl-Heinz-Schmiel wäre, würde man sagen, Carron im Familienformat, aber da gibt es natürlich einige Feinheiten, es wird mit den Scheiben gewürfelt, geschnippt, aufgeräumt, angegriffen und abgebaut.

* Reichmann Kunststoff *

QUICK-PIN

2-8 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Karl-Heinz Reichmann

Ein achteckiges Spielbrett auf einem Sockel hat - pro Segment - 9 Löcher, eine Farbe pro Segment, je nach Spielerzahl werden zu Beginn

unterschiedlich viele Pins in die Segmente gesteckt. Die erwürfelte Zahl gibt an, welcher Pin der eigenen Farbe in das entsprechende Loch des Mittelsegmentes gesteckt wird. Blockierende Pins müssen genommen werden, mit einer „6“ kann man eigene Pins im Mittellock versenken, wer zuerst alle Pins losbekommt, hat gewonnen.

* Richtig Essen *

POMMES & CO

Lauf/Würfelspiel zum Thema Ernährung

2-6 Kinder ab 3 Jahren

Die Bewegungspunkte werden durch Würfeln ermittelt, Hindernisse sind mit Beantworten von Fragen zum Thema Ernährung zu zu überwinden, ebenfalls eine Kooperation von Richtig Essen, Gesellschaft für Ernährung, Ernährungsberatung, und Gesünder Leben, Kaufmännische Krankenkasse Hannover.

POWERFOOD

Laufspiel zum Thema Ernährung

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Dieses Spiel entstand in Kooperation von Richtig Essen, Gesellschaft für Ernährungsberatung und Gesünder Leben, Kaufmännische Krankenkasse Hannover, und beschäftigt sich mit dem Thema Ernährung, Karten zum Thema bestimmen das Weiterkommen auf dem Spielplan.

* Schlichting Edith *

DER TIGER

2-4 Kinder ab 5 Jahren

Ein kooperatives Spiel, im Tigerhaus müssen drei kleine Tore geschlossen werden.

TEDDY

2-4 Kinder ab 3 Jahren

Ein Aufdeck- und Sammelspiel, der Nachfolger für „7 Sachen“

PARADOX

3-5 Spieler ab 8 Jahren

Ein Kartenspiel, wo + und - Karten ausgespielt werden müssen, Plus-Karten verkürzen das Spiel, Minuskarten verlängern es und werden am Ende nicht gewertet.

* Schmidt Spiele *

ATMOSFEAR II DER ZOMBIE

Ergänzung zum Basisspiel Atmosfear, wieder mit 60 min Videokassette, 96 neuen Zeitkarten und 48 neuen Schicksalskarten und 2 neuen Würfeln, kann nicht allein gespielt werden, nur zusammen mit dem Grundspiel.

ATMOSFEAR III DIE HEXE

Ergänzung zum Basisspiel Atmosfear, wieder mit 60 min Videokassette, neuen Zeit- und Schicksalskarten und 2 neuen Würfeln, kann nicht allein gespielt werden, nur zusammen mit dem Grundspiel.

DARK FORCE

Sammel-Karten-Spiel für 1 oder mehr Spieler Zum Themenkreis „Das Schwarze Auge“ gibt es jetzt - voll dem Trend gehorchend - auch von Schmidt ein Sammelkartenspiel mit Grundpackung, hier Master Deck genannt, und Ergänzungspackungen variabler Zusammensetzung, hier unter dem Namen Power Pack.

DAS WEISSE EINHORN

2-4 Mädchen ab 6 Jahren

Autor: David Wyman

Serie: Dream Games

Mit dem Bezeichnung „fantastisches

Mädchenspiel“ gibt Schmidt kein Werturteil ab, sondern definiert eine Kategorie; die Spielerinnen sollen als Prinzessinnen auf der Insel des bösen Zauberers das Einhorn aus dem Eiskristall befreien, in den es ein Zauber verbannt hat. Geht es jetzt in den Kinderszimmern Tal des Drachens gegen Einhorn? Ausstattung und Regel sind von gewohnt guter Qualität, über die Klassifikation darf debattiert werden.

