

Spiele Almanach

Österreichisches Spiele Museum

31. Dezember 2003

www.spielen.at

Preis der Wiener
Spiele Akademie

*Spiel
der
Spiele*
2003



Der Spielejahrgang 2003

DER SPIELEJAHRGANG 2003

*** 2F-Spiele ***

Finstere Flure

Die Spieler versuchen ihre Spielfiguren durch Fürst Fiosos Festung zu ziehen, ohne dabei vom Hofmonster Furunkulus gefressen zu werden. Wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Spielfiguren zum Ausgang gebracht hat, gewinnt das Spiel. Im Spielverlauf setzen die Spieler reihum jeweils eine ihrer Figuren. Nachdem alle Figuren bewegt wurden, bewegt sich das Monster automatisch (gesteuert von Monsterbewegungs-Karten), um alle Figuren zu fressen, die es sieht. Da muss man sich schon beim Bewegen so stellen, dass man hinter einem Stein gut versteckt ist und vielleicht sogar andere Figuren ins Verderben lockt.

Satirisches Rennspiel * 2-7 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Friedemann Friese * 11.10.40

*** Abacus Spiele ***

Anno Domini

Im Namen des Gesetzes

In Kooperation mit Fata Morgana produziert, beide Logos auf der Packung.

In Anno Domini spielt der Erste eine Karte mit dem Ereignis nach oben aus, die anderen Spieler legen reihum Karten darüber oder darunter hin, wenn sie glauben, dass das entsprechende Ereignis früher oder später eintritt. Wird gezweifelt, bekommt der Zweifler oder der Spieler davor Karten vom Stapel, je nachdem wer Recht hat. Wer zuerst seine Handkarten ablegen konnte, gewinnt.

Mit den anderen Themensets der Serie mischbar.

Quizspiel zum Thema Jahreszahlen * 2-8 Spieler * ohne Altersangabe * Autor: Urs Hostettler * 9031

Anno Domini Münzen

In Kooperation mit Fata Morgana produziert, beide Logos auf der Packung.

In Anno Domini spielt der Erste eine Karte mit dem Ereignis nach oben aus, die anderen Spieler legen reihum Karten darüber oder darunter hin, wenn sie glauben,

dass das entsprechende Ereignis früher oder später eintritt. Wird gezweifelt, bekommt der Zweifler oder der Spieler davor Karten vom Stapel, je nachdem wer Recht hat. Wer zuerst seine Handkarten ablegen konnte, gewinnt.

Themenset zum 10-Jahres-Jubiläum der IFS. Mit den anderen Themensets der Serie mischbar.

Quizspiel zum Thema Jahreszahlen * 2-8 Spieler * ohne Altersangabe * Autor: Urs Hostettler * 9022

Coloretto

Im Spiel sind jeweils 63 Karten in 7 Farben, 3 Joker Karten und 10 Bonuskarten +2 sowie Übersichtskarte und Reihenkarte für jeden Spieler. Die Spieler wählen eine Farbe, die Reihenkarten werden ausgelegt und die Letzte Runde Karte wird eingemischt. Dann nehmen die Spieler reihum eine Karte vom Stapel und legen sie in eine der Reihen, max. 3 Karten pro Reihe. Stattdessen kann man aber auch eine Reihe aufnehmen und für die Runde aussteigen. Haben alle Spieler eine Reihe aufgenommen, werden die Reihenkarten in die Mitte gelegt und eine neue Runde beginnt. Erscheint die Karte „Letzte Runde“, wird die Runde zu Ende gespielt und dann gewertet – jeder Spieler ordnet Jokerkarten einer Kartenreihe zu und wertet 3 Farben als Plus-Punkte, Bonus-Karten werden addiert und Karten anderer noch vorhandener Farben als Minuspunkte entsprechend der Tabelle gewertet. Wer nach vier Spielen die meisten Punkte hat, gewinnt.

Kartenspiel * 3-5 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Michael Schacht * 8031

King Lui

Der König lädt zum Mahl an die Festtafel – alle dürfen zulangen, auch Emerald, der Schoßdrache, aber wehe jemand hat mehr Portionen eines Gerichts als der König. Ein Platz wird mit der Spielschachtel für den König markiert, der Startspieler als Küchenchef mischt die Karten und legt sie verdeckt vor sich ab. Ein Gang besteht aus den Schritten Festtafel decken, Portionen nehmen und dem König servieren.

Der Küchenchef deckt Mitspielerx2 Karten auf, dann können sich alle reihum entweder alle Karten eines Gerichts nehmen oder eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen oder Emerald – so vorhanden – 2 Portionen des Königs geben. Waren alle dran, werden noch übrige Karten dem König serviert. Sind für den nächsten Gang nicht genug Karten da, legen alle ihre Handkarten offen. Wer von einem Gericht mehr Karten hat als der König, gibt alle diese Karten ab, für alle anderen Gerichte gibt es Punkte je nach Anzahl der Portionen vor dem König, wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Kartenspiel * 3-5 Spieler ab 7 Jahren * Autoren: Alan R. Moon und Aaron Weissblum * 8032

Maya

Die Spieler setzen als Bauherren in den Pyramiden der Maya-Kultur Stein auf Stein. Maya wird in 3 Runden gespielt, jede Runde besteht aus Steinbruch, Pyramidenbau und Wertung. Im Steinbruch muss man Arbeiter einsetzen, Steine vergeben und Steine transportieren. Beim Pyramidenbau setzt man die Steine ein, die jeweils unterste Ebene wird zuerst in allen Pyramiden befüllt, für höhere Ebenen muss man in allen darunter liegenden Ebenen auch einen Stein platziert haben. Bei der Wertung wird Gold pro Ebene ausbezahlt, danach muss wer Gold kassierte Steine entfernen. Nach der 3. Runde gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.

Legespiel * 3-5 Spieler ab 9 Jahren * Autor: Bernd Eisenstein * ca. 90 min* 4032

Paris Paris

Die Spieler sind Geschäftsleute und versuchen an den Haltestellen der Buslinien, die Stadtrundfahrten veranstalten, Geschäfte zu errichten, um die Touristen ins Shop zu locken. Am Ende gewinnt der reichste Spieler. Das Spiel verläuft über mehrere Runden, eine Runde hat die Aktionen Plättchen auslegen, Geschäft eröffnen, Kasse machen, überzähliges Plättchen ablegen, Bus weitergeben. Die Aktionen werden jeweils von allen Spielern reihum

durchgeführt. Nach „Geschäfte eröffnen“ bleibt ein Plättchen übrig, Geschäfte an diesen Haltestellen punkten. In manchen Fällen wird eine große Tour ausgelöst, der Bus fährt die Linie ab und hält an den Haltestellen an den Kreuzungen, es punkten Spieler mit Geschäften an den Kreuzungen und an benachbarten Haltestellen. Dazu kommen noch die Möglichkeiten Geschäfte zu verdrängen und Sonderfahrten, wobei am Ende auch der Spieler mit der Mehrheit an verdrängten Geschäften punktet. Handmuster Wirtschaftsspiel * 2-4 Spieler ab 9 Jahren * Autor: Michael

Paris Paris

Reguläre Ausgabe

Wirtschaftsspiel * 2-4 Spieler ab 9 Jahren * Autor: Michael Schacht * 4031

*** Abalone ***

Abalone Jubiläums-Edition

Ein Spiel mit Mehrfachfunktion, zuerst einmal ist ein ausgesprochen ästhetisches Objekt, schwarze und weiße Kugeln auf elegantem Lochraster im Sechseckformat. Und dann ist es ein anspruchsvolles Spiel, das zwei oder drei Personen (es gibt farbige Ergänzungssätze) einiges an Überlegung und Planung abverlangt, um die gegnerischen Kugeln durch Anstoßen mit den eigenen Kugeln aus dem Brett zu rollen. Man bewegt dafür 1, 2 oder 3 eigene Steine als Gruppe um ein Feld in eine Richtung auf freie Felder, gegnerische Kugeln in der Längsachse dürfen mit geschoben werden, entweder auf ein freies Feld oder über den Spielbrettrand hinaus. Dabei vom Brett gestoßene gegnerische Kugeln sind ausgeschlossen.

Auswahlliste Spiel des Jahres 1989 Auflagen bzw. Vertrieb bei Abalone, Schmidt und Hasbro

Jubiläums-Edition 15 Jahre Abalone mit 3. Kugelsatz und Regeln für 3 Spieler

Kugelschiebe- und Positionsspiel * 2-3 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Michel Lalet und Laurent Levi * 40318360

* Adlung Spiele *

Die Fugger

Die Fugger suchen in ganz Europa erfolgreiche Kaufleute als Geschäftspartner. Die Spieler sind diese Kaufleute, die durch geschicktes Beeinflussen der Nachfrage die Preise nach oben treiben und die lukrative Lieferungen abschließen können, um den Handschlag von „Jakob dem Reichen“ zu bekommen. Der Spieler am Zug kann eine Karte als Warennachschub ziehen oder eine Karte zur Festlegung der Nachfrage spielen oder eine Karte verdeckt als Liefergeschäft für das Spielende auslegen. Liegen 5 Karten einer Ware aus, wird gewertet, wer danach 100 Gulden hat, beendet das Spiel und es gibt eine Schlusswertung, danach gewinnt der reichste Spieler.

Kartenspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Klaus-Jürgen Wrede * ca. 45 min * Nr. 03101 1

Spaß im Auto

Mit 45 Motiv-, Zahlen-, Flaggen- und Autokarten (Vorder- und Rückseite jeweils unterschiedlich bedruckt), 7 Karten mit den deutschen Autokennzeichen und 8 beidseitig bedruckten Karten mit den Spielregeln kann man Spaß im Auto haben – es sind Spiele dabei, die man ohne Karten spielen kann, und solche, für die man die Karten braucht. Die Spiele sind auch unterteilt in Motivspiele, Buchstabenspiele, Zahlenspiel und sonstige Spiele wie Länderquiz oder Flaggenparade und haben alle ganz einfache Regeln. Viel Spaß auf kleinstmöglichem Raum, ideal für unterwegs.

Kartenspiel * 2 oder mehr Spieler ab 4 Jahren * Autor: Günther Burkhardt * ca. 5 min * Nr. 03102 8

Top Speed

Die Spieler versuchen im Speed-Tempo, so schnell wie möglich ihre Karten an die 8 Pfeile der 4 Punktekarten anzulegen, dabei darf in keiner der 8 Reihen die gleiche Farbe oder das gleiche Motiv doppelt vorkommen. Aber Punkte macht nur der, dessen Karte in einer Reihe TOP, also ganz oben liegt. Man hält mit einer Hand seinen verdeckten Kartenstapel und spielt mit der anderen Hand Karte um Karte ab, von allen gelegten Karten muss Farbe und Motiv sichtbar sein. Der Spieler darf immer nur seine oberste

te Karte sehen und spielen, will er sie nicht spielen, schiebt er sie unter seinen Stapel. Wer nicht mehr legen kann, ruft Top und bekommt die Top-Speed-Karte, dann wird alles geprüft und die Punkte an jedem Pfeil vergeben.

Kartenspiel * 2 Spieler ab 6 Jahren * Autor: Reinhard Staupe * Nr. 03103 5

Turbo

Jeder Spieler legt seine Tempokarten so schnell wie möglich vor sich ab, ist aber die Geschwindigkeit in den Schikanen zu hoch, fliegt man aus dem Rennen, auch wenn man als erster das Ziel erreicht. Die Streckenkarten werden ausgelegt, jeder hat seine Tempokarten und bekommt verdeckt Ampelkarten, diese werden vor Rennbeginn als Schikanen ausgelegt. Erscheint dabei eine grüne Ampel, beginnt sofort das Rennen, jeder muss für jede Streckenkarte eine Tempokarte legen, das Tempo darf nie unter 30 fallen und bei den Schikanen das Tempolimit nicht überschritten werden, das Tempo ist immer die Summe der gelegten Karten. Wer fertig ist ruft Ziel erreicht, darf aber noch Änderungen vornehmen, bis alle Spieler im Ziel sind. Wer richtig spielte, erreicht eine Platzierung entsprechend dem Zieleinlauf.

Kartenspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Zoltan Aczél * Nr. 03104 2

Viele Dinge

Auf 60 Bildkarten sind verschiedene Themen abgebildet. Die Spieler versuchen zu diesen Themen Dinge zu finden, die aber nicht direkt auf den Karten abgebildet sein müssen. Wer die meisten Dinge findet, gewinnt. Die Regel gibt zwei Spielvarianten an: Viele Dinge, ein Assoziationsspiel mit Buchstaben, für Spieler ab 8 Jahren, und Dingsbums, eine kooperative Farbsuche für Spieler ab 3 Jahren. Beim Assoziationsspiel wird auch ein Buchstabe aufgedeckt und man sucht zu den Bildkarten passende Dinge mit diesem Buchstaben und nimmt die entsprechende Karte. Hat jemand 6 Karten wird gewertet, jeder deckt seine oberste gesammelte Karte auf und nennt nochmals einen passenden Begriff, der noch nicht verwendet wurde. Schafft er es nicht, gibt er die Karte zurück. Dann gibt es Siegpunkte für den Spieler mit den meisten und zweitmeisten Karten.

Kartenspiel * 2-8 Spieler ab 3 oder ab 8 Jahren * Autoren: Bernhard Naegele und Karsten Adlung * ca. 5-20 min * Nr. 03105 9

Zauberschwert und Drachenei

Die Zauberer besiegen magische Kreaturen mit Zaubersprüchen, magischen Orten und mächtigen Artefakten. Dafür erhalten sie Machtsteine, die den erfolgreichsten Zauberer zum Großmagier machen. In jeder Spielrunde werden Abenteuerkarten aufgedeckt, die Magiepunkte erhöht und dann das Abenteuer ausgewählt und ausgewertet, d.h. die Spieler legen ihre Karten an und bieten um die Abenteuer mit Magiepunkten. Wer die meisten Magiepunkte bietet, gewinnt die Abenteuerkarte und entsprechend neue Artefakt-Karten oder Machtsteine oder Magiepunkte. Ausgelegte Artefakte können Bonuspunkte bringen.

Fantasy-Kartenspiel * 2-4 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Jochen Schwinghammer * ca. 45 min * Nr. 03106 6

* Alea *

Edel, Stein & Reich

Jeder Spieler versucht, in drei Durchgängen möglichst viele Edelsteine der verschiedenen Sorten zu ergattern, jeder Durchgang besteht je nach Spieleranzahl aus 6 bis 8 Runden. Mögliche Aktionen sind: Sie wählen das im aktuellen Angebot befindliche Geld, wählen Ereigniskarten oder vergrößern den Edelsteinvorrat. In jeder Runde nimmt sich jeder eine Edelsteinkarte und legt sie offen auf, denn wird die oberste Ereigniskarte aufgedeckt und alle Spieler wählen geheim eine der möglichen Aktionen aus. Wer als einziger eine Aktion gewählt hat, führt sie sofort aus, haben genau 2 Spieler eine Aktion gewählt, müssen diese verhandeln und sich mit Edelsteinen einig werden, haben 3 oder mehr Spieler die gleiche Aktion gewählt, wird diese nicht ausgeführt. Die Aktion freie Wahl wird bei 5 Spielern immer ausgeführt. Bei einer Wertung bekommt man Geld je nach Edelsteinfarbe und Ereigniskarten, nach 3 Durchgängen gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

Neuaufgabe von Basari, 27205.1, F.X.Schmid, 1998

Auktions- und Sammelspiel * 3-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Reinhard Staupe * 26 923 5 /

alea 4

Eiszeit

12 Regionen hat diese eiszeitliche Welt, in der die Neandertaler die Mammuts jagen. In vier Durchgängen setzen die Spieler zu Beginn eigene Jäger auf den Spielplan und versetzen gegnerische Jäger in weniger interessante Gebiete – oder sie bewegen Mammuts, all dies um den Preis von Steinen. Das Geschehen wird von Karten geregelt, Aktionen die man selbst macht, kosten Steine, Aktionen der Mitspieler bringen Steine. Aktionen sind eigene Neandertaler oder ein Mammut einsetzen, ist die Region zu dicht besiedelt, wird gekämpft. Bewaffnete Neandertaler sind sicher, unbewaffnete schwache müssen gehen. Bei Wertungen (wenn das Geld zu Ende ist) gibt es Punkte für Regionen Jäger neben Mammuts bringen besonders viele Punkte, danach verweist eine Region. Nach dem vierten Durchgang gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Entwicklungsspiel * 3-5 Spieler ab 12 Jahren * Autoren: Alan R. Moon und Aaron Weissblum * 26 908 2 alea 8

* Amigo *

Bohn Hansa

Aus Bohnanza ist Bohn Hansa geworden, die Spieler sind Bohnenhändler in der berühmten Bohnenhanse und wollen Bohnen einkaufen und möglichst günstig wieder verkaufen. Man beginnt mit einer Bohne jeder Sorte und einem Satz Reisekarten einschließlich Zoll und Nachschub, dazu 3 Aufträgen, die man dahinter reiht – auch bei Bohn Hansa darf die Reihenfolge der Karten grundsätzlich nicht verändert werden – Ausnahmen: Aufträge können jederzeit erfüllt werden und Zoll und Nachschub werden als erste Reisekarten wieder auf die Hand genommen. Der Spieler am Zug zahlt so viele Reisekarten (auch Auftragskarten sind Reisekarten!) wie er Felder ziehen möchte. Eine Zollkarte kostet 20 Einheiten, bei Nachschub wird eine Neue Ernte Karte aufgedeckt und dementsprechend Bohnen nachgelegt. Am Anfang oder Ende des Zuges kann man Bohnen kaufen. Aufträge kann man jederzeit erfüllen und dazu auch andere Spieler zu sich einladen und mit ihnen handeln. Am Ende

Spiele Almanach 2003

des Zuges kommen nicht ausgeführte Aufträge, die als Reisekarten eingesetzt wurden, aus dem Spiel. Nach Aufdecken der 8. Neue Ernte Karte wird noch eine Runde gespielt, Bohnen im Lager können an die Bank verkauft werden, dann gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

Wirtschaftsspiel mit Lauf- und Sammelmechanismus * 3-5 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Uwe Rosenberg * 3300

Der Plumpsack geht um

Der Plumpsack wandert im Kreis und wenn er stehen bleibt, müssen die Spieler tippen, was unter der Karte liegt. 8 Karten sind aufgedeckt, Pfeil nach außen, alle schauen sie gut an, dann werden sie wieder umgedreht. Ein Spieler legt den Plumpsack vor eine Karte, der Zugspieler muss sagen, was sich unter der Karte verbirgt. Hat er recht, ist er nochmals dran, der Plumpsack wandert um so viele Karten weiter wie die Zahl auf der aufgedeckten Karte angibt. Landet der Plumpsack vor einer offenen Karte, bekommt der Zugspieler die Karte als Gewinn, eine neue Karte wird offen hingelegt, dann werden alle aufgedeckten Karten wieder umgedreht. Bei einem falschen Tipp ist der Zug sofort zu Ende, alle Karten werden umgedreht. Wer zuerst 6 Karten gesammelt hat, gewinnt. Neuauflage

Kartenspiel * Serie: Die gelbe Reihe * 2-5 Kinder ab 5 Jahren * Autor: Reinhard Staupe * ca. 15 min * 3935

Die Dracheninsel

Auf der Dracheninsel ist ein Schatz vergraben, die Spieler starten von ihren Booten aus und erreichen über verschiedenste Landschaften die Mitte der Schatzinsel mit den Goldmünzen. Eigene Landschaften betritt man kostenlos, die anderen nur mit der passenden Karte. Wer die Goldmünzen erreicht, muss auf einen Mitspieler warten, der dann mit ihm den Schatz abtransportiert. In einem Boot angekommen, können die Spieler teilen oder der Bootsbesitzer kann den Schatz für sich reklamieren. Mit Aktionskarten können die Spieler andere Spieler vom Schatz verjagen oder größere Sprünge machen oder Landschaftsteile austauschen. Wenn der letzte Schatz vergeben wurde, gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme an

Münzen.

Lauf- und Sammelspiel * 2-5(6) Spieler ab 10 Jahren * Autor: Tom Schoeps * 3320

Die Sieben Siegel

Die Sieben Siegel ist ein Stichspiel, bei dem man vor Beginn der Runde die Anzahl der Stiche ansagt. Erschwerend kommt dazu, dass man aus seinen 15 Handkarten vorhersagen muss, in welcher Farbe man die Stiche macht. Der Startspieler sagt als erster an und nimmt entsprechende Farbsiegel aus der Mitte. So geht es reihum weiter, wer keine Ansage machen kann, kann auch Saboteur spielen. Wer für seine Ansage kein passendes Farbsiegel mehr nehmen kann, nimmt es von einem Spieler und gibt diesem ein weißes Joker-Siegel. Dann wird ein Stichspiel mit Farbzwang gespielt, Rot ist immer Trumpf. Wer einen Stich erzielt, gibt ein passendes Siegel ab, für einen Stich einer nicht angesagten Farbe nimmt man ein schwarzes Strafsiegel. Sind alle Stiche gespielt, ergibt jedes verbliebene Farbsiegel 3 Minuspunkte, jeder Joker 3 und jedes schwarze Siegel 4. Der Saboteur hat immer 4 Minuspunkte, kann er den anderen Spielern 4 Strafsiegel zuschanzen, kassiert er keine Strafpunkte. Wer am Ende die wenigsten Strafpunkte hat, gewinnt.

Kartenspiel * 3-5 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Stefan Dorra * 3740

Die wilden Fußball-Kerle

Das Spiel zum Film und zur Jugendbuchreihe von Joachim Masannek und Jan Birck. Jeder Spieler übernimmt ein Team mit 31 Fußballer- und 33 Aktionskarten. Es treten immer 2 Fußballer zum Zweikampf an. Wer den Kampf gewinnt, schickt den Ball in Richtung gegnerisches Tor. Die Aktionskarten entscheiden über den Ausgang der Zweikämpfe und auch der Torschüsse. Alle möglichen Spielsituationen eines Fußballspiels sind berücksichtigt, Dribbling genauso wie Freistoß oder gelbe Karte.

Sportsimulation * 2 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Thorsten Löpmann und Andreas Wetter * 3750

Dungeons & Dragons

Die Schattenhöhlen

Kostenlose Spielbeilage zum

Dungeons & Dragons Brettspiel 2003, erschienen bei Hasbro, führt die Spieler durch ein Abenteuer. Probespiel zum Rollenspielsystem Dungeons & Dragons.

Lizenz: Wizard of the Coast

Rollenspielmodul * Serie: Dungeons & Dragons * Anfänger * Autor: Monte Cook *

Einfach tierisch

Die Spieler sammeln seltene Tiere für ihren Privatzoos, um sich mit Skihase oder Drahtesel den Respekt der Sammlerkollegen zu sichern. Wer die wertvollste Tiersammlung besitzt und nicht der ärmste Spieler ist, gewinnt. Es wird die oberste Tierkarte ausgelegt. Wer dran ist, muss entweder Mäusekarten sprich Geld auslegen oder passen und seine Mäuse wieder aufnehmen. Positive Tierkarten ersteigert man mit dem höchsten Gebot, negative Karten bekommt, wer als erster passt. Das Spiel endet wenn die vierte hellblaue Tierkarte aufgedeckt wird. Nun scheidet der ärmste Spieler aus, dann gewinnt der Spieler mit der wertvollsten Tiersammlung.

Kartenspiel * 3-5 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Reiner Knizia * 3970

Fluxx

Ein Kartenspiel, bei dem sich im Spiel die Regeln ändern, Siegbedingung ist, eine Zielkarte mit den vor sich ausliegenden Karten nach gültigen Regeln erfüllt zu haben. Zu Beginn liegt die Grundregelkarte aus. Der Spieler am Zug spielt immer regelkonform, zu Beginn eine Karte, Regelkarten ersetzen auf der Grundregelkarte liegende Karten, Motivkarten spielt man vor sich aus, eine Zielkarte ersetzt die ausliegende Zielkarte. Man kann auch durch von anderen Spielern ausgespielte Karten gewinnen, wenn mit der eigenen Auslage die Zielkarte erfüllt ist.

