

Spiele Almanach 1996

zusammengestellt von Dagmar de Cassan

Diese Zusammenstellung soll einen Überblick über die uns bekannten Neuerscheinungen und Neuauflagen des Spielejahrgangs 1996 geben. Falls bekannt, wurde bei Neuauflagen auf eventuelle andere Titel früherer Ausgaben hingewiesen, ebenso auf Lizenzausgaben in deutscher Sprache. Soweit uns bekannt, wurden auch Spiele aus dem nicht-deutschsprachigen Raum berücksichtigt.

Nicht angeführt wurden (Ausnahmen möglich) alle Lotto-, Domino-, Memory-, Puzzle- und sonstige Varianten bekannter Spielsysteme bei Kinderspielen mit Figuren aus TV, Kino oder Comics, und auch nicht die diversen Module oder Ergänzungen zu Rollenspielen, sowie Spielesammlungen.

Ebenso fehlen reine CoSims und auch Lernspiele für Kleinstkinder sowie Beschäftigungs- und Hobby-Spiele mit bekannten Prinzipien.

* ABACUS SPIELE *

DOWNTOWN

Wirtschaftsspiel für 3-6 Spieler ab 12 Jahren von Bernhard Weber
Das Siegerspiel im Autorenwettbewerb Herne 1996, jeder Spieler verkörpert zwei Berufe: Stadtplaner und Grundstücksspekulant. Aus dieser Doppelrolle resultieren natürlich Konflikte und Widersprüche zwischen Profit und Lebensqualität, und die Konkurrenz kommt natürlich auch noch ins Spiel und will mitentscheiden, wie der neue Stadtteil aussieht.

MÜNCHHAUSEN

Kartenspiel für 3-8 Spieler ab 8 Jahren von Thomas Schneider-Axmann
Jeder der Spieler ist Baron Münchhausen und versucht, soviel Geld wie möglich für die eigenen Lügengeschichten zu bekommen und die eigenen Handkarten loszuwerden, Und auch dafür will man noch mitkassieren und den anderen möglichst wenig abgeben.

XXL

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Dirk Hanneforth und Hajo Bücken
Um dem Titel gerecht zu werden, sind die Karten in Übergröße gehalten, sie zeigen jeweils zwei Zahlenwerte in den Ecken und den Gesamtwert in der Mitte. Das Spiel besteht aus sechs Varianten, die hintereinander je einmal oder zweimal durchgespielt werden.

* ADLUNG SPIELE *

SHIT!

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Reinhard Staupe
Ablegespiel, die Karten werden verdeckt gewählt, abgelegt wird die Karte mit dem geringsten Abstand zur schon liegenden Karte, aber der Punktegewinn ist umso höher, je größer dieser Abstand ist.

UP & DOWN

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Karsten Adlung
Die Spieler versuchen entweder die höchste Punktezahl oder genau 0 Punkte auf der Hand zu haben, dazu müssen Handkarten neutralisiert werden oder Anweisungen befolgt werden.

* AGM *

DRAGON DAWN

Sammelnkartenspiel für 2 oder mehr Spieler von Daryl E. Goff
Thema Fantasy, jeder Spieler ist Hohepriester seines Ordens und kämpft für die Dominanz des eigenen Gottes in der Zeit der Drachendämmerung. 300 Karten in Starterdecks zu 60 und Boosterpacks zu 15 Karten.

* ALDERACENTERTAINMENT *

LEGEND OF THE FIVE RINGS

EMERALD EDITION
PHOENIX DECK
Expansion zum Grundspiel mit insgesamt 6 verschiedenen Starterdecks (Phoenix, Lion, Crab, Crane, Unicorn, Dragon) zu 60 Karten

LEGEND OF THE FIVE RINGS

FORBIDDEN KNOWLEDGE
Booster, Verpackung Lila, 11 Karten

LEGEND OF THE FIVE RINGS

SHADOWLANDS
SCORPION DECK
NAGA DECK
Expansion zum Grundspiel mit 2 verschiedenen Starterdecks zu 60 Karten und Booster zu 15 Karten

* AMIGO *

BLÜTENTANZ

Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
Die Schmetterlinge werden mit dem Katapult auf die Blütenwippe geschnippt, bei schlechter Landung beginnt die Blumenwiese zu schaukeln.

DAS GROSSE UND DAS KLEINE A

Kartenspiel für 3-9 Spieler ab 10 Jahren von Wolfgang Kramer
Thema Karten so schnell wie möglich ablegen, in der Hand verbliebene Karten bringen Minuspunkte, großes und kleines A werden in den ersten zwei Runden zugeteilt und bringen, wenn sie in der Hand verbleiben, besonders viele Minuspunkte.

DER GROSSE DALMUTI

Kartenspiel für 4-8 Spieler ab 8 Jahren von Richard Garfield
Deutsche Ausgabe von 'The Great Dalmuti', einem Karriere-Poker-Ableger, der allen, die das Original nicht mehr bekommen, zu empfehlen ist.

HOT DOG

Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Wolfgang Kramer und Richard Ulrich
Die Spieler sind Inhaber eines Würstelstandes und wollen ihre Hot Dogs so schnell und profitabel wie möglich verkaufen, es wird gleichzeitig verdeckt ausgespielt, gespielte Dollars beeinflussen nur die Reihenfolge des Verkaufs, aber nicht ob man die Hot Dogs auch wirklich los wird.

JANUS

Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren von Lothar Hannapel
Die Karten haben Vorder- und Rückseiten, die beide im Spiel sind, die Spieler sammeln Kartentrios und ziehen Karten aus der Hand des Gegners, die Rückseiten müssen immer gut sichtbar sein.

MÜ & MEHR

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Doris Matthäus & Frank Nestel
Neuausgabe des Spiels aus dem Verlag Doris & Frank aus 1995, leicht veränderte Ausgabe, mit Zählsteinen für Calcory

SCHWARZMARKT

Tausch-Spiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Stefan Dorra
Strümpfe gegen Schokolade, Butter gegen Zucker - aber tauscht man gleich oder treibt man zuerst den Preis in die Höhe?

SOLCHE STROLICHE

Kartenspiel für 2-8 Spieler ab 4 Jahren von Reinhard Staupe
Spiel um versteckte Tiere und Tiere zählen

TWINS

Autor: Reiner Knizia
Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 12 Jahren
Die Karten werden in Paaren ausgespielt, jedes Spiel besteht aus mehreren Partien, die ihrerseits wieder aus mehreren Runden bestehen, zu Beginn der Runden können die Spieler auch eine Karte um Chips kaufen, für den Sieg zählen die meisten Chips.

WIZARD

Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren
Jeder Spieler muß in jeder Runde die genaue Zahl jener Stiche, die er machen wird, voraussagen, wobei die Magierkarten immer Trumpf und höher als jede 13 sind, die vier Narrenkarten sind nie Trumpf und niedriger als jede 1, den Stich gewinnt die höchste Karte in der zuerst gespielten Farbe, die höchste Trumpfkarte oder die erste Zauberkarte in einem Stich.

* ASS *

BARBAROSSA und die Rätselmeister
Kreativspiel für 3-6 Spieler ab 12 Jahren von Klaus Teuber
Spiel des Jahres 1988 und der Urahn aller Kreativ- und Kommunikationsspiele, war dieses Spiel immer im Zentrum von Kontroversen unter Spieelfreaks. Das Formen von Knetmasse und das Erraten, was die Gebilde darstellen sollen, war zu seiner Zeit das erste seiner Art.

DIE SAFEKNACKER

Spiel um unfreiwilliges Teamwork unter Safeknackern für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Stefan Dorra
Keiner der Safes, die da so einladend herumstehen, läßt sich von einem Safeknacker allein öffnen, sondern es bedarf ein wenig unfreiwilligen Teamworks und einigen Glücks um am Ende die meiste Beute zu haben.

DIE WIKINGER KOMMEN!

Neuaufgabe, für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Alex Randolph
Spiel um die Besiedlung einer Insel durch die Wikinger, der Plan ist variabel, drei eroberte Gebiete bringen den Gewinn.
Unter diesem Titel schon vor zwei Jahren bei ASS und bereits vorher als CLAIM bei Jumbo.

FERRARIPOWER CARDS

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 7 Jahren von Günter Joppke
78 Karten mit Abbildungen und Fakten zum Thema Ferrari, verwendbar mit drei verschiedenen Spielregeln, gedacht für Ferrari-Fans und Kartensammler, fällt eher in die Kategorie Quartett.

FIRE
Theta Edition
Positionsspiel für 2-5 Spieler ab 6 Jahren
von Michael Sohre
Balance- und Geschicklichkeitsspiel, Walzen müssen in gabelförmigem Träger zuerst gestapelt werden und dann so herausgezogen werden, daß die verbleibenden nicht nachrutschen.

HANDI*CAP
Theta Edition
Positionsspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
von Werner Falkhof und Michael Sohre
In gleicher Form bei Theta Promotions erschienen, Memorymechanismus und Würfelduelle um gleichfarbige Holzstäbchen.

OH, WIE SCHÖN IST PANAMA
Reisespiel
nach den Figuren aus Buch und TV
nach einer Idee von Christian Beiersdorf
2-5 Spieler ab 5 Jahren
Laufspiel mit Reisetema, kindgerecht angepaßt, mit Zeichnungen von Janosch, es geht um eine Reise und die Rückkehr in das Haus am Fluß, dabei werden Reisekarten und Tigerenten gesammelt.

PI-PA-POKER
Zockerspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
Die hohen Werte auf den Zockermünzen bringen nicht unbedingt den gewünschten Erfolg, mit Glück und gutem Gedächtnis findet man die drei Titeljoker, die man erst aufdecken darf, wenn man die Position von allen dreien kennt, und damit gewinnt man die vorher eroberten Geldmünzen.

PUSHER
Theta Edition
Positionsspiel für 2 oder 3 Spieler
von Werner Falkhof und Michael Sohre
Neuaufgabe des Spiels in einer Edition Theta bei ASS, Ausführung ähnlich der Peri-Ausgabe.

RÄUBEREI
Schnipp-Schnapp-Variante
für 2-6 Spieler ab 6 Jahren
von Wolfgang Kramer
44 Beutestücke, je 4 von 11 Arten, werden gemischt, 8 verschiedene kommen auf den Tisch, je fünf gehen an die Spieler und der Rest verdeckt in die Mitte, wer ein gleiches Beutestück auf einen Stapel legt, erobert diesen und zieht ihn zu sich. Wer am Ende die meisten Karten eingehamstert hat, gewinnt.

STEP BY STEP
Theta Edition
Positionsspiel von Christian Fuchs
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
Positionsspiel in drei Dimensionen mit Kugel und Löchern in Scheiben. In gleicher Form bei Theta Promotions erschienen.

TASCHENGELD-SPIEL
Wirtschaftsspiel für 2-6 Kinder ab 6 Jahren
Thema Taschengeld, Spielziel ist als erster 40 Mark zu besitzen, da muß man sich das Taschengeld gut einteilen, ein bißchen Geld dazuverdienen und sich gut überlegen, wo man hilft und wo nicht.

TOP RACE
Autor: Wolfgang Kramer
Autorennspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
Noch eine Neuaufgabe bei ASS, das Spiel hieß früher Formel 1 Nürburgring und ist eines der besten Autorennspiele auf dem Markt. Rennwagen und Fahrer werden versteigert,

danach das Rennen gefahren, in der Profivariante gibt es noch Ergebniswetten.

TRI*BALANCE
Theta Edition
Positionsspiel für 2 oder 3 Spieler
von Michael Sohre
Neuaufgabe des Spiels in einer Edition Theta bei ASS, Balancespiel mit Zahlenwerten.

TRUCK-RACE
Sammelkarten für 2-8 Spieler ab 7 Jahren
Spielkarten mit Sammelbildern und Daten zu Trucks, mit denen man auch Skat spielen kann, da in den Ecken die entsprechenden Spielkartensymbole aufgedruckt sind. Eine Spezialität für Freunde von Lkws und deren Rennen.

VIER ZU MIR!
Suchspiel von Heike Baum und Wolfgang A. Lehmann
für 3-8 Kinder ab 5 Jahren
24 verschiedene winzige Tierchen verstecken sich in den grünen Röhren und alle müssen herausfinden, wem die Tierchen gehören, die Spieler dürfen nach den Tieren fragen und die Röhren wechseln die Spieler, wenn sie abgefragt werden.

WAT'N DAT!?
Kreativspiel für 3-8 Spieler ab 10 Jahren
von Claude Weber
Es geht wieder einmal um Kreativität und wieder einmal müssen Begriffe gelegt werden, aber diesmal ist es ganz gefinkelt, aus Holzstäbchen, und die Spieler eines Teams müssen abwechselnd legen, ohne sich abzusprechen und ohne sich ein Zeichen zu geben!

WIR SPIELEN BAUERNHOF
Lauf- und Positionsspiel
für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
von Christine Welz
Die Kinder möchten die Tiere abends zum Bauernhof zurückbringen, sie dürfen immer in die Richtung derjenigen Spielplankante ziehen, deren Farbe sie gewürfelt haben, bei * in jede beliebige Richtung, bei Pfeilkreis dürfen zwei Tiere getauscht werden. Trifft man auf ein Tier, stellt man es aus dem Plan und hat es damit daheim.

* ATLAS GAMES *

LUNCH MONEY
Kartenspiel für 2 oder mehr Spieler
Thema ist Geld für Essen, eher aggressiv und konfliktbetont, mit Angriffs- und Verteidigungselementen, ein Paket reicht für 2-4 Spieler, für mehr als 4 Spieler wird ein zweites Kartenspiel benötigt.

* AVALON HILL *

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

AIR BARON
Wirtschaftsspiel für 2-6 Spieler
von Evan Davis
Die Spieler sind Präsidenten von

Fluggesellschaften, die um die Kontrolle der Flughäfen weltweit rivalisieren, es gibt Grundregeln und Profi-Regeln, in denen Darlehen, Streik, Regierungsverträge und Brennstoffkosten dazukommen.

GLOBAL SURVIVAL
Wirtschaftsspiel für 2-8 Spieler ab 14 Jahren, ohne Autorenanzeige
In einer Welt des universellen Dollars, kontrolliert von UNO und der ‚Global Bank‘, repräsentieren die Spieler 12 Firmenkonglomerate, die versuchen, Länder zu kontrollieren, für Monopole in Regionen gibt es höheres Einkommen, der reichste Spieler gewinnt.

HANNIBAL
Rom gegen Karthago
Cosim für 2 Spieler ab 14 Jahren
Autor: Mark Simonitch
Simulation des 2. Punischen Krieges, Abwandlung des Spielsystems aus ‚We the People‘

MACHIAVELLI
Simulation zu Machtverhältnis im Italien der Renaissance
2-8 Spieler ab 14 Jahren
Autoren: James Wood, Ben Knight, Marc Simonitch
Neuaufgabe des Spiels aus 1980, ideale Spielerzahl 5 oder 6, Diplomacy-Variante mit Thema italienische Renaissance, viele Veränderungen in Regeln und Spielmaterial gegenüber der Originalausgabe

WE THE PEOPLE
Expansion Card Set
16 Strategy Cards, bestehend aus 15 Event-Karten und einer Minor Campaign Karte und mit einer Regeländerung bezüglich Auswirkungen des Winters auf Einzelkämpfe.

* AZURE WISH EDITION *

LA REVOLUTION FRANCAISE
Politische Simulation
für 4-6 Spieler ab 14 Jahren
Detaillierte Simulation mit exklusivem Spielmaterial, Regeln in deutsch

* BEIERSDORF *

NIVEA SOMMERFEST
Werbispiel – Spielesammlung
für 2-6 Spieler ab 6 Jahren
Produziert von Ravensburger
Nur für Österreich
Runde Dose ähnlich Nivea-Dose, Sommerfest-Motiv, Inhalt Spielesammlung auf speziell gefertigten Plänen und exquisitem Material

* BLATZ SPIELE *

BENJAMIN BLÜMCHEN
DAS SCHATZSUCHERSPIEL
Kinderspiel für 2-5 Spieler ab 6 Jahren
Thema Schatzsuche, Würfelspiel

CAMPANILE
Autor: Hanno und Wilfried Kuhn
Legespiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren
Dieses Spiel knüpft an die Zeiten an, als im legendären San Gimignano um die höchsten Türme geeifert wurde, fünf dieser stolzen Bauten kann man wieder errichten, dabei muß man sowohl die Turmhöhe beeinflussen als auch darauf wetten, welcher Turm am Ende am höchsten sein wird, die Turmkarten dürfen nur an Türme gleichen Baustils angelegt werden.

MEMBERS ONLY

Autor: Reiner Knizia

Wett- und Kombinationsspiel für 3-6 Spieler ab 12 Jahren

Mitgliedschaft in englischen Clubs ist exklusiv und selten, und dementsprechend schwer sind die Eintrittsbedingungen. In diesem Fall geht es darum, den Ausgang völlig verrückter Wetten richtig einzuschätzen, z.B. wieviele gleiche Hüte gibt es heuer in Ascot? Und dazu muß man dann wiederum das Verhalten der Mitbewerber richtig einschätzen.

TOP SECRET

Autor: Tom Schoeps

Kartenlegespiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Durch Ablegen der Karten versucht jeder Spieler möglichst viele und möglichst wertvolle Geheimdokumente im eigenen Tresort zu horten; dazu kann man sich auch diverser Handlanger bedienen, z.B. des Attentäters oder des Maulwurfs. Für Dokumente gibt es Punkte und wer die meisten Punkte hat, ist der Meister-Spion.

* BONAVENTURA *

DIE GIGANTEN DER STRASSE

Radrennspiel für 1-6 Spieler ab 6 Jahren

von Jacques Bonaventura

Wunderschön gestaltetes Radrennspiel auf der Basis der Tour de France, bemerkenswert ist die Ausstattung und der Anspruch, daß dieses Spiel vom Erfinder schon als Kind gespielt wurde, also mindestens 40 Jahre alt ist und von ihm schon mehrmals Firmen angeboten und jetzt selbst verlegt wurde.

