

# Spiele Almanach 1998

**zusammengestellt von Dagmar de Cassan**

Diese Zusammenstellung soll einen Überblick über die uns bekannten Neuerscheinungen und Neuauflagen des Spielejahrgangs 1998 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 (Ausnahmen möglich) reine CoSims und auch Lernspiele für Kleinstkinder sowie Beschäftigungs- und Hobby-Spiele mit bekannten Prinzipien.

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

\* 2F-Spiele \*

## FRIESEMATENEN

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 14 Jahren von Friedemann Friese  
Satirisches Sammelkartenspiel, im Grundspiel 60 von 200 Karten, Für Siegpunkte ersteigert man Statussymbole, für Geld muß man Fabriken ersteigern oder Aktionskarten kaufen. In den Erweiterungssätzen sind wieder je 60 Karten enthalten.

\* ABACUS SPIELE \*

Bretonenboule  
Weiße Serie  
Aktionsspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Franz-Josef Lamming  
Holzausführung

## CANYON

Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren von F. Herschler  
Englischsprachige Ausgabe, in USA bei Rio Grande Games, nur Abacus-Logo

## COSMIC EIDEX

Kartenspiel für 3 Spieler von Avery/Quaife und Benno Hugentobler  
Jassvariante, nur für 3 Spieler, laut Aussage auf Schachtelrückseite gewöhnungsbedürftig.

## EIN SOLCHES DING

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Urs Hostettler  
Neuauflagen, Gesamtkartenzahl geteilt in „Ein solches Ding“ und „Noch ein solches Ding“, mit beiden Packung für 8 Personen spielbar

## LANDLORD!

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Friedemann Friese  
Englischsprachige Ausgabe, in USA bei Rio Grande Games, nur Abacus-Logo

## NOCH EIN SOLCHES DING

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Urs Hostettler  
Neuauflagen, Gesamtkartenzahl geteilt in „Ein solches Ding“ und „Noch ein solches Ding“, mit beiden Packung für 8 Personen spielbar

## SAMARKAND

Wirtschaftsspiel für 2-5 Spieler ab 9 Jahren von Sid Sackson  
Überall als Nachfolgespiel von Bazaar II bezeichnet (gemeint ist damit die Schmidt-Ausgabe 1988 von Bazaar). Die Spieler ziehen über den Plan, immer ein Feld weit in eine der vorgegebenen Richtungen, bei den Nomaden muß man ein Gastgeschenk geben und kann tauschen, in der Oase muß man kaufen und in den Städten verkaufen, wer das nicht kann, zahlt Strafe, wer zuerst 500 Piaster besitzt, beendet das Spiel und gewinnt.

## TICHU

Kartenspiel für 3-10 Spieler ab 10 Jahren  
Neuauflage

\* ADLUNG SPIELE \*

## DOTS

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Bernhard Naegele  
Bildkarten werden gleichzeitig aufgedeckt, alle zählen die Kugeln und bilden mit ihren Zahlenkarte die Summe, wer es am schnellsten schafft, bekommt Punkte.

## Grabsch

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren von Karsten Adlung  
Einer verteilt die Karten, die anderen versuchen so viele Tiere wie möglich zu sammeln, aber jedes Tier besteht aus drei Teilen, die gar nicht so leicht zu finden sind.

## LÖWENDYNASTIE

Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren von Hartmutter Witt  
Der kleine Löwe muß, um König zu werden, in der Familiendynastie aufsteigen und auch heiraten, andere wollen das verhindern und den Löwen fangen, aber mit passender Karte kann man sich wieder befreien

## Maskenball

Kartenspiel für 5-12 Spieler ab 10 Jahren von Zoltán Aczél  
Gäste sind geladen, auf ein Zeichen legen alle los. Sie geben sich zu erkennen, sollen andere erraten und später noch wissen, wer welcher Gast ist.

## Schlauer Bauer

Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 6 Jahren von Michael Schacht  
Bauer Florian läßt die Tiere auf die Weide und die nutzen die Gelegenheit und verstecken sich, aber natürlich sollen alle wieder geordnet in die Ställe.

## VERRÄTER

Kartenspiel für 3-4 Spieler ab 12 Jahren von Marcel-André Casasola Merkle  
Im Hochland streiten zwei konkurrierende Fürstentümer um Einfluß auf die Landstriche, die Spieler sind Söldner, die sich mal für das eine, mal für das andere Haus engagieren.

## TITANIC DER MYTHOS

Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Bernhard Naegele  
Die Titanic versinkt Stück für Stück und Runde pro Runde, die Spieler versuchen mit Rettungsbooten zu punkten, sind diese jedoch überbelegt, gibt es Minuspunkte.

\* AGNUS VERLAG \*

## BURGEN AM TEUFELSBACH

Wirtschaftsspiel für 2-5 Spieler von Markus Reisinger  
Ein mittelalterliches Spiel samt einwöchigen Gelagen um Prestige und Geld, dabei sind Stiftungen besonders gut fürs Geld.

Friedensreiter zwischen Münster und Osnabrück  
Transportspiel für 3-6 Spieler von Markus Reisinger

Es geht um Verhandlungen zum Westfälischen Frieden, als reitender Bote sammelt man Depeschepunkte.

## Grabung im Tal der Könige

Kartenspiel für 3-6 Spieler von Markus Reisinger  
Museumsvertreter ersteigern Grabungskonzessionen, maximal 30 gibt es davon, wissenschaftliche Auswertungen bringen ebenfalls Siegpunkte.

\* AMIGO \*

## AD&D STARTER-SET

Mit Amigo- und TSR-Logo, darunter Wizards of the Coast. Starterband zum Rollenspiel in deutscher Sprache, mit Spielerband, Spielleiterband, Monsterband und Abenteuerband, dazu Sichtschirm, Charakterkarten, Charakterbögen, sieben verschiedene Abenteuerwürfel

Der Tiger ist los ....

Lauf-/Würfelspiel mit Kooperativ-Element für 2-4 Kinder ab 5 Jahren von Edith Schlichting  
Die kleinen Tigerbabies wollen die Welt erkunden, und heute war der Wärter schlampig und hat die Tür offengelassen. Wenn die Kinder es schaffen, alle Tore zum Zoo zu schließen, bevor ein Baby entkommt, haben alle gemeinsam gewonnen.

## Elfenland

Reisespiel mit Fantasy-Thema für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Alan R. Moon  
Als "Elfenroads" war dieses Spiel schon in Alan Moons Eigenverlag "White Wind" ein großer Erfolg und hat nun erfreulicherweise den Weg in einen großen Verlag gefunden. Die Spieler sind Reisende, die versuchen, möglichst effizient durch Elfenland zu reisen und möglichst viele Ortssteine zu sammeln.

## EXXTRA

Würfelspiel von Reiner Knizia für 3-6 Spieler ab 8 Jahren  
Man benutzt Würfel, um die eigene Figur weiterzuziehen, man darf beliebig würfeln, solange kein x erscheint, und kann noch dazu die Würfel der Mitspieler aus dem Spiel werfen. Nett und schön gemein!

## Hornochsen

Kartenlegespiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Wolfgang Kramer  
Die Hornochsen aus 6 Nimmt! haben nun ein eigenes Spiel, auf den 104 Karten gibt es sie als grüne Plus- und rote Minuspunkte. Es liegen wieder Kartenreihen auf dem Tisch, wer die 5. Karte in einer Reihe legt, muß alle Karten nehmen. Man kann auch mehrere Karten aus der Hand ablegen, es wird aufsteigend angelegt, dabei muß die Kartennummer höher sein als die Endnummer dieser Reihe und niedriger als die Endnummer der linken Nachbarreihe.

La Isla Bohnita  
Kartenspiel für 2-7 Spieler ab 12 Jahren von Uwe Rosenberg,  
Spielefamilie: Bohnanza  
Mit La Isla Bohnita geht der Bohnenanbau aufs Wasser, die Bohnen müssen nicht mehr sofort verkauft werden, sondern können auf Schiffen zwischengelagert und transportiert werden, um später einen höheren Profit einzubringen. Aber wo Handelsschiffe sind, sind natürlich die Piraten nicht weit, die die Bohnen in ihren Besitz bringen möchten. Nur mit dem Grundspiel verwendbar, bei mehr als 5 Spielern braucht man auch das Bohnanza- Erweiterung-Set.

YOYO  
Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren von Hanno und Wilfried Kuhn  
Die Karten müssen entweder aufsteigend von 1 bis 20 oder absteigend abgelegt werden, die Reihenfolge hängt von der Kartenfarbe ab, blau aufsteigend, rot absteigend, bei gelben Karten geht's drunter und drüber, wer keine Karten mehr hat, gewinnt.

ZIRKUS FLOHCATI  
Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 7 Jahren von Reiner Knizia  
Die Spieler sollen möglichst viele Karten für möglichst viele Punkte sammeln. Aus einer Kartenreihe darf ein Spieler eine Karte aussuchen, um ein Trio zu bilden, er darf auch zusätzliche Karten aufdecken und anlegen, um seine Chancen zu verbessern, aber wenn eine Karte kommt, die schon aufgedeckt ist, darf er keine Karte nehmen. Sind alle Karten aufgedeckt oder wird eine Gala-Vorstellung verkündet, endet das Spiel.

\* ARCHANGEL ENTERTAINMENT \*

The THREE STOOGES  
Kartenspiel für bis zu 3 Spieler  
Spiel mit Attack- und Defense-Karten nach Manier der Three Stooges, wenn die letzte "Moe, Larry, Chees"-Phase vorbei ist, gewinnt der Stooze mit den wenigsten Schadenspunkten.

\* ATLAS GAMES \*

Cults Across America  
Spiel zu "Call of Cthulhu" für 2-6 Spieler ab 13 Jahren  
Von Jeff Tidball  
Das Spiel bietet der Szenarios in unterschiedlicher Komplexität und strategischen Ansprüchen, Spielziel kann z.B. sein, eine durchgehende Kette von Verrückten von Küste zu Küste zu schaffen.

SPAMMERS  
Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 13 Jahren von Jeff Tidball  
Satirisches Kartenspiel, Thema junk-mail im Internet.

\* AVALANCHE PRESS \*

AIRLINES  
Set 1 UNITED STATES  
Spiel um den Betrieb von Fluglinien für bis zu 4 Spieler ab 12 Jahren von Brian Miller  
Gespielt wird in Runden, die ein Monat Betriebszeit bedeuten. Man betreibt Gates und Zentralen auf Flughäfen, teilt Flugzeuge zu und rechnet Sitze ab.

\* AVALON HILL \*

For the People  
Simulation für 2 Spieler ab 14 Jahren von Mark Herman und Mark Simonitch  
Simulation zum Bürgerkrieg in Amerika, Lincoln gegen Jefferson Davis mit militärischen und politischen Ressourcen.

MONSTERS RAVAGE AMERICA  
Für 1 bis 4 Spieler ab 10 Jahren  
Von J.C.Connors und Ben Knight  
Jeder Spieler kontrolliert ein Monster und eine Waffengattung der US Streitkräfte und muß gleichzeitig versuchen, das eigene Monster zu stärken und die Städte vor den Monstern anderer Spieler zu beschützen, oder Monster zu fangen und nach Hollywood zu verkaufen.

\* AZA SPIELE \*

TURF-MASTER  
Pferderennspiel  
Die Pferde werden mit Karten bewegt und die führenden Pferde unterliegen einem Handicap.

\* BAMBUS SPIELEVERLAG \*

Nanuuk!  
Familienspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Günter Cornett  
Die Inuit leben auf der Eisscholle und Jagen, Risse im Eis und viele andere Gefahren erfordern taktisches Geschick, die Beute wird zu Kajaks und Schlitten verarbeitet, die bei den weiteren Jagden helfen.

\* BERLINER SPIELKARTEN \*

Blindes Huhn  
Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren von Michael Schacht  
Ausgespielt werden darf nur die rechte oder linke Karte auf der Hand, es darf nicht umgesteckt werden, man muß versuchen, möglichst wenig Blinde Hühner zu bekommen. Sieger 1997 Hippodice Spieleautorenwettbewerb.

DAVID & GOLIATH  
Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren von Reinhard Staube  
Mit den hohen Karten sticht man, aber die niedrigen Karten bringen die hohen zu Fall. Stichspiel mit Farbzwang, der Stichgewinner behält alle Karten bis auf die höchste, diese geht an den Spieler der niedrigsten Karte. Aufgenommen in die Auswahlliste zum Spiel des Jahres 1998.

\* BFM \*

Patzam  
Abstraktes Spiel für 2 Personen  
Eine Mühlevariante auf einem perspektivisch gezeichnet Kubus, dessen Eckpunkte besetzt werden.

\* BODENSEE SPIELE \*

TITANY ICEBREAKER  
Kartenspiel für 2-8 Spieler ab 6 Jahren von Robi Kolb und Ulis Greco  
Möglichst viele Passagiere sollen in den Rettungsbooten untergebracht werden, eine "Rettungsboot legt ab"-Karte schließt ein Boot für weitere Passagiere, ist kein Platz in einem Boot frei, müssen Passagiere zuerst einmal schwimmen, im Boot mit Kapitän oder Ingenieur haben dreimal bzw. doppelt so viele Passagiere Platz.

Titany to have more luck  
Familienspiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren von Robi Kolb und Ulis Greco  
Laufspiel zum Thema Titanic, die eigenen Figuren müssen möglichst schnell über Gefelder und Lifte in die Boote, Figuren der Mitspieler dürfen geschlagen werden.

\* CACTUS GAME DESIGN \*

Redemption THE WOMEN  
Expansion zum Sammelkartenspiel von Rob Anderson  
Booster mit 8 Karten, rosa, weibliche Figuren aus der Bibel

\* CHAOSIUM INC. \*

MYTHOS NEW AEON  
Sammelkartenspiel, Expansion,  
Starterdeck mit 60 und Booster mit 13 Karten

\* CHEAPASS GAMES \*

Brain BASEBALL  
Kartenspiel für 2-6 Spieler von James Ernest  
Thema Baseball, ein Spieler spielt Pitch, also eine Ziffernkarte, die anderen können einen Swing probieren, d.h. die spielen eine Karte niedriger oder gleich dem Pitch, aber höher als die bisher gespielten Swing: z.B. Pitch 7, der erste spielt 4, bleiben für die anderen 5, 6, oder 7.

FALLING  
Kartenspiel von James Ernest  
Alle fallen, jeder versucht, als letzter am Boden aufzuschlagen, jede Runde wird mit einem Geber und mehreren Spielern gespielt, der Geber spielt nicht, sondern bestimmt den Spielablauf, der Gewinner einer Runde wird der nächste Geber, die Spieler fallen und müssen versuchen, Ground zu vermeiden, alle spielen gleichzeitig.

LANDYLAND  
Werbispiel für 3-6 Spieler von James Ernest  
Loses Blatt, das Spiel verwendet Land-Karten aus Magic The Gathering, drei der fünf eigenen Steine sollen als erste ins Ziel gebracht werden

LORD OF THE FRIES  
Kartenspiel für 3-8 Spieler von James Ernest  
Nachfolgespiel zu "Give me the Brain", diesmal müssen die Zombies Essen zubereiten, um die Bestellungen zu erfüllen, und wer das schafft, wird "Lord of the Fries". Geht die Bestellung ein zweites Mal rundum, wird es leichter, sie zu erfüllen.

parts UNKNOWN  
Brett/Kartenspiel für 2-10 Spieler von James Ernest  
Die Spieler sind Ersatzteihändler für verrückte Wissenschaftler, Körperteile von Toten stehen zum Verkauf, dementsprechend problematisch gestaltet sich auch der Geschäftsablauf. Eher satirisch, so wie alle Spiele dieser Firma.

SAFARI JACK  
Kartenspiel für 2-4 Spieler von James Ernest  
Die Spieler sind auf Safari, mit einigen Karten wird ein variables Brett gelegt, dann werden Karten ausgeteilt, die Spieler vergrößern dann das Spielbrett = Landkarte, mit Endkarten = Tieren wird ein Weg beendet und es gibt Punkte, das Spiel endet wenn man eine vorgegebene Punktezahl erreicht.

SPREE! Hong Kong Edition  
Brettspiel für 3-8 Spieler von James Ernest  
Neuaufgabe von SPREE; die Spieler versuchen, möglichst effizient eine Mall auszurauben,

dabei ist es natürlich leichter die Mitspieler zu bestehlen, die Beute muß in die Autos gebracht werden, um sicher zu sein. Das Spiel enthält die Grundregeln für Spree! Und dazu Sonderregeln für die Hong Kong Edition, also hat man beide Spiele in einem.

\* CLASH OF ARMS GAMES \*

siehe Tilsit Editions

\* COMPONENT GAMES SYSTEM \*

BABYLON 5 BOARD GAME

Brettspiel zur Fernsehserie für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Von C. Henry Schulte, George T. Henne und Andrew Smith

Das Grundspiel ist für 2-4 Spieler ausgelegt und nennt sich

2258 Edition Core Set, # CB5-001, Inhalt: Earth, Minbari, Narn, Centauri

Dazu gibt es vier Starterkits, jeweils für einen Spieler, mit dem Titel

Babylon 5 Component System und den Untertiteln

2258 Edition Vorlon Empire, # CB5-551

2258 League of Worlds, # CB5-571

2259 Psi Corps, # CB5-562

2259 Shadow, # CB5-542

Weiters ein

Babylon 5 Component Game System

Reinforcement Pack #1, CB5-121

Mit 21 Karten-Hexen und 96 Tokens.