Kartenspiel * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Andrew Looney * 3960

Halli Galli X-Mas Edition

Eine Variante des Klassikers unter den Reaktionsspielen, Weihnachtsmotive statt der berühmten Früchte. Aber noch immer gilt – wenn genau 5 Stück eines Motivs obenauf liegen, dann muss schnellstens die Klingel betätigt werden. Denn der Schnellste gewinnt! Die Karten werden gleich-

mäßig an die Mitspieler verteilt. Reihum decken die Mitspieler die oberste Karte ihres Stapels auf. Wer zuerst klingelt, wenn genau 5 Stück eines Motivs zu sehen sind, gewinnt alle offenen Ablagestapel und legt sie verdeckt unter seinen Zugstapel. Wer keine Karten mehr aufzudecken hat, scheidet aus, wer sich irrt, gibt jedem Mitspieler eine Karte seines Zugstapels. Sind noch zwei Spieler übrig, spielen sie die Runde um die offenen Stapel zu Ende, wer als erster richtig klingelt, gewinnt.

Reaktionsspiel * 2-6 Spieler ab 6 Jahren * Autor: Haim Shafir * 3730

Hamstern

Die Hamster sind am Sammeln für den Wintervorrat, aber sie brauchen immer 6 gleiche Nahrungsmittel, Nüsse, Äpfel oder Karotten, gemischt oder mehr oder weniger hilft gar nichts. Die Karten liegen verdeckt in der Tischmitte, der Spieler am Zug deckt eine Karte auf und entscheidet sich dann, ob er weiter macht oder nicht – deckt er eine gleiche Speisesorte auf, verliert er alle aufgedeckten Karten. Entscheidet er sich fürs Aufhören, bekommt er alle aufgedeckten Karten, spätestens nach der 4. Karte muss er aufhören. Hat er danach von einer Sorte genau 6 Karten, bekommt er einen Hamsterpokal, verliert aber alle Karten der anderen Sorten. Hat er von einer Sorte mehr als 6 Karten, verliert er alle Karten dieser Sorte, die anderen darf er behalten. Wer zuerst 3 Hamsterpokale gesammelt hat, gewinnt. Neuauflage.

Kartenspiel * Serie: Die gelbe Reihe * 2-4 Kinder ab 5 Jahren * Autor: Reinhard Staupe * ca. 15 min * 3965

Intrige

Ein Spiel um Macht, Einfluß und Intrige zur Zeit der Renaissance, wer bringt die Angehörigen seines Hauses in die einflußreichsten Positionen? Da wird verhandelt und intrigiert, was nur geht, Bestechung und gebrochene Kontrakte gehören natürlich genauso dazu wie Verbündete und gehaltene Versprechen, denn ganz allein kann man es doch nicht schaffen, an die Spitze zu kommen. Jede Spieler hat in seinem Zug drei Teilzüge auszuführen: Er kassiert Einkünfte, nimmt fremde Spielfiguren in seinem Hof auf

und sendet eigene Spielfiguren an fremde Höfe.

Einkommen bringen eigene Figuren an fremden Höfen, fremde Figuren muss man aufnehmen, kann sie aber nach Belieben platzieren, Vereinbarungen müssen nicht eingehalten werden. Nur eine Figur pro Bereich und ein Beruf pro Haus ist möglich, Konflikte werden mit Bestechung entschieden.

Neuaufgabe von Intrige, F.X.Schmid, 1994

Verhandlungsspiel * 3-5 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Stefan Dorra * 3760, Deutschland, 2003

Kunterbunt

Im Spiel sind 15 Karten, auf jeder Karte sind immer die gleichen 15 Gegenstände abgebildet, Teddy, Ente, Stift, Pullover, Blume, Schiff, Flugzeug, Mütze, Ball, Teekanne, Trommel, Fisch, Schmetterling, Auto und Drachen. Alle diese Dinge zeigen 2 unterschiedliche Farben in immer wieder anderer Zusammensetzung. Im Spielverlauf werden immer zwei beliebige Karten aufgedeckt, auf diesen ist immer ein Gegenstand absolut identisch, diesen Gegenstand gilt es nun so schnell wie möglich zu finden und zu benennen. Achtung: Der Gegenstand ist einmal auf jeder Karte zu sehen, usw., nicht weniger und nicht öfter, und es ist immer nur ein Gegenstand, den die beiden Paare gemeinsam haben. Wer den richtigen Gegenstand gefunden hat, bekommt eine der beiden Karten, eine neue wird aufgedeckt. Wer bei Spielende die meisten Karten hat, gewinnt. Überarbeitete Neuaufgabe

Kartenspiel * Serie: Die gelbe Reihe * 2-8 Kinder ab 5 Jahren * Autor: Reinhard Staupe * ca. 15 min * 3955

Lauras Geheimnis

Laura ist ein kleines Mädchen mit Kuschelbär und Laura hat einen Stern, und mit diesem Stern hat sie viele Erlebnisse. In dieser Memo-Variante muss sie Ihr Geheimnis an Harry verraten, wenn ihr Papierdrachen beim nächsten Wettflug verliert. Auf 24 Bildkärtchen sind die Zahlen 1-12 in Gelb oder Weiß abgebildet. Wer dran ist deckt 1 Kärtchen auf, zuerst muss die 1 gefunden werden, nicht passende Kärtchen werden wieder verdeckt. Jeder Spieler beginnt bei 1 und ist am Zug bis er ein nicht passendes Kärtchen auf-

deckt. Wer als erster die Zahlen 1-12 richtig aufdeckt, gewinnt. Die 12 Bildkärtchen erzählen die Geschichte von Lauras Geheimnis.

Merkspiel * Lizenzthema: Lauras Stern * 1-4 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Jürgen Heel * 3210

Lauras Weihnachtsstern Quartett

Laura ist ein kleines Mädchen mit Kuschelbär und Laura hat einen Stern, und mit diesem Stern hat sie viele Erlebnisse. Das Quartett hat schöne Motive aus den Büchern und die vier Karten eines Quartetts lassen sich zu einem Gesamtbild zusammensetzen. Wer dran ist, fragt einen Mitspieler nach einer fehlenden Karte, er muss aber selbst mindestens eine Karte aus dem nachgefragten Quartett besitzen.

Kartenspiel * Lizenzthema: Lauras Stern * 1-4 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Jürgen Heel * 3770

Leonardo

Jede Karte zeigt einen roten, gelben, grünen und blauen Drachen, jeder Drache ist mit einer Zahl zwischen 1 und 50 nummeriert. Im schwarzen Quadrat unter den Drachen ist ein kleiner oder großer Kreis in einer der vier Farben – bei klein muss die kleinste Zahl im Drachen der Farbe gesucht werden, bei groß die größte Zahl. Vier Karten sind aufgedeckt, die 5. wird in die Mitte gelegt, sie ist die erste Karte und bestimmt die 2. Karte die gesucht werden muss, diese die dritte usw., dabei werden die Werte in Karte 1 und 2 nicht mehr berücksichtigt. Wer die 5. Karte gefunden hat, schlägt drauf – ist es die richtige, bekommt er sie, wenn nicht, ist er für diese Runde aus dem Spiel. Die Karte in der Mitte wird nach außen gelegt und eine neue Karte als Karte 1 in die Mitte. Wer zuerst 6 Karten besitzt, hat gewonnen. Neuaufgabe von Ikarus.

Kartenspiel * Serie: Die gelbe Reihe * 2-6 Kinder ab 8 Jahren * Autor: Reinhard Staupe * ca. 15 min * 3955

Meine fünf Ballons

Jeder Spieler hat fünf schöne bunte Ballons vor sich auf dem Tisch, dazu gibt es 25 Aktionskarten als verdeckten Stapel. Der Zugspieler zieht die oberste Karte und führt – wenn möglich – die Aktion aus. Ist die Aktion eine, bei der Ballone platzen oder verloren gehen, muss der Spieler einen Ballon dieser

Farbe umdrehen. Zeigt die Karte die Mama, dann darf er eine umgedrehte Karte wieder aufdecken. Wer seinen letzten Ballon umdrehen muss, beendet das Spiel, es gewinnt, wer noch am meisten Ballone offen vor sich liegen hat.

Kartenspiel * 2-5 Kinder ab 3 Jahren * Autor: Haim Shafir * ca. 15 min * 3930

Merlin

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. 12 Karten werden auf dem Tisch verteilt, eine Karte wird vom verdeckten Stapel aufgedeckt. Alle suchen nun einen Merlin in den 12 Karten, der völlig anders aussieht als auf der aufgedeckten Karte, wer einen gefunden hat, schlägt drauf – hat man richtig gesucht, bekommt man die Karte, die aufgedeckte Karte vom Stapel kommt zu den ausliegenden Karten und eine neue Karte wird aufgedeckt. Wer sich irrt, ist für die Runde draußen und muss eine Karte abgeben, wer zuerst 6 Karten hat, gewinnt. Neuaufgabe

Kartenspiel * Serie: Die gelbe Reihe * 2-8 Kinder ab 5 Jahren * Autor: Reinhard Staupe * ca. 15 min * 3925

Mitternachtsparty

Im Schloss tummeln sich die Gäste und amüsieren sich und dann kommt Hugo das leuchtende Gespenst aus dem Verlies die Treppe hoch und schleicht sich in den Festsaal. Trifft Hugo auf einen Gast, dann hat er ihn gefangen und verbannt ihn auf die Treppe. Die Gäste können sich in freien Zimmern verstecken. Das dürfen sie aber erst dann, wenn Hugo die Galerie betreten hat, und es ist auch nur ein Gast pro Zimmer erlaubt. Eine Neuaufgabe von Mitternachtsparty, Ravensburger 1989, und Hugo das Schlossgespenst, Ravensburger, 1996

Laufspiel * 2-8 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Wolfgang Kramer * 3330

Rinks & Lechts

Sieben Karten liegen kreisförmig angeordnet auf dem Tisch. Auf jeder Karte ist ein Verkehrspolizist zu sehen, entweder von vorne oder von hinten. Im Spiel wird die oberste Karte des Aufgabenstapels aufgedeckt. Auf der Karte ist ein

Gegenstand abgebildet und 3 Bewegungen, die man nacheinander aus der Sicht des Polizisten, nicht der eigenen, ausführen muss. Der Gegenstand bestimmt die Startkarte, die Spieler überlegen sich möglichst schnell, bei welcher Karte man nach den drei Bewegungen landen wird. Hat ein Spieler das Resultat gefunden, nennt er den Gegenstand auf der Zielkarte und bekommt die Aufgabenkarte als Gewinn. Wer zuerst 6 Aufgabenkarten bekommen hat, gewinnt das Spiel. Neuaufgabe.

Kartenspiel * Serie: Die gelbe Reihe * 2-8 Kinder ab 6 Jahren * Autor: Reinhard Staupe * ca. 15 min * 3945

Santiago

Die Spieler ersteigern Plantagen und versuchen, sie zu zusammenhängenden Flächen zu verbinden, weiters müssen die Plantagen möglichst schnell bewässert und an das Kanalnetz angeschlossen werden. Dazu muss man den Kanalaufseher bestechen, dafür ist aber der Ertrag umso größer je früher man seine Plantagen bewässert und je größer die Fläche für eine Plantagenart ist. Das Spiel besteht aus 11 Runden, die in 7 Phasen geteilt sind: Plantagen aufdecken und dafür bieten – Kanalaufseher wechseln, Plantagen nehmen und platzieren, Kanalaufseher bestechen, zusätzliche Bewässerung, Trockenheit abwickeln, Entwicklungshilfe kassieren. Sind alle Plantagen verbraucht, erfolgt Flurbereinigung und Wertung, es gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

Wirtschafts- und Entwicklungsspiel * 3-5 Spieler ab 10 Jahren * Autoren: Claudia Hely und Roman Pelek * 3350

Yellowstone Park

Die Spieler haben Tierkarten mit verschiedenen Farben und Zahlen auf der Hand und versuchen, die Karten möglichst geschickt auf dem Plan abzulegen, ohne Minuspunkte zu kassieren. Farben und Zahlen auf den Karten sind wichtig, jede Karte ist zwei Mal im Spiel. Der Spieler am Zug legt eine oder zwei Karten aus der Hand auf den Plan, er sollte die Karten in einem 3x3 Raster ablegen können, auch auf schon besetzte Felder. Hat man keine Karte auf der Hand, die ins aktuelle Raster passt, beginnt man ein neues Raster und muss alle Karten,

Spiele Almanach 2003

die außerhalb dieses Rasters liegen, in den Minusstapel nehmen. Für das Nachziehen von Karten gibt es genaue Regeln, je nach Anzahl gelegter Karten und Handkarten. Wer das 8. Feld eines Rasters belegt, bekommt einen Pluspunkt, für das 9. Feld 3 Punkte. Wird die letzte Karte gezogen, wird gewertet, jede Karte im Minusstapel bringt einen Minuspunkt. Wer mit seinem Stein 35 Punkte erreicht, beendet das Spiel, wer am wenigsten Punkte hat, gewinnt.
Legespiel * 2-5 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Uwe Rosenberg * 3420

* Automuseum Volkswagen *

Doppel-Pack

Kartenspiel auf der Basis von Memory, ein Satz wird verdeckt ausgelegt, der zweite wird einzeln abgehoben und die Karte jeweils auf eine verdeckte gelegt. Dieser „Doppel-Pack“ wird umgedreht, passen beide Bilder, nimmt ihn der Spieler an sich.
Motive sind die verschiedenen VW-Modelle.