DER KÖNIG DER LÖWEN

Abenteuerwürfelspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

Simba, der kleine Löwe aus dem gleichnamigen Film, kämpft sich durch Elefantenfriedhof, Schlucht und Dschungel bis zum Pride Rock durch und kämpft dort gegen Scar. Ereignisfelder und Begleiter beeinflussen das Geschehen.

DER LÖWE IST LOS

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Lion King Simba erkämpft sich seinen Weg durch Steppe und Dschungel, durch vielerlei Hindernisse, bis zum Pride Rock, auch wenn er einen anderen Spieler trifft, muß er zurück an den Start, mit mensch-ärgerer-dich-nicht-ähnlichem Prinzip und Dschungelkarten als zusätzlichem Hindernis.

DIE SCHLACHT DER DINOSAURIER

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Roger Ford

Unter dem thematischen Arbeitstitel „Das Schwarze Auge“ erscheint diese Materialschlacht in Dinosaurierform, bis zu vier Armeen kämpfen gegeneinander, wer am Ende noch Saurier hat, hat auch gewonnen. Schöne Ausstattung, vor allem für Dino-Freunde.

DISNEY JUNIOR RUMMY

2-4 Kinder von 6-12 Jahren

Eine Variante zum bekannten Rummy-Prinzip mit Bild- und Zahlenmotiven, anhand der bekannten Disney-Motive auch mit kleineren zu spielen.

FANG DIE PIZZA

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: David Wyman

Ein Aktionsspiel der kulinarischen Art, der Pizzaofen explodiert und die klebrigen Köstlichkeiten sollen mit dem vorsorglich beigegebenen Pfännchen aufgefangen werden.

KOHLE, KIES UND KNETE

3-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Sid Sackson

Ein schnelles, verhandlungsintensives Spiel um Geld und Deals, niemand kann allein den Deal machen, man braucht dazu Partner, die die fehlenden Investoren beisteuern und dafür aber eine Beteiligung am Deal erwarten; und andere Spieler können ihrerseits jederzeit mit Aktionskarten wie „Ich bin der Boss“ oder „der Investor geht auf Reisen und ist nicht verfügbar“ eingreifen.

SHERLOCK HOLMES

3-8 Spieler ab 8 Jahren

Detektivspiel mit Karten, in Anlehnung an das Sherlock-Holmes-Thema, die Spieler versuchen alle ihre Karten auszuspielen, um Minuspunkte zu vermeiden, und gleichzeitig den Spieler zu entlarven, der die Verbrecher-Karte auf der Hand hält, Karten dürfen immer nur in passendem Anschluß an die vorher gespielte Karte gespielt werden.

SPUREN IM BUSCH

Laufspiel zum Thema Artenschutz

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Die 12 Wilderer können vor ihrer Festnahme

flüchten und ihre Spur führt über Rif- und Atlasgebirge führt in den Süden und Osten Afrikas, die Spieler sollen sie verfolgen, aufspüren und verhaften, dazu gibt es Fragechips, Ermittlungsblätter, Spuren- und Antwortkarten, wer am Ende die meisten Wilderer verhaftet hat, hat gewonnen.

TAL DES DRACHENS

2-5 Spieler ab 10 Jahren
Autor: Roger Ford
Serie: Das Schwarze Auge
Der dritte Teil der Schwarze Auge Trilogie, mit diesen zusammen oder einzeln spielbar, wieder aufwendig ausgestattet und in bester Tradition von Fantasy-Brettspielen.

ZAPPELFISCH

1-4 Kinder von 5 bis 12 Jahren
Das altbekannte Spiel als Aktionsspiel mit Batterie, im Teich grundeln die Entchen zwischen den Wasserpflanzen und auch ein alter Stiefel kann zur Beute werden.