* BRAINTRUST *

DER WÜSTENTRUCK

Autor: Christwart Conrad

Laufspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

Die Fahrt geht durch die Wüste von Gizeh nach El Faiyum, von den Pyramiden zur Oase und dafür braucht man natürlich genügend Benzin, das es aber nur an wenigen Tankstellen gibt oder das man mithaben muß. Die Würfel sind Fracht und Tankuhr zugleich, Ereigniskarten und Ereignisfelder bestimmen das Spiel, es gibt keine festgelegte Zugrichtung.

DOUBLE TROUBLE

Autor: Peter Schurzmann

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

Es werden Karten abgelegt, Sieger ist dabei aber nicht derjenige, der zuerst alle Karten los wird, sondern wer am wenigsten Punkte kassiert.

Die Karten sind in Farbsektoren unterteilt, mindestens zwei nebeneinander müssen beim Anlegen übereinstimmen, die vierte Karte einer Schlange bringt dem Spieler alle vier Karten als Negativstich.

FANG DIE MAUS

Kartenablegespiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren

von Peter Schurzmann

Kartenablegespiel nach dem Prinzip von Speed bzw. Paule Panik, wer der schnellste war beim Kartenablegen, schnappt sich die Maus und gewinnt die Runde. Plastikmaus, teilweise außerhalb der Verpackung!

EIN KAMEL, EIN KAMEL ...

Kartenablegespiel für 3-6 Spieler ab 7 Jahren

von Andreas Krebs

Die Karten müssen durch Anlegen an maximal 4 aufliegende Kartenreihen oder an die Karten der Mitspieler abgelegt werden, ein Fehler bringt das Kamel und eine Karte von jedem Spieler ein, das Kamel bringt Strafpunkte. Plastikmaus, teilweise

außerhalb der Verpackung!

KOMMISSAR REX UND SEINE FREUNDE

Autor: Peter Schurzmann

Quizspiel zum Fernseherfolg für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

Mit dem vierbeinigen Kommissar aus der erfolgreichen Fernsehserie als Aufhänger beschäftigt sich dieses Quiz mit der Serie selbst und allen Aspekten der Hundehaltung, die Wissensgebiete sind Serie, Abstammung, Ausbildung, Haltung, Verhalten und Zucht.

PADAXA

Autor: Bodo Hoppe

Positionsspiel für 2 Spieler 8 Jahren

Die Spielfiguren sind gleichseitige Pyramiden, jeder Spieler hat vier davon, Spielziel ist, mit drei Pyramiden ein gleichseitiges Dreieck zu bilden. Für jedes Dreieck gibt es einen Punkt, wer zuerst 6 Punkte hat, gewinnt. Gezogen wird auf alle umliegenden Nachbarsteine, das sind alle angrenzenden und dazu alle nächstgelegenen Felder der gleichen Farbe des Feldes auf dem der Stein steht.

PARADOX

Autor: Edith Schlichting

Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 7 Jahren

Ein Ziehstapel wird entsprechend der zuoberst liegenden Karte abgespielt, ist er verbraucht gewinnt der Spieler mit den wenigsten, aber mindestens einem Pluspunkt in seinem Besitz.

PIZZA TAXI

Würfel-/Laufspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

von Jürgen Ott

Jeder Spieler ist Fahrer eines Pizza-Zustell-Services und soll als erster seine drei Pizzen abliefern, in der Reihenfolge der Belagabbildungen, also zuletzt die Pizza mit drei Belägen, die Mitspieler können aber neue Pizzen bestellen und so den Gewinn verhindern.

RTL BOXEN

Autor: Peter Schurzmann

Sportspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Einige der bedeutendsten Boxaren bilden den Rahmen für dieses Spiel, jeder Spieler schickt einen oder zwei Boxer in den Ring, die er managt und für die er sich um Gewinnbörsen und Werbeverträge kümmert, auch Wetten können abgeschlossen werden. Das Spiel geht über eine ganze Saison, über den Sieg entscheiden die höchsten Einnahmen.

RTL MAGIC

Geduldspiel für 1 Spieler

Abwandlung des Rubik-Cubes, es fehlt ein kleiner Würfel, die Würfelseiten sind in drei Farben vorhanden, man kann die Außenseite komplett von einer Farbe in die andere umfärben.

RTL MAGIC SQUARE

Autor: Peter Schurzmann

Geduldspiel für 1 Spieler ab 6 Jahren

Jedes Quadrat ist vierfarbig, sie sollen so verschoben werden, daß beidseitig immer gleiche Farbdreiecke aneinandergrenzen.

SKIPPY

Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren

von Peter Schurzmann

Kartenstichspiel, jeder versucht keinen oder nur wenige Stiche zu bekommen, wer die niedrigste Karte spielt, bekommt das Känguruh und damit grundsätzlich den nächsten Stich. Die Kartenrückseite kann bei der Entscheidung helfen, welche Karte auszuspielen ist. Plastikmaus, teilweise außerhalb der Verpackung!

* CACTUSGAME DESIGN *

REDEMPTION THE PROPHETS

Expansion zum Sammelkartenspiel Charaktere, Attribute und Artifacts aus der Bibel

* CALIBERGAME SYSTEMS *

POWERCARDZ SPAWN

Sammelkartenspiel für 2 Spieler von Bob Hickley, Joe Martin, Tim Parsons Prinzip von Powercardz auf der Basis des Comics 'Spawn' Booster mit 15 Karten

* CHAOSIUM INC. *

MYTHOS

Sammelkartenspiel zum Cthulhu-Thema Autoren: Charlie Krank, Sam Shirley, Eric Vogt Starter Deck mit 60 Karten, Investigator Card und Regeln

MYTHOS EXPEDITIONS OF MISKATONIC UNIVERSITY

Booster-1 mit 13 Karten

MYTHOS CTHULHU RISING

Booster-2 mit 13 Karten

MYTHOS NECRONOMICON

Booster-3, insgesamt 67 neue Karten

MYTHOS STANDARD GAME SET

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler von Charlie Krank und Sam Shirley Unlimitierte Ausgabe des Sammelkartenspiels, enthält exclusive Karten, Starterset für 2 Spieler mit 2 x 52 Karten

* CHESSEX *

LOST WORLDS

BRIMSTONE THE FIRE GIANT

von Alfred Leonard

Combat Picture Game - jeder Spieler braucht ein Buch, die Konflikte werden nach Tabellen entschieden, jedem Buch liegen 4 Fantasy-Karten als ergänzendes Spielmaterial bei.

Weitere Titel:

Orhere Djinn of Distinction,

Cimeree Elfin Maid

Sir Percival Mounted Knight

LOST WORLD FANTASY CARD PACK

Accessoire zum Spiel Lost World, 16 von 72 sammelbaren Karten, im durchsichtigen Booster

* CLEMENTONI *

DISNEY'S DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME

E-LEKTOR QUIZ NOTRE DAME

Spiel auf der Basis von Elektro-Kontakt, Thema: Flucht von Esmeralda und Phoebus vor Frollo in die Kathedrale von Notre Dame.

FERRARI F1

Michael Schumacher Collection

2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autorennspiel unter dem Namen Michael

Schumacher, ähnlich Speed Circuit

* COLUMBIA GAMES *

DIXIE GETTYSBURG

Sammelkartenspiel

Autor: Tom Dalgliesh

60 von 250 Karten zur Schlacht von Gettysburg, nur Starter, keine Booster

DIXIE GETTYSBURG
Sammelkartenspiel
Autor: Tom Dalgliesh
Gesamtausgabe aller 250 Karten in einer Box

EAGLES
Sammelkartenspiel
60 von 300 Karten, keine Booster
Autor: Tom Dalgliesh
2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren
Analog zum Sammelkartenspiel ‚Dixie‘ mit Thema Napoleonische Kriege, hier Waterloo 1815

MID-EAST PEACE
Simulation für 2-6 Spieler
von Tom Dalgliesh
Verhandlungsspiel mit Wirtschafts- und Konfliktelementen, Spielziel ist, den Mittleren Osten zu befrieden.

* COMMAND MAGAZINE *

HOORAH!
Cosim für 2 Personen ab 14 Jahren
von Robert G. Markahm, Ty Bomba und Chris Perello
Thema: Six Bridges: The Battle of Pittsburgh, 1 October 1863
Amerikanischer Sezessionskrieg

MOSKOW BURNING
The Next Russian Civil War
Autor: Ty Bomba und Christ Perello
2-Personen-Spiel, Simulation eines möglichen Bürgerkrieges in Rußland zwischen zwei möglichen Parteien ‚Rot‘ und ‚Weiß‘.

MUKDEN
Climax of the Russo-Japanese War
Autor: Ron Bell, Ry Bomba, Chris Perello
Cosim um die Entscheidungsschlacht im russisch-japanischen Krieg 1904-05.

SS PANZER BLOODBATH AT KURSK
Autor: John Desch, Chris Perello, Ty Bomba
2 Spieler ab 18 Jahren
Simulation der Schlacht von Prokhorovka, 12. July 1943

STRIKE NORTH
Cosim für 2 Personen ab 14 Jahren
von Adrian McGrath, Chris Smith, Ty Bomba und Chris Perello
Thema ‚Scandinavia in World War II‘
1943 Alternative History Szenario zu möglichem Feldzug in Skandinavien.

THE GREAT WAR IN THE NEAR EAST
Autor: Ted S Raicer, Ty Bomba und Christ Perella
2-Personen-Spiel als Simulation des WWI im Nahen Osten zwischen dem Reich der Osmanen und den Alliierten (vorwiegend Russen und Briten), kann als Teil von ‚War in Europe‘ oder allein gespielt werden.

* COMPANION GAMES *

GALACTIC EMPIRES
UNIVERSE EDITION
neue Ausgabe mit Starter und Booster, Booster mit 14 Karten, markiert als Series U Expansion, Karten aus allen vorherigen Ausgaben

GALACTIC EMPIRES
ADVANCED TECHNOLOGIES
Series VII Expansion Pack
Expansion Set, 12 im Booster, keine näheren Angaben

GALACTIC EMPIRES
PIRACY
Series VIII Expansion Pack
6 Karten

GALACTIC EMPIRES
PERSONA
Series IX Expansion Pack
5 Karten

* CORGLENBURG *

GANGLAND!
Autor: Bruce Quade
Kartenspiel mit Würfel für 3-8 Spieler ab 12 Jahren
Thema Kämpfe zwischen Gangsterbanden

* DAEDALUS ENTERTAINMENT *

SHADOWFIST FLASHPOINT
Expansion zum Sammelkartenspiel von Jose Carcia und Rob Heinson
Mehr als 140 neue Karten mit Bonus Informationskarten, Booster mit 9 Karten

* DANG FUN GAMES *

SCUM
Für 4-10 Spieler ab 10 Jahren
Ein Spiel mit dem Thema Nahrungskette, die Spieler kämpfen um die besseren Positionen innerhalb dieser Kette.

* db SPIELE *

PREMIERE
Musical-Spiel für 4-6 Spieler
von Dirk Henn
Thema: Musicals möglichst optimal zu inszenieren, für gelungene Inszenierungen gibt es Punkte, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

* DECIPHER INC. *

STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK HOTH
2. Expansion zum Sammelkartenspiel Star Wars
162 neue Karten

STAR WARS A NEW HOPE
1. Expansion zum Sammelkartenspiel Star Wars
162 neue Karten

* DECISION GAMES *

FIRST BLOOD: THE BATTLE FOR GUADALCANAL
Beilage zu S&T #178
Simulation für 2 Spieler
Autor: Chester Hendrix und Steve Llewellyn
Thema: Landschlacht um das Gebiet Henderson Field auf den Solomon Inseln September 1942 bis Jänner 1943

LORDS OF THE SIERRA MADRE
mit Sierra Madre Games
Wirtschaftsspiel für 2-8 Spieler
von Phil Eklund und David L. McElhannon
Thema: Unternehmer im Mexico vor der Revolution um die Jahrhundertwende bauen Wirtschaftsimperien und mischen sich in die Politik ein, gehen in die Spionage und beginnen sogar Kriege und Revolutionen.

REINFORCE THE RIGHT
Beilage zu S&T #180
Cosim für 2 Spieler ab 18 Jahren von Joseph Miranda und Mike Bennighof
Thema Anfangs-Campaign des 1. Weltkriegs,

Schlieffen Plan

THE FALL OF ROME - THE BARBARIAN INVASIONS
Beilage zu S&T #181
Cosim von John Michael Young und Bruce Evans
Thema römische Entscheidungsschlachten 1. bis 6. Jh. AD, Update des Spiels aus S&T #39.

THE FIRST AFGHAN WAR 1839-42
Beilage zu S&T #179
Cosim für 2 Spieler ab 18 Jahren
von Joseph Miranda

* DEMAND SPIELEVERLAG *

HIGHLANDER
Historische Simulation
Würfelsammelspiel für 2 Spieler
von Lester Smith
Das dritte Würfelsammelspiel, so wie Dragon Dice ohne Rollenspielhintergrund, Starterset mit 13 Würfeln.

* DIE SPIELE AGENTUR *

DAS GROSSE MM-ZEITUNGSSPIEL
für Mannheimer Morgen
Werbeispiel für 2-5 Spieler ab 9 Jahren
von Karl-Heinz Schmiel
Promotionspiel um die Gestaltung von Zeitungen, die Spieler versuchen das Aussehen der Seite möglichst genau ihren eigenen Vorgaben anzupassen.

DAS UMSTIEGESPIEL
für Nordhessischer Verkehrsverband
Werbe/Promotion
Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren
von Dirk Hanneforth

HEISSES BREZEL-RENNEN
für Wepack/Dierolf
Werbe/Promotionspiel
Würfelspiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren

PARTNER FÜR'S LEBEN
für Deutsche Knochenmarkspenderdatei
Werbeispiel für 1-5 Spieler ab 8 Jahren
von Wolfgang Kramer
Erklärt die Notwendigkeit von Blut- und Knochenmarkspendern für Leukämie-Patienten.

* DIETER DANZIGER VERLAG *

TRANSSIB
Handelsspiel mit Eisenbahnthema für 3-5 Spieler
von Dieter Danziger
Die Transsibirische Eisenbahn transportiert ja nicht nur Personen, sondern auch Güter und wird in diesem Spiel als rollendes Warenlager und Markt genutzt, in dem die Spieler versuchen, mit dem Handel in der Eisenbahn abzukassieren.

* DIROLEC *

SWITCH
Kombinationsspiel für 2 Spieler
Wegeweichen lassen sich umschalten, durch Ziehen und Weichenstellen sollen die eigenen Figuren ins Ziel geführt werden.

* DORIS & FRANK *

ESELSRENNEN
Neuaufgabe
Taktikspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
von Doris Matthäus & Frank Nestel
Die Esel absolvieren ihr Rennen, aber wie sie nun einmal sind, rennen sie nicht geradeaus, sondern bocken einmal nach links und einmal

nach rechts, und angesichts des Ziel kann es schon sein, daß sie sich wie Esel benehmen und rückwärts rennen, und am Ende bekommt man Punkte für Übereinstimmungen des Zieleinlaufs mit der eigenen Rennkarte.

PICO

Kartenspiel für 2 oder 3 Spieler
von Doris Matthäus und Frank Nestel
Im Ziploc-Pack, Aufdeckspiel in zwei Runden, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

* DREI MAGIER VERLAG *

DAUMEN DRAUF

Bluffspiel für 2-7 Spieler ab 12 Jahren
Kartenstärke hängt von Zahlen und Farben ab und außerdem ist immer die erste ausgespielte Farbe jeder Runde die schwächste, die zweite die zweitschwächste und die dritte immer die stärkste, am Ende zählen die Schlangen ohne Giftzahn.

* EDITION PERLUHN *

GLEICH!

Neuaufgabe von Hakahana
Rechenspiel für 2 oder mehr Spieler
von Reinhold Wittig
Jeweils ein Sechserwürfel und zwei Zwölferwürfel werden in zwei Gruppen gewürfelt, die Spieler versuchen nun gleichzeitig, für beide Gruppen ein Ergebnis aus den erwürfelten Zahlen zu berechnen, das gleich ist! Wer das zuerst schafft, bekommt einen Punkt.

HOTU MATUA

3. verbesserte Auflage
Positionsspiel für 2 Spieler
von Reinhold Wittig
Die Spieler sollen drei Perlensteine erobern, dazu würfeln sie mit allen Würfeln, die ihnen zu Verfügung stehen. Dies sind zu Beginn die eigenen, es können aber so viele des Gegners dazukommen, die dieser in seinem Zug nicht verwenden konnte.

MOLUKKI

Handelsspiel für 3-5 Spieler
von Reinhold Wittig
Jeder Spieler segelt mit 2 Schiffen die Gewürzinseln entlang und sammelt Gewürze, gewertet werden dabei nur Quartette von Boxen mit gleichem Inhalt. Das Spiel enthält echte Gewürze und die Boxen bestehen aus Holzwürfeln mit Loch und nummerierten Korken zum Verschließen.

RONDOLO

Geschicklichkeitsspiel für 2-5 Spieler
von Reinhold Wittig
Die Gewichte sind Spielgeld, das Startkapital zählt negativ als Kredit für jeden Spieler, was durch Drehen des Rades herunterfällt, hat gearbeitet, gilt als positiv und wird entsprechend gewertet.

WALKABOUT

Zeichenspiel für mindestens 4 Spieler, auf jeden Fall zwei Teams von Reinhold Wittig
Zuerst wird eine Landschaft des australischen Outback gestaltet, dazu kann beliebiges Material wie Moos oder Tierfiguren verwendet werden. Dann bekommen die Teamleiter eine Planskizze, zeichnen einen Weg ein, tauschen die Skizzen aus und führen ihre Gruppen den Weg entlang, indem sie Skizzen zeichnen, wie der Weg vom jeweiligen Standpunkt aus aussieht. Faszinierend, aber nicht gut zu erklären, man muß es spielen!

WINDES EILE

Geschicklichkeitsspiel
von Reinhold Wittig
Spiel und Spielzeug, Drachen fliegen mit kleinen Drachenfliegen aus Plastik.