Kartenspiel * 2-4 Spieler * ohne Altersangabe * Idee: Christoph Cantzler und Peter Lemcke

* Bambus Spieleverlag *

Flaschenteufel

Stichspiel, es gilt den Teufelsstich zu vermeiden und damit Minuspunkte. Im Spiel sind alle Kartenwerte von 1-37 mit Ausnahme der 19, die 19 ist die Anfangskarte und der erste Wert des Flaschenteufels. Jeder nimmt eine seiner Karten und legt sie weg: Sie bilden den 'Teufelsstich', mit der Verlierer bestraft wird. Danach wird je eine Karte an den linken und rechten Nachbar weitergegeben. Es herrscht Farbzwang, aber kein Stichzwang und Trümpfe gibt es auch nicht. Ist keine Karte im Wert unter dem Flaschenteufel, sticht die höchste Karte. Wird der Flaschenteufel unterboten, sticht die höchste Karte unter dem Wert des Flaschenteufels. Danach wird der Flaschenteufel billiger - entsprechend der stehenden Karte: Der Stechende erhält den Flaschenteufel. Wer am Ende der Runde den Flaschenteufel besitzt, erhält den Teufelsstich als Minuspunkte. Neuauflage von „Flaschenteufel“, Bambus Verlag, 1995
Kartenspiel * 3-4 Spieler ab 10

Jahren * Autor: Günter Cornett * 57041 4

Pingvinas

Die Pinguine jagen nach Fischen und ersuchen, ihren Konkurrenten den Weg abzuschneiden, um die ertragreichsten Fischgründe für sich allein zu haben. Jeder Spieler stellt reihum seine Pinguine auf eine Scholle mit einem Fisch. Danach besteht ein Spielzug aus der Bewegung eines eigenen Pinguins und dem Aufnehmen der verlassenen Eisscholle, auf der der Pinguin stand. Ein Zug geht beliebig weit über unbesetzte Eisschollen. Lücken dürfen weder betreten noch übersprungen werden. Eisschollen, die kein Pinguin mehr erreichen kann, werden aus dem Spiel genommen. Wer nicht mehr ziehen kann, nimmt seine Pinguine samt Eisschollen auf. Wer dann die meisten Fische auf seinen Schollen hat, hat gewonnen.

Positions- und Sammelspiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Alvydas Jakeliunas * 71 von 230

* Bandai *

One Piece Cardgame Der König der Piraten

Starter-Serie 1
Sammelkartenspiel zur Comic-Serie Starterserie 1 besteht aus 60 Karten - Pro Spieler ein Starterset notwendig
Vier verschiedene Startersets A-D á 32 Karten mit identischer Artikelnummer
Jedes Starterset enthält auch eine Spielunterlage
Sammelkartenspiel * 2 Spieler ab 4 Jahren * Autor: nicht genannt * 06987

One Piece Cardgame East Blue

Booster Serie 1
Sammelkartenspiel zur Comic-Serie Booster Serie 1 besteht aus 60 Karten
Sammelkartenspiel * 2 Spieler ab 4 Jahren * Autor: nicht genannt * 06989

One Piece Cardgame Helden zur See

Booster Serie 2
Sammelkartenspiel zur Comic-Serie Booster Serie 2 besteht aus 60 Karten
Sammelkartenspiel * 2 Spieler ab 4 Jahren * Autor: nicht genannt * 08675

One Piece Card Game Preisdeck

Sammelkartenspiel zur Comic-Serie 8 Karten im Cellophan
Preis bei Turnieren, nur als solcher erhältlich

Sammelkartenspiel * 2 Spieler ab 4 Jahren * Autor: nicht genannt

* Beleduc *

Der Glöckner

Die vier Heinzelmännchen möchten den Glockenturm fertig bauen, bevor der Glöckner läuten will. Die Spieler würfeln reihum und ziehen Richtung Turm. Wer den Turm erreicht, kann den Spielstein in der Mitte der Stäbe ablegen. Wer den Glöckner würfelt, muss ihn um ein Feld weiterrücken. Erreicht der Glöckner den Turm, bevor er fertig ist, haben alle Spieler gemeinsam verloren. Ist der Turm fertig, bevor der Glöckner ankommt, haben alle gewonnen, wer den letzten Stein gelegt hat, darf den Glöckner zum Läuten drauf setzen.

Lauf- und Würfelspiel * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Autor: Veronika Hohmann * 22361, beleduc, Deutschland, 2003

* Belser *

Das Spitzweg-Spiel

Die Spieler beteiligen sich als Sammler an Ausstellungen zur Bilderwelt Spitzwegs. Jeder Spieler bekommt 10 Karten, danach eröffnet der Startspieler nach genauen Regeln eine Ausstellung. Danach muss ein Spieler in seinem Zug eine Karte nachziehen oder alle offenen Karten aufnehmen und danach beliebig viele Bildkarten entsprechen den Legeregeln von seiner Hand in die Ausstellung bringen und noch eine Karte offen ablegen. Wenn er passt, darf er keine Karte ablegen. Die Legeregeln sind: beliebig viele Karten, auch einzeln in schon bestehende Gruppen - gleiche Farben mit auf- oder absteigenden Werten - Gruppen gleicher Werte, aber nur eine Gruppe pro Zahl und Ausstellung - immer Kante an Kante - bei Legen in eine neue Richtung mindestens 3 Karten - immer innerhalb einer Fläche 8x5 Karten.
Erreicht eine Ausstellung die vorgeschriebene Kartenanzahl, wird sie gewertet. Am Ende gewinnt der Spieler mit dem meisten Punkten aus allen Ausstellungen.

Kunstspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Fritz Gruber * ca. 45 min * 691714

* Bewitched Spieleverlag *

Schwarzarbeit

Die Spieler sind Inhaber von Spielereien, -verlag, -fabrik, -archiv und -café und versuchen einerseits so viele andere Leute anzuschwärzen wie möglich und selbst möglichst viele Leute legal zu beschäftigen. Ein Spielzug besteht aus Auskunft einholen, wie viele Spieler man einstellen dürfte - Arbeitskraft einstellen - Rechtsanwälte einsetzen. Einmal pro Spiel kann man einen Privatdetektiv einsetzen. Kann kein Arbeitnehmer mehr nachgezogen werden, punktet man für legale Angestellte, angeschwätzte fremde Arbeitskräfte und Rechtsanwälte
Deduktionsspiel * 3-5 Spieler ab 12 Jahren * Autoren: Friedemann Friese und Andrea Meyer

* Cardchess *

Kreuzwortpyramiden

Jeder Spieler hat 24 Pyramiden mit Buchstaben, diese werden beliebig zu Vierer-Stapeln zusammengestellt und auf den sechs Startfeldern verteilt, die 36 neutralen Pyramiden beginnen auf den 36 inneren Feldern des Spielbretts. Auf die Eckfelder kommen 4 Stapeln mit 6 grauen Pyramiden, sie zeigen besonders häufige Buchstaben. Wer dran ist, versucht Worte zu bilden, die in Leserichtung des aktiven Spielers von links nach rechts und von oben nach unten wie einem Kreuzworträtsel stimmen müssen. Diagonal verbundene Buchstaben dürfen nicht verwendet werden, auf den freien Randfeldern können die Worte einknicken. Jedes Wort muss mindestens einen Buchstaben der eigenen Farbe und einen neutralen Buchstaben enthalten. Um ein Wort zu bilden, kann man eigene, generische oder graue Pyramiden über beliebige anderer Pyramiden stülpen oder auf unbesetzte Felder stellen. Ist ein Wort gebildet, nimmt der Spieler alle verwendeten neutralen, grauen, eigenen und gegnerischen Pyramiden an sich. Hat ein Spieler keine eigenen Pyramiden mehr, addiert jeder Spieler die Werte seiner gesammelten Pyramiden, eigene Pyramiden auf den Startfeldern werden abgezogen, wer die meis-

ten Punkte hat, gewinnt.
Buchstaben- und Wortspiel * 2-4
Spieler ab 8 Jahren * Autor: Jeff
Widderich

* Carl Hanser Verlag *

Das Manager Spiel

Die Spieler übernehmen reihum die Rolle des Managers und versuchen, eine ihnen gestellte Aufgabe möglichst überzeugend zu erfüllen, die anderen Spieler in der Rolle des Moderators bzw. des Aktionärs, Betriebsrates, Kunden, PR-Chefs, Lebenspartners oder Fiesens Kollegen bewerten die Leistung. Je nach Spieleranzahl braucht man verschieden viele Punkte, um die Aufgabe zu erfüllen, der Manager selbst kann noch darauf setzen, dass er sie besonders gut erfüllt oder auch darauf, dass er herausfinden kann, wer den Fiesens Kollegen verkörpert, sofern dieser im Spiel ist.

Rollenspiel * 3-7 Spieler ab 16 Jahren * Autor: Gerhard Grubbe * 22342 3

* Clemens Gerhards *

Moguli

Moguli ist das neueste Spiel in der Serie TabuLuNa aus der Clemens Gerhard Holzspielwarenfabrik, luxuriös und solide in Holz ausgeführt. Bei Moguli wird im Gegensatz zu vielen anderen Spielen nicht übersprungen, sondern „untersprungen“.

Die Holzklötze werden beliebig im Raster 5x7 ausgelegt, an den Schmalseiten legen die Spieler ihre 5 Kugeln auf die Löcher, dann wird abwechselnd gezogen. In Gedanken taucht man durch ein Loch ab und woanders wieder auf, das Auftauchloch muss frei sein, man muss mindestens einmal unter einer eigenen oder fremden Kugel durchtauchen. Auf der Unterseite müssen die zu benutzenden Laufspuren fortlaufend sein. Dazu kann man zu Beginn oder am Ende des Zuges einen Klotz beliebig drehen. Wer vier eigene Kugeln in die gegnerischen Startlöcher bringt, gewinnt.

Abstraktes Positionsspiel * Serie: TabuLuNa * 2 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Reinhold Wittig

* Cwali *

Fioriado

Die Spieler dürfen in einem Wald Blumen pflücken, gleiche Blumen bringen mehr Punkte. Das Spielfeld aus 40 Karten wird ausgelegt, zu Beginn nimmt man eine Karte weg und positioniert seine Figur im leeren Platz. Dann geht man mit der Figur in jede Richtung außer rückwärts, immer orthogonal, nie diagonal, man muss auf einem Feld mit Karte enden und diese nehmen. Die Figur muss in die Richtung schauen in die sie gegangen ist und so weitergehen. Die Karten werden nach Blumenart sortiert, kann niemand mehr eine Karte erreichen, endet das Spiel, wer die meisten Punkte mit seinen Blumen erzielt gewinnt.

Giveaway Essen 2003, bei Kauf von 2 Spielen

Positionsspiel * 2 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Corné van Moorsel * Cwali, Niederlande, 2003

Logistico

Logistico ist ein Archipel im Indischen Ozean, die Einwohner der fünf Inseln produzieren Güter und haben Bedarf an anderen Gütern. Jeder Spieler hat 1 Boot, ein Flugzeug und einen Lkw um Angebot und Nachfrage zu koordinieren. Transport kostet, mit Lieferungen bekommt man Logi, die Währung von Logistico. Pro Runde kann man Fahrzeuge nutzen und Waren aufnehmen, transportieren und abliefern, die Kosten richten sich nach der Anzahl der Aktionen. Man liefert eine Ware an eine Scheibe derselben Farbe. Mit Boot und Lkw muss man mindestens eine Aktion machen, die Anzahl möglicher Aktionen pro Fahrzeug ist 8, Lieferungen müssen Profit bringen. Sind nur mehr 6 Scheiben auf Landflächen, gewinnt der Spieler mit den meisten Logi.