* Schüller *

SCHÜLLER LERNSPIELE

Ein weiterer Kleinverlag, der sich mit Lernspielen auf Quartettbasis vorstellt. Es gibt momentan drei Spiele:

Mit oder o(h)ne?
Groß oder klein?
Einfach oder doppelt?

* Schüling Spiele *

CRASHDANCE

2-4 Spieler ab 5 Jahren
Autor: Karl Schanzl, M. Schüling
Ein Kugelspiel der fröhlichen Art, von seiner Ecke aus läßt man die Kugeln ins Spielfeld rollen, die Kugel(n) am nächsten zur Mitte werden entfernt, wer am Ende noch Kugeln hat, hat den wilden Tanz gewonnen.

DER DIEB VON MARADAD

4 Spieler ab 12 Jahren
Autor: Manfred Schüling
Nach dem abstrakten Zahlenspiel ZATRE hier ein orientalisches Gaunerspiel um wertvolle Antiquitäten und wertlosen Ramsch, es wird verkauft, geklaut und getauscht und auch der Staat möchte mitmischen, er kassiert Steuern oder verlangt ein besonders wertvolles Stück für das Museum.

* Selecta *

BRUMMI

2-4 Kinder ab 4 Jahren
Autor: Wolfgang Kramer
Die Zoo-Tiere sollen aus Körben gefüttert werden, die mit dem Lkw transportiert werden, dabei können Ladungen der Konkurrenz auch entfernt werden. Schönes Holzmaterial.

* Siebenstein Spiele *

SIEBENSTEIN

Taktikspiel für 2 Personen
Autor: Jürgen Reiche
Mit im X angeordneten Kugeln soll jeder in seiner Farbe das Zeichen des „Fliegenden Kranichs“ bilden, ein „L“ aus vier Kugeln. Dabei sollen jedem Spieler noch zwei Blockadesteine helfen, die Steine selbst ziehen wie die Könige im Schach.

AMASIS

Das zweite Spiel im Programm

* Sportgames *

GOAL

2 Spieler ab 10 Jahren
Ein neues Fußballspiel aus Österreich, sogar mit dem Anspruch „strategisch“. Die Bewegungsmöglichkeiten werden ausgewürfelt, ein Würfel zum Ballschluß, einer zum Dribbeln, auch die Verteidiger = Mannschaft derzeit nicht im Ballbesitz kann seine Spieler entsprechend positionieren.

* Sourire pour Saisir *

CROMINOS

Ein neuer Verlag aus Frankreich mit dem Spiel Crominos, der dem klassischen Domino eine neue Dimension verleiht. Gespielt wird mit Dreiersteinen und Farben.

* Theta Promotion *

18 VERLIERT

4 Personen im Nonsensalter
Wer beginnt, verliert automatisch - der logische Nachfolger des automatischen Gewinnspiels „21 gewinnt“, eine neue lustige Idee von Theta - The Silly Inventors Unltd.

CUBICADO

2 oder mehrere Spieler ab 8 Jahren
Den Pusher-Erfindern ist wieder etwas ganz Besonderes und ganz einfaches eingefallen; in einer schönen Holzkiste durchbohrte Würfel in vier Größen, dazu zwei Holzstäbchen mit spitzen Enden, und dann spielen wir einfach Mikado mit Würfeln, wackelt ein Würfel, ist der Nächste dran.

MINOTAURUS

2 Spieler ab 10 Jahren
Autor: Sohre/Falkhof
Ein Spiel für zwei zum alten Minotaurus-Thema, 5x muß der Sprung über den wilden Stier gemeistert werden. Herausragend ist das Material, Leder, Holz und Keramik.

TRI-ba-LANCE

2 oder drei Spieler ab 10 Jahren
Auch das ein ganz besonderes Spiel aus der Ideenschmiede von Theta, ein dreieckiger Spielplan auf einer Kugel, damit reagiert der Plan auf jeden gesetzten Spielstein, die Steine werden zur möglichst optimalen Punktezahl gesetzt, Gewicht des Steines x Punktezahl der Felder, solange der Zug gültig ist, das heißt das Spielfeld balanciert ist.