\* CWALI \*

OCTET

Ruderrennspiel

Die Spieler erwerben Zahlensteine, bilden Differenzen und dürfen auf dem entsprechenden Platz im Boot einen Mann einsetzen, mit einem Pasch kann man Besatzung in dieser Position aus anderen Booten werfen.

NASCA

Setz- und Positionsspiel

Es müssen leere Spielplanfelder eingeschlossen werden, für völlig eingeschlossene Felder gibt es Punkte.

STAPEL

Setz- und Positionsspiel für zwei Spieler von Corné van Moorsel

Analog zum Solitär-Spiel Turm von Hanoi müssen Scheiben umgesetzt werden, dabei dürfen nur Scheiben auf andere gesetzt werden, wenn sie genau eine Stufe größer sind.

\* DAS SPIEL \*

CONGA

Positionsspiel für 2 Spieler von Martin Franke  
Material Holz und Edelsteine, Mechanismus ist eine Mischung aus Mancala und Vier-in-einer-Reihe.

\* DA VINCI SPIELE \*

EINS ZWEI DREI KÄSE HOCH

Positionsspiel für 2 Spieler von Christoph Cantzler

Dreiertürme in der eigenen Farbe sollen errichtet werden, einzelne Steine dürfen dabei nicht auf leere Felder ziehen.

ESPERANZA

Familienpiel für 3-4 Personen

Thema Bergungsrechte für Planquadrate mit gesunkenen Schatzschiffen, Versorgungsbasen

und Taucher sind genauso vorhanden wie Piraten.

\* db-Spiele \*

TENDIX

Legespiel für 2 oder 3 Spieler von Dirk Henn  
Jeder Spieler versucht, eine möglichst große Differenz der oben liegenden Steine der beiden eigenen Farben zu erzeugen, gelegte Steine drehen in gerader Entfernung so viele Steine um., wie dem Wert der oben liegenden Farbe entspricht.

\* DECIPHER \*

STAR TREK

DEEP SPACE NINE Customizable Card Game Limited Edition, Starterdeck, 60 Karten, No. 179  
Booster, 9 Karten, No. 175  
Expert Level

STAR TREK THE FAJO COLLECTION

Sammlung von Karten in speziellem Ordner mit Schubert-Hülle, nur direkt bei Decipher und gesamt zu kaufen, mit Zusatzregeln.

STAR WARS

JABBA'S PALACE

Limited Edition

5. Expansion Set zum Sammelkartenspiel  
Booster mit 9 Karten

\* NORBERT DINTER \*

FLIPPEX

Positionsspiel für 2 Spieler von Marcel Turtel und Dudo Licht

Die Spielfiguren sind geometrische Körper, eine Kugel im Zentrum und je eine an den Ecken des umschließenden Tetraeders, die Figuren werden über die Kanten gekippt, Spielziel ist, die gegnerischen Figuren zu eliminieren.

Intermezzo

Steckspiel für 2 Spieler von Reiner Knizia  
Wer zuerst seine Stifte los wird, hat gewonnen, gesetzt wird abwechselnd, man darf auch alle Löcher füllen, die in gerader Linie zwischen zwei eigenen Stiften liegen.

\* DORIS & FRANK \*

Ursuppe

FRISCH ABGESCHMECKT

Erweiterung für 5. Und 6. Spieler, mit 26 neuen Genen, nicht ohne Grundspiel verwendbar.

\* Dr. F. Hein Spiele \*

Die Hausnummern von Samarkand

Solo-Legespiel von Dr. Ferdinand Hein  
Um eine Ziffernkombination müssen zwei Kartenringe gelegt werden, aneinanderstoßende Seiten müssen die gleiche Farbe haben, der Außenrand muß überall dunkelblau sein.

\* DREI MAGIER SPIELE \*

INPUT

Setzspiel für 2 oder 3 Spieler ab 10 Jahren von Sepp Engelbert Wiedmann  
Die Zahlenkarten werden von den Spielern mit farbigen Setzsteinen belegt, wer eine Karte allein belegt, bekommt die doppelten Punkte, jeder versucht möglichst viele Punkte zu erobern.

XE QUEO!

Setzspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren von Alex Randolph  
Jeder Spieler bestimmt geheim "seine" Figur, wer

es schafft mit dieser Figur im Ring zu landen, bekommt den Ring, vorausgesetzt der andere hat nicht die gleiche Figur gewählt. Wer zuerst vier Ringe erobert hat, gewinnt das Spiel.

\* EDITION PERLUHUN \*

Firmamento

Taktisches Legespiel für 3-5 Spieler ab 8 Jahren  
Von Reinhold Wittig

Legespiel mit Sternbildern, passende Kärtchen können angelegt werden, man kann sich aber auf freikaufen, dafür gibt es Klötzchen, die man zwischen Kärtchen ablegen kann, am Ende zählen die Klötzchen Minuspunkte.

Flinkes Kind und bunter Hund

Kinderspiel für 2 oder mehr Kinder ab 3 Jahren  
Von Reinhold Wittig

Linien auf einer Drehscheibe verbinden bunte Stecker, wer als erster eine den ausliegenden Chips entsprechende Verbindung findet, bekommt die entsprechenden Farbchips.

Little Mary und Mary Dowser

Wünschelrutenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren  
von Reinhold Wittig

Neuaufgabe von Mary Dowser, ein Spieler ist Mary und plziert die Wasserader, gespielt wird um Grundbesitz, am Ende gewinnt der Spieler mit dem wertvollsten Besitz. Die jeweilige Mary leitet die Versteigerungen und bekommt alle Gebote außer dem höchsten, dieses geht an die Kassa.

Ombagi

Positionsspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Reinhold Wittig

Jeder Spieler errichtet auf seiner Seite Dreiertürme, wer seine Türme als erster auf der gegenüberliegenden Seite wieder aufgebaut hat, gewinnt. Mit Regeln für zwei weitere Spiele.

Rauchzeichen

Landfindungsspiel für 2-4 Spieler von Reinhold Wittig

Nach bestimmten Regeln werden Landschaften gelegt, handgemaltes Brett und handgemalte Legeplättchen, beides von Karin Wittig. Plättchen werden eingeschoben, teilweise mit Memory-Mechanismus umgedreht, teilweise auf Risiko, erscheint eine Regenwolke, wandert der Regenstein Richtung Feuer, erlischt dieses, ist das Spiel zu Ende.

Wie Gott das Zebra schuf

Spielobjekt von Reinhold Wittig  
Skai-Plan mit Schwarz-Weiß-Graphik, dazu ein Kristall zur Betrachtung der Planlinien. Ohne Spielregel, rein ästhetisches Spielobjekt, auch im Untertitel so bezeichnet.

\* EDITION SPIELBOX \*

DURCHMARSCH

Wettrennspiel für 2-4 Spieler von Christwart Conrad

Spielbeilage zur Spielbox 4/98  
Auf einem mit Spielkartenbildern bestückten Brett wird nach Ausspielen von Spielkarten entsprechend den durch die Karten vorgegebenen Möglichkeiten gezogen. Wer zuerst mit seinen Figuren die Gegenseite erreicht, gewinnt.

SALVATORE UND DER ESEL

Spielbeilage zu Heft 2/98 der Spielbox  
Kartenspiel für 2 Personen von Hartmut Kommerell  
Erstabdruck in "Spiel & Autor"  
Die Spieler versuchen den Gegner nach Hause



DUNE JUDGE OF THE CHANGE  
Expansion zum Sammelkartenspiel  
für 2 Spieler von Owen Seyler und Christian  
Moore  
3 Starterdecks zu 60 Karten:  
Spice Miners Guild, # 6522  
Smugglers, # 6526  
Water Sellers Union, # 6524  
3 Boosterpacks zu 15 Karten:  
Chapter 1, # 6523  
Chapter 2, # 6525  
Chapter 3, # 6527

Legends of the Five Rings  
SCORPION CLAN COUP  
Expansion zum Sammelkartenspiel für 2 Spieler  
von David Seay  
2 verschiedene Starterdecks zu 60 Karten,  
#5552:  
Lion Clan Deck  
Scorpion Clan Deck  
3 verschiedene Booster zu 11 Karten, Destiny  
Pack # 5553  
Scroll number 1  
Scroll number 2  
Scroll number 3

Legend of the Five Rings  
Jade Edition  
Expansion zum Sammelkartenspiel  
von David Seay  
12 verschiedene Starter  
Booster 15 Karten Destiny Pack 5558

RAGE Across Las Vegas  
Neuaufgabe des Sammelkartenspiels  
von Luke Peterschmidt, Mike Tinney und  
Stephan Wieck  
Verschiedene Starterdecks, jeweils 2 sollen  
monatlich erscheinen.  
Bisher erschienen:  
Get of Fenris, #9518  
Wendigo, #9518  
Dazu  
Booster "Phase 1", #9519  
Booster "Phase 2", #9535

STAR TREK THE NEXT GENERATION  
COLLECTIBLE DICE GAME  
FIRST CONTACT BORG SPHERE  
Sammelwürfelspiel für 2 Spieler von Dan Verssen  
Booster Set #2  
10 Würfel pro Packung

STAR TREK THE NEXT GENERATION  
COLLECTIBLE DICE GAME  
Galaxy Class Federation Starship  
Sammelwürfelspiel für 2 Spieler von Dan Verssen  
Starter Set für einen Spieler  
25 Würfel pro Packung

STAR TREK THE NEXT GENERATION  
COLLECTIBLE DICE GAME  
Vor'cha Klingon Attack Cruiser  
Sammelwürfelspiel für 2 Spieler von Dan Verssen  
Starter Set für einen Spieler  
25 Würfel pro Packung

\* FLEER / SKYBOX \*

OVERPOWER Classic  
Expansion zum Sammelkartenspiel  
Booster mit 9 Karten

\* Flitzebogen \*

JUNGLE JAM  
Reaktionsspiel  
Erscheinen zwei gleiche Symbole auf den Karten,  
muß man nach dem Totempfahl in der Mitte  
greifen.

\* franjos \*

DIE DREI  
Spielesammlung für 1 oder 2 Spieler ab 10  
Jahren von Alex Randolph ,  
Drei Spiele in einer Schachtel, Hepta, Pegs,  
und Tedrods, Hepta und Pegs waren schon  
veröffentlicht, Tetrods nur als Spielbeilage.

\* freundin \*

Ottifanten Raus!  
DAS GROSSE WEIHNACHTSSPIEL  
Freundin  
Spielbeilage zu Adventheft 1998  
Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Variante mit  
Ottifanten-Figuren von Otto Waalkes

\* FUN DA MENTAL GAMES \*

DOUBLE DOG DARE  
Komplett-Set  
Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler  
Von Ian Young  
Mit 6 Elementen - Wind, Wasser, Erde, Feuer,  
Spezialkarten und Orbit-Karten - wird nach dem  
Stein-Schere-Papier-Prinzip anhand der Power-  
Struktur gespielt, wer als letzter noch Karten hat,  
gewinnt.

\* F.X.SCHMID \*

Alles futsch!  
Versteigerungsspiel für 2-5 Spieler ab 12 Jahren  
von Hermann Huth  
Das Thema sind gutsituierte Menschen und ihre  
Designerobjekte, natürlich alles Einzelstücke,  
mühsam ersteigert. Doch dann tauschen reihum  
mehrere Exemplare des angeblichen Unikats  
auf und wer dann nicht an Mitspieler verkaufen  
kann, ohne allzuviel zu verlieren, geht pleite, und  
dann gewinnt von den andern der, der noch das  
meiste Geld hat.

Basari  
Handelsspiel für 3-4 Spieler ab 10 Jahren von  
Reinhard Staube  
Trotz des Namens und des Motivs hat das Spiel  
keine Ähnlichkeiten mit seinem Vorläufer, jeder  
Spieler versucht möglichst viele Edelsteine der  
verschiedenen Sorten zu ergattern, jeder am Zug  
würfelt und wählt geheim eine Aktion, haben  
zwei die gleiche Aktion gewählt, muß verhandelt  
werden, Handelsware Edelsteine.

DENKSTE!  
Laufspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Von Gerhard Wieser  
Ein Spieler stellt eine Zahl auf der Go-Card ein,  
sein rechter Nachbar stellt auf der Stop-Card  
auch geheim eine Zahl ein, der Spieler darf  
ziehen, wenn die Zahlen nicht übereinstimmen,  
zum Wechsel in die nächste Ebene erfolgt über  
das eigene Startfeld, in der zweiten Ebene  
benutzt der Stop-Spieler beide Scheiben, in  
der dritten Ebene alle drei, also hat eine immer  
größere Chance den Spieler zu stoppen. Wer das  
Zentrum als erster erreicht, gewinnt.

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

EX & HOPP  
Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von  
Rüdiger Dorn  
Neuaufgabe in neuer Verpackung durch  
Verschiebungen zwischen Ravensburger und  
F.X.Schmid

FIASKO  
Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von  
Reinhard Staube  
Neuaufgabe in neuer Verpackung durch  
Verschiebungen zwischen Ravensburger und  
F.X.Schmid

FOR SALE  
Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren von  
Stefan Dorra  
Neuaufgabe in neuer Verpackung durch  
Verschiebungen zwischen Ravensburger und  
F.X.Schmid

Hol's der GEIER  
Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren von Alex  
Randolph  
Neuaufgabe in neuer Verpackung durch  
Verschiebungen zwischen Ravensburger und  
F.X.Schmid

KUHHANDEL  
Karten-Versteigerungsspiel für 3-5 Spieler ab 10  
Jahren von Rüdiger Koltze  
Neuaufgabe in neuer Verpackung durch  
Verschiebungen zwischen Ravensburger und  
F.X.Schmid

Lucky Five  
Karten/Würfelspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren  
von Heinz Meister  
Man wettet mit Chips, daß mit den Würfeln,  
die die Karte vorgibt, ein bestimmtes Ergebnis,  
erreicht wird, am Ende gewinnt die höchste  
Gesamtpunktzahl.

PEPPER  
Kartenspiel für 3-9 Spieler ab 10 Jahren von  
Michael Kiesling und Wolfgang Kramer  
Je nach Spieleranzahl kommen verschieden viele  
Farben und Karten ins Spiel, jeder hat 12 Karten,  
die 1er = Pepper bringen am Ende Minuspunkte,  
jeder muß reihum eine Karte aus der Hand oder  
eine vor ihm liegende Pepper-Karte spielen, es  
herrscht Farbzwang.

ZUM KUCKUCK!  
Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von  
Stefan Dorra  
Neuaufgabe in neuer Verpackung durch  
Verschiebungen zwischen Ravensburger und  
F.X.Schmid

Zoff in Buffalo  
Positionsspiel für 2-5 Spieler ab 12 Jahren von  
Christward Conrad  
Die Rinder werden zur jährlichen Versteigerung  
aufgetrieben und müssen auf den wenigen  
Weiden Platz finden - alle Spieler spielen  
gleichzeitig, man ordnet zwei Weiden je eine  
Kuhkarte zu und spielt dann gleichzeitig aus,  
nach 5 Runden endet das Spiel.

\* GALLOGLASS GAMES \*

HELL RAIL  
Eisenbahnspiel für 2-4 Spieler  
von James Kyle, Sandie Richardson und Chris  
Young  
Ein Transportsystem im Jenseits, die Spieler  
sind Eisenbahningenieure, die sich bemühen,  
möglichst viele verdammte Seelen in die Hölle zu  
befördern.

\* GAMIN \*

Charon Café au lait  
Charon-Variante mit Kaffeebohnen als  
Spielmaterial

YU

Taktisches Positionsspiel für 2 Spieler  
Von Andreas Lenz und Jens-Peter Schliemann  
In Essen zu sehen

\* GIGAMIC \*

BALLAST

Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren  
von Michael Sohre  
Neuaufgabe von "FIRE", in etwas handlicherer  
Verpackung, aber nach wie vor aus Holz.  
In einem Ring liegen verschieden dicke,  
verschieden gefärbte und unterschiedlich  
wertvolle Holzwalzen, der Spieler am Zug  
versucht eine Walze herauszuziehen, ohne daß  
sich eine andere bewegt. Schafft er es, darf  
er sie behalten, ansonsten muß er sie wieder  
zurücklegen. Es gewinnt, wer zuerst eine  
vereinbarte Punktezahl erreicht hat

QUIVIVE

Abstraktes Positionsspiel für 2-5 Spieler ab 8  
Jahren von Francis Pacherie  
Spielziel dieses schönen Holzspiels ist, die  
gegnerischen Steine hinauszuerwerfen, indem  
man sie an der Bewegung hindert. Holzchips  
werden in 3 Schichten aufgelegt, jeder beginnt  
an beliebiger Stelle, Ein Zug besteht aus einem  
Schritt in jede beliebige Richtung zum nächsten  
freien benachbarten Chip und danach dem  
Entfernen eines beliebigen Chips. Wer sich nicht  
bewegen kann, scheidet aus.

\* Glücksritter Spiele \*

FLOWER POWER

Wettrennspiel für 2-6 Spieler von Oliver Igelhaut  
Wer seine Platzierung richtig getippt hat, darf  
seinen Blumenstrauß behalten, Spielziel ist, als  
erster 6 Blumen gesammelt zu haben.

\* GOLDSIEBER \*

Der kleine Riese KASIMIR

Familienspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren von  
Rüdiger Dorn aus der Serie "Die Maxis in der  
Minibox"  
Der Riese Kasimir ist eingeschlafen und kleine  
Figuren haben ihn festgebunden, aber er  
überzeugt sie, ihn wieder loszulassen und die  
Pflöcke wieder einzusammeln, dafür gibt's  
Punkte auf dem kunterbunten Spielplan.

EDISON & CO.

Rennspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren von  
Günter Burkhardt  
Ein Spiel um ein Wettrennen der verrückten  
Maschinen, Karten bestimmen das Fahrzeug,  
die Zugweite und die Richtung, aber jede dieser  
Karten spielt ein anderer Spieler aus - ein sehr  
interessanter Mechanismus, denn wer keine  
passende Karte spielen kann, beendet das Spiel.

FOSSIL

Sammelspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von  
Klaus Palesch  
Die Fossilien im Spiel bestehen aus 9 Teilen  
unterschiedlicher Wertigkeit, sie werden beliebig  
am Plan verteilt und man zieht einen der Steine  
auf ein Plättchen, das man nehmen möchte und  
zahlt dafür so viele Punkte von der Zählleiste wie  
man besetzte Felder gezogen ist. Man bekommt  
den Wert der Kärtchen mal Anzahl der Kärtchen  
im Besitz gutgeschrieben, sobald ein Fossil

vollständig eingesammelt ist.

GRUSEL-WUSEL

Karten-Würfelspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren  
Von Oliver Igelhaut  
Ein schnelles Kartenspiel um übereinstimmende  
Kürbisgesichter auf Würfeln und Karten, wer  
dem anderen schneller die Karten zuschieben  
kann, gewinnt, sofern er richtig schaut oder der  
Gegner beim Kontrollieren Fehler macht.

IDO

Schiebe- und Positionsspiel für 2 oder 4 Spieler  
ab 12 Jahren von Bernhard Weber  
Die eigenen Steine müssen der Reihe nach  
eingesetzt, über das Brett verschoben und an  
der vorgegebenen Stelle hinausgespielt werden,  
mögliche Standorte werden durch die Steingröße  
festgelegt, ein beweglicher Rahmen verändert  
Spielfeld und Position der Steine.

KATZENJAMMER BLUES

Kartenspiel mit Versteigerungsmechanismus  
Für 2-6 Spieler ab 10 Jahren  
Autor: Reiner Knizia  
Die Spieler haben Karten auf der Hand, mit  
denen sie Karten auf dem Tisch ersteigern,  
passende Karten können abgelegt werden. Für  
Joker gibt es am Ende Strafpunkte, obwohl man  
sie sowohl zum Ersteigern als auch zum Ablegen  
benutzen kann.

Pfeffersäcke

Wirtschaftsspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren  
von Christwart Conrad  
Die Spieler bemühen sich, durch geschicktes  
Errichten von Kontoren und Ausbau bzw.,  
Erweiterung der Niederlassungen und  
Erwerb von Handelsrechten das größte  
Wirtschaftsimperium aufzubauen.

THE BLACK ROSE

MISSISSIPPI QUEEN

Erweiterung zum Spiel Mississippi Queen für 2  
bzw. 6 Spieler ab 10 bzw. 12 Jahren von Werner  
Hodel  
Mit dieser Ergänzungsbox läßt sich Mississippi  
Queen, Spiel des Jahres 1997, nun auch zu zweit  
oder zu sechst spielen. Es gibt nun Sandbänke,  
Treibholz, Flußpiraten, aber auch Kohlenlager  
entlang des Flusses und auch Passagierkabinen.

\* Graham's Games \*

Hexwrangle

Positionsspiel für bis zu vier Spieler von Maureen  
Hiron  
Erweiterung von Quadwrangle für mehr als zwei  
Spieler

\* HABA \*

BOA Bella

Tastspiel für Kleinstkinder ab 2 Jahren von  
Brigitte Pokornik  
Boa Bella hat viele bunte Holzperlen verschluckt,  
schon das Auffädeln der Perlen in die Schlange  
macht Spaß, und dann kann man tasten und  
raten, welche Perle welche ist, und die dicke  
Schlange kann dabei auch durchs Zimmer  
wandern. Karten mit Abbildungen der Holzperlen  
bringen zusätzliche Spielmöglichkeiten.

BUNTSPATZ

Würfelspiel und Knobelspiel für 2-4 Kinder ab 3  
Jahren von Rik van Even  
Die Vögel sitzen nach Farben geordnet  
und bereit zum großen Konzert auf den  
Gartenzäunen, aber wer schafft diese Anordnung  
zuerst. Jeder hat seinen eigenen Spielplan, die  
Vögel kommen in den Beutel und der Farbwürfel

geht reihum. Die gewürfelte Farbe wird gezogen  
und richtig plaziert, erscheint die Hand, wird um  
Vögel geknobbelt.

CHEESY

Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren von  
Manfred Ludwig  
Zwei Würfel sind im Einsatz, wer eine Maus  
würfelt, schnappt sich den Käsewürfel und  
schnappt sich Käse, während die anderen reihum  
versuchen, die Maus zu würfeln.

FLATTERMAX

Aktionsspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren von  
Susanne Walter  
Die Fledermäuse fliegen durch die Luft und  
ihre feinen Ohren bewahren sie vor dem  
Zusammenstoß mit Häusern, Bäumen oder Ästen  
- und die Kinder versuchen die Fledermäuse  
mit Hilfe von Schnippscheiben in die richtigen  
Himmelsfächer zu befördern.

Hamsterbacke

Sammelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren von  
Dieter Gebhardt  
Die Hamster sammeln Vorräte, beginnend in den  
Schlafhöhlen, auf dem Plan liegen abwechselnd  
1 und 1 eine Nuß und eine Möhre, je nachdem  
wie, mit wem und wo man am Ende seines  
Zuges landet, gibt es auch Säckchen, wenn  
der erste Spieler 3 Säckchen hat, endet das  
Spiel, dann gewinnt der Spieler mit den meisten  
Punkten, Nuß und Möhre bringen je einen Punkt,  
Säckchen je 3.

KAYANAK

Würfelspiel und Angelspiel für 2-4 Spieler ab 6  
Jahren von Peter-Paul Joopen  
Wie die Inuit in der Arktis sollen die Kinder  
Löcher in die Eisschollen hacken und die Fische  
fangen, die unter dem Eis schwimmen. Mit  
einem zweiteiligen Spielplan, Holzbottich für  
den Fang, Papier als Eisschicht, Eiskristallen  
und einer schönen Harpune geht es hinaus  
aufs Eismeer zum Fischfang. Das Material ist  
wunderschön, die Geschichte sehr gelungen  
umgesetzt.

Lalelu

Kleinstkinderspiel für 1-2 Kinder ab 2.5 Jahren  
von Anja Wrede  
Mit dem hübschen Material, Schäfchen Rosa  
und Schäfchen Hellblau, kann man singen und  
spielen, oder ein allererstes Regelspiel spielen:  
Wer richtig geraten hat, ob Stern oder Mond am  
Himmel stehen, darf das eigene Schaf auf der  
Himmelsleiter weiter nach oben setzen.

Lisa und Rex

Lernspiel für 2-6 Kinder ab 4 Jahren von Anja  
Wrede  
Lisa läuft nur nach links, Rex nur nach rechts, so  
lernt man Richtungen unterscheiden

Mäuse-ABC

Spielesammlung zu Buchstaben und Lesen für  
2-4 Kinder ab 5 Jahren  
Von Brigitte Pokornik  
6 Spielideen in unterschiedlichen  
Schwierigkeitsgraden für Kindergarten und  
Grundschule.

Pizza Pizza

Spielesammlung für Kinderfeste für 2-6 Kinder  
ab 5 Jahren  
Von Stefanie Rohner und Christian Wolf  
Mit Tischdecke als Spielbrett, Spielthema ist  
Pizzabacken und die entsprechenden Zutaten

#### Rund & bunt

Farbwürfelspiel für 2-6 Kinder ab 3 Jahren von Dirk Hanneforth

Im Spiel sind 13 Karten von Fahrzeugen, alle lustig und kindgerecht gezeichnet, und jedem Fahrzeug fehlen die Räder - der Farbwürfel bringt die Räder, das Rad wird immer an eine passende Farbe an einem beliebigen Fahrzeug angelegt.

#### Schäfchen, lauf!

Sammelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren von Sandra Küntzel und Karin Pennter  
Die Spieler sollen versuchen, so viele Schafe wie möglich in den eigenen Pferch zu bringen, und sie vor dem Wolf zu beschützen. Die Schafe werden durch Ziehen von Steinen aus dem Säckchen verteilt, weiß bringt ein Schaft, schwarz vertreibt eines, grau bringt den Schäfer und damit Schutz vor dem Wolf, farbige Steine bringen Schafe von den anderen Spielern.

#### Schneckenschmaus

Laufspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren von Heinz Meister  
Die Erdbeerarten werden zu einer Rennstrecke ausgelegt, jedes Kind zieht eine Schneckenkarte und nimmt sich die passende Schnecke, mit den kleinen Würfeln wird geknobelt - wer richtig rät, wie viele in einer Hand sind, darf die eigene Schnecke ziehen, tippt keiner richtig, darf der Knobler die eigene Schnecke bewegen.

#### TEDDY TIM

Spielesammlung für 2-6 Kinder ab 4 Jahren von Heinz Meister  
Vier Spiele rund um Teddy Tim, Teddies aufwecken, Farben sammeln, Farben zählen usw.

#### Ticketack

Zeitspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren von Jürgen P. Grunau  
Der kleine Kuckuck hat viel zu tun und soll daneben noch die richtige Zeit nennen, wer ihm dabei helfen kann, wird seine Karten besonders schnell los.

#### VERSCHWINDIWUTZ

Sammelspiel für 2-4 Kinder ab 5 bzw. mit Erweiterung für 7 Jahre von Heinz Meister  
Die Schweinchen sollen in den eigenen Stall gelockt werden, und nur mit der passenden Karte wechseln sie den Stall.

#### \* HARPER PRISM \*

#### ALIENS PREDATOR

USA, 1998  
Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler von Precedence Inc., Autorenteam  
3 vorkonstruierte Starterdecks zu 60 Karten: Aliens, Predator, Colonial Marines  
Booster mit 15 Karten

#### \* HANS IM GLÜCK \*

#### CHEOPS

Wirtschaftsspiel für 2-5 Spieler ab 9 Jahren von Klaus Paal  
Die Pyramiden der Pharaonen wurden mit vielen Opfern der Arbeiter und Bauern errichtet, und heute versuchen die Nachfahren der Sklaven von damals die Schätze aus der Pyramide zu holen und möglichst gewinnbringend zu verkaufen. Schneller Verkauf gibt wenig Gewinn, aber den dafür sicher, Spekulation auf höheren Erlös kann aber auch mit Totalverlust enden.

#### El Caballero

Entwicklungsspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Wolfgang Kramer und Richard Ulrich  
El Caballero ist ein eigenständiges Spiel auf der Basis von El Grande. Es geht um neue Welten jenseits des spanischen Festlandes. Die Caballeros nehmen Landregionen, Inseln und Wasserflächen in Besitz, Fischreichtum und Bodenschätze bringen Siegpunkte. Die Spieler legen Ländertafeln, kaufen Schiffe und setzen Caballeros ein. Alcalde zur Sicherung von Regionen und der Grande für eine uneinnehmbare Burg sind als Erweiterungen gleich inbegriffen.

#### Freibeuter

Positionsspiel um Piratenbeute für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Reiner Stockhausen  
Die spanischen und englischen Handelsgaleonen in der Karibik sind mit reicher Beute für die Piraten beladen, jeder Spieler setzt in seinem Zug ein Boot ein oder entert ein Schiff. Boote verringern den Anteil anderer Piraten, Schiffe entern erhöht die eigene Beute, aber nur beide Aktionen in ausgewogenem Zusammenhang bringen wirklich Gewinn.

#### König & Intrigant Players Edition

Kostenlose Erweiterung zum Spiel El Grande König & Intrigant, erarbeitet aus Spielervorschlägen für neue Karten

#### SAMURAI

Taktisches Brettspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Reiner Knizia  
Wer sich in Japan durchsetzen will, muß eine der Kräfte Priester, Adlige oder Reisbauern hinter sich haben. Auf einem mehrteiligen Spielplan mit den vier japanischen Hauptinseln müssen die Spieler durch Einsatz aller Kräfte die Mehrheit der Figuren in den Städten und Dörfern gewinnen. Und nur wer die Mehrheit in einer Art hinter seinen Sichtschirmen vorweisen kann, kommt für den Sieg überhaupt in Frage.

#### \* HERDER \*

#### Das Piratennest

Kooperatives Laufspiel für 4 Kinder ab 5 Jahren von Wolfgang Kramer  
Die Kinder müssen versuchen, vor den Piraten das Schiff zu erreichen, um gemeinsam zu gewinnen, es gibt drei Schwierigkeitsgrade, für 5-Jährige, für 6-Jährige und für das Spiel mit Erwachsenen. Treffen Figuren und Pirat zusammen, müssen die Figuren stärker sein, sonst schickt sie der Pirat zurück in die Burg.

#### \* HEARTBREAKER HOBBIES \*

#### DOOMTROOPER PARADISE LOST

Expansion zum Sammelkartenspiel von Brian Winter  
Booster mit 15 Karten

#### KULT INFERNO

Expansion zum Sammelkartenspiel von Brian Winter  
Booster mit 15 Karten

#### \* HiKu Spiele \*

#### BOA Arabica

Mancala-Variante für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Forma o colore  
Positionsspiel für 2 Personen von Francesco Rotta  
Im Spiel sind jeweils rote und blaue Quadrate und Kreise, für einen Spieler sind die Formen maßgebend, für den anderen die Zahlen.

#### \* HISTORIEN SPIELEGALERIE \*

#### BÄUERCHEN & CO

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Jean du Poel  
Jeder Spieler versucht Oberbauer zu werden und als erster einen Erbhof und einen Stall zu errichten.

#### VIA MALA

Taktisches Kooperationspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren  
Nachempfindung der Reise Heinrichs IV auf dem Weg nach Canossa über die Alpen, die Spieler haben gewonnen, wenn Heinrich IV das rettende Dorf auf italienischer Seite erreicht.

#### \* I.C.E. \*

#### DOOM CUBES

Würfelsammelspiel für 2 oder mehr Spieler von Jean Vanaise  
Booster aus 1997, aber mit zusätzlichem Combat-Würfel, Spezialausgabe für 1998

#### Middle Earth CHALLENGE DECKS

Vorkonstruierte Decks mit 110 Karten  
5 Decks in der Serie WIZARDS  
A - Stewards of Gondor (Saruman)  
B - Release the Prisoners (Alatar)  
C - Dwarven Quest (Pallando)  
D - Bargain Between Friends (radagast)  
E - Return of the King (Gandalf)  
5 Decks in der Serie RINGWRAITH  
F - Spies and Traitors (adunaphel)  
G - Marauding Brood of Uglies (Dwarf)  
H - Stealthy Tribe (Hoarmurath)  
I - Morgul Rallying Cry (Witch King)  
J - Seducing Nations of Men (Indur)

#### middle earth THE WHITE HAND

Expansion zum Sammelkartenspiel  
Von Jessica Nay-Grimm und Coleman Charlton  
Booster mit 12 Karten, Limited Edition

#### middle-earth

#### THE WIZARDS STARTER SET

Sortiertes Starterset für das Sammelkartenspiel, für 2 Personen, es gibt ein sortiertes 60-Karten-Deck "Gandalf" und ein ebensolches "Saruman", Karte, Spielerbögen, Anleitung für ein Übungsspiel

#### Warlords

Sammelkartenspiel für 2 Spieler  
von Ian Trout, Alex Shaw und Roger Keating  
Das Spiel basiert auf dem Computerspiel WORLORDS III von Strategic Studio Group  
8 Starter mit gleicher Produktnummer zu 60 Karten, von außen nicht zu unterscheiden, nur an Bild im Fenster, stellen die Basis der jeweiligen Fraktion dar, für jede Fraktion gibt es ein Deck:  
Elvialle Faction Deck  
Sirians Faction Deck  
Storm Giants Faction Deck  
Grey Dwarves Faction Deck  
Horse Lords Faction Deck  
Lord Bane Faction Deck  
Selentines Faction Deck  
Orcs of Kor Faction Deck  
Dazu Booster # 692 mit 12 Karten

#### \* JUMBO \*

#### CRAZY HARRY

Kartenspiel für 2-8 Spieler ab 5 Jahren von Tom Schoeps  
Die Karten werden einzeln ausgespielt, die Zeichnungen müssen als Geräusch oder Geste imitiert werden, wer falsch oder zu spät reagiert,

muß weitere Karten aufnehmen.

#### Drachen-Turm

Laufspiel mit Kletterturm für 2-4 Kinder von 4 bis 9 Jahren

Prinz und Prinzessin werden von einem Drachen oben im Turm gefangengehalten, die Spieler sollen sie befreien, auf dem Weg dorthin muß man alle Drachen besiegen und den Turm besteigen.

#### Farbe bekennen

Kommunikationsspiel für 3 bis 6 Spieler ab 18 Jahren

Witzige freche oder auch heikle Fragen zu den Verhaltensweisen der Mitspieler müssen beantwortet werden, dabei wird nicht verraten, wer wen wie einschätzt, das muß jeder selber erraten.

#### JUMBO GRAND PRIX

Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren von Reiner Knizia

Die Spieler konstruieren aus Karosserie, Motor, Reifen und Fahrer ihr optimales Rennauto, für die beste Kombination gibt es die meisten Siegpunkte. Jede Runde besteht aus 5 Phasen - Wertung - Kartentausch - Karten legen - Wertungskarten vergeben - mischen.

#### Junior STRATEGO

Strategiespiel für 2 Kinder ab 5 Jahren

Kindervariante des Klassikers, die Fahne des Gegenspielers muß mit Hilfe von Ritter, Prinzessin, Zauberer und anderen Freunden erobert werden.