Entwicklungsspiel * 2-5 Spieler ab 11 Jahren * Autor: Corné van Moorsel * CWA-LOG01

Subulata

Subulatas sind schwimmende Grashüpfer und für sie ist das Wasser auf der anderen Seite des Teichs immer blauer und so wollen daher unbedingt auf die andere Seite. Man legt den Teich aus und stellt seine Subulatas auf, die Ziffern sind geheim. In einem Zug bewegt man eine Figur geradeaus, von Wasser weg 1 Feld, von einer

Blume 2 Felder, von einem Blatt 3 Felder, Subulatas können übersprungen werden, endet der Zug auf einem Feld mit einer gegnerischen Subulata, kommt diese aus dem Spiel. Hat ein Spieler keinen Zug mehr oder hat ein Spieler nur mehr Subulatas am Endfeld, endet das Spiel, es zählt die Summe der eigenen Subulata-Punkte im Spiel und jede gefangene zählt einen Punkt.

Positionsspiel * 2 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Corné van Moorsel * CWA-SUB01

* daVinci Games *

Bang High Noon

Die Karten werden getrennt gemischt und als offener Stapel aufgelegt, der Sherriv nimmt die oberste Karte vom Stapel, und legt sie in die Tischmitte, die oberste Karte ist im Spiel und die Spieler müssen den Forderungen der Karte folgen, „zu Beginn des Zuges“ bedeutet, die Karte greift vor jeder weiteren Aktion ins Spiel ein, „High Noon“ Karte ist bis zum Spielende im Spiel.

Ergänzung zum Kartenspiel * 4-7 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Emiliano Sciarra *

Viva il Re!

Der König will abdanken! Paladine, Köche, Maler und andere Untertanen nehmen den Wettlauf um die Thronfolge auf. Jede Partie besteht aus drei Runden, jede Runde aus zwei Phasen: Setzen der Figuren ins Schloss und Aufsteigen der Figuren Richtung Thron. Beim Setzen kommen nicht mehr als 4 Figuren in ein Stockwerk. Dann kann man Figuren um ein Stockwerk nach oben ziehen, ist dieses besetzt, kann man nicht ziehen, nach unten kann man nicht ziehen. Wird eine Figur auf den Thron gezogen, wird sie als Thronfolger vorgeschlagen und es wird abgestimmt, eine einzige Nein-Stimme reicht, dass die Figur nicht gewählt wird und aus dem Spiel kommt. Gespielte Nein-Karten kommen auch aus dem Spiel. Gibt es einen König, erhält jeder Punkte entsprechend Auftragskarte und Position der Figuren im Schloss. Nach 3 solcher Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten, wer in der 3. Runde 0 Punkte erzielt, bekommt dafür 33 Punkte!

Kartenspiel * 3-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Stefano Luperto * DVG90037

* Days of Wonder *

Das Geheimnis der Abtei

Als Besucher in der Templer-Abtei sollen die Spieler das Rätsel um den Tod von Bruder Adelmo lösen. Das Spiel wird laut Regeln vorbereitet, einer der 24 Verdächtigen liegt unter dem Plan, er ist der Täter. Im Spiel sind 24 Mönche aus verschiedenen Orden und mit verschiedenem Titel, mit oder ohne Kapuze, mit oder ohne Bart und mit unterschiedlicher Statur. Man bekommt Siegpunkte, wenn man die Charakteristika des Täters richtig ermitteln und verliert Punkte bei falschen Enthüllungen oder Beschuldigungen. Eine Runde besteht aus mehreren Zügen, immer beginnend mit dem Startspieler – zuerst wird die Messglocke verschoben, dann die Figur bewegt, bei Aufeinandertreffen von Figuren kommt es zu Begegnungen, bei denen Fragen beantwortet werden und dann endet die Runde mit den für den jeweiligen Raum gültigen Aktionen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten, nicht notwendigerweise der Spieler, der den Täter enthüllt.

Deduktionsspiel * 3-6 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Bruno Faidutti und Serge Lalet * 7031

Das Halsband der Königin

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines königlichen Juweliers und muss sich in dreijähriger Lehrzeit bemühen, die schönsten Juwelen des Königreiches zu erschaffen und zu verkaufen. Am Jahresende erfolgt ein großer Verkauf. Und immer muss man abwägen ob man Edelsteine kauft oder sich die Gunst eines Höflings erkaufte oder gar die Kunst eines Fälschers oder Diebs. Ein Spielzug besteht aus Einfluss ausüben, Karten kaufen und Abwerten, erscheint beim Abwerten ein Händler, wird sofort verkauft. Der Verkauf besteht aus Präsentieren, Seltenheitswert festlegen und eigentlichem Verkauf, es kann nur verkaufen, wer die meisten Edelsteine einer Art ausgelegt hat. Nach drei Verkäufen gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

Kartenspiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Bruno Cathala und Bruno Faidutti * 5131

Drachenfaust

In einem verwunschenen Wald kämpften Könige um die Drachensteine. 8 Basiskreaturen

und 25 Extra-Kreaturen haben spezielle Eigenschaften, die man nutzen kann, wenn man die Karte ersteigert. Pro Runde werden 7 von 8 Basiskreaturen und dazu 2 Extra-Kreaturen gemischt, die Hexe als 8. Basiskreatur wird immer als erste Karte versteigert, dann alle anderen 9 Karten. Als Kapital hat man 8 Feengold, das man am Ende der Runde zurückbekommt, und 2 gewöhnliches Gold, das an die Bank geht. 5 Silber werden eingesetzt, wenn man bei Gleichstand noch einmal steigern muss und gehen auch an die Bank. Mit den ersteigerten Karten bekommt man Edelsteine, die man gegen Siegpunkte tauscht, oder eine der drei Geldarten oder kann anderen was wegnehmen oder Aktionen verhindern. Wer zuerst 3 Siegpunkte hat, gewinnt.

Kartenspiel * 3-6 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Bruno Faidutti und Michael Schacht * 5032, USA

Gang of Four

Das Spiel soll in China während der Kulturrevolution entstanden sein, der Name erinnert an die Viererbande nach Maos Zeiten, Ähnlichkeiten zu Tichu sind vorhanden. Spielziel ist, alle Karten als erster loszuwerden, die verbliebenen Karten der Mitspieler werden für diese als Minuspunkte gezählt, erreicht ein Spieler 100 Punkte, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten. Die insgesamt 64 Karten (60 Zahlenkarten, eine mehrfarbige 1, je ein Phönix in grün und gelb sowie ein roter Drache) werden an die Spieler verteilt. Wer die bunte 1 besitzt, beginnt und legt eine Kombination aus 1-5 Karten ab, die 1 muss dabei sein, die anderen Spieler müssen ähnliche, aber höherwertige Kombinationen ablegen. Mögliche Kombinationen sind Einzelkarten, Pärchen, Drillinge sowie die 5er-Kombinationen Straße (aufeinander folgend, Farbe egal), Flöte Straße in einer Farbe), Farbe (5 Karten gleicher Farbe) und Full House (ein Drilling + ein Paar) und die Gang of Four, vier gleiche Karten. Man darf passen, obwohl man legen könnte. Die Werte der Karten für die Abrechnung sind genau angegeben, vor der nächsten Runde gibt der Verlierer dem Gewinner seine höchste Karte und bekommt von ihm eine Karte seiner Wahl.

Kartenspiel * 3-4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Lee F. Yih * 2032,

USA

Terra

Spielziel ist, gemeinsam die globalen Krisen zu lösen und Frieden und entsprechende Bedingungen für eine stabile soziologische und ökologische Umwelt zu erhalten. Die Spieler müssen immer dieses gemeinsame Interesse gegen die eigenen persönlichen Interessen im Spiel abwägen. Man punktet für Karten, die man für das Allgemeinwohl spielt, aber auch für das Sammeln von Karten, die am Ende, falls alle überlebt haben, Punkte bringen. Jeder Spielzug besteht aus 3 Phasen: Karte ziehen, drohende Krise abwickeln, Lösungskarten spielen und alle Handkarten auf 8 reduzieren. Alle Spieler verlieren gemeinsam, wenn es drei Krisen in der gleichen Region oder vier Krisen gleicher Farbe oder sieben Krisen insgesamt gibt, sie sind gemeinsam erfolgreich, wenn der Zugstapel durchgespielt wurde. Es gewinnt, wer die höchste Summe aus den Lösungskarten in seiner Hand erzielt.

Entwickelt für das Forum Barcelona 2004 und die UNESCO.

Entwicklungsspiel Thema Umwelt * 3-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Bruno Faidutti * 2021, USA

* Decipher *

Der Herr der Ringe Sammelkartenspiel Die Schlacht um Helms Klamm
Sammelkartenspiel mit Motiven aus dem Film

120 Karten, Booster mit 11 Karten
Kartenspiel * 2 oder mehr Spieler * ohne Altersangabe * 103537

* Deutsche Mozart Gesellschaft *

Die Zauberflöte

Quartett mit Motiven aus einer Zauberflöten-Inszenierung des Dr. Wilhelm-André-Gynasiums Chemnitz anlässlich des 52. Deutschen Mozartfestes in Chemnitz. In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Spielemuseum Chemnitz

Druck: Deutsche Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

33 Karten
Kartenspiel * 2-4 Spieler * ohne Altersangabe * Idee: H. Jahn

* Don & Co *

Yinsh

Mit Yinsh legt Kris Burm das fünfte Spiel im Rahmen seines Gif projects vor, diesmal wieder im Eigenverlag. Im Spiel sind 5 schwarze und 5 weiße Ringe sowie 51 doppelseitige Markierungssteine. Beide Spieler beginnen das Spiel mit 5 Ringen und müssen versuchen, 3 eigene Ringe vom Brett zu nehmen. Immer wenn man eine Reihe von 5 Markierungssteinen in der eigenen Farbe legen kann, darf man einen Ring entfernen. Zu Spielbeginn werden abwechselnd die Ringe eingesetzt. Dann nimmt jeder immer einen Markierungsstein und setzt ihn in einen eigenen Ring, dieser muss dann bewegt werden, der Markierungsstein bleibt liegen. Die Bewegung des Rings folgt genauen Regeln, das Überspringen dreht Markierungssteine um.

Positionsspiel * Serie: Gif project * 2 Spieler ab 9 Jahren * Autor: Kris Burm * ca. 30 min * 11411

* Doris & Frank

Urland Mikroexpansion

10 neue Gene für das Spiel. Die neuen Gene werden getrennt gemischt, bei Spielbeginn und nach der ersten Auktion wird jeweils ein normales Gen weniger aufgedeckt und stattdessen ein Erweiterungsgen aufgedeckt, nach der 2. Auktion 2 Gene. Man kann die Gene aber auch in die normalen Gene einmischen.

Sexualduftstoff von Dirk Krause
Fotogen, Schleimspur von Hans van Halteren

Vulkangespür, Nachtaktiv, Symbiont von Brian Bankler

Mutation, Kiemen von Brigitte und Wolfgang Ditt

Konfliktvermeidung von Norbert Chan

Hartschalige Eier von Mark Delano
Ergänzung zum Entwicklungsspiel * 3-5 Spieler ab 10

* Drei Magier Spiele *

Auf Zack!

Auf 44 Kärtchen finden sich 11 verschiedene Motive, aber in unterschiedlicher Anzahl. Diese Kärtchen werden verdeckt gemischt und ausgelegt, und die Holzscheiben werden Zahl nach oben zwischen die Kärtchen gelegt. Wer dran ist, deckt 2 Kärtchen auf – zeigen sie

verschiedene Motive, werden sie wieder umgedreht. Zeigen sie die gleichen Motive, zählen alle Spieler so schnell wie möglich die Anzahl der Motive zusammen und greifen nach der Holzscheibe mit dem richtigen Ergebnis. Wer als Erster die richtige Scheibe erwischt, bekommt das Kartenpärchen. Wer am Ende die meisten davon hat, gewinnt.