* TM-Spiele *

KNOCK OUT

3-5 Spieler ab 12 Jahren
Autor: Wolfgang Panning
Nach dem Thema Bilder in VERNISSAGE geht es bei TM heuer ums Boxen, in KNOCK OUT hat jeder Spieler sozusagen einen Boxer-„Stall“ und versucht die eigenen Schützlinge zum Gewinn des Meistertitels aller Klassen zu pushen, und dabei klingelt dann natürlich auch die Kasse.

* Triangel Team *

JANUS

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
Autor: Lothar Hannappel
45 Karten tragen Symbole auf Vorder- und Rückseite, es gibt 9 verschiedene Symbole, gesammelt werden sollen Trios = drei Karten mit gleichem Symbol, die Mitspieler sehen die Symbole auf der Kartenrückseite.

* TSR *

SPELLFIRE

Sammelkartenspiel für das System Advanced Dungen & Dragons
TSR's Antwort auf „Magic the Gathering“, ebenfalls ein Sammelkartenspiel zum Thema Fantasy, manche behaupten das Spielsystem sei besser als das von Magic, es liegt davon auch bereits die deutsche Ausgabe vor.

* u.f.p. Handelsgesellschaft *

ZERO

Ziffernspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren
Auch dieses Spiel wurde heuer beim Spielefest erstmals präsentiert, es geht darum, seine Steine durch Ausnützen von Würfelergebnissen als erster alle umgelegt zu haben, die verbleibenden Punkte des Gegners werden diesem „schlechtgeschrieben“.

* Uljö-Spiele *

BIBLISCHES NAMINO

2-6 Spieler ab 12 Jahren
Ein Legespiel mit Namen von Orten und Personen aus der Bibel.

DAS GROSSE QUIZ ZUR BIBEL

2-6 Spieler ab 10 Jahren
Ein Brettspiel in Trivia-Manier mit 1000 Fragen zu Altem und Neuem Testament.

JOSEF UND SEINE BRÜDER

2-6 Spieler ab 5 Jahren
4 Kärtchen müssen in der richtigen Reihenfolge aufgedeckt werden und dazu die richtige Geschichte von Josef und seinen Brüdern erzählt werden.

MANNA

2-6 Spieler ab 9 Jahren
Ein Spiel mit Frage- und Aktionskarten um das Leben des Volkes in Ägypten, Auszug und Einnahme des Verheißenen Landes.

TIERE AUS DER BIBEL

2-4 Spieler ab 4 Jahren
Ein Memory mit Tierbildern, die Beschreibungen bieten Zusammenhänge zwischen Tierwelt und Bibel.

* Varusell *

COBAL

Cobal ist ein kommunikatives und kooperatives Spiel zum Thema Gleichgewicht, gezeigt in Essen.

* VSK *

DAS MAGISCHE HEXAGON

2 Spieler ab 10 Jahren
Taktikspiel
Autor: Horst Kühlwei
Die „bösen“ und die „guten“ Magier kämpfen um die Pergamente der Weisheit, die dabei nacheinander in Flammen aufgehen, natürlich versucht jeder, die Weisheiten des Gegners zu verbrennen und die eigenen zu retten, fremde und eigene Figuren dürfen im Zug mitgeschoben werden.

* W&B-Verlag *

HOLZHACK'N AUF BAYRISH

3-6 Personen
Ein Kartenspiel um Bierzeltraufereien, sogar mit Mobiliarkarten.

MEUTERER

4 Spieler
Ein Brettspiel mit Karten und Steinen um Meuterer und kapitänstreue Seeleute, wer wird dominieren?

SKULL - DIE GUNST DES ZAREN

Erweiterung zum Grundspiel, das als Lizenzspiel bei Gessnitzer und Städtler erschienen ist.