#### OHIO

Stich-Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 12 Jahren von Reiner Knizia

Karten mit niedrigem Wert sind stärker als die mit höherem Wert, jeder Spieler hat einen identischen Kartensatz, es müssen immer niedrige Werte als die zuletzt gelegte Karte zugegeben werden, die niedrigste Karte gewinnt den Stich, doch am Ende gewinnt der Spieler mit den höchsten Werten.

#### ran SAT.1 FUSSBALL QUIZ

Fußball Quiz für 2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren

Hier beschreibt wirklich der Titel das Spiel, es gibt 999 Fragen aus der Welt des Fußballs. Eine gelbe, rote und Elfmeterkarte kommen ins Spiel, wenn der Spieler auf einem Sonderfeld landet, ansonsten geht es um Fragen in drei Schwierigkeitsstufen je nach Feldfarbe am Spielplan, gezogen wird nach Würfelwurf.

#### S?IEL DES WISSENS

Quizspiel für 2-6 Spieler ab 7 Jahren  
Neuaufgabe des MB-Spiels aus 1989

#### TYCOON

Wirtschaftsspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Wolfgang Kramer und Horst-Rainer Rösner  
Jeder Spieler ist Eigentümer und Manager eines Unternehmens, er baut Flugverbindungen auf und fliegt, um Hotels und Fabriken zu bauen. Spielziel ist, der erfolgreichste Unternehmer zu werden. Auswahlhilfe zum Spiel des Jahres 1998.

#### Warum? Weshalb? Wieso?

Ratespiel für 3 oder mehr Spieler ab 16 Jahren  
Nobody-is-perfect bzw. Das-verrückte-Lexikon-Variante

Ab einer gewissen Punktezahl kann der Spielleiter auch Antworten erfinden und nach der normalen Abrechnung dann herausgefordert werden, wenn ein Spieler glaubt, daß der Spielleiter seine Antwort erfunden hat.

#### WORT DUELL

Wort-Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

Jeder gibt dem Gegner ein Wort aus 5 Buchstaben vor, das Spielgerät hat 5 Schienen mit Buchstaben auf denen man Buchstaben einstellt, Fragen nach Buchstaben und geschicktes Kombinieren führen zur Lösung.

#### \* KLEE \*

#### Alles meins!

Lauf- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Spiel zum Kinderbuch "Alles meins" aus dem Esslinger Verlag. Der kleine Rabe stiehlt, was ihm vor den Schnabel kommt, aber wenn er allen ihr Spielzeug weggenommen hat, merkt er, daß das auch nicht lustig ist, und gibt alles wieder zurück.

#### DUMMY

Kartenlegespiel für 2-5 Spieler ab 7 Jahren von Leo Colovini und Dario di Toffoli

Es gibt die Karten 3 bis 7, für jeden Wert werden getrennte Stapel gebildet, der Spieler am Zug spielt bis zu 3 Karten aus, legt ein Spieler die letzte Karte eines Stapels (z.B. die 3. Karte im 3er-Stapel), darf er ihn nehmen, wer alle Karten abgelegt hat, beendet das Spiel, es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten, egal welchen Wertes.

#### FRÖSCHELN

Würfel-Laufspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Rudi Hoffmann

Jeder Spieler führt eine Mannschaft aus fünf Fröschen auf ihrem Wetthüpfen zum Schloß. Je näher zur Prinzessin, desto mehr Punkte gibt es, der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt, der Würfel gibt an welcher Frosch bewegt wird. Dieser kommt immer auf das nächste freie Feld der Laufstrecke, also nicht den Anschluß verlieren!

#### Mausefalle

Würfelspiel für 2-6 Kinder ab 4 Jahren von Ingeborg Ahrenkiel

Neuaufgabe des ursprünglich bei Ravensburger erschienenen Spiels, Die Mäuse laufen zum Mauselloch, der Würfel entscheidet, wer in die Falle tappt oder wer ins Mauselloch rutscht.

#### ROCKETS

Kartenspiel für 3-4 Spieler ab 8 Jahren von Chris Baylis

Jeder Spieler versucht, mit seinen Karten dem Mond möglichst nahe zu kommen, denn je näher, desto mehr Punkte, jeder hat 6 Karten, ist die gespielte Karte höher als die vorige, zieht der Spieler die Differenz mit seiner Figur, ist sie gleich, zieht er ein Feld mit einer anderen Figur. Ist sie niedriger, zieht er seine Figur um die Differenz zurück, wer das nicht kann, zieht Karten nach, wird der Mond erreicht, hat einer keine Karten mehr oder ist der Stapel zu Ende, endet das Spiel.

#### ZOCKEN

Würfelspiel für 2-8 Spieler ab 10 Jahren von Peter Neugebauer

Der Spielplan gibt eine Reihe von 9 Feldern für die Würfel vor, daneben 7 Farbpunkte, erstes und letzten Würfelfeld zählen -10. Die Würfel entsprechen den 7 Farbpunkten, jeder Spieler erhält einen der Chips. Der Spieler am Zug erfährt immer mit einem Würfel und versucht, Zahlenfolgen zu bilden und dabei möglichst viele Farbübereinstimmungen mit den Punkten zu erzielen, vor dem 4. Wurf können die anderen Spieler Wetten abschließen, ab er mehr als 50 Punkte schaffen wird.

#### \* KOSMOS \*

#### DIE SIEDLER VON CATAN Historische Szenarien

Alexander der Große & Cheops  
Ergänzung zum Grundspiel für 3-4 Spieler ab 10 Jahren von Klaus Teuber  
Nicht ohne Grundspiel verwendbar, für Cheops kommen auch die Regeln der Seefahrer-Erweiterung zur Anwendung.

#### Die Siedler von Catan Städte & Ritter

Ergänzung zum Grundspiel für 3-4 Spieler ab 12 Jahren von Klaus Teuber

Catan wird von Barbaren bedroht, die Spieler wetteifern um den Bau von Metropolen, die Städte können nur mit Handelswaren dazu ausgebaut werden, können die Barbaren nicht besiegt werden, plündern sie eine Stadt und zwar die eines Spielers, der die wenigsten Ritter zur Verteidigung beigesteuert hat.

#### STÄDTE & RITTER

Die Erweiterung

Erweiterung zu die Spieler von Catan Städte & Ritter für einen 5. und 6. Spieler

#### Durch die Wüste

Taktikspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Reiner Knizia

Jeder der Spieler darf sich in seinem Zug zwei Kamele nehmen und seinen Karawanen hinzufügen, um zu gewinnen, müssen diese Karawanen möglichst viele Oasen ansteuern. Wer es schafft, ein Stück Wüste einzuschließen, besitzt alle Wasserlöcher in diesem Areal.

#### Finale

Kartenspiel mit Fußballthema für 2 Spieler ab 12 Jahren von Oliver Abendroth

Mit diesem Spiel setzt Kosmos die Serie der Kartenspiele für 2 Personen fort, diesmal geht es um Fußball, jeder Spieler schickt 11 Spieler auf Feld und entscheidet über die Zusammensetzung seiner Mannschaft, die mit den Taktikkarten dann zum Tragen kommen.

#### Kahuna

Setz- und Positionsspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren von Günter Cornett

Ursprünglich 1997 als "Arabana Ikibiti" im Bambus Verlag erschienen

Man baut Brücken von Insel zu Insel, wer die Mehrheit an Brücken zu und von einer Insel hat, baut die gegnerischen Brücken ab, dadurch können sich auf anderen Inseln Mehrheitsverhältnisse ändern.

#### Kraut & Rüben

Legespiel für 3-5 Spieler ab 8 Jahren von Gerd Fenchel

Jeder Spieler hat eine Auftragskarte, nach denen er Gemüse in seinem Garten bewertet, er legt Gemüse in beliebige Gärten und muß im Lauf des Spiels einen in Besitz nehmen. Maulwurfkärtchen können gegnerisches Gemüse entwerten, desgleichen die Schnecke.

#### Sofies Welt DAS SPIEL

Quizspiel zum Buch

für 2-6 Spieler ab 12 Jahren von Ken Howard & Robert Hyde

Analog dem Trivial Pursuit Prinzip, die Reise führt durch 6 Epochen der Menschheit, für beantwortete Fragen gibt es Weisheitspunkte.

#### TWIXT

68 78 16, Deutschland, 1998

Setz- und Positionsspiel

für 2 Spieler ab 12 Jahren von Alex Randolph  
Neuaufgabe zum 40. Jubiläum des Spiels

Wettstreit der Baumeister  
Bauspiel für 3-4 Spieler ab 10 Jahren von Jean du Poel  
Vor Jahren als Teutopolis im "Historien Spiele Verlag" des Autors erschienen, hat das Spiel nun seinen Weg in einen großen Verlag gefunden. Spielziel ist, die schönste und wertvollste Stadt zu errichten. Die Gebäudekarten werden versteigert, dabei muß man aufpassen, da nicht jedes Gebäude neben jedem anderen gebaut werden darf, und Saboteure können auch wieder Gebäude niederreißen.

#### WÖRTERSEE

Buchstabenspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Autor: Manfred Ludwig  
Die Spieler erhalten Markierungsboote, die Buchstaben werden im See verteilt, wer ein Wort gefunden hat, markiert dessen Beginn mit einem Boot, nach Ablauf der Sanduhr gibt es Punkte, die Buchstaben müssen hintereinander und benachbart gelesen werden.

#### \* KRIMSUS KRIMSKRAMS \*

#### DER HERR DER WICHTEL

Kartenspiel für 2-5 Spieler von Ralf Sandfuchs  
Jeder Wichtel will Häuptling werden und sucht Gefolgschaft, unter anderem auch die Häuptlingswitwe.

#### GAUKELSPIEL

Ergänzung mit 8 Karten zum Kartenspiel Beutelschneider aus 1997

#### \* L' Astuce \*

#### PALAM

Taktisches Spiel für 2 Personen von Claude Leroy  
Die Kampfstärke der Steine hängt von der Stellung des Steins im Duell ab, der Sieger der Partie wird in zwölf Duellen ermittelt.

#### \* LaFOREST PRODUCTS INC. \*

#### BASEBALL Tycoon

Sportsimulation für 2 - 5 Spieler von William D. Barber  
Jeder Spieler ist Besitzer eines Baseball-Teams und versucht, sie zu Champions zu machen. Laufspielmechanismus.

#### \* LAWSON \*

1849

Spiel zur 18xx-Serie von Frederico Vellani  
Sizilien, produziert von Chris Lawson

1851

Spiel zur 18xx-Serie von Chris Lawson und Mark Derrick  
Südstaaten der USA, Schachtel, Platin-Edition

#### \* LOONEY LABORATORIES \*

#### AQUARIUS

Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren  
Von Andrew Looney  
Legespiel um die 5 Elemente, Karten müssen wie bei Domino so gelegt werden, daß mindestens 1 Element auf beiden Karten zu sehen ist, nur waagrecht oder senkrecht. Wer als erster 7 Elemente entsprechend seiner Aufgabenkarte verbindet, hat gewonnen.

#### \* MATTEL \*

#### abc MONDAY NIGHT FOOTBALL

Sportsimulation für 2-8 Spieler ab 8 Jahren  
Zu spielen mit den entsprechenden TV-Übertragungen, wer damit am Ende die meisten

Punkte hat, gewinnt.

#### Othello

Unter dem letztes Jahr erworbenen altherwürdigen Label Spear-Spiele bringt Mattel heuer den Klassiker Othello in klassischer Ausstattung wieder auf den Markt: Eingeschlossene gegnerische Plättchen werden in die eigene Farbe umgedreht, wer zu Spielende die meisten Plättchen liegen hat, gewinnt. Eingeschlossen heißt: Am Ende einer waagrechten, senkrechten oder diagonalen Linie liegen Plättchen der eigenen Farbe.

#### SAVE MT. OLYMPUS

Serie: DISNEY'S HERCULES  
Ausstattungsspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren  
Mechanismus Laufspiel mit Ereignisfeldern, die auftauchenden Monster werden mittels Würfelwurf in einen Kampf verwickelt. Wer als erster den Gipfel erreicht, hat den Mt. Olympus gerettet.

#### SCRABBLE KARTEN

Kartenvariante zu Scrabble für 2-6 Spieler ab 8 Jahren  
Produzent Mattel. Jeder beginnt mit 7 Karten, die Zwei- und Dreifachpunkte des Brettes sind durch Prämienkarten ersetzt.

#### UNO MASTER ELECTRONIC

Kartenspiel für 2-10 Spieler ab 7 Jahren  
Auch für den Kartenklassiker UNO gibt es immer wieder neue Spielarten und Varianten, diesmal ist es eine Ausführung mit elektronischem Zeitgeber, man kann drei verschiedene Stufen einstellen, wer seinen Spielzug nicht beendet hat, wenn das Signal ertönt, muß 2 Karten aus dem Stapel aufnehmen, ansonsten gelten die normalen UNO-Regeln.

#### \* MB \*

#### Bop IT

Geschicklichkeits- und Reaktionsspiel für 1 oder mehr Spieler ab 8 Jahren  
Das Gerät gibt Geräusche von sich und auch Befehle wie "klopfen", "drehen", "ziehen" oder "Pass it", dann gibt man es an den nächsten Spieler weiter, wer was falsch macht, scheidet aus.

#### Disney's THE LITTLE MERMAID

Laufspiel mit Würfeln für 2-4 Kinder ab 5 Jahren  
Spiel zum Film, Neuauflage zum Relaunch des Films, mit 4 Arielle-Figuren als Spielfiguren. Die vier verborgenen Diamanten müssen in Arielles Geheimgrotte gebracht werden.

#### Gänsehaut Friedhof des Schreckens

Spiel zur Taschenbuchserie "Goosebumps" für 2-4 Spieler ab 7 Jahren  
Im Englischen "Goosebumps", im Deutschen unter dem Äquivalent "Gänsehaut", sind Bücher und Fernsehserie seit Jahren ein Erfolg bei Kindern und Teenagern, jetzt gibt es auch das Action-Spiel dazu, in gewohnt üppiger Ausstattung, Mechanismus Laufspiel mit Ereignisfeldern.

#### GODZILLA

Aktionsspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren  
Mechanismus wie Splat, in einer schönen Kulisse aus dreidimensionalen Gebäuden (wie in Hotel) bewegen die Spieler vier Fahrzeuge aus Knete, die Godzilla-Figur kann diese Fahrzeuge zerquetschen.

#### Hühner-Krocket

Geschicklichkeitsspiel für 2 oder mehr Kinder ab 4 Jahren

Wer durch zwei Krocket-Bögen dem gackernden Huhn den Ball genau vor den Bauch knallt, bekommt das Ei, welches das Huhn danach legt - wer zuerst zwei Eier erbeutet hat, gewinnt.

#### Meine kleine Farm

Suchspiel mit Geräusch für 2-4 Kinder von 3-6 Jahren  
Auf einer Plattform vor einer Bauernhofkulisse stehen Tiere, die ihre Jungen suchen, die Stimme der Mutter ist vorgegeben, die Jungen sind unter dem Heuhaufen versteckt und müssen am Geräusch erkannt werden.

#### DISNEY'S MULAN

#### DAS RÄTSEL UM DIE GEHEIMEN SCHRIFTRÖLLEN

Ausstattungsspiel im Stil von Polly Pocket zum Disney Film 1998, sehr schön gestaltet, in den Spielinseln müssen Aufgaben gelöst werden, mit drei Schriftröolen muß man zurück zum Tempelgarten und die letzte Aufgabe lösen, wer das zuerst schafft, hat gewonnen, Mulan kann Hauptmann Shang heiraten.

#### Outburst!

Reaktionsspiel für 2 oder mehr Erwachsene  
Ein schnelles Spiel um Reaktion und Wortschatz, es werden Stichworte vorgegeben, zu denen man in 60 Sekunden 10 Stichworte finden soll, die mit den vorgegebenen übereinstimmen. Das Spiel wurde nochmals neu überarbeitet, es hat jetzt zusätzliche Spielfunktionen, in der Profiversion muß man um seine Karte pokern und darf keine Karte weitergeben.

#### PAYDAY

Es geht ums liebe Geld, wie im täglichen Leben, man bekommt sein Gehalt, braucht eine Kunststoff-Füllung für die Zähne oder eine neue Brille, findet eine Rechnung in der Post oder ein Schnäppchen beim Gebrauchtwagenhändler. Am Ende des Spiels sind alle Rechnungen bezahlt, dann zieht man die Kredite vom Bargeld ab und wer denn noch Geld besitzt, hat gewonnen.

#### Pooh Das bärenstarke Stapelspiel - Match & Stacks Blocks Game

Bauspiel für 1-4 Kinder von 2 bis 5 Jahren  
Auf 16 Blöcken finden sich Winnie the Pooh und seine Freunde, und jedes Kind versucht eine der Figuren aus den vier Blöcken zu bauen. Ein erstes Bau-, Such- und Memoryspiel zum Training von Geschicklichkeit und Gedächtnis.

#### SPIEL DES LEBENS

Lauf- und Sammelspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren  
Neuauflage zum 100Jahr-Jubiläum des Spiels

#### \* NASCAR \*

#### NASCAR SPEED CHALLENGE

Autorennspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren  
Nur Angaben über Design-Firma für Cover und Plan  
4 Miniatur-Autos, Ereigniskarten

#### \* NEXT MILLENIUM GAMES \*

#### STAR TAKE

Science Fiction Spiel für 2-4 intelligente Lebensformen  
von H.-Georg Rausch  
Selbstbausatz  
Durch Kolonialisierung, Eroberung, Übernahme von Sternsystemen eine wirtschaftliche, diplomatische und militärische Vormachtstellung im Weltraum zu erlangen. Der Erfolg wird in Siegpunkten gemessen. Der Weg dorthin führt über Strategische Bewegungen, Konflikte,

Handel, Forschung und Konstruktionsleistungen.