Rechen-Lernspiel * Serie: Clever Kiddo Lernspiele die Spaß machen * 2-5 Spieler ab 5 Jahren * Autoren: Kirsten Becker und Jens-Peter Schliemann * 40808-4

Geistertreppe

In einer Ruine wohnt ein altes Gespenst, mutige Kinder wollen es erschrecken. Aber das Gespenst hat die Würfel verzaubert, die Kinder werden selbst in Geister verwandelt und immer wieder vertauscht. Wer kommt trotzdem zuerst beim Geist an? Wer dran ist würfelt und bewegt seine Figur, bei Geist wird eine beliebige Figur zum Geist. Der Besitzer zieht dann mit einem Geist weiter. Aufpassen dass man den eigenen erwischt! Gibt es nur mehr Geister, werden zwei Geister vertauscht. Erreicht ein Geist das oberste Treppenfeld, gewinnt der Besitzer der Figur darunter.

Merk- und Verwechslungsspiel * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Autor: Michelle Schanen

Igel und Floh

Die Geschichte vom Igel und dem Floh bietet eine wundervolle Mischung aus Spielem Lesen, Lernen und Erzählen, man kann mit den 55 Bildkarten gemeinsam Geschichten erfinden oder mit den Holzstäbchen die Vokale nachlegen und so im wahrsten Sinn des Wortes „erfassen“ und „begreifen“. Die Buchstaben werden im Buch als Haus oder Schaukel verwendet und prägen sich so den Kindern besonders gut ein. Auf der Rückseite der Bildkarten finden sich die Buchstaben des Alphabets, es sind genug Buchstaben da, damit man selbst Worte legen kann, die Vokale sind farbig wie im Buch.

Buch und Spiel * Serie: Clever Kiddo Lernspiele die Spaß machen * 1 oder mehr Spieler ab 5 Jahren * Autoren: Thomas Strolz und Manuela Hintner * ca. 20 min * 40809-1

Murmel Fiff

Vier Murbeltiere aus den Bilderbüchern von Rolf Vogt ha-

ben sich rund um den großen Apfelbaum versammelt und wollen die 16 Äpfel in vier Farben aufheben.

In der ersten Spielphase werden Äpfel eingesammelt, man muss auch einen fremdfarbigem mitnehmen. Jeder will im eigenen Bau natürlich nur Äpfel der eigenen Farbe haben und daher muss man dann in der zweiten Spielphase die eingesammelten unpassenden Äpfel wegtauschen, dazu werden die Symbole auf den Wurfstäben in interaktive Aktionen umgesetzt. Der zusätzliche Rundlauf um den Murrenberg lädt zum Erfinden eigener Spielideen ein, das schöne hölzerne Material wirkt zusätzlich anregend. „Zauberapfel“ heißt die in der Regel angegebene Variante, die Murrentiere sitzen in ihren Höhlen und warten dass die Äpfel zu ihnen rollen.

Tausch- und Sammelspiel * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Autoren: Kathi Kappler und Johann Rüttinger * ca. 20 min * 40807-7

Zauber-Lesen

Zauber-Lesen – was ist das? 16 Motive auf 32 Karten werden gemischt, verdeckt ausgelegt und dann sucht man Paare. Aber das ist doch Memory! Ja schon, aber die Bilder stecken in Kuverts, aber nicht ganz, oben schaut ein Wort heraus und wenn man ein Kuvert umdreht, sieht man zuerst das Wort und dann zieht man die Karte heraus und schaut das Bild an und so wird unwillkürlich und automatisch immer wieder das Wort mit dem Bild assoziiert und irgendwann einmal braucht man das Bild nicht mehr, das Wort hat sich eingepägt, man kann „lesen“, Zauberlesen eben.

Such- und Merkspiel mit Wörter-Lern-Effekt * Serie: Clever Kiddo Lernspiele die Spaß machen * 2-5 Spieler ab 3 Jahren * Autor: Alex Randolph * ca. 20 min * 40806-2

* Drüberholz e.V. *

Ludoviel

Ein Quizspiel bzw. eine Sammlung von Spielen zum Thema Spiele, als Grundregel gilt, ein Spieltitel darf innerhalb einer Runde nur einmal genannt werden, verschiedene Ausgaben eines Spiels sind zulässig, ebenso übersetzte Fassungen. Die unterschiedlichen Regeln beziehen sich alle auf Karten, auf denen Details von Spielen stehen, wie „es

kommt mindestens ein Tier vor“, „es ist abstrakt, ohne Thema“, „im gleichen Verlag sind mehr als 50 Spiele erschienen“ etc.

Quizspiel / Spielesammlung zum Thema Spiele * 1-8 Spieler ab 10 Jahren * Autoren: Friedemann Friese, Thorsten Gimmler, Martina Hellwich, Andrea Meyer

* Eagle Games *

Age of Mythology

Die Spieler kontrollieren Armeen aus Kriegern, Priestern, Helden und mythischen Kreaturen aus den griechischen, ägyptischen und nordischen Mythologien. Mit diesen Armeen sammeln sie Ressourcen und erobern Land, um Alleinherrscher zu werden. Die Kulturen durchlaufen die Stadien archaisch, klassisch, heroisch und mythisch, eine Runde besteht aus Siegpunkte platzieren, Aktionskarten ziehen, 3 Runden Aktionskarten spielen, Ressourcen limitieren, abwerfen und Startspieler wechseln.

Wird das Gebäude „Wonder“ gebaut oder der letzte Siegpunktwürfel entnommen, endet das Spiel, die Spieler zählen ihre Siegpunkte, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Auf der Basis des Computerspiels „Age of Mythology“ von Microsoft/ Esemble Studios.

Entwicklungs- und Simulationsspiel * 2-4 oder 8 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Glenn Drover * 00007 3

* Edition Erlkönig *

Feurio!

Die Waldstücke brennen unterschiedlich stark und haben 1-3 Plätze für Feuerwehrmänner. Jeder Spieler versucht, den größten verbundenen Löschtrupp mit Verbindung zum Wasser zu haben. Der Spieler am Zug nimmt ein verdecktes Plättchen und legt es dort an, wo der Brand am stärksten spricht die Summe auf den Plättchen mit freien Außenkanten am höchsten ist. Dann kann er noch auf einem beliebigen Waldstück bis zu 3 Männer absetzen. Sind alle Teile gelegt und alle Männer abgesetzt, gewinnt, wer die höchste Punktesumme aus Waldstückwerten geteilt durch den kleinsten Wert eines Grundstücks mit freier Außenkante hat.

Positionsspiel * 1-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Heinrich Glumpler

* 5000

* Edition Perlhuhn *

Cornu copia

Ein poliertes Zeburind-Horn aus Madagaskar trägt eine Verschluss-Kappe, dazu sind noch Füllmaterial und 0 Karten im Spiel, auf denen das Füllmaterial abgebildet ist. Der Spieler am Zug füllt das Horn entsprechend einer Karte und schließt das Horn. Dann gibt er es nach links weiter, der Spieler soll durch Horchen und Schütteln herausfinden, laut welcher Karte das Horn befüllt wurde. Ist die Lösung richtig, gibt es die Karte als Belohnung. Dann werden vier neue Karten ausgelegt und das Horn neu befüllt. Wer zuerst 5 Karten hat, hat gewonnen.

Limitierte Auflage von 10 Stück, Verpackung ohne Aufdruck

Hör-Spiel * 3 oder mehr Spieler * ohne Altersangabe * Autor: Reinhold Wittig

* Edition Spielbox *

cubical

Ein Spieler bewegt die blauen Würfel, der andere die roten. Sie werden zu Beginn gewürfelt und auf die Startfelder gelegt. Danach würfelt jeder abwechselnd den weißen Würfel und bewegt danach einen seiner farbigen Würfel orthogonal um die oben sichtbare Augenzahl, Wände blockieren den Weg, ebenso eigene oder fremde Würfel. Dann dreht man den bewegten Würfel auf die Augenzahl des weißen Würfels. Wer zuerst seine drei Würfel auf den eigenen Zielfeldern stehen hat, gewinnt.

Positionsspiel * 2 Spieler * ab 9 Jahren * Autor: Wolfgang Dirscherl * Spielbeilage * Edition Spielbox # 62

Dominanz

Dominosteine werden ausgelegt, die Spielfiguren beginnen auf den Zahlenfeldern am Spielplan, jeder Spieler wählt eine Planseite. Abwechselnd nehmen die Spieler einen Stein aus dem Spiel und bewegen damit eine Spielfigur in ihre Richtung, ein Steinwert gibt die Zeile vor, der andere die Zugweite. Eine leere Steinhälfte hat den Wert 7! Am farbigen Endfeld einer Reihe endet der Zug. Ist der letzte Stein genommen, zählen die Figuren in der eigenen Hälfte plus bzw. minus

je nach Feldern, auf denen sie stehen. Der Spieler mit der höheren Summe gewinnt.

Positionsspiel * 2 Spieler * ohne Altersangabe * Hartmut Kommerell * Spielbeilage * Edition Spielbox # 61

Fliegenfänger

Fliegen werden vom Duft der Pferdeäpfel angelockt, eine pro Pferdeäpfel wenn es 2 oder mehr davon gibt. Sind in einem Sektor alle Felder besetzt, hat der Spieler gewonnen, bei dem am wenigsten Fliegen sitzen. Der Spieler am Zug würfelt und teilt das Ergebnis auf die Pferdeäpfel auf, danach landen die Fliegen – sind die Gullyfelder des aktiven Spielers leer, kann er Fliegen aus noch nicht voll besetzten Reihen verscheuchen.

Positionsspiel * 3-6 Spieler * ohne Altersangabe * Knut Michael Wolf * Spielbeilage * Edition Spielbox # 61

Luise und die wilden Ziegen

Die eigenen Ziegen sollen an die besten Plätze im Stall getrieben werden – zuerst werden die Ziegen eingesetzt, dann wird Luise der Hund nach Würfelwurf bewegt, bei einer 1 beliebig weit gezogen, bei einer 2 darf Luise Ziegen überspringen, bei 3,4,5 und 6 wird Luise dementsprechend weit gezogen. Erreicht Luise ein Feld mit Ziege, treibt sie diese ein Feld in gerader Richtung weiter, auch Kettenzüge sind möglich. Grüne oder blaue Felder bedeuten Sonderbewegungen. Sind 12 Ziegen im Stall punktet jeder für seine Ziegen entsprechend deren Position.

Würfelspiel * 2-4 Spieler * ab 9 Jahren * Autor: Günter Cornett * Spielbeilage * Edition Spielbox # 63

Tija

Jeder Spieler hat 9 beidseitig bedruckte Spielsteine, zu Beginn wird verlost, wer mit welcher Seite spielt, Spielziel ist, am Ende möglichst viele eigene Steine im Zentrum des Spielfelds zu haben. Um einen Turm zu bauen, muss man mit einem eigenen Stein auf andere Steine springen, der Turm darf maximal 4 Steine hoch sein, die nicht obersten Steine darf man nicht anschauen. Ein Turm kann auch wieder aufgelöst werden, man zieht mit der gewünschten Anzahl Steine weiter. Wird ein Turm

Spiele Almanach 2003

übersprungen, wird er umgedreht, damit wechseln die Steine den Besitzer. Jeder Spieler hat einen Zug pro Runde, gezogen wird nach links oder rechts oder ins Zentrum in eine Richtung. Zugweite von Einzelsteinen und Türmen unterliegen genauen Regeln. Springt ein Stein oder Turm über das Zentrum hinweg, wird er aus dem Spiel genommen. Dieser Zug ist der einzige, in dem ein Stein sich vom Zentrum wegbewegt und heißt Revolution. Kann der Spieler am Zug keinen Stein mehr bewegen, endet das Spiel und es gewinnt, wer die meisten Steine mit der eigenen Seite nach oben im Zentrum hat.

Erstauflage 2001 im Verlag Spiele Ideen

Abstraktes Positionsspiel * 2 Spieler ab 10 Jahren * Autoren: Oliver Jakopaschke und Klaus Tidow * Edition Spielbox #64

* Eudalc Z Promotions *

The Kookaburra Game

Die Spieler würfeln jeweils mit 2 Würfeln, und verwenden entweder beide Einzelwerte oder die Summe der Werte um eines der eigenen Tiere zu bewegen, vorwärts oder rückwärts. Nur von der eigenen Farbe dürfen mehrere Tiere auf dem gleichen Feld stehen. Alle Tiere eines Spielers müssen eine Runde absolvieren und dann ins „home“-Feld ziehen. Für die einzelnen Tiere gelten unterschiedliche Bewegungsregeln.