ZAHLEN-DSCHUNDEL

Taktisches Würfelspiel für 4 bis 5 Spieler
von Reinhold Wittig
Wer die höchste Wertstein-Punktzahl besitzt gewinnt. Als Startfeld wird aus einem Wurf mit vier Würfeln mit den Grundrechnungsarten ein Randfeld an der Schmalseite berechnet, danach versucht man angrenzende Felder zu erreichen und zu besetzen, bis man Wertsteine erreicht. Fremde Kolonnen darf man mitbenutzen.

* EDITION SPIELBOX *

MAYA

Beilage zur Spielbox 6/96
Rätselspiel für 1 Person ab 10 Jahren
von Friedrich Krahwinkel
Labyrinth-Rätsel, die Wege können nur nach vorgegebenen Regeln besritten werden, wer die richtige Reihenfolge findet, findet auch den ersten Raum und löst damit das Rätsel.

QUADRA

Spielbeilage zur Spielbox 4/96
von Friedrich Krahwinkel
für 2 Spieler ab 7 Jahren
Der Autor nennt es eine Mischung aus Mühle, Halma, Vier gewinnt und es verliert derjenige, dem als erstem nur mehr drei Steine am Brett verbleiben.

TOP ZWO

Spielbeilage zur Spielbox 5/96
von Friedrich Krahwinkel
für 2 Spieler ab 7 Jahren
Ein schnelles Kartenspiel, bei dem derjenige gewinnt, der seine Karten auf den richtigen Feldern unterbringen konnte, denn nur dort zählen sie Punkte.

* EIGENVERLAGE *

1841

C.R.Lawson
Eisenbahnspiel für 2-6 Spieler
ab 12 Jahren von Federico Vellani
Auf der Basis der 18xx-Serie, Norditalien, produziert von Chris Lawson, in einheitlichem Format mit 1876 und 1899. Cover grün.

1849

Federico Vellani
Eisenbahnspiel für 2-6 Spieler
ab 12 Jahren
Auf der Basis der 18xx-Serie, sizilianische Eisenbahnen, im Eigenverlag produziert, Loseblatt-Zusammenstellung

1876

C.R.Lawson
Eisenbahnspiel für 2-6 Spieler
ab 12 Jahren von Peter Jacobi
Auf der Basis der 18xx-Serie, Trinidad, produziert von Chris Lawson, in einheitlichem Format mit 1841 und 1899. Cover gelb.

1899

C.R.Lawson
Eisenbahnspiel für 2-6 Spieler
ab 12 Jahren von Dirk Clemens und Ingo Meyer.
Auf der Basis der 18xx-Serie, China, produziert von Chris Lawson, in einheitlichem Format mit 1876 und 1841. Cover blau.

A SUIT OF GAMES

Regelbuch von Adam Ball
13 Kartenspiele, erfunden von Adam Ball: Dead, Alliance, Ludwig, Devil, Dabal, Empress, Maze, Survival, Crunch, Omega, Anima, Split, Crowley dazu 4 handgeschriebene Regeln für die Spiele Maze und Crowley (neue verbesserte Regeln) sowie Virus und Braws (neue Spiele).

DER KLEINE ORTHOGRAF

Schwarz-Peter-Spiel
von Ernst Krumbein
Privat-Edition von Ernst Krumbein mit Thema Rechtschreibreform, schwarze Grafiken auf tomatenrotem Papier

PRINCESS BRIDE

USA, 1996
Zusatz für Talisman
Ohne jede Angabe von Erfinder oder Firma, Talisman-Variante mit einer Karte für eine neue innere Region und mit neuen Charakteren. USA.

THE SPACE GAME

USA, 1996
Weltraumspiel für 2-6 Spieler
von Fred Lange, 8. revidierte Ausgabe
Spiel um interstellaren Handel und Eroberung, viele handgearbeitete Spielfiguren aus Epoxy-Harz, überreichliche Ausstattung

* EG-SPIELE *

PALMYRA

Autor: Reiner Knizia
Handelsspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
Serie: brainstorm
Palmyra ist Handelszentrum und Kreuzungspunkt der Karawanenstraßen, die Spieler sind Händler in dieser Stadt, die mit den ankommenden Waren handeln, das Spiel ist in Handelsjahre eingeteilt und, die Waren werden je nach Jahresergebnis auf den Karawanenstraßen weiterbewegt und dann werden die Vermögenszuwächse entsprechend den abgeschlossenen Handelsverträgen berechnet.

PITAGORAS

Autor: Nicolaas Neuwahl
Serie: brainstorm
Laufspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren
Eine 12 Felder lange Strecke soll bewältigt werden, ein Würfelwurf bestimmt den Wegewert der Runde, d.h. der Spieler, der die Runde gewinnt, darf so weit vorrücken, die Runde gewinnt derjenige, der mit dem algebraischen Wert einer verdeckt abgelegten Karte und eines offen geworfenen Würfels den höchsten Wert erzielt.

PONTE VECCHIO

Wirtschaftsspiel für 2-5 Spieler ab 12 Jahren
Auf der Brücke über den Fluß haben die Kaufleute ihre Läden aufgebaut, denn sie alle wollen die Patronanz des ‚Reichen Herrn‘, der über die Brücke spaziert und seiner Kauflust frönt. Kommt er in ihren Laden, sind sie für immer etabliert, aber dazu muß man vorher die anderen Kaufleute ausschalten.

SIZIMIZI

Autor: Alex Randolph
Serie: brainstorm
Positionsspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
Je nach Spieleranzahl müssen verschiedene Spielplangebiete mit Ameisenhaufen besetzt und durch ununterbrochene Ameisenketten verbunden werden, es gibt insgesamt 9 Gebiete auf dem Plan, pro Spielzug darf man 3 Steine (davon einen Haufen) setzen und dazu 3 Steine (davon wiederum nur einen Ameisenhaufen)

verschieben, pro Spiel darf man ein- oder zweimal eine gegnerische Ameisenschlange überbrücken.

WORD-WHIZ

Autor: Hajo Bücken

Serie: brainstorm

Wort-Spiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren

Jeder Spieler hat eine Tafel mit 65 Feldern, also 13 x 5 und setzt darin die 5 Vokale in die erste Reihe. Spielziel ist, die Vokale als erster in die letzte Reihe zu rücken, die Konsonanten-Karten werden in drei Stapeln verdeckt aufgelegt, die oberste eines beliebigen Stapels jeweils umgedreht, und wer zuerst an ein Wort denkt, in dem alle drei offen liegenden Konsonanten vorkommen, schnappt sich das ‚Mikrophon‘, spricht das Wort und rückt die entsprechenden Vokale sooft vor, wie sie vorkommen.

* EUROGAMES / DESCARTES *

DAS GEHEIMNIS AUF DEM NIL

Detektivspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

von Michael Palme und Martin Drewes

In Analogie zu Agatha Christie müssen die Spieler vor dem Anlegen des Dampfers in Kairo einen Juwelendiebstahl auf dem Passagierdampfer Cleopatra aufklären.

SERENISSIMA

Handels- und Strategiespiel

mit Thema Venedig

für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

von Dominique Ehrhard und Duccio Vitale

Die Spieler erwerben Galeeren für Waren und Seeleute, laufen Häfen an, wo sie die Ladung verkaufen und neue kaufen, man kann Häfen und Lagerhäuser kontrollieren und damit verdienen, ebenso mit dem Monopol auf Waren.

* EXTERNA SYSTEMHAUS *

x 1.0 die Kunst der Kommunikation

Legespiel für 2-4 Spieler

Werbispiel einer Computerfirma, zwei Varianten mit und ohne Spielbrett, immer Legespiel-Varianten.

* FANFOR VERLAG *

BRAUEREI

Wirtschaftsspiel zum Thema Brauerei

für 3-6 Spieler ab 14 Jahren

von Valentin Herman

Jeder Spieler ist Inhaber einer Bierbrauerei und versucht neue Absatzmärkte zu erschließen: Kioske, Kneipen, Supermärkte und auch Großmärkte. Dabei helfen Marktforschungen, Fuhrpark und Außendienstmitarbeiter.

PLÜSCHTOWN

Sammelspiel für 2-4 Spieler (Kinder) ab 7 Jahren

von Valentin Herman

Plüschtiere müssen eingekauft, nach Hause gebracht und ins Regal gestellt werden.

X PASCH

Würfel/Karten-Spiel

für 3-6 Spieler ab 8 Jahren

von Valentin Herman

Würfelkombinationen müssen optimal genutzt werden, um Vorstandsmitglieder in Konkurrenzunternehmen einzuschleusen. Mehrheiten in einer Firma bringen Profit.

* FANPRO *

PERRY RHODAN

SAMMELKARTENSPIEL

Sammekartenspiel zur SF-Serie von Robert Simon

In Starterdecks ‚Die Dritte Macht‘ und Boosterpacks ‚Topsiders & Springer‘, die Karten der Starterdecks entsprechen Spielphase 1 und damit einer bestimmten Anzahl von Heften der Serie, ebenso die Karten im Boosterpack aus den Spielphasen 2 und 3.

* FLAPPA GOLF *

FLAPPA GOLF QUIZ

Golfspiel für bis zu 4 Spieler

Eine Simulation des Golfspiels auf 9 verschiedenen Löchern. Die Schläge werden mit verschiedenen Würfeln ausgeführt, landet der Ball im Rough, gibt es für Golfspieler Zusatzfragen zu Regeln und Etikette. Auch eine Variante für ein Skins Game ist vorgesehen.

* FIENDISH GAMES *

BREAKING AWAY

Fiendish Games

Radrennspiel für 3-6 Spieler

von John Harrington

Jeder Spieler kontrolliert vier Radfahrer, nach dem Start ergeben sich die Bewegungsmöglichkeiten aus den jeweiligen Positionen der Fahrer, für die ersten 8 über die Ziellinie gibt es Punkte. Neue bearbeitete Ausgabe 1996.

* FILSFILS *

AVALAM BITAKA

Stapel- und Positionsspiel für 2 Personen

von Philippe Deweys

Jeder Spieler versucht so viele Türme wie möglich zu bauen, höchstens 5 Steine hoch, ‚seine‘ Türme sind diejenigen mit seiner Farbe obenauf, ein einzelner Stein ist schon ein Turm. Man darf auch gegnerische Steine bewegen, ein leeres Feld darf nicht mehr betreten werden, d.h. ein von leeren Feldern umgebener Turm bleibt unverändert. Ein Turm darf nie kleiner werden, es muß gezogen werden, jeder Turm ist am Ende 1 Punkt wert, egal wie hoch er ist. In 2 Packungsvarianten.

* FLEER / SKYBOX *

DISNEY'S THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME ACTIVITY CARD GAME

Ab 7 Jahren

Kartenspiel zum Disney-Film, die Jester Challenge Activity Cards können gesammelt werden.

OVERPOWER MISSION CONTROL

Expansion zum Sammelkartenspiel, 9 Karten im Booster

STAR TREK THE CARD GAME

Sammekartenspiel für 2 Personen

von Jeff Grub, Don Perrin und Margaret Weis

Mit Charakteren der Originalserie, jedes Starterdeck enthält die Enterprise und die Kerncrew, damit sind nicht die seltensten Karten die stärksten, sondern diese Grunderstattung ist spielnotwendig.

Starter mit 60 und Booster mit 15 Karten

* FLYING BUFFALO *

NUCLEAR WAR BONUS PACK

Ergänzungssatz zum Spiel Nuclear War

6 neue Länder und ein Satz Bevölkerungskarten

* FMGFat Messiah Games *

LAST FRONTIERS

Solitaire-Spiel

Autor: Neal Sofge und Michael Wasson

Space-Simulation, der Spieler muß die überlebende Crew retten. Ziploc-Packung

* FPG *

GUARDIANS DAGGER ISLE

WESTERN EXPANSION

2. Expansion zum Sammelkartenspiel

GUARDIANS

NECROPOLIS PARK

3. Expansion zum Sammelkartenspiel, 8 Karten im Booster

* FRANJOS *

POW WOW

Bewegungsspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren von Ronald Corn

Die 6 Indianer tanzen rund um ihr Tipi, ihre Figuren werden ihnen von den Spielern mit den Karten vorgeschrieben, die Karten wechseln den Besitzer und wenn der erste Indianer seine Runde beendet, gewinnt der Spieler, der die Karte dieses Indianers in der Hand hält.

SABOTAGE

Kartenspiel

für 2 oder 4 Spieler ab 10 Jahren

von Robert Abbott

Auf dem Dach einer Fabrik (sprich dem Spielfeld) müssen Röhrensysteme geschlossen werden, die möglichst wertvoll sein sollen, aber die Konkurrenz ist natürlich eifrig am Sabotieren der teuren Röhren.

* F.X.SCHMID *

ALLE MEINE ENTCHEN

Autor: Stefanie Rohner/Christian Wolf

Gedächtnisspiel für 2-4 Kinder ab 3.5 Jahren

Aus dem Badehäuschen am Spielplanrand rutschen die Entchen über die Planke ins Wasser und jeder versucht, seine eigenen Entchen als erster auf die Seerosenblätter im Teich zu bekommen.

AUF ACHSE

Autor: Wolfgang Kramer

Laufspiel mit Wirtschaftskomponente

für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Eine Neuauflage des 10 Jahre alten Spiels, das 1987 auch Spiel des Jahres war. Die Optik wurde geändert, der Plan umfaßt Deutschland, Österreich, Oberitalien und das Spielvergnügen ist groß wie eh und je. Frachtaufträge müssen über optimale Routen und ebenso optimale Auslastung der Fahrzeuge erfüllt werden, Ereigniskarten beeinflussen das Geschehen zusätzlich.

BOING

Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Die Dose als Verpackung und Spielmaterial, Kugeln und ein Hammer und die Kugeln kugeln im Dosenrand und müssen durch kontrolliertes Hämmern in die Dose geschubst werden, für Fortgeschrittene kommt der Deckel auf die Dose und die Kugeln müssen in der Deckelvertiefung landen. Verschiedene Dosendesigns für

verschiedene Gelegenheiten pushen die Geschenkidee.

DA LACHT DAS SPARSCHWEIN

Serie: Mein Lieblingsspiel - Fixi der Spielebär
Würfelspiel für 2-4 Kinder von 4-7 Jahren
Mit einem Startkapital würfeln sich die Kinder um den Plan, auf gelben Zahlen gibt es Geld, bei roten Zahlen kommt Geld ins Sparschwein, auf dem rosa Feld bekommt er den Inhalt des Sparschweins.

DOUBLE

Autor: W. Johnson
Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren
Die Karten haben zwei Motive, während des Spiels gilt jedoch immer nur eines davon, die Frage ist nur welches? Spielprinzip ist die Vorhersage machbarer Stiche und die Erfüllung dieser Ansage zur Erzielung möglichst vieler Punkte.

MYSTERY CARDS

DIE HÜTTE IM HÖLLENTAL

Idee: Thomas Brezina
Rätselspiel für 1 oder mehr Kinder ab 8 Jahren
Auf der Basis der bekannten Kinderbücher über die Knickerbocker-Bande wird hier mit Karten die Geschichte erzählt, sie muß zuerst geordnet werden, dann gibt es Hinweise zu finden und die Rätsel zu lösen.

NIX FÜR UNGUT

Autor: Jürgen Grunau
Karten-Brett-Spiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren
Auf dem Spielplan sind Kombinationen angegeben, der Spieler an der Reihe muß mit seinen Karten eine Kombination ausgespielen, danach schiebt er einen Chip in die entsprechende Reihe, sodaß darunter die erste Zahl liegt, dabei werden schon vorhandene Chips weitergeschoben und auch hinausgeschoben, am Ende werden die Punkte unter den Chips addiert.

REIBACH & CO

Autor: Alan Moon
Kartenlegespiel um Geld, Investitionen und Gewinn
für 2-5 Spieler ab 12 Jahren
Pro Runde kann jeder Spieler 3 Aktionspunkte verbrauchen, für die er Karten aufnehmen, Karten offen oder verdeckt ablegen oder Geschäfte machen kann, nach vier Reibachkarten erfolgt eine Wertung, bei der abschließenden dritten Wertung gibt es für Handkarten oder allein liegende Geschäftemacherkarten Minuspunkte.

TAKE TWO

Wörterlegespiel
für 2-7 Spieler ab 10 Jahren
Man beginnt mit 10 Buchstaben, und auf die Ansage 'Take two' irgendeines Spielers bekommt man zwei weitere dazu, und so weiter und so weiter, am Ende ergeben alle nicht verwerteten Buchstaben Minuspunkte.

THRILL

Autoren: Kramer, Grunau, Rattan
Schiebespiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
Auf einem Spielbrett mit Schieber liegen verschieden große bunte Scheiben, die alle untergebracht werden müssen. Fällt einer oder mehrere über die Kante, kostet das Chips, genauso wie das Nichtschieben. Eine Variante bietet noch Tip-Karten und ein Gewicht zum Beschweren einer Scheibe.

* GAMEPLAN *

EYE-CONS

Lizenz von Hersch and Company
Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren
Bilderpaare suchen gegen die Sanduhr, Bilder sind offen sichtbar und unterscheiden sich in kleinsten Details, nur exakte Übereinstimmungen gelten.

* GAMEPLAY INC. *

POWER MOVES BASKETBALL CARD GAME

2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren
Kartenspiel Thema Basketball, mit 60 Karten und 5 Karten zum Sammeln. (Damon Stoudamire Rookie of the Year)

POWER MOVES FOOTBALL CARD GAME

2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren
Kartenspiel Thema Football, mit 60 Karten und 5 Karten zum Sammeln. (Barry Sander Touchdown)

* GAMES WORKSHOP *

CATACOMBS OF TERROR

Warhammer Quest Expansion
Zum Warhammer-System mit 4 Planstücken, 36 Karten und entsprechenden Miniaturen. Nicht allein verwendbar, das Material bietet 6 neue Abenteuer.

* GAMEWRIGHT *

COWS CAN'T DANCE

Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren
von Ann und Monty Stambler
Kühe wollen zum Tanzen aufgefordert werden, sehr nett, sonst wollen sie nicht, aber wer sie zum Tanzen bringt, bekommt Punkte, und tanzen tun sie, wenn sie zusammenpassen.