\* noris SPIELE \*

#### AUTOBUS

Kartenlegespiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren  
Zahlen müssen in aufsteigender Reihenfolge gelegt werden, im Spiel sind Spielstapel und Hilfsstapel.

#### Bussibär

Lernspielserie von 7 Spielen mit der Leitfigur Bussibär

#### Das große Fußball-Quiz

Quizspiel für 2-12 Spieler ab 10 Jahren  
Von Michael Rüttinger  
Quizspiel zum Thema Fußball über Deutsche Bundesliga 1 und 2, Pokal, Weltmeisterschaften, Champions League, Europameisterschaft.

#### Die magische Tausend

Würfelspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren  
Die erzielten Würfelpunkte werden nicht notiert, sondern man zieht mit der Spielfigur auf dem Zahlenfeld entsprechend weiter, wer die magische Tausend als erster erreicht, hat gewonnen.

#### EUROQUIZ

Quizspiel für 2-12 Spieler ab 12 Jahren  
Quizspiel zum Thema Europa, quer durch alle 48 Länder, es gibt Bildfragen und Fragen zu Themen wie Geschichte & Politik oder Kunst & Kultur.

#### Her mit den Kröten

Kartenspiel von Michael Schacht für 3-5 Spieler ab 10 Jahren  
Nur Karten mit Kröten bringen Punkte im Stichspiel mit Farbzwang, die Karten werden zuerst verdeckt ausgespielt, dann aufgedeckt, Stiche mit eigenen Kröten bringen mehr als das Fangen fremder Kröten.

#### MEGAPARTY

Partyspiel für 2-12 Spieler ab 12 Jahren  
Von Michael Rüttinger  
Quiz- und Partyspiel mit dem Thema Parties, gefragt ist Wissen über Musik, Charts und Stars, Live-Acts und gute Nerven beim Flaschendreihen und sonstigen Aktivitäten. Wer die meisten Chips hat, wird Party-Löwe.

#### Mein Taschengeld!

Kinder- und Familienspiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren  
Von Michael Rüttinger  
Spiel ums Taschengeld, Geld verdienen und sinnvoll ausgeben, Preise in DM und Euro angegeben.

#### MÖPSE MOPSEN!

Kartenablesespiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren  
2 Möpse im Spiel bedeuten Schlechtpunkte, der erste, der nicht anlegen kann, bekommt beide, dann bekommt immer derjenige, der nicht anlegen kann, einen der Möpse, immer den, der schon länger bei einem Spieler liegt.

#### PAPPARAZZI

Familienspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren  
Von Michael Rüttinger  
Ein Spieler ist der Promi, die anderen Paparazzi, es geht Paparazzi gegeneinander und alle Paparazzi gegen den Promi, der sich versteckt, während die anderen versuchen, möglichst gute Fotos von ihm zu schießen.

#### TITANIC

Familienspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren von Klaus Steputat  
Lege- und Laufspiel zum Thema "Sinken der Titanic", wer die meisten Passagiere gerettet hat, wenn die Titanic endgültig versunken ist, gewinnt das Spiel.

#### Viva El Arenal

Familienspiel zum Thema Mallorca  
Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren  
von Hubert Reuschenbach und Michael Rüttinger  
Laufspiel, wer zuerst den Flughafen erreicht, ohne das Urlaubsgeld völlig ausgegeben zu haben, gewinnt.

#### WER'S SCHAFFT, GEWINNT

Spielesammlung für 1 oder mehr Kinder ab 4 Jahren  
5 Standardspiele in neuer, hübscher Gestaltung und mit teilweise neuen Elementen

\* ÖKOS \*

#### ÖKOS-ACTIVITY

Spielesammlung zum Thema Umwelt  
In der Holzkiste, in Essen zu sehen, mit Würfelspiel zum Thema Mischwald pflanzen

\* ÖSTERREICHISCHER AGRARVERLAG \*

#### DIE ZEITFALLE

Lern- und Familienspiel für 2-8 Spieler ab 12 Jahren  
Von Michael Lemberger und Gernot Lauboeck  
Spiel zur Geschichte von der Urgeschichte bis zum Mittelalter, als Begleitung zur Buchreihe "Durch die Vergangenheit zur Gegenwart" für die 6. Bis 8. Schulstufe  
Als Brettspiel für 2-4 Spieler, als Quartett für 3-8 und Als Lernkartei zu verwenden  
Mit Ergänzungssets  
Neuzeit bis 1. Weltkrieg  
# 01515  
200 Karten  
Zeitgeschichte  
# 01516  
200 Karten

\* OUT OF THE BOX GAMES \*

#### Bosworth

Schachvariante für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Mark Osterhaus  
Jeder Spieler kontrolliert ein Königreich aus 16 Karten, die Figuren auf den Karten bewegen sich wie die Schachfiguren im Hintergrund der Karten, Karten werden nacheinander ins Spiel gebracht, der letzte König am Feld gewinnt das Spiel.

\* OXYGAME \*

#### I-QUBE

Spiel um räumliches Vorstellen für 3-4 Spieler von Thomas Säckl  
Eine Würfeldrehung wird beschrieben, die Spieler sollen die höchstmögliche Augenzahl entsprechend von Karten rund um den Würfel nennen.

\* PARDEE GAMES \*

#### CHEBACHE

Abstraktes Positionsspiel für 2 Spieler  
Kombination von Elementen aus Dame, Backgammon und Schach, gespielt wird mit 12 schwarzen Steinen, 12 weißen Steinen, 2 roten Königssteinen und 2 Paaren an Würfeln, man muß entweder alle eigenen Steine in "Finish" bringen oder den gegnerischen "König" in

"Chebache" fangen.

\* PARKER \*

#### Cluedo

Serie: Gute Reise  
Reiseausgabe des Detektiv-Klassikers für 3-6 Spieler ab 8 Jahren  
Steckfiguren, Spielbrett in Form eines aufklappbaren Koffers, der natürlich auch zur Aufbewahrung dient.

#### ELECTRONIC Trivial PURSUIT

DAS BESTE AUS GENUS  
Elektronisches Spiel für 1 oder 2 Spieler oder Teams  
Das kalendergroße Gerät bietet 3.600 Fragen aus den klassischen Kategorien und vier Spieloptionen, von Entscheiden zwischen vorgegebenen Antworten bis ganz ohne Punktwertung.

#### Lionheart

Strategiespiel für 2 Spieler ab 10 Jahren  
Deutsche Ausgabe des 1997 in den USA erschienenen Spiels

#### MONOPOLY WM-FUSSBALL EDITION

Sonderausgabe zur Fußball-WM, Spielplan mit den 22 größten Fußball-Nationen, Spielfiguren fußballspezifisch, z.B. FIFA-Pokal, 12-seitige Fußballwürfel und Heimspiel/Auswärtsspiel-Ereigniskarten.

#### Pooh Wettlauf um den Honigtopf - Honey Pot Hunt Game

Such- und Laufspiel für 2-4 Spieler ab 3 Jahren  
Im ersten Spiel wird der Weg gebaut, im zweiten Spiel geht es darum, wer die meisten Honigtöpfe einsammeln kann.

#### Trivial Pursuit JAHRTAUSEND AUSGABE

Trivia-Quiz für 2 - 36 Spieler ab 15 Jahren  
Wissensgebiete: Blau - Fun & Film, Rosa: Tops & Flops, Gelb: Visionen & Prognosen, Braun: News & Facts, Grün: Denker & Lenker, Orange: Himmel & Erde

#### Trivial Pursuit WORLD CUP EDITION

Quizspiel zum Thema Fußball-WM für 2-36 Spieler ab 15 Jahren  
Die sechs Kategorien sind: Fußball in aller Welt, Helden & Strategen, Fußballgeschichte, Der Weg zum Cup, Abseits, Verlängerung

\* PEGASUS PRESS \*

#### KINGS & THINGS

Fantasy-Spiel für 2-4 Spieler von Tom Wham und Doug Kaufman  
Von einigen wegen der sechseckigen Landplättchen als Vorläufer von "Die Siedler von Catan" betrachtet und dadurch aus der unverdienten Versenkung geholt! Jeder Spieler ist ein kleiner Adeliger im Land Kadab, der die Bewohner seines Landes dazu bringen muß, für ihn zu kämpfen, eine sehr gemischte Einwohnerschaft aus Goblins, Elfen, Flugeichhörnchen, Eskimos, Skeletten, Zwergen, Drachen, Büffeln und so weiter. Dann braucht man noch magische Gegenstände, eine gewisse Raffgier für Gold und die Qualitäten eines Stehaufmännchens, um das Zeichen der Macht, eine Zitadelle, zu bauen und Herrscher von Kadab zu werden.

\* PGI \*

#### HAVIC The Bothering

PGI102, USA, 1998  
Parodie auf Magic, 60 Karten im Paket, versehen

mit dem Vermerk "This is a Parody"

#### \* PHARAO BRETTSPIELE \*

##### Karnak

Spiel zum Thema Säulenbau von Alexander Renz  
Komplette Säulen aus 2 Trommeln und einem Kapitell müssen gebaut werden.

#### \* Philos \*

##### LOGISTIC

Strategiespiel für 2 Spieler von Wolfgang Roberts  
Ein auf den Schachfiguren und dem Schachbrett basierendes Spiel, das die Logistik-Kette von Transport zu Management nachvollziehen soll. In luxuriöser Ausstattung ausgeführt, jeder Spieler ist Manager einer Firma, der günstige Transportwege plant und die Logistik des Gegners für die eigenen Ziele einsetzt, es gewinnt, wer die meisten Material-Spielfiguren ins Ziel bringt.

#### \* PIATNIK \*

##### ACTIVITY connections!

Kreativ/Party-Spiel für 3-16 Spieler ab 12 Jahren von Catty / Führer

Diesmal wird es ganz knifflig: Es müssen drei Begriffe erraten werden, die durch einen gemeinsamen Begriff, die sogenannte Lösung verknüpft sind, z.B. Finger, Buch und Ring durch "Richter". Der Spieler am Zug schaut sich die Karte an und muß seiner eigenen Mannschaft auf die jeweils geforderte Art die Begriffe erklären (Zeichnen, Erklären oder Pantomime), die anderen Mannschaften versuchen die "Lösung", also den verbindenden Begriff zu erraten. Bei Erraten oder Nichterraten werden die Figuren entsprechend einer Tabelle bzw. den bei den Begriffen angegebenen Zahlen vorwärts oder rückwärts gezogen.

##### ACTIVITY KINDER

Für 3- 16 Spieler ab 4 Jahren

Die beiden Elefanten "Lila" und "Grün" sind unterwegs zum See und wollen durch Activity-Spielen weiterkommen, ein variabler Spielplan erlaubt kürzeres oder längeres Spiel. Die Kinder spielen in zwei Mannschaften nach den üblichen Activity-Regeln, wird der Begriff erraten, zieht der Elefant zum nächsten Farbfeld wie auf der Kartenrückseite. Die Begriffe sind auch durch Bilder dargestellt.

##### AUF DER KIPPE

Geschicklichkeits/Balancespiel für 2 oder mehr Spieler ab 7 Jahren

Eine Scheibe der gewürfelten Farbe muß aus dem Unterteil entnommen werden und ins Oberteil gesteckt werden, bei Tilt muß man das Ganze anheben, damit die Scheiben im Unterteil auf die andere Seite rollen.

##### CIVILIZATION

Entwicklungsspiel mit historischem Hintergrund  
Für 2-7 Spieler ab 12 Jahren von Francis Tresham  
Neuaufgabe der WdS-Ausgabe mit Piatnik Schriftzug, ohne Piatnik-Logo

##### Das Original BLANKO

Kreuzwortspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Lizenz Lemada, 1996

Belegen der Blanko-Quadrate bringt ein Bonusspiel und damit die Chance auf zusätzliche Punkte

##### Das Original BLANKO Junior

Kreuzwortspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren  
Lizenz Lemada, 1996

Anfänger spielen Erkennen und Zuordnen von Buchstaben, es werden immer zwei Buchstaben auf einmal gelegt, aber nur in der richtigen Reihenfolge. Wer ein Wort abschließt, bekommt die Farbpyramide. Im Spiel für Fortgeschrittene sind die Farbpyramiden dann je nach Wortlänge verschieden viel wert. BLANKO-Karten können Bonus-Pyramiden bringen.

##### DAS TOTAL WITZIGE TIERKONZERT

Reaktionsspiel für 2-5 Spieler ab 5 Jahren von Dieter Gebhardt

Es gibt Karten sechs verschiedener Tiere, die Karten werden verteilt, der Spieler am Zug deckt die oberste Karte seines Stapels auf und legt sie neben die anderen, sieht man eine Serie - d.h. ein, zwei und drei Tiere auf je einer Karte - macht man das Tiergeräusch und bekommt alle Karten, wer viermal richtig ruft, gewinnt.

##### Der Schatz der Erdgeister

Familienspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren von Rüdiger Dorn

In den Stollen eines verlassenen Bergwerks suchen die Zwergenstämme nach dem Schatz der Erdgeister. Wer als erster seinen Schlüsselträger und eine bestimmte Anzahl Zwerge in die Schatzkammer bringen kann, gewinnt den Schatz.

##### Eine Reihe Tiere

Legespiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren von Bar David

Eine hübsch gemachte Variante von x in einer Reihe, jeder Spieler am Zug bekommt 5 Tierplättchen und versucht möglichst viele davon in einer Reihe abzulegen, dabei muß jedes Tier in seiner angestammten Umgebung platziert werden, nicht abgelegte Plättchen muß man behalten.

##### GROSS ODER KLEIN?

Ratespiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren von Rik van Even

Die oberste Karte vom verdeckten Stapel wird umgedreht, der Spieler am Zug rät, ob das Tier auf der nächsten Karte größer oder kleiner ist, für richtige Antworten bekommt man kleine Chips, für 5 kleine Chips einen großen und mit fünf großen hat man gewonnen.

##### HIMALAYA

Familienspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Günter Bürkhardt

Die Spieler sind Bergsteiger, die einen Gipfel im Himalaya erklimmen wollen, Sherpas, Lager und Proviant sind vorbereitet, aber das Wetter ist unberechenbar und auch der Yeti kann ins Spiel kommen.

##### HONEYBEARS

Taktisches Laufspiel für 3-5 Spieler von Reiner Knizia

Die Bären haben die Bienenstöcke geplündert und bringen den Honig in die Höhle, dabei müssen sie aber schon naschen, um bei Kräften zu bleiben und nicht zu langsam zu werden, wenn sie aber zu schnell laufen, verbrauchen sie zu viel Honig auf dem Weg zu den Höhlen. Da heißt es gut einteilen.

##### NUTS!

Bluff- und Ratespiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Martin Schlegel

Eichhörnchen sammeln Nüsse, wenn sie sich treffen, vergessen sie beim Spielen die Nüsse und nur wer alleine ganz weit vorne am Waldweg Nüsse findet, kann sie mitnehmen.

##### PASS AUF PINGUIN

Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 6 Jahren von Thomas Schuster

Die Pinguine müssen im Frühjahr über brüchiges Eis laufen, wer ins Wasser fällt, hat Pech gehabt und muß von vorne beginnen.

##### SO EIN FRÜCHTCHEN!

Kartenablegespiel für 4-6 Spieler ab 6 Jahren von H. Sala

Eine Karte wird aufgedeckt, wer mindestens eine Frucht mehr von einer der abgebildeten Obstsorten auf seiner Karte hat, kann diese Karte ablegen. Wer nicht legen kann, muß vom Stapel nachziehen. Wer als erster keine Karte mehr hat, hat gewonnen.

##### TICK TACK BUMM

Wortspiel für 2-12 Spieler ab 12 Jahren  
Neugestaltung des Silbenwort-Spiels aus dem Jahre 1994.

##### VERFLIXT UND ZUGESPERRT

Taktisches Merkspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Martin Schlegel

Im Tresor sind wertvolle Edelsteine, die Spieler versuchen möglichst viele zu bekommen, für die Tresortüren braucht man den passenden Schlüssel, je nach Tür ist der Zugriff auf eine bestimmte Edelsteinsorte möglich.

##### WIENER SPIELSCHULE

Serie von 6 Lernspielen zu Lesen, Rechnen und Beschäftigung, alle im gleichen Format und Layout

#### \* PLAYSKOOL \*

##### Mamarina

Farblern-Spiel für 2-4 Kinder von 3 bis 6 Jahren  
Je nach Altersgruppe müssen drei Käferkinder für das eigene Haus der Käfermama gesammelt werden, im zweiten Spiel auf dem Fußboden fliegt die Käfermama von der großen zur kleinen Blume und das Kind zählt die eingesammelten Käferkinder.

#### \* PREDECENCE \*

##### BABYLON 5

The Shadows  
Sammelkarten Spiel, 1. Expansion  
Booster mit 12 Karten

#### \* PSEUDON PRODUCTIES \*

##### BRILJANT

Tauschspiel für 3-6 Spieler von Theo Jansma  
Thema Edelsteine

##### DIE-ROLL

Würfelspiel für 2 Spieler von Theo Jansma  
ein Minispiel zum Thema Beseitigen der gegnerischen Würfel.

##### ROUTE NL

Eisenbahnspiel für 2-6 Spieler von Theo Jansma  
Thema Wettbewerb im öffentlichen Verkehr, es geht darum schlußendlich das meiste Geld mit dem Transport von Reisenden über das Holländische Bahnnetz zu verdienen.