Laufspiel * 2-4 Spieler ab 4 Jahren

* Eggert Spiele *

Global Powers

Man soll durch Taktik, Verhandlungsgeschick und optimalen Ressourceneinsatz als erster Spieler genügend Macht haben. Dazu ist man eine weltweit tätige Partei, deren Politiker Einfluss in verschiedenen Regionen der Welt repräsentieren. Die stärkste Partei stellt die Regierung, verwaltet die Ressourcen der Region, betreibt Handel, Krieg und Diplomatie und stärkt ihren Einfluss in anderen Region. Wer ausreichend globalen Einfluss hat, gewinnt das Spiel.

Entwicklungsspiel * 2-5 Spieler ab 14 Jahren * Autoren: Leif Busse und Peter Eggert

* Eight Foot Llama *

The Penguin Ultimatum

Die Spieler sind Hofnarren und laden Pinguine zu einem Fest des Königs. Wer den Pinguinen den schönsten Abend bereitet, bekommt die meisten Siegpunkte und gewinnt. Jeder Pinguin mag entweder Jonglieren, Akrobatik, Tanz oder Musik und gehört einer von 4 Familien an und mag daher unterschiedliche Tiere, die für Unterhaltung sorgen – Schafe, Kängurus, Seehunde oder Bären. Eine Runde besteht aus Ergänzen des Festes auf dem Tisch mit einer eigenen Handkarte und Bezahlen der Verwandtschaftsstrafe, dann kommt Bewegungen eines Einladungssteines und eine Wertung, falls eine Darbietung stattfindet, dann zieht man eine Pinguinkarte nach und der nächste ist dran.

Kartenspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Jim Doherty * 0003, Eight Foot Llama, Kanada, 2003

* Europäische Spielesammler Gilde *

Piraten & Papageien

Jahresgabe 2003 der Europäischen Sammlergilde

Jeder Spieler versucht der berühmteste Pirat zu werden, dazu muss er am meisten Statussymbole sprich Papageien haben. Ein Spielzug besteht aus neue Papageien einsetzen, der Würfel bestimmt Himmelsrichtung und Formation, Windrichtung festlegen, Segelkarten ziehen, Segelkarten aufdecken, Zug auswerten, Startspielerwechsel. Sind alle Papageien am Plan, wird weitergespielt bis alle Papageien eingesammelt sind oder den Plan wieder verlassen haben, wer dann die meisten hat, gewinnt.

Lauf- und Sammelspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Holger Marckwardt * 004 von 300

* Eurogames *

China Moon

Die Frösche sammeln einen Seerosenstrauch für einen verliebten Enterich. Jeder Spieler muss in seinem Zug drei unterschiedliche Frösche versetzen, eigene und Frösche der Mitspieler, mindestens ein fremder Frosch muss dabei sein. Die Frösche werden immer um 2 Felder versetzt, be-

setzte Felder werden übersprungen und nicht gezählt. Spezielle Felder sind Seerosenfelder, dort bekommt man Seerosen, Froschfelder, Tatkräftfelder und Schmetterlingsfelder. Ein Frosch im Ziel bekommt die Seerose auf dem Feld mit der Nummer seines Zieleinlaufs, damit beendet der vierte Frosch das Spiel und die Spieler zählen ihre Seerosen, die erste Seerose jeder Farbe ist einen Punkt wert, die zweite 2 usw. für die blaue bekommt an 4 Punkte und die schwarze bringt 2 Minuspunkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Rennspiel * 3-5 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Bruno Faidutti * 00277 0

Das war der Wilde Westen

Jeder Spieler will unumstrittener Rinderbaron werden, dazu hat er pro Zug 6 Aktionspunkte zur Verfügung, die er für Handkarten ergänzen, Ranch ausbauen und schützen oder seine Gegner behindern nutzen kann. Der Zug eines Spielers teilt sich in die Phasen Rinder, Goldmine, Aktionen und Zugende. Am Ende der Partie, wenn entweder der Talon aufgebraucht oder die Bank pleite ist, bekommen die Spieler Siegpunkte für die Anzahl der Weiden, Anzahl der Herden auf den Weiden, Anzahl der Cowboys auf der Ranch und ihr Gold. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Sammelspiel * 2-6 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Bruno Cathala * 00274 9

Formula De mini

Die Spieler sind gleichzeitig Pilot und Rennaufseher, wer als erster nach drei Runden die Ziellinie überquert, gewinnt. Ein Auto hat fünf Gänge, für jeden gibt es einen zugeordneten Würfel, je höher der Gang, desto mehr Felder kann man fahren. Zum Beschleunigen muss man schalten, daher kann man einen Gang nie überspringen. Wer dran ist, nennt den gewünschten Gang, versetzt den Schalthebel am Armaturenbrett, würfelt und zieht das Auto. Die Autos müssen dabei die gültigen Fahrregeln beachten und während des Rennens auch Schadenspunkte in Kauf nehmen, kann ein Auto keinen Schaden mehr verkraften, scheidet es aus. Autorennspiel * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Eric Randall und Laurent Lavaur * 00276 3

Mare Nostrum

Jeder Spieler steht an der Spitze einer antiken Kultur – das Spielbrett repräsentiert den Mittelmeerraum und ist in Provinzen aufgeteilt. Um die eigene Kultur zu entwickeln und das Reich zu vergrößern muss man die eigenen Ressourcen geschickt einsetzen und leere Provinzen besetzen oder Provinzen der Gegenspieler angreifen.

Eine Spielrunde besteht aus drei Phasen Handelsphase und Kaufmann, Bauphase und Staatsmann sowie Strategiephase und Heerführer, die Rollen werden durch Privilegienkarten repräsentiert. Diese werden nach Mehrheiten an Karawanen und Märkten für den Kaufmann, an Städten und Tempeln für den Staatsmann und an Militäreinheiten für den Heerführer vergeben. Wer als erster die Pyramiden baut oder 4 Monumente oder 4 Helden besitzt, gewinnt das Spiel.

Entwicklungsspiel * 3-5 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Serge Laget * 00274 9

Phoenix

Die Spieler müssen ihre Spielesteine in einer bestimmten Ordnung anlegen, um Siegpunkte zu bekommen. Eine Partie hat drei Durchgänge, wer danach am meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Die Würfel werden zufällig ausgelegt und bilden das gültige Farbspektrum, die Spieler ziehen 10 Spielsteine, die sie auf ihrem Startfeld auslegen. Jeder zieht fünf Handkarten, wer dran ist spielt eine Handkarte oder legt eine ab, wer sie spielt, muss die Anweisungen darauf ausführen. In jedem Fall zieht er nach. Die Anweisungen auf den Karten ermöglichen Umarrangieren der Spielsteine, Punkte für mehrere gleichzeitig erfüllte Siegbedingungen werden addiert.

Legespiel * 2 Spieler ab 12 Jahren * Autoren: Zack und Amanda Greenvoss * 00271

* Fanfor *

Valcapone

Spiel im Ziplick, die Spieler sind Gangsterbosse zur Zeit der Prohibition. Man muss Wachen anheuern, Bars aufbauen, Whiskey dealen oder auch einmal eine Bank ausrauben. Man erspielt Siegpunkte in den Bereichen Whisky, Immobilien und Popularität. Eine Runde verläuft wie folgt:

Startspieler prüft, Polizei bewegen, Geldwäsche leeren, Zählbüro leeren, Whisky konsumieren, Whisky verteilen, Gangsterbraut verschieben, Aktionskärtchen ziehen und abhandeln, Kaufen und Platzieren, geschlossene Objekte der Vorrunde umdrehen, Bewegungen und Handlungen. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Entwicklungsspiel zum selber fertig machen * 3-6 Spieler * ohne Altersangabe * Autor: Valentin Herman

* Fantasy Flight Games *

Warcraft Das Brettspiel

Jeder Spieler führt eines von vier Völkern und versucht, es durch militärische

Überlegenheit, Zauberkraft und ein starkes Wirtschaftswesen zum Sieg zu führen. Im

Zentrum des Spieles stehen die Szenarien, die jeweils den genauen Spielaufbau, Sonderregeln und spezielle Siegbedingungen nennen. Wird die Stadt eines Spielers durch feindliche Einheiten eingenommen, scheiden er und seine Spielfiguren sofort aus. Siegpunkte gewinnt man durch Erfahrungskarten, Verbesserung der eigenen Einheiten und die Kontrolle bestimmter wichtiger Orte des Spielplans.

Deutsche Ausgabe bei Heidelberger Spielverlag

Fantasy-Abenteuerspiel * 2-4 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Kevin Wilson * WC01

* Fantasy Productions *

Das Schwarze Auge Aventurien Aventurisches Arsenal

Rollenspielerweiterung Das Schwarze Auge

Waffen und Rüstungen des aventurischen Kontinents

Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen

Alle verbreiteten aventurischen Waffen und Rüstungen, von eher als improvisierte Waffen verwendeten Werkzeugen über Blank- und Stangenwaffen bis zu Bögen, Armbrüsten und Geschützen und den Standeswaffen der Geweihten und Zauberer, von einfacher verstärkter Kleidung über die verbreitetsten Torsorüstungen und Helme bis hin zur vollständigen Ritterrüstung.

DSA Regelwerk * 1 oder mehr

Spieler ab 14 Jahren * Autoren: Christian Lonsing und Thomas Römer * 10292

Das Schwarze Auge Aventurien Erben des Zorns

DSA Gruppenabenteuer für 3-5 erfahrene Helden

115, erfahren

Komplexität Meister / Spieler: hoch / mittel

Erfahrung Spieler: Einsteiger bis erfahren

Anforderungen für Helden: Kampffertigkeiten, Talenteinsatz, Interaktion, Zauberei

Ort und Zeit: Almada und Amhallassih, 1025 BF / 32 Hal

DSA Gruppen-Abenteuer * erfahren * 1 Spieler ab 14 Jahren * Autor: Niklas Reinke * 10374 / DSA Nr. 115

Das Schwarze Auge Aventurien Fluch vergangener Zeiten

Zwei DAS Gruppenabenteuer Das Schwarze Auge Aventurien

118, Einsteiger

An den Quellen des Harotrud Der Reigen der Fünf Schwestern

Komplexität Spieler: niedrig

Komplexität Meister: mittel

Erfahrung Spieler: Einsteiger

Anforderungen für Helden: Kampffertigkeiten, Talenteinsatz, Ort und Zeit: Östlich des Loch Harodrol, irgendwo in Mittelaventurien

Siegerabenteuer 2001 und 2022 des Wettbewerbs Hannover Spielt

DSA Gruppenabenteuer * Einsteiger * 1 + 3-5 Spieler ab 14 Jahren * Autoren: Stephanie von Ribbeck und Sasa Stanisic * 10379/ DSA Nr. 118

Das Schwarze Auge Aventurien Geographia Aventurica

Aventurische Geographie, Geschichte, Kultur und Technik

Aventurien im Jahre 1026 BF

Dieser Band bildet die Grundlage aller künftigen Regionalpublikationen und stellt den Kontinent Aventurien vor; seine Landschaften, seine Bewohner und seine Herrscher. Er präsentiert Aventurien im Spiegel der Wissenschaften mit Beiträgen zu allen möglichen Themen, sowie Quellentexte zu den Ländern und Meeren jenseits von Aventurien und Beschreibungen und Profile vieler wichtiger Meisterpersonen aus Politik und Gesellschaft.

DSA-Spielhilfe * DSA-Spielhilfe für Spielleiter und Spieler aller Erfahrungsstufen, 1 oder mehr

Spieler ab 14 Jahren * Autoren: Ralf Hlawatsch, Jörg Raddatz, Thomas Römer und Gun-Britt Tödter * 10291

Das Schwarze Auge Aventurien Im Rücken des Königs

DSA Soloabenteuer für einen Einsteiger-Helden

119, Einsteiger

Komplexität Spieler: niedrig

Erfahrung Spieler: Einsteiger

Anforderungen für Helden: Kampffertigkeiten, Talenteinsatz

Ort und Zeit: Havena und Umgebung in jüngerer Zeit

DSA Solo-Abenteuer * Einsteiger * 1 Spieler ab 14 Jahren * Autor: Sebastian Thureau * 10380 / DSA Nr. 119

Das Schwarze Auge Aventurien Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen

Rollenspielerweiterung Das Schwarze Auge

Geheimnisse aventurischer Artefaktherstellung und Alchemie

Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen

Aventurische Hintergründe sowie detaillierte Regeln zur Erstellung von Artefakten, ihren möglichen Nebenwirkungen und eventuellen Besessenheiten, dazu Hinweise zur Analyse und Entzauberung und eine große Anzahl exemplarischen Zauberverks. Dazu Hintergrund, Spieltipps und Regeln zur Magie der Zaubereichen und Schutzkreise etc.