HONOR OF THE SAMURAI

Strategisches Kartenspiel mit Würfeln
von Scott Kimball
für 3-6 Spieler ab 10 Jahren
Voriges Jahr brachte diese Firma Quest auf den Markt, heuer folgt Samurai, wieder ein Kartenspiel, diesmal mit dem Thema Samurai-Kämpfe, es geht um den Gewinn von Ehrenpunkten. Wurde in der Zeitschrift Games sehr gelobt.

RAT A TAT CAT

00204, USA, 1996
Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
von Ann und Monty Stambler
Ablegespiel, bei dem man in seiner Hand die geringste Ziffernsumme haben soll, die Ratten loswerden muß und jede Runde eine Karte tauschen darf, hat Strategie- und Memory-Elemente.

STONE SOUP

Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren
von Ann und Monty Stambler
Ablegespiel um Essenszutaten, jeder Spieler versucht seine Steine in die Suppe zu schmuggeln, mit Bluff und Hinterlist.

* GAMES *

WIRETAP

Spielbeilage zu # 135 = October 1996
Papier und Bleistift-Spiel für 2 Personen
von Sid Sackson
Variante von Schiffe versenken, seinerseits in mehreren Varianten

* GIBSONS GAMES *

FIRESIDE FOOTBALL

Fußballspiel für 3-6 Spieler
von Alan Parr
Neubearbeitung von 'United' in der neuen Gibsons Serie, die Spieler sind Teammanager, die Spieler kaufen, die Positionen im Team festlegen und auch disziplinare Konsequenzen ziehen.

* GIGAMIC *

QUADS

Positionsspiel für 2 Spieler von Kris Burm
Jeder Spieler hat 17 Steine, in der ersten Runde werden die beiden neutralen Steine gesetzt, dann wird abwechselnd immer so gesetzt, daß der neu gesetzte Stein mit den Seiten, die schon gelegte Steine berühren, übereinstimmt. Wenn niemand mehr setzen kann, endet das Spiel und es gewinnt der Spieler mit den meisten Steinen am Brett.

* GLOBAL GAMES *

INFERNO

Battles of the Abyss
von Marco Pecota
Die Spieler sind Generäle für die Lords of the Abyss in der Welt von Dante's Inferno gegen die Horden der Gefallenen. Das Spiel enthält Hintergrundmaterial in Buchform - Tome of the Abyss

* GOLDSIEBER SPIELE *

AB DIE POST!

Autor: Helga und Hermann Huber
Laufspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren
Die tollkühnen Postmänner in ihren fliegenden Kisten umrunden den Kurs und versuchen die Aufträge zu erfüllen, sprich anzukommen. Dazu muß man aber Ersatzteile sammeln, erst mit einer bestimmten Menge darf man losfliegen, und wenn der Orkan zuschlägt und die Ersatzteile nicht reichen, dann geht's zurück an den Start.

BANANAS

Autor: Johannes Tranelis
Serie: Die Maxis in der Minibox
Lauf- und Sammelspiel
für 2-4 Spieler ab 7 Jahren
Georg der Gorilla ist unbestritten der Herr im Dschungel und über sein Bananenlager, aber die Schimpansen wollen die Bananen und verfügen über eine Geheimwaffe, den Affenschmatz, der aber auch nicht immer verhindert, daß sie auf die Bäume gejagt werden.

CARABANDE

Autor: Jean du Poel
Schnipp-Spiel für 2-8 Spieler ab 7 Jahren
Rundkurs aus Holz, variabel, auf dem Rennen dadurch absolviert werden, daß die Fahrzeuge mit den Fingern so geschickt wie möglich um den Kurs geschnippt werden - dabei spielen natürlich die sparsam eingesetzten Banden eine große Rolle. Sehr gut gelungene Umsetzung eines Holzspiels des Historien Spiele Verlages in ein kommerziell verwertbares Spiel.

DIE MAUS IM NACKEN

Autor: Manfred Ludwig
Serie: Die Maxis in der Minibox
Die alte Geschichte von den Elefanten, die vor den Mäusen davonrennen oder auf Möbel springen, wurde hier in ein lustiges Spiel umgesetzt, bevor die Maus den Elefanten erwischt und damit aus dem Rennen wirft, ist es besser, wenn der große graue Riese auf ein Sofa

hüpft.

ENTDECKER

Autor: Klaus Teuber

Sammel- und Entwicklungsspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Von der Thematik her ähnlich den Siedlern von Catan, hat Klaus Teuber hier ein völlig anderes und eigenständiges Spiel geschaffen, der Plan entwickelt sich erst durch das Spiel und somit immer völlig anders, und auch der Spielverlauf selbst hängt sehr von den Mitspielern und ihrer Art zu spielen ab.

HALLO DACHS!

Autor: Klaus Teuber

Serie: Die Maxis in der Minibox

Sammelspiel mit Memorykomponente für 2-4 Spiele ab 7 Jahren

Der Dachs hat sein Reich im Wald und in der heutigen Zeit finden sich leider im Wald neben süßen Beeren und leckeren saftigen Würmern auch Berge von Müll, und wer Finderlohn kassieren will, muß sich merken wo die Köstlichkeiten liegen, denn dort findet man auch den Dachs.

PHANTASIA IN KINDERHAND

Autor: Klaus Teuber

Serie: Die Maxis in der Minibox

Hinter diesem hübschen Titel verbirgt sich eine völlig überarbeitete Ausgabe des ersten großen Erfolgs von Klaus Teuber, Barbarossa. Kindgerecht in Graphik und Regel wird in diesem Ratespiel um Gebilde aus Knetmasse Phantasie mit Punkten belohnt.

SALUDOS, AMIGOS!

Autor: Peter Lewe

Verhandlungsspiel

für 4-7 Spieler ab 14 Jahren

Hinter diesem spanischen Titel verbirgt sich ein höchst boshafte, amüsantes Knobel- und Verhandlungsspiel im bayrischen Milieu, es geht um den Ausbau eines Dorfes und die Bebauung von Grundstücken, und das geht nur mit geheimen Absprachen und Mausehelei und Investitionsgemeinschaften und dementsprechend wird's kritisch, wenn die Journalisten auftauchen. Nicht unbedingt ein Familienspiel, aber ein grandioses Spiel!

* GOLIATH *

ROLIT

Positionsspiel für 1-4 Spieler ab 7 Jahren

Reversi-Variante mit Kugeln in Plastikbrett mit Vertiefungen, eingeschlossene Kugeln werden in die eigene Farbe umgedreht, wer am Ende die meisten Kugeln der eigenen Farbe am Brett hat, gewinnt.

* HABA *

5,2,3 – GACKEREI

Lernspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

von Erna Rödner

Thema dieses Lernspiels sind Farben, Mengen und die abstrakten Zahlen von 1-5.

ACH, DU DICKES EI

Lernspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

von Heinz Meister

Blaue Hasen haben sich in den Hühnerstall gemogelt, da regen sich natürlich alle Hühner auf - die Kinder sollen den Überblick bewahren und die richtige Farbreihenfolge finden, in der die Tiere sitzen, und wer das schafft, bekommt ein Ei.

AFFENSTARK

Autor: Stefanie Rohner und Christian Wolf

2-4 Kinder ab 5 Jahren

Carla ist ein starkes Affenmädchen und möchte Alfons, den Affenjungen und möglichst viele Bananen balancieren - wer hilft ihr dabei?

AUSGEBÜXT

Haba

Lernspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

von Manfred Ludwig

Konzentration und Tastsinn sind die Lernziele in diesem Spiel, ebenso wie das Gedächtnis, denn alle Tiere aus dem Tiergarten haben sich versteckt und müssen gefunden und zurückgeholt werden.

BÄREN-HUNGER

Autor: Stefanie Rohner und Christian Wolf

2-4 Kinder ab 3 Jahren

Die Bären wachen aus dem Winterschlaf auf, sind hungrig und freuen sich auf Fische, Äpfel oder Honig, wer am besten rät, was die Bären der anderen Kinder jetzt fressen wollen, darf als erster seinen Bären in die Sonne setzen.

BIMMELKETTE

Lernspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren

von Christian Beiersdorf

Lernspiel mit Bastelmechanismus zum Erkennen, Vergleichen und logischen Zuordnen von Farben und Formen und dem Üben feinmotorischer Fähigkeiten.

CHINA TOPF

Balancespiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

von Stefanie Rohner und Christian Wolf

In den chinesischen Wok sollen die guten Zutaten für einen Chinatopf, begonnen wird mit den Tofu-Würfeln und dann müssen reihum die erwürfelten Zutaten hin, ganz vorsichtig, fallen welche raus, muß sie der Spieler an sich nehmen.

DETEKTIV SPÜRNASE

Detektivspiel für 3-6 Spieler ab 4 Jahren

von Stefanie Rohner und Christian Wolf

Aus 30 Suchformen sollen die Kinder möglichst schnell drei richtige Formen bestimmen, dazu wird eine der Formen teilweise in die Knete gedrückt und die anderen müssen versuchen, aus den ausliegenden Formen die richtige zu finden.

EINS, VIER, VIELE

Lernspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

von Anja Wrede

Zwei einfache Lernspielideen zum Umgang mit den Zahlen von 1 bis 10; die Seelöwen suchen, fangen, zählen und verteilen viele kleine Fische, durch den Plan wird das Zählspiel zum Suchspiel.

FRÜHLING, SOMMER, HERBST UND WINTER

Spielesammlung für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

von Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

Mit den wunderschönen Plänen in Form eines Baumes spielen sich die Kinder durch die Jahreszeiten, die Bäume blühen, bekommen Blätter, die Früchte reifen und werden geerntet und dann fallen die Blätter, all das ergibt vier hübsche Kinderspiele.

GARTEN KUNTERBUNT

Lernspiel für 2-6 Kinder ab 4 Jahren

von Anja Wrede

In zwei verschiedenen Lernspielideen wird den Kindern das Aussehen und die Namen der heimischen Früchte nahegebracht und mit Hilfe von Bewegungsspielen lernen die Kinder auch, wo die Früchte wachsen.

KÄSEPARTY

Autor: Stefanie Rohner und Christian Wolf

Suchspiel für 2-4 Kinder 5 Jahren

Die bunten Mäuse stecken im Käse und wer zuerst zwei gleichfarbige durch die Löcher in der Käsescheibe blinzeln läßt, darf sich freuen, denn er bekommt eine Maus in der gesuchten Farbe.

KLEINE AUSREISSER

Autor: Manfred Ludwig

Würfel-Laufspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

Die Entenkinder paddeln und spielen im Bach, und wie alle Kinder haben sie keine Lust nach Hause zu gehen. Also muß die Entenmama sie einsammeln und die Kleinen wollen ihr natürlich ebenso entweichen. Interessantes Spielmaterial aus Holz und Karton.

LEINEN LOS!

Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Kinder ab 6 Jahren

von Alex Randolph

Auf dem See von Tukutan fahren die Motorboote um die Wette, auf vorgegebenem Kurs - einfach oder schwierig - müssen die Bojen umfahren werden und das Boot wieder zurück auf den Ankerplatz. Das Boot darf solange bewegt werden wie ein Mitspieler braucht, um die Leine auf den Kreuzpoller zu wickeln.

NACHBAR' S KIRSCHEN

Autor: Stefanie Rohner / Christian Wolf

Angelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

Eine Variante der altbekannten Angelspiele mit bekannt schönem Material, diesmal geht's um Kirschen aus Nachbars Garten, die man trotz der Hunde erwischen soll.

PLATSCH

Autor: Johannes Tranelis

Sammelspiel für 2-6 Kinder ab 5 Jahren

Die Katzenkinder wollen Fische fangen, aber wer sich zu weit vorwagt, fällt ins Wasser.

RENNRAUPE ROSALIE

Laufspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

von Rik van Even

Vier hübsche bunte Raupen warten am Start, gezogen wird mit Farbwürfel-Wurf, und die Raupe wird soweit vorgezogen, daß ihr Fuß in der selben Farbe wie der Würfel zeigt auf dem entsprechenden Feld der Strecke steht.

TOLLE TORTE

Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

von Stefanie Rohner & Christian Wolf

Aus der großen Teigschüssel müssen die Kinder möglichst schnell mit dem Holzlöffel die Zutaten für die bestellten Rezepte herausfischen.

* HANS IM GLÜCK *

YUCATA'

Positionsspiel von Stefan Dorra

für 2-4 Spieler ab 9 Jahren

Helle und dunkle Steine in den Gängen des Sonnentempels symbolisieren gute und schlechte Einflüsse, die man suchen bzw. meiden soll. Man kann eigene Ausgangstellungen erfinden oder die vorgegebenen benutzen. Am Ende müssen für dunkle Steine im eigenen Besitz helle zurückgegeben werden, wer danach die meisten hellen hat, gewinnt.

* HÄNSSLER KINDERLAND *

DER GUTE HIRTE

Kooperativspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

von Helga, Hanna und Hermann Huber

Die Schafe müssen vor Sonnenuntergang in den Stall gebracht werden

* HEARTBREAKER / TARGET / TRUANT *

KULT
Sammelkartenspiel
Autor: Bryan Winter und Stefan Ljungquist
Basiert auf dem gleichnamigen Rollenspiel, dem Kampf um die Realität, die Spieler verkörpern Archons
Starterdeck mit 60 und Booster mit 15 Karten

DOOM TROOPER
APOCALYPSE
Mario Truant Verlag
Sammelkartenspiel für 2+ von Bryan Winter
Deutsche Ausgabe, Expansion

DOOM TROOPER GOLGOTHA
Expansion zum Sammelkartenspiel Doom Trooper, 15 Karten im Booster. Es kommen ‚Allianzen ins Spiel, und auch ‚Konzernkarten‘, dazu 11 Promo-Karten.

DOOM TROOPER MORTIFICATOR
Sammelkartenspiel für 2+ von Bryan Winter
3. Expansion zu Doom Trooper, Booster Pack, 8 Karten, in deutscher Ausgabe beim Mario Truant Verlag, die englisch-sprachige Ausgabe bei Heartbreaker Hobbies.

* HERDER *

TEDDY SCHLABBERMAUL
Autor: Gertrud und Bernhard Flore
Miteinanderspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren
Der Bär hat die Bienen beobachtet und findet heraus, daß ihr eifriges Fliegen Honig produziert und von da ist er immer auf der Suche nach Bienen und Honig - doch wenn die Bienen zusammenhalten können sie ihren Vorrat schützen.

* HERMES VERLAG *

CROSS-CITY ODER RAUCHENDE SOCKEN
Autor: Rudolf Ehm
Lauf- und Würfelspiel mit Ereignissen für 3-6 Spieler ab 8 Jahren
An diesem ultimativen Western-Spiel hatten wir schon in der Eigenversion von Rudolf Ehm und seinem Jojo-Spiele-Verlag unsere helle Freude, nun liegt das Spiel auch in einer Verlagsversion vor, es hat nichts von seinem Reiz verloren, z.B. der Frage, welches Bestattungsunternehmen nun die Schießereiofner begraben darf.

DAS OSTFRIESISCHE TEESPIEL
Autoren: Andreas Glienke, Uwe Wibben, Uwe Rolf
Werbespiel, Würfelmechanismus
2-7 Personen ab 6 Jahren
Ein sehr schön ausgestattetes Lauf- und Würfelspiel als Werbespiel zum Thema Tee und Ostfriesland, Auftraggeber Ostfriesischer Teeimport Uwe Rolf, Idee von Hermes Spiele, Produktion Ravensburger Freizeit- und Promotion GmbH.

* HEXAGAMES *

DIE DRUIDEN
2-5 Spieler ab 10 Jahren
von Hartmut Witt und Andreas Steiner
Nach einem Streit unter Druiden und ihren Kulten um Sonne und Mond wollen nun die Druiden einen gemeinsamen Oberdruiden wählen, es geht um die Mehrheit der Stimmen im Kreis der magischen Steine.

* HISTORIENSPIELE VERLAG *

AERONAUTIKA
Fliegende Kisten
Positionsspiel mit Luftfahrtthema für 2-6 Spieler ab 12 Jahren
von Jean du Poel
Wunderschöne handgefertigte Doppeldecker aus Holz fliegen von London aus zum Eiffelturm, um diesen herum und wieder zurück, hoffentlich bleibt genug Benzin zum Landen.
Handgefertigtes Spiel mit wunderschöner Ausstattung und gelungenem Mechanismus.

* I.C.E. *

MIDDLE EARTH
THE DRAGONS
Autoren: Coleman Charlton, Michael Reynolds
Erste Expansion, 15 Karten und 6-Seiten Beilage

MIDDLE EARTH
DARK MINIONS
Autoren: Coleman Charlton, Michael Reynolds
Zweite Expansion, 15 Karten, bringt die neuen ‚Minion‘-Karten

* INNER CITYGAMES DESIGN *

MANAGER
2-5 Spieler ab 12 Jahren
von Christopher Clark
Spiel um Firmenkontrolle und den Titel Chief Executive Officer, Punkte werden durch Umsetzung von Projekten gewonnen.

* JUMBO *

BIN ICH EIN ESEL?
Ratespiel für 2-4 Kinder ab 7 Jahren
Im Stirnband haben die Kinder Symbolkärtchen und müssen durch Fragen herausfinden, was sie sind.

FROC SOCCER
Aktionsspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
Mechanisches Aktionsspiel ohne Batterie, ein Knopfdruck bringt den Ball ins Spiel, und wer schnell genug auf seinen Froschknopf drückt, dessen Frosch schießt den Ball ins Tor.

RUMMIX
Rummikub-Würfelspiel
Die Zahlen sind auf den Würfeln, aber mit verschiedenen Farben, und die Kombinationen sind 1) drei Würfel mit derselben Zahl in verschiedenen Farben und 2) drei Würfel mit aufeinanderfolgenden Zahlen in derselben Farbe.
Kann man am Brett diese beiden Möglichkeiten kombinieren, gibt es Zusatzpunkte. Verpackt in einer handlichen Reisekassette.