##### SCRIPT

Wortspiel für 2-6 Spieler von Theo Jansma  
Mit jedem Buchstaben des Alphabets am Anfang muß ein Wort gebildet werden.

##### Switch

Anordnungsspiel für 2-6 Spieler mit Memoryelementen

## YOU BET

Sammlung von Würfelspielen für 3-6 Spieler

\* Prestel Verlag \*

## Das Prestel Kunstspiel

Würfel-Laufspiel mit Aufgabenfeldern

Für 3-7 Spieler ab 12 Jahren

Quizspiel, die Aufgaben kommen alle aus dem Bereich Kunst, für die Meisterwerke gibt es ein Begleitheft. Die Themen werden gut aufgearbeitet und können ohne Berührungsängste gelöst werden, man muß kein Kunstexperte sein, um mitzuspielen zu können.

\* PULS ENTERTAINMENT KONZEPTE \*

## GEMBEL

Abstraktes Positionsspiel für 2 Spieler

Es wird abwechselnd gezogen, aber es gibt keine eigenen Spielsteine, wer zieht, wird durch die Anzahl der benachbarten kleinen Steine bestimmt, bei gerade zieht der eine, bei ungerade der andere Spieler.

\* Q.E.D. Games \*

## BLUE VS. GRAY

Für 2 Spieler von Evan Jones

Kartenspiel zum Sezessionskrieg, in Essen zu sehen

## STASH

Spiel zum Thema Drogenhandel für 2-6 Spieler von Evan Jones

Abbild der Drogenszene im New York der 70er-Jahre

\* QUEEN GAMES \*

## Carat

Legespiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Dirk Henn

Die achteckigen Felder zeigen Diamanten in unterschiedlichen Farben und Carat-Werten. Die Punktechips werden auf dem Spielplan verteilt und dann legt man die Diamanten-Karten so an, daß sie an mindestens eine bereits gelegte Karte grenzen. Wird ein Punkte-Chip eingeschlossen, werden die Punkte vergeben und der Chip umgedreht, die Punkte bekommt der Spieler, der in seiner Farbe die meisten Carat um den Chip gelegt hat.

## Der dreizehnte HOLZWURM

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

Fünf Kartenreihen liegen auf Tisch, angelegt wird eine Karte, deren Nummer größer sein muß als die Anzahl der Karten in dieser Reihe. Andernfalls zieht der Spieler eine Karte vom Strafstapel und nimmt die andere Reihe. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Karten auf der Hand hat, alle ungeraden Zahlen sind negativ!

## PUTSCH

Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 16 Jahren von Heiko Wiese

Satirisches Spiel um die Macht in 8 Bananen-Republiken mit Regierung, Opposition, Militär, Wirtschaft, Guerillas und Schmiergeld.

## Res Publica

Verhandlungs-Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren von Reiner Knizia

Neuaufgabe des bei Hexagames 1991 erschienenen Spiels, es wird um Kartentausch verhandelt, fünf gleiche Völker ergeben den nächsten Fortschritt in ihrer Zivilisation - und fünf davon bringt die erste Stadt.

## SCHNÄPPCHENJAGD

Kartenstichspiel für 3-4 Spieler ab 10 Jahren von Uwe Rosenberg

Sonderangebote sollen erwischt werden, dazu wird ein Stichspiel in 6 Farben mit den Werten 1 bis 9 gespielt. Was Trumpf ist, entscheiden die Spieler selbst, und das erst während eines Stichs. Und nach jeder der drei Spielrunden dürfen die Spieler ihre Stiche nach den ganz persönlichen Schnäppchen durchsuchen.

## \$TIMMT \$O!

Wirtschaftsspiel um Geld und Aktion für 3-6 Spieler ab 10 Jahren von Dirk Henn

Sechs Mega-Konzerne müssen gegründet werden, an den vier Börsen werden jedoch nur die Haus-Währungen akzeptiert, und das ohne Wechselgeld - in jeder Runde wird zwischen Bargeld holen oder Aktien kaufen entschieden, bei den Wertungen zählen jedoch nur die Aktienmehrheiten.

\* R & D GAMES \*

## Keydom

Für 2-5 Spieler von Richard Breese

Nachfolgespiel zu Keywood. Die Spieler versuchen am Ende der Runde derjenige zu sein, der am Ende einer Runde die Kammer besitzt, dazu braucht man Safe, Schlüssel, Insignien und Kenntnis der Schlüssel-Geschichten.

\* RAND McNALLY \*

## TRAVEL GAMES 2

Reise-Kartenspiel für 2 oder mehr Spieler ab 3 Jahren

Serie: KID Cards / RandMcNally for Kids  
Spiele: I Spy - Road Sign Challenge - Road Sign Dominoes - I'm Going on a Trip - Alphabet Traveller - I Spy, Too

\* RAVENSBURGER \*

## 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. Übernommen aus dem F.X.Schmid-Programm.

## ALLES LACHT

Frage- und Antwortspiel für 2-10 Spieler von 7 bis 12 Jahren

Autor: Elke Kahlert

Es werden Fragen und Antworten hintereinander vorgelesen und die Spieler sollen sich darüber amüsieren, z.B. Nimmst du gerne Maikäfer mit ins Bett?; "Ja aber nur als Indianer verkleidet!"

## BLUFF

Serie: FX

Würfel/Bluffspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren von Richard Borg  
Neuaufgabe für die neue Serie FX

## Coco Crazy

Rate- und Suchspiel für 2-8 Spieler von 7-99 Jahren

Autor: Hajo Bücken

Der Spielepaß aus 1992 im neuen Kleid, die kleinen Äffchen in den bunten Farben werden in die Nüsse verteilt, es gibt 6 Affen einer Farbe und 6 Familien von Affen, danach wird gewürfelt und je nach Symbol darf man nachschauen, den Spielplan drehen, auf eine Farbe tippen usw. Wer richtig rät, bekommt einen Affen, wer zuerst alle 6 Affen in 6 Farben hat, hat gewonnen.

## DAS GEISTERSCHLOSS

Suchspiel

2-4 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Virginia Charves

Die Geister suchen hilflos und unglücklich ihre Schatten, ohne diese ist kein so rechtes Geisterleben zu führen. Schatten sieht man - wie sonst - durch geöffnete erleuchtete Fenster, aber wo ist jetzt wieder der dazugehörige Geist? Vormals ein F.X.Schmid Spiel

## Das Jojo-Buch

Mach+Sach-Buch von John Cassidy

Ein Jojo, das im Dunkeln leuchtet, und dazu ein Buch voller Ideen und Anleitungen

## Das Nilpferd in der Achterbahn

Partyspiel für 3-8 Spieler ab 12 Jahren von H.

Wöhning und Bertram Kaes

Neuaufgabe im FX-Label-Format

## Der Regenbogenfisch

Laufspiel für 2-6 Kinder von 5-10 Jahren von Marcus Pfister

Der Regenbogenfisch mit seinen glitzernden Schuppen schwimmt von Fisch zu Fisch und verschenkt seine Glitzerschuppen, weil er Freunde gewinnen möchte.

## Disney Hercules Memory

Memory zum Film für 2-8 Spieler ab 5 Jahren  
Mit Motiven aus dem Film

## Einfach tierisch!

Suchspiel für 2-4 Kinder von 7-12 Jahren

Autor: Alexandra Cordes, Monika Gohl, Maria Soecknick

4 kleine Känguruhs sind zu Besuch im Tierpark und wollen die andren Tiere kennenlernen, die Känguruhs suchen Chips unter den Steinen und versuchen die richtigen Eigenschaften für jedes Tier zu finden.

## GAMBLER

Würfelspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

Deutsche Ausgabe des MB-Spieles Sharpshooter, jeder beginnt mit 8 Würfeln, und versucht Würfel auf vorgegebene Kombinationen auszulegen, wer den letzten Würfel einer Kombination legt, bekommt die entsprechende Summe ausgezahlt, nach 6 Blättern wird abgerechnet.

## GRAND PRIX

Autorennspiel für 2-4 Spieler von 6-12 Jahren

Die quadratischen Streckenteile werden gemischt, der Start ausgelegt, die Autos beginnen auf der Startkarte, jeder Spieler kann in seinem Zug neue Teile anbauen oder sein Auto weiterziehen, wer zuerst die Strecke vom Start ins Ziel befahren hat, gewinnt.

## HASTE WORTE?

Serie: FX

Wortspiel für 3-8 Spieler ab 12 Jahren von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling  
Neuaufgabe des Spiels unter dem neuen "FX"-Logo bei Ravensburger

## HOCH HINAUS!

Serie: Astrid Lindgren's Pippi Langstrumpf

Balance- und Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Kinder

Von 5-12 Jahren

Die Dinge und Figuren aus den Pippi-Langstrumpfgeschichten müssen übereinander gestapelt werden, das Pferd, das Klavier, das Bett, der Papa usw.

#### HUSCH HUSCH, KLEINE HEXE

Such- und Merkspiel

2-6 Kinder von 3 1/2 bis 7 Jahren

Autor: Heinz Meister

Die kleinen bunten Hexen haben sich unter ihren großen schwarzen Hüten versteckt und diese werden im Lauf des Spiels ziemlich wild durcheinandergemischt. Nur wer sehr gut aufpaßt und sich merkt, wer unter welchem Hut steckt und wo dieser gerade hingeschoben wird, bringt die richtige Hexe ins Ziel.

#### LABYRINTH DER RINGE

Schiebespiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Max Kobbert

Labyrinth können natürlich auch rund sein, und so verschieben sich hier auf höchst raffinierte Weise die Ringe, die in konzentrischen Kreisen angeordnet sind, immer abwechselnd mit festen Kreisen. Die Schätze müssen wieder durch Verschieben der Labyrinth-Teile erreicht werden, neu dazu kommen Duelle nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip, wenn einander zwei Figuren treffen, dann wechseln Karten den Besitzer, Wer als Erster sechs Schätze oder sechs Trolle hat, gewinnt.

#### LOTUS

Laufspiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Von Dominique Tellier

Die Spielsteine werden in verschiedenen hohen Stapeln ins Spiel gebracht, die obersten Steine eines Turmes ziehen so weit wie der Turm mit ihnen hoch ist, die Stapeln können gemischtfarbig sein, die Spieler ziehen mit einem freien Stein ihrer Farbe und sollen ihre Spiele als erste aus dem Brett bringen.

#### Magalon

Lauf- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Die Spieler sind Magier, die 3 magische Gegenstände brauchen, um in den Rat der 11 aufgenommen zu werden. Auf dem Weg zu den drei Gegenständen begegnen ihnen bewegliche Mauern, Schilde der anderen Magier, die Magier selbst, Gnome und ein Gigant - alles Hindernisse, die man überwinden muß, um als erster mit den drei Artefakten zurückzukommen.

#### Nobody is perfect

Serie FX

Quizspiel für 3-10 Spieler ab 14 Jahren von Bertram Kaes

Neuaufgabe mit leicht veränderter

Titelgestaltung, Logo FX

#### Party Time

Serie: FX

Partyspiel für 4-10 Spieler ab 12 Jahren

Neuaufgabe des FXS-Spiels unter dem

Ravensburger FX Label

#### PERSONALITY

Serie: FX

Party/Psychologiespiel für 3-8 Spieler ab 14

Jahren von Wolfgang Kramer, Jürgen Grunau und Helmut Raggan

Neuaufgabe des Spiels unter dem neuen "FX"-Logo bei Ravensburger

#### Puzzlejagd

Serie: Astrid Lindgren's Pippi Langstrumpf

Sammelspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

Jeder versucht so schnell wie möglich sein Pippi-Puzzle fertigzumachen, im stetigen Wechsel zwischen Würfeln und Puzzeln, wenn Herr Nielson gewürfelt wird, ist der nächste dran.

#### QUAAKI

Memoryvariante für 2-4 Spieler von 4-7 Jahren von Jim Winslow

Die Frösche mit ihren bunten Füßen stecken im Wasser und sollen auf die dazupassenden Seerosen gesetzt werden, wer sich die richtige Farbe gemerkt hat, setzt den Frosch auf die Seerose, ansonsten geht's für den Grünrock zurück ins Wasser.

#### QUIZ & CO Freizeit

Tiere

Quizfächer mit 500 Fragen und Antworten für

Kinder ab 7 Jahren

#### QUIZ & CO Reise

Rund um die Welt

Quizfächer mit 500 Fragen und Antworten für

Kinder ab 9 Jahren

#### RATE FIX

Ratespiel für beliebig viele Spieler von 8 bis 99 Jahren

Eine Stadt-Land-Variante mit einer Drehscheibe zur Bestimmung des Buchstabens und mit Fragekärtchen wie "Komponist oder Sänger", wer diese als erster richtig beantwortet, bekommt das Kärtchen, wer am Ende die meisten Kärtchen hat, gewinnt.

#### RUTSCHPARTIE

Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Von Heinz Meister

Die Spielsteine müssen so nach vorne bewegt werden, daß die Tafel nicht über die Kante der Spieleschachtel kippt, die Steine dürfen übereinander gestapelt werden, gezogen wird geradeaus oder diagonal, nie zurück!

#### RONDO

Wortspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren von I.

Abrahami und E. Netz

Neuaufgabe des 1997 bei Schmidt erschienenen Spiels

#### SAFARI TOURS

Such- und Merkspiel für 2-6 Spieler von 7-99 Jahren

Autor: Gunter Baars

Sechs Tiere sind im Spiel, und ihre verschiedenen Kombinationen sind die Aufgaben, die die Spieler lösen sollen. In jedem Zug müssen genau drei Kärtchen umgedreht werden und mit der eigenen Aufgabenkarte verglichen werden.

#### Schnipps!

Schnippspiel für 2-4 Spieler von 6 bis 12 Jahren

Autor: Heinz Meister

Die Holzlinse muß möglichst zielgenau mit Hilfe der Schnippstäbe auf die Bildkärtchen geschnippt werden, schafft man es von einem Bild mit gelbem Hintergrund auf das gleiche Bild mit weißem Hintergrund mit höchstens sooft schnippen wie die erwürfelte Zahl erlaubt, darf man sich das gelbe Kärtchen nehmen, das weiße wird auf gelb umgedreht und zum neuen Startpunkt.

#### STADT LAND FLUSS

Wissensspiel für 2-10 Spieler ab 7 Jahren

Der Klassiker und Vorläufer aller ähnlichen

Ratespiele in kleinem kompakten Kleid mit einer Drehscheibe zur Bestimmung des Buchstabens.

#### STEMPELSPASS MIT MOOSGUMMI

Mach+Sach-Buch

Vorgeschnittene Formen mit beigepackten Farben zum Stempeln, mit Anregungen zum Selbermachen von Stempeln

#### TIFF & TÖFF

Autorennspiel für 2 Kinder von 3.5 bis 7 Jahren von Bar David

Beim Fahren ändert sich die Farbe im Dach, der Farbwürfel bestimmt, wie weit das Auto rollen darf - aufwendig gestaltetes Kleinkinderspiel.

#### THINK. MIND GYM

Lernspiel für 1 Spieler

CD-Rom mit Handbuch, Thema Mentales Training, mit Check-Up, Reserven aus dem Think-Tank, Eintauchen im Ideen-Pool oder Spielspaß für Durchtrainierte.

#### THINK. NAMEN & GESICHTER

Lernspiel für 2 bis 6 Spieler von B. Hausmann und R. Geisselhart

Mit diesem Spiel wird die Think. Serie um ein Lernspiel zum Thema Gedächtnistraining in Bezug auf Namen und Gesichter erweitert. Ein Trainingsbuch bietet die verschiedensten Übungen zu diesem Thema an.

#### THINK. PATERNOSTER

Serie: Think.

Autor: Uli Geißler

Zuordnungs- und Merkspiel für 1-6 Spieler ab 16.

Im Paternoster haben alle was verloren, der Programmierer seine Maus, der Weltenbummler die Landkarte. Die Spieler sollen die Figur mit Würfelwurf die Paternosterkarten entlang bewegen und tippen verdeckt, welcher Gegenstand wohl von der Person auf der noch verdeckten Karte vermißt wird.

#### THINK. TRAVELLER'S

Serie: Think.

Autor: Jan De Schamphelleire

Erkennungsspiel für 1-6 Spieler ab 16 Jahren 64 illustrierte Bildkarten sollen beim lateralen Denken helfen. Die Karten sind Varianten von sechs zweifachen Merkmalen - Landschaft, Stadt, Transportmittel, Ticket, Kartenausschnitt, Hintergrund. Zum Ablegen dürfen sich die Karten nur in einem Merkmal unterscheiden, in einer verschärften Variante muß sich die neue Karte in immer einem Merkmal mehr von der vorigen unterscheiden.

#### TONGA BONGA

Biet- und Laufspiel für 3-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Stefan Dorra

Die Spieler müssen die Inseln umfahren und dabei vier Camps errichten, die Zugweite wird durch Würfelwerte im eigenen Schiff bestimmt, die Würfel kommen von den anderen Spielern, denen man mit genügend Heuer für Kapitän und Steuermann Anreiz geboten hat, sich ins Schiff zu setzen.

#### TreS

Serie: FX

Setz- und Positionsspiel für 2 Spieler ab 10

Jahren von Jörg R. Bauer

Das Spiel besteht aus konzentrischen drehbaren Kreisen, man setzt Steine in der eigenen Farbe ein und Versucht, im Zentrum eine Reihe von drei Steinen der eigenen Farbe zu bilden. Der schwarze Stein ist ein Blockadestein und kann im Spielverlauf genau wie die übrigen Steine verschoben werden.