* Warfrog *

LORDS OF CREATION

Die 2. Auflage von Lords of Creation, diesmal in einer Schachtel. Ein einmal etwas anderes Fantasy-Spiel. Man muß als Gott eine Welt einrichten, bevölkern und gegen seine Konkurrenten die Hauptreligion werden.

* Welt der Spiele *

AKUTE PARANOIA

Rollenspielerweiterung zum Paranoia-System, mit Regeln für Robots als Spielercharaktere, Psychotestes, Untersuchungen über Geheimgesellschaften und eine Mega-Kampagne, dazu Code-7-Kompakt-Szenarios, mit Formularen, Gutscheinen und Belegen

RUNE QUEST

Rollenspiel für 2 oder mehr Spieler
Autoren: Steve Perrin, Greg Stafford
Deutsche Bearbeitung von Mario Truant und Lutz Reimers
Das vollständige Regelwerk in Buchform auf 200 Seiten von Einführung über ein Szenario bis zum Anhang mit Tabellen und Charakterbogen.

STAR WARS

Rollenspiel für 2 oder mehr Spieler
Autor: Bill Smith
Deutsche Bearbeitung von Mario Truant und Heinrich Glumpler
Das Regelwerk zum Rollenspiel mit der bekannten Thematik, eine Lizenzausgabe von West End Games, in Buchform mit Hardcover.

VAMPIRE IN CHROME

Rollenspielmodul zum System Cyberpunk
Autor: Justin Smith
Deutsche Bearbeitung von Mario Truant und Thomas Schichtel
Untertitelt mit „Eine alternative Realität zum Cyberpunk 2020“, von den Autoren des Cyberpunk autorisiert und diesem System angepaßt.

* White Wind *

MUSH

Simulationsspiel um Hunderennen
2-6 Spieler ab 10 Jahren
Autor: Alan Moon
Serie: Edition 1200
Das jährliche Spiel der Edition 1200 ist heuer dem Thema Hundeschlittenrennen gewidmet, Musher sind die Schlittenführer und „Mush, mush“ der Anfeuerungsruf für die Hunde im Rennen durch Alaska, bei dem man auf die Pausen nicht vergessen darf, wenn man gewinnen möchte.

PHANTOMS OF THE ICE

Kartenspiel um Eishockey-Teams
2 bis 10 Spieler ab 8 Jahren
Autor: Tom Dalgliesh
1975 unter dem Titel Team bei Gamma Two erschienen, White Wind bringt es heuer unter dem Titel „Phantoms of the Ice“. Es gehört nicht zur Edition 1200 und ist ein etwas anderes Karten- und Hockeyspiel, die Mannschaft besteht

nicht aus Menschen, sondern aus Riesen, Zwergen, Trollen, Bären und Drachen, aber es gibt Playoff ebenso wie Manager und Handel mit Spielern.

* Wizards of the Coast *

MAGIC THE GATHERING

Karten-Sammel-Spiel für 2 oder mehr Spieler
Karten repräsentieren Land und damit die Grundlage für gewisse Fähigkeiten, aufgrund derer man sich aus seinem Kartenvorrat seine Hand selbst zusammenstellt. Besteht aus Grundpackung und Boosterpacks variabler Zusammensetzung.

ROBO RALLYE

Ein Laufspiel mit Robotern ähnlich „Droids“, das erste Brettspiel von den Pionieren der Sammelkartenspiele.

* Wotan Games *

MERLIN

1 oder mehr Spieler ab 10 Jahren
Autor: Julian Musgrave
Simulationsspiel
Der dritte Teil der Artus-Trilogie von Julian Musgrave, mit deutscher Regel von „Das Spiel“ in Hamburg, die Spieler sind Druidenpriester und wetteifern um Merlins Nachfolge als Berater von König Artus.

* Zoch Verlag *

Bausack Edition Noir

Ein Designer-Bausack in Rot und Schwarz mit neuer Regel und ein paar neuen Teilen. Diese Teile sind auch als Nachrüstsatz zum alten Bausack zu haben.