STRATEGO 4
Strategiespiel für 3 oder 4 Spieler ab 8 Jahren
Eine Variante des schon 1979 bei Jumbo erschienenen Spiels Stratego. Es geht um die Festung in der Mitte des Planes, wer zuerst seine Fahne darauf setzt, gewinnt. Die Figuren haben Werte, die nur der Besitzer kennt, und haben auch unterschiedliche Bewegungsregeln, bei Angriff verliert die Figur mit dem geringeren Rang.

* KENZER & COMPANY *

MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL
Sammelkartenspiel zum Thema Monty Python, die Spieler sind als Anführer eines ‚runden Tisches‘ auf der Suche nach dem Heiligen Gral, Starter mit 60 Karten, Booster mit 15 Karten

* KING CARDS *

MUS
Kartenspiel aus Spanien für 4 Personen, muß zu viert gespielt werden, zwei Spieler gegen zwei. Auf die ausgeteilten Karten werden Wetten abgeschlossen, die Spielelemente Bluff und Einschätzungsvermögen aus Poker werden auch hier gebraucht, mimische Zeichensprache kommt dazu.

THE DRAGON'S WRATH
Grundpackung in deutscher Sprache und Erweiterung ENIGMA zum spanischen Sammelkartenspiel ‚The DRAGON'S WRATH‘, Bearbeitung durch King Cards.

* KLEE *

AFFENTHEATER
Lege-Merkspiel für 2-5 Spieler ab 7 Jahren
Karten werden in aufsteigender Zahlenreihenfolge aufgelegt, nicht jeder Spieler braucht jedes Kärtchen, und wer sich besser merkt, wo die gesuchten liegen, hat am Ende den höchsten Turm.

BAMBUS BÄREN BANDE
REISE UM DIE WELT
Ein Laufspiel mit Memoryeffekt zum Thema Heimbringen von bedrohten Tierarten in ihre natürliche Umgebung.

DISNEY BONKERS WÜRFELSPIEL
Würfellaufspiel für 2-4 Kinder von 6-12 Jahren
Spiel zum Thema Bonkers der Polizist und seinen Abenteuern.

KICKRAN
Fußballspiel für 2 oder 4 Spieler ab 7 Jahren
Jeder Spieler ist Trainer und Spielmacher seiner Fußballmannschaft im Kampf um den Sieg.

* KOSMOS *

DIE SIEDLER VON CATAN
Autor: Klaus Teuber
Ergänzungsset für einen fünften und sechsten Spieler, damit
3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren
Nur mit dem Originalspiel verwendbar, erweitert dieser Zusatz das Spiel des Jahres 1995 um einen 5. und 6. Spieler, es gibt genaue Regeln für die Verwendung und - besonders erfreulich - verschiedene Rückseiten für das Zusatzmaterial, sodaß man jederzeit wieder Original und Zusatz trennen kann.

DIE SIEDLER VON CATAN
DAS KARTENSPIEL FÜR ZWEI SPIELER
Serie: Spiele – Galerie
Kartenspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren
von Klaus Teuber
Die 2-Personen-Variante des Spieleerfolgs als Kartenspiel - der Würfelwurf zu Beginn der Runde gilt für beide Spieler, einer bringt Zufall, der andere Rohstoffeinnahmen, die Handkarten erlauben Aktion oder Expansion der Siedlungen, insgesamt sind 12 Siegpunkte nötig.

MARRA CASH
Autor: Stefan Dorra
Handelsspiel für 3-4 Spieler ab 12 Jahren
Die Neuheit des Jahres 1996 aus dem Hause Kosmos, vormals Franckh Kosmos, ein Handelsspiel mit dem Prinzip, Läden zu kaufen, die nur von gleichfarbigen Kunden betreten werden können, aber dafür müssen sie gleich den ersten an dem sie vorbeikommen betreten. Also einiges an taktischen Möglichkeiten.

* KLUTZ PRESS *

PEG SOLITAIRE

Autor: Estela Fernandes
Spiralgebundenes Buch über Solitaire mit eingebundenen Spielbrettern und beige packtem Material

STRING GAMES

Autor: Anne Akers Johnson
Spiralgebundenes Buch, mit beige packtem Spielmaterial, Fadenspiele aus der ganzen Welt mit Hintergrundgeschichten und Illustrationen

* LAGOON GAMES *

CAMBIO

von Maureen Hiron für 2 bis 5 Spieler
Spielziel ist, Fünf in einer Reihe zu erreichen, die Steine werden gedreht und am Ende einer Reihe eingeschoben, dadurch wird am anderen Ende der Reihe ein Stein frei. Dann werden sofort Punkte für erreichte Kombinationen gewertet, wer zuerst 100 Punkte erreicht, gewinnt.

OSKA

von Bryn Jones und Michael Woodward für 2 Spieler verwendet das Prinzip des diagonalen Bewegens und Schlagens, aber es gewinnt der Spieler der zuerst alle seine verbleibenden Steine in der Grundlinie des Gegners plaziert - es gibt keinen Schlagzwang, sondern die Kunst liegt daran, sich vom Gegner schlagen zu lassen und den Gegner auch zum Schlagen zu zwingen, denn je weniger Steine man hat desto leichter tut man sich.

QUADWRANGLE

ist ein Spiel von Maureen Hiron für 2 Spieler, das Brett ist in zwei Regionen für die Spieler und dazwischen eine allgemeine Zone geteilt, die Spieler bewegen die Steine gemeinsam, wer drei Steine in ‚seiner‘ Zone bewegen kann, gewinnt. Die Bewegungsmöglichkeiten werden ausgewürfelt und die Kunst liegt darin zu entscheiden, welchen Wurf man behält und was man neu würfelt.

UPTHRUST

stammt von Altmeister Sid Sackson und ist sowohl als Solitär-Rätsel für einen Spieler als auch als Brettspiel für zwei bis vier Spieler zu verwenden. Die Spielsteine sind in Reihen angeordnet, ein Stein zieht so viele Reihen höher wie andere Steine in der Reihe stehen, aus der er wegzieht, mit vielen Extraregeln für Bewegung in manchen Reihen, für den Stein an erster Stelle usw. Für die Positionen der Steine jedes Spielers zu Spielende gibt es Punkte.

* LUDODELIRE *

FORMULE DE - SAN MARINO

2-5 Spieler ab 12 Jahren
Ergänzungen zum Spiel Formule De von Erik Randall und Laurent Lavaur
12 - Gran Premio di San Marino, Autodromo Enzo & Dino Ferrari

FORMULE DE - SOUTH OF AFRICA

2-5 Spieler ab 12 Jahren
Ergänzungen zum Spiel Formule De von Erik Randall und Laurent Lavaur
13 - South of Africa Grand Prix Kyalami Circuit

* MATTEL *

LUCKY LOK

Eisenbahnspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren
Wunderschönes Ausstattungsspiel mit batteriebetriebenen Zug, kann ohne Batterien

auch als Spielzeug verwendet werden. Die Lokomotive ist außer Kontrolle geraten und ein mutiger Cowboy muß versuchen das Gold zu retten.

SKIP-BO

Würfelspiel für 2 oder mehr Spieler ab 7 Jahren
Würfel werden geworfen und für ein bestmögliches Ergebnis am Spielfeld plaziert, es kann nachgewürfelt werden, solange mindestens ein Würfel danach plaziert werden kann.

UNO DICE

Würfelspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren
Uno mit Würfeln, Spielziel sind 500 Punkte.

* MAYFAIR GAMES *

DETROIT*CLEVELAND

GRAND PRIX
Autorennspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
Autor: Wolfgang Kramer
Englische, überarbeitete Ausgabe von ‚Top Race‘ bzw. ‚Formel 1 Nürburgring‘

EMPIRE BUILDER

Streckenbauspiel
für 2-6 Spieler ab 12 Jahren
Autor: Darwin Bromley
Neue überarbeitete Auflage, erstes Spiel der Serie

FREIGHT TRAIN

Rangierspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren
von Alan Moon
Neuausgabe des White Wind Spiels für den US-Markt, aus eigenen Zügen muß über den eigenen Bahnhof und den Hauptbahnhof der längste Zug aus 11 verschiedenen Waggons gebildet werden.

MANHATTAN

Bauspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
von Andreas Seyfarth
Englische, überarbeitete Ausgabe von ‚Manhattan‘

MODERN ART

Auktionsspiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren
Autor: Reiner Knizia
Englische, überarbeitete Ausgabe von ‚Modern Art‘

SIM CITY ATLANTA

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler
von Darwin Bromley, Louis Rexing und Tom Wham
Stadtdeck Atlanta mit 120 Karten als Ergänzung zum Sammelkartenspiel Sim City, kann selbständig gespielt werden.

SIM CITY NEW YORK CITY

2. City-Deck zum Sammelkartenspiel, alle Karten in einem Pack, mit Mike Gray von MB und Bernd Brunnhofer als Bürgermeister bzw. Council Member

SIM CITY WASHINGTON

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler
von Darwin Bromley, Louis Rexing und Tom Wham
Stadtdeck Washington mit 120 Karten als Ergänzung zum Sammelkartenspiel Sim City, kann selbständig gespielt werden.

STREETCAR

Streckenbauspiel
für 2-5 Spieler ab 10 Jahren
Autor: Stefan Dorra
Englische, überarbeitete Ausgabe von ‚Linie 1‘

THE SETTLERS OF CATAN

Mayfair Games Inc.
483, USA, 1996
Entwicklungsspiel
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
Autor: Klaus Teuber
Englische überarbeitete Auflage von ‚Die Siedler von Catan‘.

* MIGROS *

DAS SPIEL

MIT DEM GESCHÄFTSBERICHT
Schweiz 1995/1996
Autor: Urs Hostettler
Geschäftsbericht der Migros-Genossenschaft Bern, Spielmaterial ist Ware aus den Migros-Läden

* MIKROFUN INC. *

THE DOONESBURY GAME

Autor: G.B. Trudeau
Kommunikationsspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren
Erhebt psychologischen Anspruch, trivia-ähnlich, Thema wie gut kennst du deine Bekannten und Mitspieler.

* MILTON BRADLEY *

AFFENGEIL

Würfelspiel für 2 oder mehr Spieler
Die Spielern würfeln um vorhergesagte Ergebnisse, es geht um Bananen, wer keine mehr hat, scheidet aus.

DISNEY'S DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME

DAS GROSSE ABENTEUERSPIEL ZUM SPIEL
2-4 Spieler ab 5 Jahren
Üppiges Ausstattungsspiel mit dem Thema des heurigen Weihnachtsfilms. Quasimodo muß die Krone finden und die Spitze des Turms erreichen, dazu gilt für Quasimodo der Aufklapp-Weg und für Esmeralda und Phoebus der Diamantenweg, Quasimodo bewegt sich entsprechend der Farbe im Glockenrad am Turm.

DISNEY'S DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME

DAS MARKTPLATZ-RENNEN
Laufspiel
2-4 Kinder ab 7 Jahren
Die Spieler müssen versuchen, so schnell wie möglich die gegenüberliegende Seite des Marktplatzes zu erreichen. Die Pflastersteine des Marktplatzes müssen diagonal überquert werden, manche geben Richtungshilfen, manche beschleunigen, manche führen zu unangenehmen Begegnungen.

DISNEY'S DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME

DOMINO
Dominovariante
2-4 Spieler ab 4 Jahren
Quasimodo und sein Fest der Narren vor der Kathedrale von Notre Dame wurden hier in ein Dominospiel für kleine Kinder umgewandelt.

DISNEY'S THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME

3-D GAME
Üppiges Ausstattungsspiel mit dem Thema des heurigen Weihnachtsfilms, Quasimodo muß die Krone finden und die Spitze des Turms erreichen.

DISNEY'S THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME

TOWN SQUARE GAME
Laufspiel für 2-4 Kinder ab 7 Jahren
Die Pflastersteine des Marktplatzes müssen diagonal überquert werden, manche geben Richtungshilfen, manche beschleunigen, manche führen zu unangenehmen Begegnungen.

DONKEY KONG POG PITCHIN' GAME

Mit 36 nur in diesem Spiel erhältlichen Pogs, üppige Aufbau-Ausstattung, Wurfspiel mit den Pogs, die Ziele müssen in der richtigen Reihenfolge getroffen werden.

DOPPELGÄNGER

Serie: Mickey for Kids

2 oder mehr Spieler ab 4 Jahren

Paare müssen aus gleichen Bildern gebildet werden, für jedes Paar gibt es zwei Hütchen und der Spieler mit den meisten Hütchen gewinnt. Nur sind die Paare nicht auf Kärtchen zu finden, sondern auf Drehscheiben, die unter einer Schablone liegen.

ENTENTANZ

Wo sind meine süßen Küken?

Kinderspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren

Die Entchen vergnügen sich im Teich und müssen abends so wie kleine Kinder zurück nach Hause, in diesem Fall ins Nest. Hat das Entchen die gleiche Farbe wie das eigene Nest, setzt man es dahin und gewinnt, wenn man als erster alle drei Küken zuhause hat.

GIRL TALK

Partyspiel für 2 oder mehr Mädchen ab 8 Jahren

Reines Mädchenspiel

GIRLS PARTY

Partyspiel für 2 oder mehr Mädchen ab 8 Jahren

Reines Mädchenspiel, deutsche Ausgabe von Girl Talk

GOOSEBUMPS

TERROR IN THE GRAVEYARD GAME

2-4 Spieler ab 7 Jahren

Ausstattungsspiel zur gleichnamigen Buchserie

HELLES KÖPFCHEN

Serie: Mickey for Kids

Quizspiel mit Elektrokontakt-Mechanismus

Für 1 oder mehr Spieler ab 4 Jahren

Auf sechs doppelseitig bebilderten Quizkarten werden verschiedene Aufgaben gestellt: Welches Bild gehört zu diesem Schatten? oder Finde den Gegenstand, der in jedem Bild fehlt, oder Finde die zwei Farben, die gemischt die Farbe auf dem Pinsel ergeben.

KAMELTREIBER

Bewegungsspiel mit Würfeln für 2-4 Spieler

Die Karawanen ziehen durch die Wüste, von den Palmen zu den Pyramiden, die Kameltreiber bieten um die Anzahl der zu bewegendene Kamele, und wenn's ganz böse kommt, versetzt einer die Pyramiden und die Karawane steht plötzlich in die falsche Richtung.

KATZENSTROLCHE

Würfelspiel mit Aktionselement

für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

Bulli der Wachhund döst vor seine Hundehütte, und die frechen Katzen umkreisen den Garten. Wer würfelt, weckt Bulli und der läuft los Katzen jagen, wenn er eine vom Pfahl wirft, fliegt die Katze in hohem Bogen vom Zaun. Wer eine Runde ohne Absturz übersteht, gewinnt.

KLATSCH FIX

Serie: Mickey for Kids

Reaktionsspiel

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Das gute alte Monster-Mix im neuen Kleid, statt Monstern kommt Mickey in verschiedenen Verkleidungen und Outfits und man kann jetzt auch die schon eroberten Karten von den Spielern wegklatschen.

LAST CHANCE

Würfelspiel für 2-4 Spieler

Es wird um Kombinationen auf Karten gewürfelt, die Karten kann - muß man aber nicht - auch bekommen, nach sieben Runden gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld, sofern er mindestens eine Karte besitzt.

LIMBO PARTY

Aktionsspiel für 2 oder mehr Kinder ab 4 Jahren

Karibikatmosphäre im Wohnzimmer, der Tanz der Tänze, Limbo ist angesagt, aber nicht unter einer einfachen Stange, sondern unter einem gackernden Huhn, wer an den Schwanzfedern anstreift, hört das aufgeregte Gackern und

MANKOMANIA

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Neuaufgabe

Würfel-Laufspiel mit Ereignisfeldern, deren Ereignisse immer sofort befolgt werden, es gibt mehrere Möglichkeiten Geld loszuwerden und damit dem Sieg näherzukommen, aber auch Ereignisse, die zu Geld verhelfen. Kann ein Spieler seine Zahlungsverpflichtungen nicht nachkommen, hat er gewonnen.

MATTENZIRKUS

Serie: Mickey for Kids

Beweglichkeitsspiel

2-6 Spieler von 3-6 Jahren

Eine beinahe olympische Ausscheidung in der Disziplin - wer ist am beweglichsten und am lustigsten, der letzte, der noch im Spiel ist, hat gewonnen.

PFERDE WETTE

Wettspiel mit Pferderennthema für 2-6 Spieler

Wer am besten wettet, gewinnt am meisten und damit man gut wetten kann, bestimmt der Buchmacher die Chancen durch Auflegen von Karten vor den Pferden, danach wird gewettet und das Rennen durchgeführt.

SAMURAI SWORDS

Gamemaster Series

2-5 Spieler ab 12 Jahren

Neuaufgabe von Shogun, die Spieler sind Samurai, die untereinander um die Herrschaft und die Position des Shogun kämpfen.

SPIEL DER SPIELE

Serie: Mickey for Kids

Lauf-/Aktionsspiel

2-4 Spieler ab 7 Jahren

14 Spiele gleichzeitig - so die Schachtel, tatsächlich spielt man sie alle abwechselnd, je nach Feld, auf dem die Spielfigur landet. Die 14 Spiele, das sind so unterschiedliche Dinge wie Billard, Kegeln, Wortkette oder Putten auf dem Green.

WAHRHEIT ODER LÜGE

Autor: Joel Sevelin und Erik Karlsson

Ein Partyspiel auf Kommunikations- und Trivia-Basis, es besteht aus unzähligen mehr oder weniger ungläublichen Aussagen, und die Spieler müssen entscheiden, ob wahr oder gelogen? Für richtige Antworten zieht man weiter, wer zuerst das Spielfeld umrundet, gewinnt.

YAHTZEE

Serie: Mickey for Kids

1 oder mehr Spieler ab 8 Jahren

Würfelbecher und Würfel, die Spielelemente der Würfelspiel-Klassiker wurden hier für Kinder in die Welt der Disney-Figuren transportiert - auf den Würfeln gibt es Minni, Pluto, Goofy, Donald und Daisy und Mickey höchstpersönlich springt als Joker ein.