#### WACKELTURM

3-6 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Rik van Even

Serie: Allerlei Spielerei

Ein Geschicklichkeitsspiel der fragileren Art in erfreulich kleiner Verpackung, die erwürfelten Teile müssen im Turm untergebracht werden, ohne daß etwas herunterfällt.

## WORT FÜR WORT

Lernspiel für 1-5 Spieler von 6-9 Jahren

Autor: Helmut Walch

Die Bildkarten zeigen ein Motiv, die Buchstabenkärtchen ein Symbol, wenn das Wort zum Begriff richtig buchstabiert ist, stimmen die Motive auf der Rückseite des Bildes mit den Symbolen unter den Buchstaben überein - einfache Selbstkontrolle.

\* Regenbogen Spieleverlag \*

## Das Piratenschiff

Handelsspiel mit Inseln als Spielplan, das Schiff wird mit Farbwürfeln bewegt, die Stäbchen festlegen, die als Meßplatte verwendet werden, um das Schiff zu bewegen, oder man spielt eine Aktionskarte aus.

\* RELAXX SPIELE \*

## BUSINESS

Wirtschaftsspiel für 2-6 Spieler von Sid Sackson

Das Spiel geht über 12 Monate, die Kurskarten für jedes Monat werden verdeckt ausgelegt und dann für die ersten drei Monate aufgedeckt, jedes Monat werden je nach Spieleranzahl verschieden viele und starke Aktienpakete ausgelegt, um die geboten wird, wer das Gebot gewinnt, darf sich das erste Paket seiner Wahl nehmen, danach kommt die Verkaufsphase, dabei können die Pakete neu gruppiert werden, am Monatsende darf niemand mehr als 10 Aktien besitzen, am Ende jedes Quartals bringt jedes Paket den doppelten Preis, Ende Dezember gewinnt der Spieler mit dem meisten Bargeld.

## Café INTERNATIONAL

Positionsspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Rudi Hoffmann

Neuaufgabe, Spiel des Jahres 1989. Im Café müssen die Gäste verschiedener Nationen optimal an den Tischen positioniert werden.

## WATERLOO

Strategiespiel für 2 Spieler von Roland Siegers  
Die Spielfiguren beginnen auf den Randfeldern, der Gegner kennt den Wert nicht, gerade Figuren ziehen 4 Felder, ungerade 3 Felder weit. Treffen sich 2 Figuren kommt es zum Kampf: Die Würfel ermitteln die Kampfstärke und werden nicht geworfen, sondern nach Belieben gelegt und auf Anforderung des Gegners zwei davon gezeigt, die entsprechenden Werte werden gestrichen, im Reizen dürfen die Werte der offenen + des verdeckten Würfels nicht überschritten werden, auch eine Untergrenze von offenen Würfeln + 2 nicht, wer das Reizen gewinnt, beginnt das Raten um den Wert der gegnerischen Figur im Kampf, erratene Figuren scheiden aus.

## Zick Zack

Wortspiel für 2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren von Joli Kansil

Das Geheimwort des Mitspielers muß gegenseitig erraten werden, richtige Buchstaben an der richtigen Stelle bringen 1000 Punkte.

\* RED STORM ENTERTAINMENT \*

## Tom Clancy's POLITIKA

Jeder Spieler ist eine interessierte Partei im heutigen Rußland, unter der Annahme, daß Präsident Jeltzin tot ist, nach einer festgelegten Anzahl der Runden sollte man den meisten Einfluß haben, repräsentiert durch Marker, von denen in 23 Regionen am Brett je 3 vorhanden sind, jeder beginnt mit gleich vielen Markern und versucht im Spielverlauf, die anderen durch eigene zu ersetzen.

\* RENEGADE GAMES \*

## AGE OF HEROES

Kartenspiel

Ergänzung zum Spiel, ohne Markierung und Überkarton, nur cellophanisierte Karten  
Nicht als Ergänzung erkennbar

\* Schlee / Jacobsen Spiele \*

## Diver

Tauchspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Von Meike Jacobsen und Dirk Schlee  
Spiel zum Thema Tauchen, die Spieler müssen Fotos machen, Diavorträge halten und natürlich mit dem Sauerstoffvorrat gut haushalten, um neben den Auftragsfischen auch genügend Vortragsfische fotografieren zu können.

\* RIO GRANDE GAMES \*

## CAESAR & CLEOPATRA

Kartenspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren von

Wolfgang Lüdtk  
Englischsprachige Ausgabe

## EDISON & CO.

Rennspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

von Günter Burkhardt  
Englischsprachige Ausgabe mit veränderten Regeln, auch mit Goldsieber Logo

## El Caballero

Entwicklungsspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Wolfgang Kramer und Richard Ulrich  
Englischsprachige Ausgabe

## El Grande

Strategiespiel für 2-5 Spieler ab 12 Jahren von Wolfgang Kramer und Richard Ulrich  
Englischsprachige Ausgabe, dazu auch Karten..

## FOSSIL

Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Von Klaus Palesch  
Englischsprachige Ausgabe, auch mit Goldsieber-Logo  
Game of the Year innerhalb der Games 100 der US-Zeitschrift GAMES

## IDO

Schiebe- und Positionsspiel für 2 oder 4 Spieler ab 12 Jahren von Bernhard Weber  
Englischsprachige Ausgabe

## Kahuna

Setz- und Positionsspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren von Günter Cornett  
Englischsprachige Ausgabe

## KATZENJAMMER BLUES

Kartenspiel mit Versteigerungsmechanismus für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Reiner Knizia  
Englischsprachige Ausgabe

## Löwenherz

Positionsspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren von Klaus Teuber  
Englischsprachige Ausgabe, auch mit Goldsieber-Logo

## Medici

Wirtschaftsspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren von Reiner Knizia  
Amerikanische Ausgabe, eigenständig, andere Gestaltung, nur mit Rio Grande Logo

## MEDIEVAL MERCHANTS

Wirtschaftsspiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren von Christwart Conrad  
Englischsprachige Ausgabe von Pfeffersäcke

## MISSISSIPPI QUEEN

Familienspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Werner Hodel  
Englischsprachige Ausgabe, auch mit Goldsieber-Logo

## MISSISSIPPI QUEEN THE BLACK ROSE

Erweiterung zum Spiel für 2-6 Spieler ab 12 Jahren von Werner Hoden  
Englischsprachige Ausgabe, auch mit Goldsieber-Logo

## SAMARKAND

Wirtschaftsspiel für 2-5 Spieler ab 9 Jahren von Sid Sackson  
Englischsprachige Ausgabe

## SAMURAI

Taktisches Brettspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Reiner Knizia  
Englischsprachige Ausgabe

## TRICK N' TREAT

Karten-Würfelspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren von Oliver Igelhaut  
Englischsprachige Ausgabe von Grusel Wusel

\* SCHMIDT INTERNATIONAL \*

## Die Eimerparade

Such-Würfelspiel für 3-6 Spieler ab 5 Jahren von Dirk Hanneforth  
In Ausstattung entsprechend den Kidfun-Spielen  
Im Zoo wird dringend Wasser gebraucht, aber Baron von Zwiebelschreck hat die Eimer versteckt, aber so, daß immer noch ein Stück davon zu sehen ist. Und nun wird gewürfelt und je nach Ergebnis wird gesucht, mit oder ohne Tips, mit oder ohne akrobatischen Einlagen, mit oder ohne Helfer.

## Die Wackelpudding Jagd

Lauf/Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren von Klaus Kreowski  
Auf der Pudding-Lichtung im Drachenwald versuchen die kleinen Monster soviel Pudding wie möglich zu ergattern und dem Drachen vor der Nase wegzuschnappen,. Dabei muß man auch auf die anderen Monster achten, die selber auch möglichst viel Pudding wollen, und am Ende gewinnt, wer den wertvollsten Puddingvorrat nach Hause gebracht hat, und das muß nicht der größte sein.

## GIPF

Positionsspiel für 2 Spieler ab 9 Jahren von Kris Burm  
Jeder zieht oder setzt abwechselnd ein, wer vier Steine in einer Reihe hat, darf sie in den Vorrat nehmen, lückenlos angrenzende eigene und fremde Steine gehen mit, fremde Steine sind damit aus dem Spiel. Der Gegner gewinnt, wenn man selbst alle drei Doppelsteine verloren hat oder keine Steine mehr im Vorrat hat. Wieder eingesetzt werden Steine über Anfangsfelder. Schöne abstrakte Ausführung in schwarz-weiß!  
Übernommen aus dem Eigenverlag Don&Co.

## Mulans großes Abenteuer

Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren  
Der Heiratsvermittler hat Mulan jede Chance auf einen Ehemann abgesprochen, damit bleibt ihr nur noch der Weg zur Truppe, um ihre Ehre wieder herzustellen. Begleitet von Pferd Khan und Grille Cri-Kee zieht sie in den Kampf gegen

die Hunnen, aber der Weg ist weit, die Grille ist langsam und auch der kleine Drache Mushu mischt sich ein und hält Mulan auf. Wer setzt die Würfel mit der Gruppenregel am geschicktesten ein und kommt als erster als Mulan ans Ziel?

#### TACTIX

Autor: Geoff Hayes

Taktikspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

Bei TACTIX kommt es nicht aufs Würfelglück an, sondern darauf, die Würfel taktisch klug zu bewegen. Der gegnerische König soll geschlagen werden, oder der eigene König ins gegnerische Königsfeld gebracht werden. Die Würfel werden sooft über die eigene Kante gekippt, wie die vor der Bewegung oben liegende Augenzahl angibt. Da heißt es genau überlegen, wo und wie man die Richtung ändert und welchen Würfel kippt, um die Augenzahlen optimal zu nutzen.

Winnie the Pooh Auf Honigsuche

Suchspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

Tigger hat sich ein lustiges Spiel ausgedacht und viele Honigtöpfe im 160-Morgen-Wald versteckt. Natürlich macht sich Winnie the Pooh sofort daran, sie unter den Bäumen zu suchen, Kanga, Piglet und Rabbit helfen. Die Kinder helfen auch und suchen diejenigen Bäume, die auf der Unterseite die Honigtöpfe der eigenen Farben abgebildet haben, wer zuerst diese Bäume vom Plan nimmt, hat gewonnen.

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 zu Hause. 1996 unter demselben Titel bei ASS erschienen.

\* SCHMIDT SPIELE \*

Die Seidenstraße

Wirtschaftsspiel mit Laufmechanismus für 2-7 Spieler ab 10 Jahren

von Hartmut Kommerell

Die Kaufleute auf der Seidenstraße von Xi'An nach Venedig werden mit Bewegungskarten bewegt, diese kommen aber immer auch der Konkurrenz zugute, in den Basaren und Handelsstädten auf der Reise kann man gute Geschäfte machen, auch schon bevor man dort anwesend ist. Und wieder einmal gewinnt nicht der Erste, sondern der Reichste am Ende der Reise.

PETZI UND SEINE FREUNDE

Serie: Die Sendung mit der Maus

Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

Von einem verdeckten Kartenstapel wird das oberste Kärtchen umgedreht, dieses ist das jeweilige Ziel, gezogen wird nach dem Würfeln bis zum nächsten entsprechenden Farbbalken, manche der daneben liegenden Felder sind Ereignisfelder, diese Ereignisse können auch in den Kärtchen auftauchen. Wenn alle Kärtchen aufgebraucht sind, gewinnt das Kind mit den meisten Kärtchen.

Rudi, der Zahlenheld

Serie: Siebensteins Rudi, ZDF

Taktisches Würfelspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

Ein Würfelspiel mit Lerneffekt und, im der Variante für die Sechsjährigen sollen die Kinder

versuchen, als erstes alle Ziffernhütchen aufs Spielbrett zu bringen, für größere, die schon rechnen können, gibt es die Variante, daß am Ende jedes Hütchen so viel wert ist wie das Feld, in das es gesetzt wurde. Gesetzt wird nach dem Ergebnis von Würfeln, einer gelb für 1-5, einer rot für 6-10, also kann man ein bißchen taktieren und die Farbe danach aussuchen, was noch frei ist.

Rudi räumt auf

Serie: Siebensteins Rudi, ZDF

Memoryspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

Das Spielfeld zeigt 30 Felder mit Abbildungen von den Dingen, die ins Regal geräumt werden sollen. In den untersten 6 Feldern zieht Rudi seine Bahn, wer einen Gegenstand aufdeckt, der in die Reihe paßt, unter der Rudi grade sitzt, darf ihn hinlegen und bekommt einen Belohnungschip, ansonsten muß man das Plättchen wieder hinlegen, und sollte sich merken, wo es liegt, dann kann man ja beim nächsten Mal versuchen, ein passenden nach dem Gedächtnis zu finden. Rudi setzt sich übrigens nur in Reihen, in denen noch Platz ist.

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.

\* Siebenstein Spiele \*

Ursaris

Positionsspiel für 2-4 Spieler von Jürgen Reiche

Ein gegnerischer Opferstein muß von eigenen Wächtersteinen so eingeschlossen werden, daß keine Bewegung mehr möglich ist.

\* SILLY SPACE CORPORATION \*

BELLS OF WAR / CHAMPS D' HONNEUR

WWII - Simulation von Remi Duval et al.

Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade

\* SIMBA TOYS \*

MONSTERFRESSEN!

Serie: Happy Games

Familienpiel für 2-6 Spieler ab 7 Jahren von

Alex Randolph

Die kleinen Monster wollen naschen und versuchen den Kochtopf zu erreichen, bewegen dürfen sie sich mit Hilfe von drei Sonderwürfeln, wenn die Summe größer als 4 ist, müssen sie zur Küchentür zurück.

RUMMEL BUMMEL

Serie: Happy Games

Familienpiel für 3-4 Spieler ab 5 Jahren von

Reinhold Wittig

Laufspielmechanismus mit Sammeleffekt, wer genau auf dem Feld vor einer Bude zu stehen kommt, bekommt die an der Bude angebotene Attraktion, wer zuerst alle sechs eingesammelt hat, hat gewonnen.

SCHABERNACK!

Serie: Happy Games

Familienpiel für 2-8 Spieler ab 8 Jahren von

Wolfgang Riedesser

Die Kobolde finden Gold auf dem Heimweg und wenn sie mehr als 10 Stücke in die Tasche stecken, verschwindet wieder welches, jeder kann jede Figur ziehen.

SCHNITZELJAGD

Serie: Happy Games

Familienpiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von

Roland Siegers

Jeder Spieler hat eine Mannschaft aus 3 Steinen, mehrere Steine auf einem Feld bilden Türme, höchstens drei Steine hoch, pro Zug werden alle Steine eines Spielers einmal bewegt, nur solche, die nicht von anderen Steinen besetzt sind.

TRÖDELN

Familienpiel für 2-6 Spieler von Hajo Bücken

Die Platzeinteilung in der Klasse muß gefunden werden, wer zuerst ins Klassenzimmer kommt, muß nach vorne unter die Augen des Lehrers, und das möchte natürlich jeder vermeiden und lieber hinten mit den Freunden beisammenhocken, also wird dementsprechend getrödel. Spielziel ist, die Steine in die Bankreihe zu bringen, in der sie auf dem eigenen Platzkärtchen abgebildet sind.

WER HAT DIE KOKOSNUSS?

Serie: Happy Games

Familienpiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren von

Franz-Josef Lamming

Die Affen stürmen auf die Palmen und möglichst schnell möglichst viele Kokosnüsse in sein Versteck zu bringen, auf den Palmen wird so sehr geschubst, daß auch mal ein Affe vom Baum fällt statt der Kokosnuß.

\* Spektrum DER WISSENSCHAFT \*

brain twister

Gedächtnisspiel für mehrere Spieler von Klaus Schröer

110 Karten bilden 55 Paare, dabei sind jeweils die Bilder auf beiden Seiten gleich. Einfach? Nein, denn es sind insgesamt nur 10 verschiedene Bilder im Spiel, d.h. man hat 55 verschiedene Kombinationen.

\* Spielverlag Gerald Leppelt \*

DAMPF UND STAHL

Spiel zum Thema Schiffbau für 2-4 Spieler ab 4 Jahren

Es geht um die Vorherrschaft zur See, dafür müssen Werften gebaut, Schiffe konstruiert und erhalten werden.

\* Splotter Spellen \*

CHAMELEO

Laufspiel mit Farbscheiben

Farbfelder können abgedeckt und Farbvorkommen ausgetauscht werden, um das Fortkommen zu beschleunigen.

GOSSIP

Kartenspiel mit Thema Verabredung

Positive Karten nach links, negative nach rechts, angekommene Karten werden für den Liebling oder den Feind der Runde berücksichtigt, Liebling und seine Verabredungen steigen auf, die anderen ab.

\* STAUPE SPIELE \*

DIE BOMBE

Kartenspiel für 3-6 Spieler ab 9 Jahren von

Reinhard Staupe

Um ausliegende Karten wird geboten, die Gebote werden als Minuswert notiert und am Ende gegen die gewonnenen Karten verrechnet. Die höchste Endpunktzahl gewinnt.

## KOMMANDO

Kartenspiel für 2 Spieler ab 9 Jahren von Reinhard Staupe  
10 Karten liegen aus, 2 davon verdeckt, angegriffen werden dürfen nur die äußersten Karten, nicht in der eigenen Farbe, der angegriffene Spieler muß mit der fehlenden dritten Farbe reagieren.

## MERLIN

Kartenspiel für 2-8 Spieler ab 5 Jahren von Reinhard Staupe  
Merlin ändert immer wieder ein bißchen sein Aussehen, und wenn sein Bild in der Mitte liegt, müssen die Spieler so schnell wie möglich einen Merlin finden, der ganz anders aussieht.