* MMG LTD. *

DR. WHO

Sammelkartenspiel von Paul Viall und Eamon Bloomfield

Basierend auf der britischen TV-Serie ‚Dr.Who‘, Starter mit 60 und Booster mit 12 von 300 verschiedenen Karten

* MOSKITO SPIELE *

SING SING

Merkspiel für 2-5 Spieler ab 5 Jahren

von Karl-Heinz Schmiel

Ganovenbilder werden mit kurzen und langen Gitterstäben in verschiedenen Farben eingesperrt. Reihum bekommt ein Spieler die Augenbinde und muß nach dem Abnehmen herausfinden, wo welches Stäbchen in welcher Farbe weggenommen wurde.

* MOMENTSIN HISTORY *

TANK COMMANDER EASTERN FRONT

Sammelkartenspiel Thema WWII

von Ulrich Blennemann

Starter mit 60 von 164 Karten

* MOX SRL *

POLITIKA

Kartenspiel mit Politikthema, Italien

für 3-7 Spieler ab 12 Jahren

Thema ‚Saubere Hände‘, Spielziel ist mehr Geld als die anderen zusammenzuraffen.

* NORIS *

DAS NEUE WISSENS-QUIZ FÜR KINDER

Quizspiel für 2 oder mehr Spieler ab 6 Jahren

von Michael und Johannes Rüttinger

3250 Fragen aus den Wissensgebieten

Scherzfragen, Weite Welt, Natur und Umwelt, Technik, Märchen und Geschichten, Allerlei mit Trivial Pursuit-ähnlichem Mechanismus.

FAMILY RUMMY

Rummy-Variante für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

von Michael und Johannes Rüttinger

JUNIOR PARTY

Partyspiel für 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren

von Michael und Johannes Rüttinger

Laufspiel mit unterschiedlichen Aufgaben je

nach Farbfeld, Mischung aus allen bekannten

Spielelementen für Partyspiele, adaptiert für

8-Jährige.

MACKE

Serie: Knobel & Partyspiele

Würfelspiel für 2 oder mehr Personen ab 8

Jahren

Ähnlich Yatzee, die Straßen-Kombination

1,2,3,4,5,6 heißt Macke und bringt sofort den für den Sieg nötigen Punktwert von 10.000.

SCHACH

Serie: Mitbring-Klassiker

Schach in der Kleinpackung

VORSCHUL-WISSENSQUIZ

Quizspiel für 1 oder mehr Spieler ab 3 Jahren

von Michael und Johannes Rüttinger

Vorschulvariante des Wissens-Quiz-Spiels aus

dem Hause noris, die Wissensgebiete sind

Farben, Formen, Gegensätze, Kunterbuntes, Was gehört zusammen? und Was gehört nicht dazu?

WÖRTER-RUMMY

Rummy-Variante für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Michael und Johannes Rüttinger
Rummy mit Buchstaben, schon 1981 als Wort-Rummy veröffentlicht und als ‚Vokabo‘ 1982 auf der Auswahlliste zum Spiel des Jahres.

* O'LACY *

DIE CORNI STORY

Werbispiel

Laufspiel um die Herstellung von Cornflakes
Beliebig viele Spieler
Auf der Rückseite einer Cornflakespackung

* OXFORD GAMES *

INNS & TAVERNS

2-4 Spieler ab 18 Jahren

Bluffspiel gedacht für Kneipen, Spielziel ist, Bierdeckel aus verschiedenen Kneipen zu bekommen, bevor einer der Spieler im letzten Pub die Sperrstunde ausruft.

* OXYGAME *

TSCHAU KNACKI

Familienspiel für 3-4 Spieler ab 9 Jahren von Thomas Säckl

Die Spieler sind Häftlinge auf dem Hofrundgang und Gitterkarten bewegen die Häftlinge und den Wärter, der einerseits den Häftlingen mit Ausbruchswerkzeug hilft und ihnen andererseits gnadenlos auflauert.

* PARKER *

DISNEY'S THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME FESTIVAL OF FOOLS CARD GAME

2-4 Spieler ab 5 Jahren

Kartenspiel zum Film, Die Glocken von Notre Dame verändern die Chancen und wer zuerst alle Helden beisammen hat gewinnt.

FAMILIENBANDE

Ausstattungsspiel

für 3-6 Spieler ab 8 Jahren

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Familienmitgliedern und geben Informationen dazu weiter, die anderen müssen erraten, welches Mitglied charakterisiert wird, und dürfen bei richtigem Tip ein Möbelstück abgeben. Und wer alle Möbelstücke angebracht hat, weil er weiß, wieviele Steckdosen im Wohnzimmer sind, hat schon fast gewonnen.

GOOSEBUMPS

SHRIEKS AND SPIDERS GAME

für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

Basierend auf der Kinderbuch-Bestsellerserie Goosebumps, Spielprinzip ist eine Kombination aus Schnipp-Schnapp und ‚Reise nach Jerusalem‘.

GOOSEBUMPS

STORYTELLING CARD GAME

Für 2-6 Spieler ab 7 Jahren

Zur Bestseller-Buchserie, Geschichten aus 54 Karten, die Geschichte wird immer wiederholt und mit einer Karte aus der eigenen Hand ergänzt.

QUATTRO-FLIPPER

Flipper-Spiel

2-4 Spieler ab 8 Jahren

Die Flippertore müssen verteidigt werden, wenn die Kugeln prasseln, jede Kugel im Tor bringt einen Minuspunkt. Wer am Ende einer Runde, wenn die Kugeln verschossen sind, hat die Runde gewonnen, fünf gewonnene Runden künden den Champion.

STAR WARS

DEATH STAR ASSAULT GAME

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Ausstattungsspiel zum Filmthema

STAR WARS PREMIERE

Introductory two-player game

Einführungssset für 2 Spieler, 2 vorselektierte Decks für Rebellen und Galactic Empire, dazu ein Booster mit 15 Karten.
Lizenz Decipher

TRIVIAL PURSUIT GENUS KARTENSATZ

ÖSTERREICH AUSGABE

2-36 Spieler ab 15 Jahren

400 Karten mit 2400 Fragen mit Österreich-Bezug, nur Karten, ohne Spielsteine, gedacht als Ergänzung zum Grundspiel, enthält Fragen aus dem heurigen Wettbewerb

* PEGASUS PRESS *

ROBO RALLY MIMICRY MIRRORS

Pegasus Press / Ringbote

Autor: Christian Steiner

Plan zum Spiel RoboRally als Beilage in der Zeitschrift Ringbote, komplett mit Regel

DINO JAGD

Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

von Steve Jackson

Prähistorische Safari, es sollen Dinosaurier in die ‚Gegenwart‘ zurückgebracht und wissenschaftlich untersucht werden, die Saurierkarten enthalten exakte und korrekte Informationen.

* PERNER PUBLISHING GROUP *

SQUARE DANCE

Positionsspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

für Jürgen Heel

Ein Spieler hat 8 gelbe Kegeln, der andere 8 blaue und beide setzen nun abwechselnd je einen Kegel entweder mit der Spitze oder mit der Basis nach unten in das 4 x 4 Felder große Spielfeld. Jener Spieler, der zuerst ein Quadrat gleicher Farbe oder Form (Achtung!) erreicht hat, gewinnt. Steine des Gegners können in das Siegerquadrat mit einbezogen werden, es gibt verschiedene Schwierigkeitsstufen, das heißt Anordnungen des Quadrats.

* PETER EGGERT SPIELE *

DUHNER WATTRENNEN

Peter Eggert Spiele

Deutschland, 1996

Pferderennspiel für mehrere Personen

von Peter Eggert

Das Spiel simuliert die Pferderennen im Duhner Watt und bringt trotz einer Spielzeit von ca. 5 Stunden nur vier Trabrennen. Drei davon werden mit Autostart gefahren und die vier Erstplatzierten jedes Rennens nehmen dann am 4. Rennen um das ‚Blaue Band des Wattenmeeres‘ teil.

* PHARAMIS *

PHARAMIS

Strategiespiel für 2 oder 4 Spieler

9 Figuren pro Spieler, es gewinnt, wer zuerst ein oder zwei Pharaonen aus dem Spiel nehmen kann, es gibt ein Zentralfeld, Türen-Felder und Durchgangsfelder.

* PIATNIK *

ACTIVITY 1996

Autor: Catty/Führer

Kreativ- und Kommunikationsspiel

Ergänzungspackung

660 aktuelle Begriffe in der kleinen

Kompaktpackung als Ergänzung zum

Dauerbrenner der letzten Jahre, nicht ohne eines der Komplett-Spiele zu verwenden.

ACTIVITY CODEWORD!

Autor: Catty/Führer

Kreativ- und Kommunikationsspiel für 3-16

Spieler ab 12 Jahren

In der eleganten schwarzen Buchkassette

kommt diese Reiseausgabe von Activity, der

Spielplan wird durch ein Codewort ersetzt,

das sich jede Mannschaft ausdenkt, für jeden

erfolgreich verarbeiteten Begriff darf nach einem

Buchstaben dieses Codeworts gefragt werden.

CHARTS

Autor: Michael Schacht

Taktikspiel um die erfolgreiche Produktion von Schallplatten

für 3-5 Spieler ab 12 Jahren

Fünf verschiedene Musikproduzenten versuchen,

die eigenen Bands unter Vertrag zu pushen

und mit ihnen die Megahits zu produzieren

und dadurch die Konkurrenz vom Markt zu

verdrängen, doch am Ende entscheiden die

Charts über den Erfolg.

DACAPO!

Autor: Sid Sackson

Sammelspiel für 1-4 Spieler ab 8 Jahren

Fische verschiedenen Wertes werden im Meer

plaziert und jeder Spieler versucht, die meisten

gegnerischen Fische zu fangen, Tintenfisch

mit 16 und Hai mit 15 sind am wertvollsten,

gefangen können gleichwertige oder niedrigere

Fische werden, gezogen wird nur gerade, nicht

diagonal und gefangen wird durch auf die Fische

ziehen.

DAS KOFFERKARUSSELL

Autor: Hermann Huber

Merk- und Zählspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

Die Koffer werden gepackt, aufs Laufband

gestellt und dann werden Gepäck und Figuren

bewegt. Wer immer glaubt, daß Koffer und sein

Besitzer beisammen stehen, öffnet den Koffer

und nimmt sich den Inhalt, wer am Ende die

meisten Punkte hat, hat gewonnen.

DIE KLEINEN BIBER BAUEN EINEN DAMM

Autor: J. Elias

Würfel- und Laufspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Die Biber am Fluß gehen ihrer üblichen

Beschäftigung nach, sie bauen Dämme,

aber diesmal müssen sie sich beeilen, denn

es regnet und sie wollen ihr Gebiet vor den

Überschwemmungen schützen und das geht

nur, wenn der Damm fertig wird und alle Biber

zusammenhalten.

GRAND NATIONAL DERBY

Autor: Reiner Knizia

Kartenspiel mit Rennthema für 3-5 Spieler ab 12

Jahren

Wettspiel mit Karten, zuerst werden

die Wettsteine plaziert und dazu die

Geschwindigkeitskarten gespielt, nach jeder

Hürde sprich Zwischenwertung scheidet das

schwächste Pferd aus.

IMAGINE

Wortschatzspiel

für 3-6 Spieler ab 12 Jahren

von James & John Coburn und Paul Toyne

Zu vorgegebenen Themen müssen Geschichten erzählt werden, in denen das gesuchte Wort versteckt wird, die Mitspieler tippen auf die versteckten Worte, für richtig erratene Worte gibt es Punkte für die Spielfigur, wer als erster das Zielfeld erreicht, gewinnt.

OSTINDIEN COMPANY

Autor: Jean Vanaise

Taktikspiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren
Fünf Schiffe machen sich in Ostindien mit Seide, Gewürzen, Tee und Reis auf den Weg, rund ums Kap der Guten Hoffnung geht die Wettfahrt der Schiffe, denn nur drei erreichen Englands Hafen mit wertvoller Ladung.

RÄUBERWALD

Autor: Geni Wyss

Lauf- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

Der Räuber lebt im Wald und stiehlt alles was er erwischt, die Beute versteckt er auch im Wald, und für das Wiederfinden gibt es eine Belohnung. Also versuchen die Spieler möglichst viel zu finden, ohne dem Räuber zu begegnen.

SCHLOSS RABENSTEIN

Autor: Stefan Dorra

Märchenspiel für 2 - 6 Spieler ab 6 Jahren
Ein böser Zauberer hat alle Kinder im Schloß in Raben verwandelt und alles rund ums Schloß in Sumpfland, aber eine Fee verrät den Kindern, daß im Schloß 12 Zaubersteine sind. Wenn die Raben die holen können, ist der Bann gebrochen.

THE FINE ART GAME

Autor: Gerhard Kodys

Museumsspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
Der Spaziergang durch Museen wird zum Spiel, treffen sich Museumswürter und Spielfigur, bekommt der Spieler das Bild, kennt er den Künstler, den Titel, das Entstehungsjahr oder das Museum, in dem das Bild hängt, gibt es Zusatzpunkte.

WER HAT MEIN HÄUSCHEN?

Autor: Gilbert Levy / BLA

Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren
Eine ganze kleine Hundemeute von 24 Welpen spielt und läuft immer weiter fort und die Besitzer suchen jetzt ihre Lieblinge, jeder muß so schnell wie möglich die Hunde in die farblich zum Halsband passenden Häuser setzen.

ZWERGENKRÖNLEIN

Autor: Stefanie Rohner/Christian Wolf

Merkspiel für 2-6 Kinder ab 4 Jahren
Wiederum eine Variante des Memopry-Prinzips, die Zwerge sitzen beim Müsseknacken und hoffen, in ihren Nüssen auch die Zauberkronchen zu finden, aber wenn sie Pech haben, findet sich ein fauler Zwerg oder auf einen, der grade genascht hat, und das kostet wieder ein Krönlein.

* PIONEERENTERTAINMENT *

ANI-MAYHEM

Limited Edition Set 0

aus den Filmen Bubblegum Crisis, El Hazard, Ranma 1/2, Tenchi Muyo
Sammelkartenspiel von Jon Healy und Keith Pinstor
Thema japanische Comic-Filme mit Anime-Charakteren, Starter mit 75 und Booster mit 9 Karten

* PRO LIGNO *

PYRAMIDO

Positionsspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

von Reiner Knizia

Jeder Spieler versucht, von der Pyramidenbasis ausgehend, an der Pyramide hochzusteigen und als erster zwei seiner Spielsteine auf der Zielebene zu plazieren. Der Spieler am Zug kann entweder an der Basis einen Stein einsetzen, in die nächsthöhere Ebene aufsteigen oder in die nächstniedrige zurückfallen.

* PROFESSIONAL MOTOR SPORT GAMES *

NÜRBURGRING

Autorennspiel

2. Plan zum Spiel MOTORSPORT DTM

HOCKENHEIMRING, nur mit Plan, sehr schön und gut ausgeführt, in Klarsicht-Plastikrolle verpackt

* QUEEN GAMES *

MITTELERDE

Als Lizenz von ICE bringt Queen Games die deutsche Ausgabe des Sammelkartenspiels, in verschiedenen Packungsgrößen und Kombinationen.

* RAVENSBURGER *

6 KLEINE SPIELE

Autor: Heinz Meister

Spielesammlung für 2-4 Spieler von 5-12 Jahren
Eine Kollektion von 6 Spielen mit dem gleichen Spielmaterial, sie sind als Lieblingsspiel der sechs Tiere benannt, die im Spiel vorkommen, die Palette reicht von Lauf-Würfelspielen über Gedächtnisspiele zu Geschicklichkeitsspielen. Vom Format her ein handliches Reisespiel.

ACH DU LIEBER BIBER

Schiebespiel für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren

von Gunter Baars

Baumstamm-Surfen ist die bevorzugte Freizeitbeschäftigung der Biber, aber sie sollten nicht über die Wasserkante ins Naß plumpsen, denn dann gibts Minuspunkte, und auch Treibgut kann sich störend auswirken.

ALLES BANANE!

Autor: Heinz Meister

Es geht wieder einmal um Bananen im Urwald, alle gegen den Affen, eine Runde endet mit dem letzten aufgedeckten Kärtchen, wer zu dem Zeitpunkt die große Banane besitzt, bekommt eine kleine, nach fünf Runden gewinnt derjenige mit den meisten kleinen Bananen, die große wird entsprechend den aufgedeckten Kärtchen weitgereicht.

COLORAMA

Autor: Ekkehard Geister, Manfred Lehmann

Serie: Spielehits für clevere Kids

Farben- und Formenspiel für 1-6 Kinder ab 8 Jahren

Überarbeitete Neuauflage des Standard-Spiels im Ravensburger-programm, die Formen wie Kreis, Quadrat, Sechseck, Dreieck usw. müssen in die passenden Ausnehmungen eingeordnet werden, mehrere Spielvarianten sind angegeben.

DAS GROSSE EINKAUFSSPIEL

Autor: Christine Welz

Serie: Spielehits für clevere Kids

Einkaufsspiel

für 2-4 Kinder von 6-12 Jahren

Die Kinder sollen eine vorgegebene Menge von Früchten einkaufen, dabei gibt es je nach Zahl der Mitspieler noch Einschränkungen

über die Anzahl von Früchten, die man zu einem bestimmten Zeitpunkt besitzen darf, ein Ereignisfeld regelt die Verteilung der Früchte.

DAS GROSSE VERKEHRSSPIEL

Autor: Christine Welz

Serie: Spielehits für clevere Kids

Verkehrslernspiel

für 2-4 Kinder von 6-10 Jahren

Die Kinder sind als Fahrradkuriere unterwegs und versuchen als erster ihre Sendungen abzuliefern, dabei muß man sich an die Verkehrszeichen halten, taktisch planen und die Routen geschickt aussuchen, soferne nicht über Nacht die Straßenführung geändert wird.

DER SCHATZ DER MRS. JONES

Legespiel für 2 Spieler ab 7 Jahren

von Christine Welz

Schatzkarten mit Gold und Rubinen werden übereinandergestapelt, es zählen nur die durch die Lücken sichtbaren Stücke und jeder Spieler sammelt entweder Gold oder Rubine.

DER TURMBAU ZU BABEL

Puzzle mit 9000 Teilen, Luxusausführung im stabilen Karton mit beigepackter Brueghel-

Information, Fixiermittel und Vorlage. In zwei Säcken geteilt verpackt.

DIE FEUERWEHR IST DA!

Autor: Heinz Meister

Taktisches Würfelspiel für 2-4 Spieler von 6 bis 10 Jahren

Die Spieler ziehen drei Würfelzüge weit, dürfen nach jedem Zug die Richtung ändern, drei Feuerfelder ergeben eine Brandstelle, steht ein Spieler neben einem Feuerfeld, löscht er es. Für eine gelöschte Brandstelle gibt es einen Orden, sind alle gelöschte, gewinnt der Spieler mit den meisten Orden. Die drei Züge erlauben auch Hin- und Herziehen, um ein bestimmtes Feld zu erreichen.

EX & HOPP

Ravensburger

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

von Rüdiger Dorn

Jedem Spieler wird eine Farbe zugeteilt, dann legen alle jeweils eine Karte in einer der Reihen ab oder tauscht eine aus, Anzahl der Karten pro Reihe wird mit einem Punkteplättchen markiert, am Ende bestimmt die Farbe dieser Plättchen über Plus- oder Minuspunkte.

FÜNF IN EINER REIHE

Autor: Rik van Even

Würfelspiel für 2-4 Kinder von 5 - 10 Jahren

Jedes Kind bekommt auf einer Unterlage eine Bildtafel, für Hopsi, die gemeinsame Spielfigur, gibt es ebenfalls eine Tafel in der Mitte. Wer mit dem Känguruh zieht, darf dann den entsprechenden Chip auf die eigene Tafel legen, wer zuerst fünf Chips in einer Reihe hat, gewinnt, das Känguruh kann ein, zwei oder drei Felder horizontal oder vertikal ziehen, im Zug die Richtung wechseln, aber nicht zurück auf die gleichen Felder.

HOL'S DER GEIER

Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

von Alex Randolph

Zum Kuckuck, der Geier ist noch immer da, er hat sich optisch ein bißchen verändert, aber es macht noch genauso viel Spaß wie früher, um die Kartenwerte zu bieten, der Höchstbieter bekommt die (+)-Karte, der Mindestbieter die (-)-Karte und gleiche Werte heben einander auf und aus dem Spiel.

HUGO DAS SCHLOSSGESPENST

Laufspiel für 2-8 Spieler ab 6 Jahren
von Wolfgang Kramer

In der Schloßgalerie tummeln sich die Gäste und dann kommt Hugo das Gespenst aus dem Verlies die Treppe hoch, und die Gäste dürfen sich nur in freien Zimmern verstecken, aber erst wenn Hugo die Galerie betreten hat - die überarbeitete Variante für Kinder von Mitternachtsparty.

KUCK' MAL!

Merkspiel für 2-4 Spieler von 3.5 bis 7 Jahren
Die Formen werden auf dem Brett ausgelegt, jeder Spieler bekommt einen Ball aus Knetmasse. Jeder zieht ein Tierkärtchen und nimmt dann eine beliebige Form und drückt sie in seine Knetmasse. Stimmt es, gewinnt er das Bild, wenn nicht, gibt er es zurück und sucht in der nächsten Runde nach einem neuen Tier.

KUHHANDEL

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

MAUS PASS AUF!

Würfelspiel für 2 Kinder von 5 - 10 Jahren
Wieder einmal geht es in einem Spiel um Mäuse und Käse, die Maus versucht natürlich den Käse zu erwischen, aber diesmal hat sie den Mäusefänger gegen sich, der der Maus auf dem Weg zum Käse Hindernisse entgegensezt und versucht, sie innerhalb dieser Hindernisse einzufangen.

NUR MUT!

Kartenablegespiel für 2-7 Spieler ab 8 Jahren
von Jürgen P. Grunau
Die Karten ohne Rückseite werden auf drei Stapel abgelegt, wer will kann passen, oder 'Mut haben' und eine verdeckte Karte spielen, wenn sie nicht paßt, bekommt er den ganzen Stapel und muß den nun diese Karten auch noch loswerden.

PAULE PANIK

Ablegespiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren
Ablegt wird von allen gleichzeitig, auf zwei Stapel, immer eins höher oder niedriger als die liegende Karte, und immer wieder wird die Hand auf 6 ergänzt und nur nicht hektisch werden!

PLITSCH-PLATSCH PINGUIN

Balancespiel für 1-6 Spieler ab 5 Jahren
Die Pinguine müssen auf der wackeligen Eisscholle plaziert werden ohne daß alle herunterfallen, und jeder versucht natürlich der erste zu sein, der seine Pinguine aufs Eis geführt hat.

QUIZ & CO FREIZEIT

Quizfächer mit 500 Fragen & Antworten
2 oder mehr Spieler
Altersgruppe 6 - 9 Jahre
An sich gängiges Quizspiel, bei dem Ausführung und funktionelle Verpackung den Unterschied machen

SCHRECK LASS NACH!

Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren
Nette Verwandtschaft zu sich, die ungeliebten Sippenmitglieder an die anderen abtreten - es bekommt derjenige die Karte, der mit seiner ausgespielten Karte das vorher festgelegte Limit überschreitet.

SCOTLAND YARD

Neuaufgabe
Detektivspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren
1996 im neuen Kleid - der Klassiker wurde umgestaltet, aber in seinen essentiellen Spielzügen unverändert gelassen - auch nach so vielen Jahren noch Spielvergnügen pur.

TRESORKNACKER

Autor: Heinz Meister
Kombinationsspiel für 2 Spieler von 7-14 Jahren
Jeder Spieler hat eine Fläche mit 9 Löchern, dazu 3 Steckstifte und abwechselnd wird versucht, die vom anderen Spieler vorgegebenen Positionen der drei Stifte zu erraten. Der ratende Spieler steckt und der andere sagt klick, klick-klick oder klick-klick-klick oder nichts, je nachdem wie viele Positionen stimmen. Mastermind für Kinder.

VEGAS

Autor: Reiner Knizia
Glücks-, Knobel-, Positionsspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
Das 'große' Spiel des heurigen Jahres, Thema die Spieltische von Las Vegas, die Spieler versuchen an den unterschiedlich wertvollen Tischen mit ihren Chips die Mehrheit zu bekommen, ist ein Tisch voll belegt oder erreicht Mary Chip den Tisch, wird abgerechnet, der Spieler bekommt den Wertchip des Tisches.

WUFFI KOMM HEIM!

Lauf- und Sammelspiel für 2-4 Kinder von 3.5 bis 7 Jahren
Die Hunde laufen durch den Garten und sammeln die Knochen ein, soweit so gut und eigentlich auch bekannt. Der Gag kommt aber dann, wenn ein Hund einen Knochen im Maul hat und auf einem Feld mit der Hundeleine landet - dann zieht man nämlich die Leine aus der Hütte, legt sie dem Hündchen um den Hals und schwupp wird das Hündchen durch einen Druck auf den Kamin der Hütte zurückgezogen und darf seinen Knochen abliefern.

ZITTERPARTIE

Autor: Heinz Meister
Geschicklichkeitsspiel für 2-4 ab 5 Jahren
Auf die Grundfläche des Spielgerätes (eine Scheibe mit darin steckendem Stab) muß ein Spielstein in der erwürfelten Farbe gestellt werden, was soweit kein Problem ist, aber das ganze Gebilde muß dabei am Stab gehalten werden und mittels diesem auch an den nächsten Spieler weitergegeben werden. Für das Einstürzen des Turms gibt es einen Strafchip.

* RHINO GAMES *

SUPERROO

Autor: Maureen Hiron
Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
Herausgegeben von AGMüller
Die Karten sind mit A-H und mit 1-8 markiert, dazu je 8 Wildcards für Buchstaben und Ziffern, die Karten werden in aufsteigender Reihenfolge gespielt, geht das nicht, muß entweder eine Karte gezogen oder der Aktionsstapel benutzt werden, Ziel ist, als erster alle 8 Handkarten abzuspieren.

* ROSENGARTENSPIELE *

NEWSMAKER

Zeitungsspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
von Brita Hemme
Alle Spieler sind Zeitungsverleger, alle Bereiche des Zeitungsmachen werden eingesetzt, alle spielen gleichzeitig

* ROSTHERNE GAMES *

RING ROAD

Würfellaufspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren
von David Watts
Autos befahren einen einspurigen Kreisverkehr und verlassen den Kreisverkehr über die Ausfahrt in ihrer Farbe. Wenn der Verkehr stärker wird, ist die Straße blockiert und man stellt andere Autos auf dem Parkplatz ab, um selber weiterzukommen.

SOUTH GERMANY

Ergänzung zum System Railway Rivals / Dampfross, Karte SD Süddeutschland

THE 4-5-6 CROSS-COUNTRY RACE

Rennspiel-Prototyp für 3-6 Spieler ab 12 Jahren
von David Watts
Zuerst werden die Positionen der Kontrollstationen ausgewürfelt, die die Läufer passieren müssen, damit variiert der Rennverlauf in jedem Spiel. Auch die Bewegungen für die Läufer variieren in jeder Runde, das Rennen endet, wenn ein Spieler alle drei Läufer im Ziel hat.

WADI

Laufspiel für 3-5 Spieler ab 8 Jahren
von David Watts
Ein Wettlauf zwischen den jeweils drei Kamelen jedes Spielers zu den drei Märkten. Und natürlich laufen die Kamele schneller, wenn sie fressen können, das aber hängt wieder vom eher unregelmäßigen Niederschlag ab.

* SCHMIDT INTERNATIONAL *

1 + 2 = 3

Reihe: Disney Winnie the Pooh
Arithmetik-Puzzle für 1-4 Spieler
Kinder-Lernspiel im Zahlenbereich 1-10

KINDER-POKER

Reihe: Thats Donald!
Pokerspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren
4x8 Karten und ein Joker werden gemischt, verdeckt abgelegt und die obersten drei Karten offen nebeneinander gelegt, die Karten sollen zu hochwertigen Kombinationen zusammengestellt werden, um die Karten wird mit Chips geboten, es gibt Regelvarianten für Spieler ab 5 und für Spieler ab 8 Jahren.

POKERFACE

Reihe: Thats Donald!
Autor: Roland Siegers
Bluffspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren
Die Donaldfigur eines Spielers soll als erste den Parcours bewältigen, jeder Spieler hat drei Karten auf der Hand, spielt eine verdeckt aus und nennt eine Zahl, die anderen sagen ja oder nein, je nachdem ob sie ihm glauben oder nicht. Glauben ihm alle, darf er um die genannte Zahl ziehen, wenn nicht, gibt es Konsequenzen entweder für ihn oder die Ungläubigen.

* SCHMIDT SPIELE *

ÄRGERN MACHT SPASS!

Reihe: Goofy & Max
Autor: Roland Siegers
Laufspiel mit Würfel und Memoelement für 2-4 Spieler ab 6 Jahren
Die Steine bewegen sich nach Würfelwurf und sollen ins Ziel, aber die Steine sind zweiseitig und werden am Ankunftsfield umgedreht, und da kann plötzlich ein ganz unerwarteter Geselle zum Vorschein kommen und in ein gar nicht geplantes Ziel wandern.

DARK FORCE CAPTAIN'S DECK

2. Expansion Set zum Sammelkartenspiel mit Thema Das Schwarze Auge.

HOL'S DER TEUFEL

Autor: Roland Siegers

Kartenlegespiel für 3-5 Spieler ab 8 Jahren
36 Teufels-Karten mit den Werten 1-9, 2 Engelskarten und 48 Chips in den Werten 1 und 5 werden ausgeteilt, jeder muß eine Karte ablegen, dabei muß der Startspieler eine Karte in einer Farbe seines Nachbarn legen (laut Kartenrückseite), die anderen gleiche Werte, andere Farbe oder höherer Wert kostenlos, niedrigerer Wert kostet Chips, eine Engelskarte blockiert eine Reihe.

HÖR + SPIEL

Tier-Stimmen-Quiz

Mit dieser neuen Serie Hör + Spiel hat Schmidt Spiele in Zusammenarbeit mit der Karussell Musik & Video GmbH eine Art von hörbarem Quiz bzw. Spiel gestaltet.
In einer Packung etwa so groß wie die einer Musik-CD finden sich eine Musik-Kassette, doppelseitig bespielt und dazu 32 Karten zum jeweiligen Thema.

KISS

Partyspiel für 2-4 Spieler von 7-14 Jahren
Partyspiel für Mädchen zum Thema Jungs, reines Lauf/Würfelspiel, Spielziel fünf Küsse auf dem Freund-Foto sammeln.

MARCO POLO REISE-SPIEL DEUTSCHLAND

Autor: Wolfgang Riedesser

Reisespiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
Das Spiel verläuft in drei Etappen, in der ersten ziehen die Spieler kreuz und quer durchs Land sprich über den Spielplan und sammeln die ausgelegten Bildkarten ein, in der zweiten Etappe muß jeder Spieler zu seinen Bildkarten Fragen beantworten, ansonsten verliert er sie und in der dritten Etappe muß man noch die Heimreise schaffen, sonst kann auch der Meistwissende verlieren, wenn er keinen Flug oder keine Fähre erwischt.

MARCO POLO REISE-SPIEL FRANKREICH

Autor: Wolfgang Riedesser

Reisespiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
Analog zu Deutschland

MARCO POLO REISE-SPIEL ITALIEN

Autor: Wolfgang Riedesser

Reisespiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
Analog zu Deutschland

MARCO POLO REISE-SPIEL USA

Autor: Wolfgang Riedesser

Reisespiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
Analog zu Deutschland

MAUSEFALLE

Autor: Ingeborg Ahrenkiel, Isolde Schmitt-Menzel
Lauf- und Würfelspiel für 2-6 Kinder ab 4 Jahren
Bekannt aus der Sendung mit der Maus, wird hier die Maus über den Plan zum Käse gewürfelt, dabei gibt es aber Mausefallen, in die man tappen und Mauselöcher, in die man fallen kann.

MAUSESCHLAU & BÄRENSTARK

Autor: Ingeborg Ahrenkiel, Isolde Schmitt-Menzel
Würfelspiel für 2-6 Kinder ab 5 Jahren
Und noch ein Spiel zum 25-Jahr-Jubiläum der Maus, eine Mischung aus Quiz- und Aktionsspiel mit Zufallselement und einigen Lehr- und Lernmöglichkeiten.

MINDTRAP

Schmidt Spiele

Denksport-Spiel für 2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren
Veränderte Ausgabe

QUIZSPIEL

1000 JAHRE ÖSTERREICH

Edition ‚Das ist mein Österreich‘ von Communico GmbH

Produziert und vertrieben von Schmidt

Quizspiel zum Milleniumsjahr für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

1000 Fragen und Antworten zum Einschlägigen Themenkreis auf 100 Quizkarten, den Spielern werden Nummern von 1-5 zugeordnet, sie erhalten dann jeweils die entsprechenden Fragen.

SCHAMPUS

Partyspiel für 2 oder mehr Gläser

Thema Balance und die berühmten Pyramiden aus Champagner-Gläsern, ganz oben auf der sorgfältig geschichteten Pyramiden aus 55 Gläsern steht das rote und dann nimmt jeder Spieler reihum einfach ein Glas weg, und das rote muß oben stehen bleiben. Purzelt das rote, purzeln die anderen, ist das Spiel zu Ende und der Spieler mit den meisten Gläsern gewinnt.

SPATZ IN DER HAND

Knobel-Würfelspiel für 2-4 Kinder zwischen 5 und 10 Jahren

12 junge Spatzkinder sind aus dem Nest geflattert und sitzen im großen Busch mitten im Garten und wer zuerst drei beliebige Spatzen eingefangen und ins Nest im eigenen Garteneck gebracht hat, gewinnt.

WILLI WACKEL

Balancespiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Auf einer Plattform steht der Maler Willi Wackel und jongliert mit seinen Farbeimern, stehen ist dabei relativ, denn eigentlich steht seine Leiter, auf der ein Brett liegt, auf dem Willi Wackel sitzt und wartet, daß man ihm die Farbeimer an die Füße hängt.

* SCHÜLING SPIELENEUHEITEN *

STEIN SCHLEIFT SCHERE

Taktik-Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren
von Manfred Schülling

Das Prinzip Stein, Schere, Papier umgesetzt auf ein Brettspiel, das in mehreren Durchgängen gespielt wird.

* SCOTT MARSHALL INVENTIONS *

HITCHIKER

Autor: Scott Marshall

Monopoly-Variante mit zwei verschiedenen Siegbedingungen: entweder 250.000 auf der Bank oder 50 Millionen als Reisekasse.
Würfel-Laufspiel

* SIEBENSTEIN SPIELE *

PyraCubes

Geduldsspiel für 1 oder mehr Spieler

Autor: Jürgen Reiche

Im Leinensäckchen finden sich 10 große schöne Holzwürfel, mit verschiedenen Symbolen, aber auch leeren Flächen, und dazu eine dreieckige Grundplatte mit Dreiecksvertiefungen, in die die Würfel übereck noch verschiedenen Vorgaben hineingestellt werden können.

* SIEMENS*

TOP

Deutschland, 1996

Werbispiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
von Wolfgang Kramer und sechs Mitarbeitern von Siemens-top
Jeder Spieler ist Unternehmer und versucht zu rationalisieren und Kunden zufriedenzustellen, drei verschiedene Spielversionen

* SILVER WOLF *

TERROR

Sammelkartenspiel von Kristoffer Silver
Regel auf Karten, Booster im durchsichtigen Sackerl, Starter in der Dose, Karten werden nach vorgegebenem Schema aufgelegt. Keine Angaben zu Autor oder Firma oder ähnlichem

* SLAG-BAH ENTERTAINMENT *

XXXENOPHILE

Sammelkartenspiel für Erwachsene

2 Spieler ab 18 Jahren

Autor: Phil Foglio

Starter mit 60 Karten, Booster mit 15 Karten, Graphik entsprechend der Vorgabe ‚für Erwachsene‘

* SLEUTH PUBLICATIONS *

SHERLOCK HOLMESWEST END ADVENTURES

Autor: Gary M. Grady und Susanne O. Goldberg
Ergänzungs-Modul zum Sherlock Holmes Consulting Detective

* STEVE JACKSON GAMES *

DINO HUNT

Demonstration Edition

Familienspiel um Dinosaurier von Steve Jackson
Diese Demoversion ist für 2 Spieler gedacht, das eigentliche Spiel ist für 4 Personen und wird, mit dieser Demo-Version kombiniert, zum Spiel für 6 Personen - Thema Dinosaurier in ihren Zeitperioden.