## \* SUNPOWER \*

## DAS KÄRNTENSPIEL

Quizspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Josef M. Schönegger  
Quizspiel zu Land, Kultur und Wirtschaft, Mechanismus Laufspiel mit Elementen aus Monopoly.

## DAS STEIRERSPIEL

Quizspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Josef M. Schönegger  
Quizspiel zu Land, Kultur und Wirtschaft, Mechanismus Laufspiel mit Elementen aus Monopoly.

## \* TAGUNGSHAUS DRÜBBERHOLZ \*

## DÖRBERN

Kartenspiel für 4 Spieler ab 10 Jahren von Wolfgang Panning  
Kartenstichspiel um die Attraktionen der Gemeinde Dörverden

## Nimm's wörtlich!

Wortlegespiel von Wolfgang Panning für 1-6 Spieler ab 12 Jahren  
Im Eigenverlag mit Unterstützung des Tagungshauses Drübbberholz produziert

## Quacksalbe

Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 14 Jahren von Wolfgang Tietze  
Produziert mit Unterstützung des Tagungshauses Drübbberholz. Thema: Ablegen von behandelten Patienten bringt Punkte.

## Stimmvieh

Kartenspiel zum Thema Wahlkampf für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Andrea Meyer  
Mit Unterstützung des Tagungshauses Drübbberholz im Eigenverlag produziert, Thema ist Wahlkampf, Stimmen bringen Wahlkampfkosten und Verdopplung der Spenden.

## \* THE BUNTU CIRCUS LTD \*

## BUNTU CIRCUS

Setz- und Legespiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren von Andy Cox  
Variante von 5 in einer Reihe, Farben und Symbole bringen zusätzliche Komponenten ins Spiel, die Macht über eine Farbe kann von Spieler zu Spieler wandern.

## \* Thiesen Holger \*

## AUF TRAB IM SULKYDROM

Pferderennspiel für 2-8 Spieler von Holger Thiesen  
Gespielt wird nach dem Sortieren der Karten mit verdeckten Karten, dabei kann man beliebig anordnen, nur nach dem Sortieren nicht mehr

anschauen, verschiedene Siegbedingungen auswählbar.

## \* THUNDER CASTLE GAMES \*

## HIGHLANDER THE GATHERING

Expansion zur Movie Edition von Mike Sager  
Starterdeck mit 60 Karten, EAN 7 99576 02041 2  
Booster mit 15 Karten, EAN 7 99576 02046 7

## \* TILSIT EDITIONS \*

## Courtisans of Versailles

Politikspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren von Philippe Mouchebeuf  
Jeder Spieler ist ein Höfling am Hof von Versailles und spielt mehrere Mitglieder einer Adelsfamilie, die versuchen, sich in die Gunst des Königs einzuschmeicheln und damit als erster ein Vermögen von 50.000 Pfund zu erwirtschaften.

## Joan of Arc

Politikspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren von Pascal Bernard  
Thema 100-jähriger Krieg um das Königreich von Frankreich, die Spieler sind Heerführer von England, Frankreich, Navarra, Brittany, Flandern oder Burgund im Kampf um Punkte, wer am Ende des Krieges die meisten hat, wird König von Frankreich, am Ende jedes Zuges gibt es Punkte für Provinzen im Besitz des Heerführers.

## \* TM - SPIELE \*

## Minister

Politikspiel für 3 oder 4 Spieler ab 10 Jahren von Rudi Hoffmann  
Der TM-Spiele-Verlag meldet sich mit einer Neuauflage des Rudi-Hoffmann-Klassikers zurück, es gewinnt, wer am Ende den Kanzler stellt. Die Parteigänger bewegen sich auf der Laufbahn, die Minister stehen in den Kabinettsfeldern, wer dort die Mehrheit hat, besetzt das Kanzlerfeld, auf der Zeitspirale zieht der Zeitstein in Richtung Wahltag spricht Spielende.

## \* TSR \*

## DRAGON DICE Scalders

Sammelwürfelspiel für 2 Spieler von Bill Olmesdahl  
Kicker Pack 7  
8 Würfel

## MARVEL SUPER DICE

The X-MEN Battle for New York City  
Sammelwürfelspiel für 2 Spieler von James Ward und David Wise  
18 zufällig sortierte Würfel für einen Spieler

## SPELLFIRE DUNGEONS

Expansion zum Sammelkartenspiel  
12. Expansion, Booster mit 12 Karten

## \* TRESHAM GAMES \*

## 1825 Extension Kit K2

Advanced Trains  
Erweiterung zu 1825 von Francis Tresham  
15 neue Züge in fünf Typen mit Regeln

## 1825 Extension Kit K3

Phase Four  
Erweiterung zu 1825 von Francis Tresham  
Bringt Spiel "1825" in die Phase 4 des 18xx Systems

## \* UNIVERSAL GAMES \*

## TITANIC THE BOARD GAME

Laufspiel mit Sammelmechanismus für 2-6 Spieler ab 7 Jahren  
Wer als erster persönliche Besitztümer einsammelt, die Erste Klasse durchquert und sein Rettungsboot erreicht, gewinnt.

## \* UNIVERSITY GAMES \*

## MYST

Brettspiel für 2 oder mehr Spieler, einem Computerspiel nachempfunden  
Jedes Team baut zuerst ein Puzzle von Myst Island zusammen, im zweiten Teil des Spiels bewegen sich die Spielfiguren über die Landkarten und versuchen, Schlüsselstellen zu kontrollieren.

## \* US GAMES SYSTEMS \*

## DRAGON HUNT CARD GAME

Kartenspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Mike Fitzgerald  
Vorgemischtes Set für 2 Spieler als Einführung zum Sammelkartensystem WYVERN, fertig für ein Probespiel

## MYSTERY RUMMY

CASE N° 1 JACK THE RIPPER  
Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Detektiv-Thema, Mechanismus des traditionellen Rummy kombiniert mit dem eines Detektivspiels.

## \* WALLACE MARTIN \*

## Age of Arguments

Spiel um die Vormacht in Europa zu Beginn des 18. Jahrhunderts  
Für 4 Spieler von Martin Wallace, zu Spielende gibt es Punkte für Gebiete, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt

## Cloudbusters

Luftkampf zwischen Zeppelinen. In Essen zu sehen.

## \* WARFROG \*

## LORDS OF CREATION

Entwicklungsspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Martin Wallace  
Neuauflage mit dem Vermerk "NL Quality Edition", Regeln in Englisch, Deutsch und Holländisch.

## \* WINNING MOVES \*

## CLASSIC PIT

Neuauflage des Spiele-Klassikers für 3-8 Spieler ab 8 Jahren  
In der "klassischen" Blechdose, mit den ursprünglichen Kartensätzen plus einem Bonus-Kartensatz "Reis".

## It's Mine!

Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 7 Jahren von Reiner Knizia  
Der Geber legt Karte um Karte hin, wer haben will, was daliegt, schlägt auf die It's Mine-Tafel, wenn zwei gleichzeitig hingreifen, bekommt der Schnellere die Karten. Manche Karten bringen aber nur etwas, wenn man davon die meisten oder genau ein Paar hat oder werden abhängig von der Anzahl, die man davon hat, gewertet.

Say When!

Quizspiel für 2 oder mehr Spieler in bis zu vier Teams

Von Gyoengyi Quinn, Steven Strumpf und Phil Orbanes

Die Antworten zu den Fragen in diesem Quizspiel sind Ziffern und Zahlen, wer der richtigen Antwort am nächsten kommt, bekommt Punkte. Für exakte Antworten gibt es Bonus-Punkte.

\* WINSOME GAMES \*

Con Track Switzerland & Austria

Eisenbahnspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Frank Bayer und Thomas Hüttner  
Ergänzung zum Trainsport-System, die Österreich- und Schweiz-Karten können kombiniert werden

Hover Tank

Cosim für 2 Spieler ab 13 Jahren von John Bohrer

Simulation um den Kampf um die Ölfelder am Kaspischen Meer im August 2022, mit Plastikmodellen

Lancashire Railways

Eisenbahnspiel für 3-6 Spieler von Martin Wallace  
In Schachtel, ohne Artikelnummer, Thema Bau der ersten kommerziellen Eisenbahnlagen

Panzer Zug

Eisenbahn-Cosim für 2-6 Spieler ab 13 Jahren von Max Michael

Die US & Britische Luftwaffe gegen die Eisenbahnen des Dritten Reiches

VELD SPOORWEG

Eisenbahnspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren von Martin Wallace

Eisenbahnbau in Südafrika 1885 - 1915  
System Prairie Railroads

\* WIZARDS OF THE COAST \*

ALPHA BLITZ

Karten-Wort-Spiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Michael Selinker

Der Titel kündigt beide enthaltenen Spiele an, ALPHA ist für 2 Personen, BLITZ für mehrere Spieler. In Alpha versuchen beide, das längste Wort aus den im Spiel befindlichen Karten zu bilden, mit Blitz Karten kann man die Möglichkeiten des Gegners einschränken. Blitz wird in Runden gespielt, die Spieler rufen Worte, die länger als die anderen dieser Runde sein müssen, wer zu lange wartet, bekommt vielleicht gar keine Punkte mehr.

BATTLETECH ARSENAL

Wizards of the Coast  
Expansion zum Sammelkartenspiel  
15 Karten im Booster

EARTHQUAKE

Kartenspiel von Mike Elliott und Rob Dalton  
Die Spieler versuchen Karten aus der Hand abzuspielen, entweder in Sets oder durch Ausspielen von Spezialkarten.

Filthy RICH

Wirtschaftsspiel für 2-5 Spieler ab 14 Jahren von Richard Garfield

Die Spieler als Geschäftsinhaber nutzen alle rechte des freien Marktes, um Geld zu scheffeln und Luxusgüter zu kaufen, wer als erster drei Luxusgüter kaufen konnte, gewinnt.

GO WILD!

Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren von Grzegorz Rejchtman

Stiche bringen Punkte, Punkte bekommt man durch das größte Set passender Farbkarten. Jede Farbe ist 18 mal vorhanden, dazu 18 Wild Cards. Jede Runde besteht aus 3 Stichen, jeder hat 12 Karten, wer den ersten Stich gewinnt, ist der "Wilde" und darf von nun an Wild Cards spielen, um Stiche zu machen, die Stiche einer Runde zählen 1, 2 und 3 Punkte, Stich heißt, man legt die größte Anzahl zusammenpassender Karten auf den Tisch.

Guillotine

Kartenspiel für 2-5 Spieler ab 12 Jahren von Paul Peterson

Thema Französische Revolution, die Spieler sind Betreiber von Guillotinen und konkurrieren sich um die beste Sammlung von Adligen-Köpfen, mit Aktionskarten kann man die Reihenfolge der Delinquenten ändern, um die besten Köpfe zu bekommen.

HERCULES THE LEGENDARY JOURNEYS

Sammelkartenspiel für 2 Spieler von Charlie Catinus, Mike Davis und Richard Garfield  
Zur Fernsehserie

Sechs verschiedene Starterdecks zu je 40 Karten, # WOC15608

Arrows and Antics

Fearless Band

Hit and Run

Raiding Party

The Art of War

The Infiltrator

Dazu ein Booster mit 12 Karten, # WOC15612

INSTINCT

Kartenspiel für 3-6 Spieler von Mike Elliot und dem WOC-Team

Stichspiel, wer zuerst 100 Punkte erreicht, gewinnt, Punkte bekommt man, wenn man die vorher angesagten Stiche genau erreicht.

Jim Lee's C 23

Sammelkartenspiel für 2 Spieler mit ARC-System von Jim Lee, Mike Davis und Richard Garfield  
6 Starterdeck zu 40 Karten, WOC15300

Buzzsaw deck

Firestorm deck

Gung-ho deck

Steamroller deck

Swarm deck

Time bomb deck

Dazu Booster mit 12 Karten, WOC 15303

Magic die Zusammenkunft

FELSENBURG Der Rath Zyklus

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler

Von Richard Garfield

Vorkonstruierte Decks, Starter zu 60 Karten, drei Ausgaben

"Funknmagier", "Kopfweh", "Stacheln", "Ruf der Kor"

dazu Booster mit 15 Karten

MAGIC Die Zusammenkunft

URZA'S SAGA

Sammelkartenspiel für 2 Spieler von Mike Elliott  
Level: Expert

Stand-Alone-Expansion, als 75-Karten-Deck oder in vier vorkonstruierten Decks:

75-Karten-Deck, WOC21060,

Dazu Booster mit drei verschiedenen Titelbildern, jeweils 15 Karten, WOC21062

MAGIC The Gathering

EXODUS The Rath Cycle

Wizards of the Coast

USA, 1998

4 verschiedene vorkonstruierte Decks zu 60

Karten, Expert Level

Widowmaker, WOC06006

Groundbreaker, WOC06007

Dominator, WOC06008

White Heat, WOC06009

Booster zu 15 Karten, WOC06003

MAGIC The Gathering

PORTAL SECOND AGE

Vorkonstruierte Decks, 5 verschiedene Decks, Starter Level

Martial Law, WOC 17037

Spellweaver, WOC 17038

The Nightstalkers, WOC 17039

Goblin Fire, WOC 17040

Nature's Assault, WOC 17041

Booster mit 15 Karten, WOC 17029

Magic the Gathering

STRONGHOLD The Rath Cycle

Sammelkartenspiel für 2 oder mehr Spieler

Von Richard Garfield

Vorkonstruierte Decks, Starter zu 60 Karten, drei Ausgaben

"Sparkler", "Migraine", "The Spikes", "Call of the Kor"

dazu Booster mit 15 Karten

MAGIC The Gathering

URZA'S SAGA

Sammelkartenspiel für 2 Spieler von Mike Elliott  
Level: Expert

Stand-Alone-Expansion, als 75-Karten-Deck oder in vier vorkonstruierten Decks:

75-Karten-Deck, WOC6020,

Sleeper. WOC6015, 60 Karten, preconstructed

Special Delivery, WOC6015, 60 Karten,

preconstructed

The Plague, WOC, 6015, 60 Karten,

preconstructed

Tombstone, WOC6015, 60 Karten,

preconstructed

Dazu Booster mit drei verschiedenen Titelbildern, jeweils 15 Karten, WOC 6011

pivot

Kartenspiel für 2-8 Spieler ab 10 Jahren von

Andre Francois

Das Spiel besteht aus 80 Ziffernkarten von 1

bis 80 und 28 Richtungskarten, Ziel ist, alle

Karten aus der Hand als erster abzulegen, Die

Richtungskarten bestimmen Spielrichtung und

ob die gespielte Karte höher oder niedriger sein

muß als die vorherige, wer nicht spielen kann,

muß eine Karte ziehen.

ROBORALLY Grand PRIX

Expansion zum Roborally-Spiel für

3 neue Pläne, mit Sonderregeln und Bonus-

Plänen auf der Rückseite

ROBO RALLY RADIOACTIVE

Expansion zum Spiel für 2-8 Spieler ab 12 Jahren

von Richard Garfield

3 neue Pläne mit wenigen Sonderregeln

Twitch

Kartenablespiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren

Im Spiel sind soviele Farben wie Spieler, jeder

Spieler hat eine Player Karte und diverse

Challenge Karten, jeder hat seine Karten als

verdeckten Stapel vor sich liegen, die jeweils

umgedrehte Karte bestimmt den nächsten

Spieler, wer sich irrt, kann von anderen Spielern

mit einer Challenge Karte angegriffen werden,

ist der Angriff erfolgreich, muß der Spieler die

abgelegten Karten nehmen. Wer zuerst alle Karten wegbekommt, gewinnt.

#### XENA WARRIOR PRINCESS

Sammelkartenspiel mit ARC-System für 2 Spieler  
von  
Charlie Carabao, Mike Davis und Richard Garfield

#### ARC-System

6 Starter mit 40 Karten , WOC15600

Divine Wrath Deck

Heroes and Valor Deck

Heroic Deeds Deck

Immortal Favor Deck

Siege Engine Deck

Tools of the Trade Deck

Dazu Booster mit 12 Karten, WOC 15604

#### \* WOLFGANGS JOKER SPIELE \*

#### DOG

Lauf/Würfelspiel für 4 Spieler, bearbeitet von

Wolfgang Wichman

Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Variante, die Steine

- hier Stifte in Bohrungen - werden mit Canasta-Karten bewegt.

#### \* XTR \*

#### Attila Scourge O'God

Cosim von Roger Sandell, Ty Bomba & Chris

Perello

Spielbeilage zu Command Magazine #47,

February 1998

Thema: Invasion der Hunnen im Weströmischen

Reich 451-52 AD

#### Perfidious Albion

Cosim für 2 Spieler von Roger Sandell, Ty Bomba

& Chris Perello

Spielbeilage zum Command Magazine #47,

Februar 1998

Thema: hypothetische Invasion Englands durch

Napoleon

#### \* Zoch Verlag \*

#### TOKAMI

Geschicklichkeitsspiel für 2-5 Spieler von Zoltán

Aczél

Stäbe müssen herausgezogen und höher wieder

abgelegt werden, und das in einem X-förmigen

Gestell, für erfolgreiche Aktionen gibt es einen

Prämienstab.

#### Zicke Zacke Hühnerkacke

Kinderspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren von Klaus

Zoch

Laufspiel mit Memory-Effekt, beim Überholen

darf man dem überholten Huhn alle

Schwanzfedern wegnehmen, wer alle Federn

eingesammelt hat, gewinnt.

Sonderpreis Kinderspiel der Jury Spiel des Jahres

1998

Bestes Kinderspiel Deutscher Spiele Preis 1998