KNIGHTMARE CHESS

Kartenspiel für 2 Spieler

von Steve Jackson

Bearbeitung des Spieles Tempete sur l'Echiquier von Pierre Clequin und Bruno Faidutti, Spielziel bleibt Mattsetzen des gegnerischen Königs, aber jeder Spieler hat Karten, mit denen er die Bewegungen der Schachfiguren beeinflussen kann.

* STONE RING GAMES * (vormals HORIZON GAMES)

QUEST FOR THE GRAIL

Sammelkartenspiel von Ian Hense, David Nalle und Paul Reeves
Thema König Artus, Starter mit 56 und Booster mit 14 Karten, im Vorjahr als Versuchsausgabe erschienen.

* STRANGE MAGIC GAMES *

MATERIAL WORLD

für 2-5 Spieler ab 12 Jahren

Die Großmächte Europas kolonisieren die Welt und errichten Handelsrouten, im Spiel entwickeln die Nationen Technologie, Militär und Reichtum und gewinnen Siegpunkte.

* STRATA MAX *

REBS & YANKS

Kartenspiel für 2 Spieler

von Max Michael

Thema Amerikanischer Bürgerkrieg, komplettes Spiel

* STRUNK GAMES *

GOLD TRAIN

Für 2 oder mehr Personen ab 6 Jahren

Autor: Jeffrey Strunk

Würfelspiel um hohe Punkteanzahlen auf einem Holzplan in Form einer Lokomotive.

* TALICOR *

REDEMPTION

Familienspiel mit Bibelthema

für 1-4 Spieler ab 8 Jahren

von Rob Anderson

Jeder Spieler ist eine Bibelfigur und versucht, als erster die Gefangenen zu befreien.

* THUNDER CASTLE GAMES *

HIGHLANDER MOVIE EDITION

Sammelkartenspiel für 2 Spieler

von Mike Sager

Erste Erweiterung zu Highlander The Card

Game, auch allein zu spielen, Starterdeck und Boosterpacks.

* TOPPS *

KILLER INSTINCT

Unter Lizenz von Nintendo,

Sammelkartenspiel von Shane Lacy Hensly,

Michael W. Mikaelian und Greg Gorden

Starter mit 60 und Booster mit 12 Karten

* DIRK TROYAT SPIELE *

HIMALAYA EXPEDITION

Laufspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

von Dirk Troyat

Himalaya Expedition spielt die Besteigung eines Gipfels im Himalaya nach, jeder Spieler verkörpert eine Zwei-Mann-Seilschaft und alle Spieler versuchen gemeinsam, den Berg zu bezwingen, bevor der Winter anbricht.

* TSR *

DRAGON DICE GAME BATTLE GROUND

Zubehör zum Würfelsammelspiel

von Lester Smith und Steve Miller

Lava Elf Mat, in der Farbe der Lava Elfen Würfel, es gibt insgesamt 5 solche Spielflächen in den Farben der fünf im Spiel vertretenen Völker.

DRAGON DICE GAME DRAGON SHIELD

Zubehör zum Würfelsammelspiel

von Lester Smith und Steve Miller

Erweitert das Spiel um um 50 Zaubersprüche und 50 Counter und ein Buch zur Hintergrundgeschichte von Dragon Dice.

DRAGON DICE GAME FIREWALK

Kicker Pack 2 zum Würfelsammelspiel

von Lester Smith und Steve Miller

Enthält sogenannte Firewalkers, rot-blau gefleckt, als zusätzliche Kraft im Spiel, insgesamt sieben 6-Seiter und einen 10-seitigen Monsterwürfel.

DRAGON DICE GAME THE FERAL

Kicker Pack 4 zum Würfelsammelspiel

von Bil Slavicsek

Enthält sogenannte Ferals in gold und blau als

zusätzliche Kraft im Spiel, insgesamt sieben 6-Seiter und einen 10-seitigen Monsterwürfel.

DRAGON DICE GAME UNDEAD

Kicker Pack 3 zum Würfelsammelspiel

von Lester Smith und Steve Miller

Enthält sogenannte Undeads, creme-schwarz gefleckt, als zusätzliche Kraft im Spiel, insgesamt sieben 6-Seiter und einen 10-seitigen Monsterwürfel.

DRAGONLANCE FIFTH AGE

1148, USA, 1996

von William W. Connors und Sue Weinlein Cook Fantasy-Rollenspiel innerhalb des Dragonlance-Themenkreises, mit Fate-Karten

SPELLFIRE MASTER THE MAGIC

FOURTH EDITION

Neu zusammengestellte vierte Auflage in 2 verschieden verpackten Starterdecks, die zusammen verkauft werden, ein Packung schwarz, die andere rot.

SPELLFIRE

BIRTHRIGHT

Booster Pack Set 9

Ergänzung zum Sammelkartenspiel, 12 Karten

SPELLFIRE

DRACONOMICON

10. Expansion

Ergänzung zum Sammelkartenspiel, 12 Karten

SPELLFIRE

RUNES & RUINS

Booster Pack Set 8

Ergänzung zum Sammelkartenspiel, 12 Karten

SPELLFIRE

NIGHT STALKERS

Booster Pack Set #11

Ergänzung zum Sammelkartenspiel, 12 Karten

* THE UNITED STATES PLAYING CARD

COMPANY *

THE X FILES

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler

von Ron Kent und Duncan Macdonell

Zur gleichnamigen Fernsehserie, Starterdeck mit 60 Karten, Booster mit 15 Karten

* TWO GUYS MAKING CARD GAMES *

WYRM WARS

Kartenspiel für ? Personen

von Samuel Bromet

Fantasy-Kampfspiel mit Karten, Sieger in Auseinandersetzungen gewinnen Punkte, am Ende gewinnt die höchste Punktezahl.

* UNIVERSAL GAMES *

SOLARQUEST

Spiel mit Weltraumthema, Kanada

2-6 Spieler ab 8 Jahren

Vor dem Hintergrund der Apollo 13 Mission geht es um ein Monopol im Sonnensystem

* US GAMES SYSTEMS *

TAKE 6

Kartenspiel für 2-10 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Amerikanische Ausgabe von 6 Nimmt!

WIZARD

Autor: Ken Fisher

Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren

Mit Bietmechanismus um die Anzahl Stiche, die

man machen wird, in der ersten Runde hat man eine Karte, in der zweiten 2 usw.

WYVERN CHAMELEON

Expansion zum Sammelkartenspiel

von Mike Fitzgerald

8 Karten im Booster

WYVERN KINGDOM

Expansion zum Sammelkartenspiel

von Mike Fitzgerald

8 Karten im Booster

* VENICE CONNECTION *

FANTASMI

Serie: giochi d'autore

Autor: Alex Randolph

Neuaufgabe von ‚Geister‘ in italienischer Sprache, im neuen Verlag von Alex Randolph

INFERNO

Serie: giochi d'autore

Kartenspiel von Renato De Rosa

für 2-6 Spieler

Die Spieler sind Teufel, die sich zum Ausverkauf der Bösen Seelen der Geschichte eingefunden haben, jeder versucht sie zu ergattern.

MINI INKOGNITO

Serie: giochi d'autore

Kartenspiel für 2-5 Spieler

von Leo Colovini und Alex Randolph

Umarbeitung des bei MB erschienen Spiels INKOGNITO in ein Kartenspiel

THE VENICE CONNECTION

Serie: giochi d'autore

Legespiel für 2 Personen von Alex Randolph

Italienische Ausgabe von Venice Connection

aus dem Drei Magier Verlag, Legespiel um geschlossene Linien.

VERBA VOLANT

Serie: giochi d'autore

Wort-Legespiel von Ennio Peres

für 2-4 Spieler

Wortlegespiel mit Buchstabenkärtchen unter Verwendung des Memory-Prinzips

VERMI

Legespiel für 2-5 Spieler von Alex Randolph

Serie: giochi d'autore

Italienische Ausgabe von Würmeln (Blatz) bzw. Kameltreiber (MB)

Wer zuerst die Ziellinie mit der Gesamtlänge seines Wurms überquert, gewinnt, die Ziellinie ist aber verschiebbar.

* VSK *

TRIPJAT

Kartenlegespiel für 2 oder 3 Spieler

von Jeukuro

In diesem taktischen Kartenspiel versuchen

die Spieler, gegnerische Karten mit

eigenen einzuschließen und so zu erobern.

Eingeschlossen sind die Karten dann, wenn sie diagonal an gegnerische angrenzen.

* VIRTUAL COMPANY *

VIRTUAL

USA, 1996

Sammelkartenspiel von Matt Abrams und Ivan Weiner

Collectors Set mit 160 Basiskarten

Diese Menge reicht für 2-4 Spieler, Spielmatte beibepackt.

* WARFROG *

GOBLIN KING

Fantasy-Simulation für 2-5 Spieler von Martin Wallace
Siedler ziehens an Rand des Reiches in die Hügel, um neues Land zu besiedeln. Dort leben aber auch die Goblins, die die Siedler vertreiben wollen und die Minen überfallen, denn das Land ist gut, und die Minen voller Silber und Gold. Spielziel ist, viel Prestige zu erreichen und vielleicht Goblkönig zu werden.

MEDIEVAL EMPIRES

Entwicklungsspiel für 3-4 Spieler von Martin Wallace
Jeder Spieler kontrolliert drei verschiedene Reiche, Perioden des Friedens und der Aggression wechseln einander ab, Timing in der Entwicklung ist sehr wichtig für den Gewinn des Spiels.

* WHITE WOLF *

ARCADIA THE WYLDHUNT

White Wolf
Angesiedelt in Ardenmore, einer Welt voller veränderlicher Charaktere, besteht aus Character Pack und Story Pack. Der Character Pack enthält die dafür nötigen Karten und der Story Pack die Möglichkeiten für die Konstruktion der verschiedensten Charaktere.

RAGE THE WAR OF THE AMAZON

Limited Edition Supplement zu Rage
Nach dem Spiel Werewolf: The Apocalypse
10 Karten
Drittes Erweiterungs-Set zum Sammelkartenspiel RAGE

* WINSOME GAMES *

CAMPAIGN TRAIL ,96

Wahlkampfspiel von Jeffrey Groteboer für 2-10 Spieler ab 12 Jahren
Spiel zum Thema amerikanischer Wahlkampf, nicht verwandt mit dem gleichnamigen Spiel aus 1983 von Game Designer's Workshop.

DAMN THE TORPEDOES!

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren
Autor: John Bohrer
Thema Seeschlachten im Amerikanischen Bürgerkrieg

ROCKY MOUNTAIN RAILS

für 2-6 Spieler
Ergängung zu Rocky Mountain Rails bzw. Tracks to Telluride

TELLURIDE

Eisenbahnspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren von John Bohrer
Deutsche Ausgabe von Tracks to Telluride

TRACKS TO TITICACA

Eisenbahnspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren von John Bohrer
Spiel um den Bau von Eisenbahnlinien in den Anden von Peru, zwischen 1870 und 1930

TRAINSPORT

Eisenbahnspiel von Franz Bayer und Thomas Hüttner
3-5 Spieler
Konkurrierende Eisenbahnlinien bedienen Österreich, mit Brücken-Linien in die Nachbarstaaten.

U.S. RAILS

Eisenbahnspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren von John Bohrer
Ergänzungsset zum Avalon-Hill-Spiel Rail Baron, kein selbständiges Spiel.

* WINNING MOVES *

25 WORDS OR LESS

Wortspiel für 4 oder mehr Spieler ab 12 Jahren
Tabu-Variante, 25 Stichworte dürfen höchstens genannt werden, und das binnen einer Minute, dann müssen alle fünf gesuchten Worte auf der Karte genannt sein. Und mit Stichworten ist alles gemeint, jedes einzelne Wort, also ist es besser für Zebra ‚gestreiftes Pferd‘ statt ‚afrikanisches gestreiftes Tier‘.

JUDGE ,n' JURY

Spiel zum Thema Gerichtsverhandlungen für 2-4 Spieler oder Teams, für Erwachsene
Auf Kassetten sind 100 echte Fälle erzählt, nach Anhören des Falls entscheiden die Spieler über schuldig oder nicht schuldig der Angeklagten, können aber auch plötzlich selber der Angeklagte sein.

PRICELESS

Ein Spiel um Besitztümer
Die Spieler beginnen mit Blankoschecks, die im Laufe des Spiels wertvoller werden, der Wert jedes Stückes hängt auch davon wie, wie gut es zu anderen Stücken die man schon hat, dazupassen.

RAJ

Versteigerungsspiel für 2-5 Spieler ab 13 Jahren von Alex Randolph
Hol's der Geier für den amerikanischen Markt in einer Variante, in der um Plättchen mit Münzabbildungen und Schlangen geboten wird, die Schlangen bringen die Minuspunkte.

SkyCapers

Stapelspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Rene Soriano
Immer zwei Stücke passen zusammen und so kann man Türme bauen, wirklich punkten kann man aber nur, wenn man Capers riskiert, den Transfer von einem wackeligen Gebäude auf ein anderes.

ULTIMATE RUMMY

Rummy-Variante für 2-6 Spieler ab 12 Jahren
Jede Hand erfordert größere Ablagen, entsprechend den Rummy-Regeln, ein Rad legt die benötigten Auslagen fest.

*WIZARDS OF THE COAST *

BATTLETECH

Sammelkartenspiel zum Battletech-Szenario von Richard Garfield
Starterdeck mit Karten und 2 Würfeln, auch in Boostern zu 15 Karten, Schlachtenszenarios

EVERWAY SPHEREWALKER

90 Karten als Ergänzungsmaterial zum Rollenspielsystem Everway, gepackt in Booster zu 10 Karten.

MAGIC DIE ZUSAMMENKUNFT

EINFÜHRUNGSSET FÜR ZWEI SPIELER
Wizards of the Coast
Sammelkartenspiel für 2 Spieler ab 12 Jahren
Vorsortierte Decks á 60 Karten für 2 Spieler mit einer Spielanleitung samt Erklärungen für jeden der beiden Spieler

MAGIC THE GATHERING

ALLIANCES
Autor: Richard Garfield
Deckmaster Serie
Expansion-Booster mit 12 von mehr als 140 Karten, prinzipiell gedacht als Erweiterung von ICE AGE, aber auch mit dem Grundspiel von Magic the Gathering spielbar.

MAGIC THE GATHERING

MIRAGE / TRUGBILDER
Wizards of the Coast
WOC6521, USA, 1996
2. Selbständige Expansion, kann allein oder mit allen anderen Magic-Ausgaben gespielt werden.
Mirage erzählt die Geschichte von Jamuraa, einer tropischen Welt am Äquator von Dominaria, einem der Planeten im Multiverse von Dominia.
Mirage ist die insgesamt 10. Expansion und besteht aus mehr als 300 Karten.
Starterdeck zu 60 Karten und Booster zu 15 Karten, mit fünf verschiedenen Verpackungen.

MAGIC THE GATHERING

QUICK START SET RIVALS
Anfängersset mit vorselektionierten Decks und vorgegebenem Spielablauf zur Einführung in das Spiel, zwei weitere derartige Sets mit anderem Spielverlauf sind geplant.

MAGIC THE GATHERING

PRO TOUR COLLECTOR SET
INAUGURAL EDITION
Limitierte Auflage, #15893 von 20000
Die Decks der Viertelfinal-Teilnehmer am Inaugural Tournament New York City 1996, mit Erklärungen und Kurzbiographie der Spieler: Michael Loconto (I), Eric Tam (II), Bertramnd Lestrée(III), Shawn Regnier (IV), Leon Lindbäck (V), George Baxter (VI), Preston Poulter (VII) und Mark Justice (VIII)

NETRUNNER

Autor: Richard Garfield
Deckmaster Serie
WOC 6201 und 6202, USA, 1996
Sammelkartenspiel zum Thema Cyberpunk von Talsorian Games, Starterpack enthält 60 Karten Corporate Deck und 60 Karten Runner Deck.
Booster mit 15 Karten.

VAMPIRE

ANCIENT HEARTS
Sammelkartenspiel für 2 Spieler von Richard Garfield
2. Expansion zum Sammelkartenspiel

* WOLFSGRUBER SPIELE *

HISTORY CARD'S

Würfel-Karten-Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Ewald Wolfsgruber
18. JH. Erbschaftskriege
Im Plastikumschlag zum Selberbasteln, jeder hat Spielkarten mit unterschiedlichen Eigenschaften, mit denen eine möglichst schlagkräftige Armee aufgebaut werden soll, um den Erbschaftskrieg zu gewinnen.

* ZMK *

TOLLE TANTEN TANZEN TANGO

Schweiz
Autor: Markus Imthurn
Lernspiel um Sprachgewandtheit mit Karten, die zu Sätzen ausgelegt werden

* ZOCH SPIELE *

BAMBOLEO

Balancespiel von Jacques Zeimet

2-7 Spieler ab 6 Jahren

Ein Sockel wie ein Baumstamm, darauf eine Korkkugel, auf dieser eine Platte auf der Platte mehr als 30 Bausteine in verschiedenster Form

- zuerst muß man all dies ins Gleichgewicht bringen und dann einzeln die Steine wegnehmen, ohne die Balance zu stören.

Faszinierend und wunderschön!

* ZOPP COMPANY *

ZOPP

Fußballsimulation für 2 oder 4 Spieler ab 8 Jahren

von Anton Karger

Pfischigogerln in Luxusausführung mit Transportbehälter