DSA Regelwerk * 1 oder mehr

Spieler ab 14 Jahren * Autoren: Peter Diehn, Weste Anton * 10282

Beschwörer und Paktierer. Letztlich finden Sie Hinweise zum Umgang mit den Besonderheiten der aventurischen Kosmologie, dem Limbus, dem Zeitfluss und mythologischen Zeitaltern, aufbereitet in vielerlei aventurischen Quellen und irdischen Meisterhinweisen.

Enthält die Teilbände Götter, Kulte, Mythen, mit Geistermacht & Sphärenkraft sowie aventurische Götterdiener

Spielhilfe zu Das Schwarze Auge * ab 14 Jahren * Herausgeber Florian Don-Schauen * 10287

Das Schwarze Auge Myranor Im Namen des Thearchen

Drei Myranor-Gruppenabenteuer zum System Das Schwarze Auge:

Tod eines Drepaniers

Alter Hass

Totentanz

M5, Einsteiger

Komplexität Meister/Spieler: mittel/mittel

Anforderungen für Helden: Interaktion, Talenteinsatz, Ort und Zeit: Venerata, Shindrabar, Eshbathmar in jüngerer Zeit

Nicht ohne die Myranor Güldenland Box spielbar

DSA Gruppenabenteuer * Erfahren * 1 + 3-5 Spieler ab 14 Jahren * Autoren: Heike Wolf, Tobias Hamelmann und Mike Schwer* 10378 / DSA M6

Spiele Almanach 2003

Karte für eine Auf-Runde: er spielt eine oder mehr Karten mit dem gleichen roten Wert, die anderen Spieler müssen gleich viele Karten mit erhöhtem roten Wert auslegen. Wer nicht legen kann, passt, wer zuletzt legte, bekommt alle Karten. Der Wechsel von Auf- zu Ab-Runde, in der die blauen Werte niedriger werden müssen, erfolgt mit den Wechselkarten. Wer keine Karten mehr hat, erhält die Zahl Handkarten der anderen Spieler gutgeschrieben.
Kartenspiel * 3 oder 4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Ed Pegg * ca. 10 min * 03101 1

* Games Workshop *

Blood Bowl

Ausstattungsspiel mit viel Hintergrundinformation, Regeln eher einfach, basierend auf American Football, mit vielen Miniaturen.

Schon in den täglichen Football Matches der Colleagueams gibt es manchmal ziemliche Schlachten, aber was passiert, wenn die Orks gegen die Menschen spielen und dann auch noch in voller Rüstung? Wer's wissen will, muß Blood Bowl spielen, den Sport der Warhammer-Welt, wo oft Rauflust vor Siegeswillen steht. Das Spiel kommt komplett mit 2 Sets Miniaturen an Football-Teams, dem Spielbrett, dem Handbuch und weiterem Spielzubehör wie Score-Tafeln, Team- und Spielerdaten, und anderem.

Fantasy-Football-Spiel * 2 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Jervis Johnson * 04019899001

Der Herr der Ringe

Die Rückkehr des Königs

Aufbauend auf den beiden Spielen Der Herr der Ringe die Gefährten und Der Herr der Ringe Die Zwei Türme geht diese Edition speziell auf den 3. Teil der Filmtrilogie ein und enthält dazu noch ein ganz neues Ringkrieg-Kapitel. Damit können die Spieler nun über den Filminhalt hinaus die Welt und die Ereignisse von ganz Mittel Erde nachempfinden. Die Miniaturen sind 24 Krieger von Minas Tirith und 24 Mordor-Orks, das Regelbuch bietet 12 detaillierte Szenarien inklusive der Kämpfe um Osgiliath, der Schlacht auf den Feldern von Pelennor und der Schlacht vor den Toren Mordors. Sie gibt sehr detaillierte Information zum Spielsystem

der Tabletops und Anleitungen zum Geländebau und Bemalen der Figuren.

Tabletop * 2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren * Autoren: Cavatore Alessio und Rick Priestley * 05-03

* Giochi Rari *

Mamoonia

Jeder Spieler verkörpert einen der Söhne von König Joseph, alle müssen die Macht des Amuletts wiederherstellen, 12 der Teile sind die richtigen. Dazu müssen die Spieler ihre Charaktere verstärken um genug Punkte zu erhalten, um den einzelnen Orden beitreten zu können. Ein Spielzug besteht aus der Heldenphase – Bewegung, Aktionen, Begegnungen und Kämpfe, der Begegnungsphase und der Endphase des Zugs. Erreicht ein Spieler des Schwarzen Orden, kann er das Spiel jederzeit gewinnen, indem er die richtigen vier Fragmente nennt.

Fantasy-Abenteuerspiel * 1-6 Spieler * ohne Altersangabe * Autor: Guido Aprea *

* Gigamic *

Gobblet

Auf einem Spielbrett mit 16 Feldern spielen 12 weiße und 12 schwarze Gobblets. Die Gobblets jeder Farbe gibt es in vier Größen, sie lassen sich wie die russischen Babuschkas ineinander stecken. Spielziel ist, vier Gobblets der eigenen Farbe – Größe egal – in einer Reihe anzuordnen, egal ob horizontal, vertikal oder diagonal. Zu Spielbeginn hat jeder Spieler 3 komplette Gobblets, in seinem Zug setzt man entweder einen Gobblet aufs Brett oder bewegt einen Gobblet am Brett. Die Gobblets im Stapel müssen von oben nach unten abgespielt werden, man kann also immer nur den obersten Gobblet bewegen. Man darf eigene und fremde eigene Gobblets schlucken. Hat ein Gegner 3 Gobblets in einer Reihe, darf man einen davon auch mit einem Gobblet von außen schlucken.

Positionsspiel * 2 Spieler ab 6 Jahren * Autor: T. Denouai * ca. 15 min * 30211

* Goldsieber *

Bärenwald

Auf einer Waldlichtung spielen die kleinen Bären drei verschiedene Spiele: „Hi-Hei-Ho“, „Bärenwettlauf“ und „Bäumchen pflanzen“. Hi-Hei-Ho ist ein Würfellaufspiel, bei dem Himbeeren, Heidelbeeren und Honig gesammelt werden, wer dran ist würfelt zieht und rät, was auf dem Kärtchen auf dem Zielfeld abgebildet ist. Stimmt es, darf man es nehmen. Wer am Ende die meisten hat, gewinnt, Paare zählen doppelt. Beim Bärenwettlauf wird auf gewürfelt und gezogen, wer das Bäumchen-Hindernis überwinden will, muss es mit genauem Wurf erreichen, wer das Ziel mit genauem Wurf erreicht gewinnt. Bei „Bäumchen pflanzen“ werden wieder die Kärtchen ausgelegt, man würfelt zieht und deckt auf – findet man Beeren, darf man einen seiner drei Bäumchen pflanzen, wer zuerst alle drei gepflanzt hat, gewinnt.

Neuaufgabe mit geänderter Grafik, Erstausgabe unter gleicher Nummer Oktober 2002

Kinderspielsammlung * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Autoren: Johann und Michael Rüttinger * ca. 25 min * 1760

New England

Die Spieler besiedeln Neuengland wie einst die Pilgerväter. Sie müssen unfruchtbares Land urbar machen. Man kann aus einem ausliegenden Angebot an Land und Entwicklungskarten zum vorher festgelegten Preis kaufen, der Spieler mit dem höchsten Preisgebot kauft zuerst. Neues unentwickeltes Land legt man aus, mit den Karten kann man Parzellen mit darauf vorgegebener Form in fruchtbares Land umwandeln und Siegpunkte kassieren oder Schiffe oder Scheunen oder Pilgerväter einsetzen, die die Entwicklung von Land blockieren, aber Siegpunkte bringen.

Legespiel * 2-4 Spieler ab 12 Jahren * Autoren: Alan R. Moon und Aaron Weissblum * ca. 90 min * 5085

Fridolin Fuchs

Die Tiere verstecken sich vor den Füchsen im Gebüsch und die Spieler sollen möglichst viele in Sicherheit bringen, bevor die Fuchsbande da ist. Die Büsche werden einzeln ausgelegt, darauf Tierbild nach unten die Tierstimmengeneratoren, 1 Busch bleibt leer. Die Tierplättchen

werden verdeckt gemischt ausgelegt, der Fuchsbau wird abseits gelegt, jeder Spieler hat einen Stall. Wer dran ist, deckt ein Tierplättchen auf, drückt auf einen Tierstimmengenerator und setzt diesen dann auf einen freien Busch. War die richtige Stimme zu hören, kann der Spieler das Tier in seinen Stall in Sicherheit bringen oder weitermachen. Lässt er eine falsche Stimme ertönen, endet der Zug, die richtigen Plättchen darf der Spieler nehmen. Erscheint Fridolin Fuchs, endet der Zug sofort, alle aufgedeckten Tiere, die nicht im Stall sind, kommen auf den Fuchsbau und sind aus dem Spiel. Wird das 6. Plättchen mit Fridolin Fuchs aufgedeckt, gewinnt, wer die meisten Tiere im Stall hat. Hör-Spiel * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Edith Grein-Böttcher * 1185

Große Fische kleine Fische

Auf dem Spielbrett werden verdeckt Plättchen mit großen und kleinen Fischen sowie einigen Dingen, die nicht unbedingt ins Wasser gehören, verteilt. Die Spieler beginnen mit ihren Figuren in einer der Ecken. Der Spieler am Zug würfelt und zieht geradeaus in beliebiger Richtung, das Kärtchen auf dem Zielfeld wird aufgedeckt. Ein großer Fisch mit roten Punkten darf genommen werden, genau so wie Gegenstände, die im Wasser nichts zu suchen haben. Kleine Fische oder Seerosen bleiben aufgedeckt liegen, bei einer Seerose darf man so viele Felder weiterziehen, wie Seerosen abgebildet sind. Sind alle großen Fische und Gegenstände aus dem Wasser gefischt, zählen alle die roten Punkte auf ihren Kärtchen, wer die meisten hat, hat gewonnen. Neuaufgabe mit geänderter Grafik, Erstausgabe unter gleicher Nummer Oktober 2002

Würfel- und Sammelspiel für Kinder * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Autoren: Michael und Heidemarie Rüttinger * ca. 25 min * 1780

Hoppla Lama

Der Vulkan spuckt Feuer! Mutige Indianer gehen mit den Lamas an den Krater, um nach Gefahren zu schauen. Jeder Spieler hat 2 Lamas, eines davon am Dorfplatz. Der Startspieler wählt pro Runde eine Futterwette aus, dann nehmen alle reihum geheim Futtersteine in die Hand – nach dem Aufdecken dürfen die Spieler je nach Wette

ihre Lamas ziehen, pro Feld darf nur ein Lama stehen. Wird das letzte Futter aus dem Beutel genommen, endet das Spiel, jeder zählt seine Futtersteine und muss noch einmal sein Lama ziehen, wer dann dem Krater am nächsten ist, gewinnt.

Knobel- und Laufspiel * 3-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Roberto Fraga * ca. 45 min * 1194, Goldsieber, Deutschland, 2003

Hühnerhof

Ein Mädchen streut den Hühnern Futter, diese versuchen möglichst viele der Körner zu fressen. Jeder Spieler würfelt einmal, zieht das Mädchen in beliebige Richtung und legt auf jedem betretenen Feld ein Korn aus. Dann würfelt er für sein Huhn und zieht es ebenfalls in beliebige Richtung, auf jedem Feld das er betritt und wo ein Korn liegt, darf er dieses einsammeln. Auf einem Feld darf nur ein Huhn stehen, fremde Hühner dürfen übersprungen werden, das Feld wird mitgezählt. Beim Mädchen kann ein Huhn stehen. Sind alle Körner verteilt, wird das Mädchen aus dem Spiel genommen und der Spieler würfelt nur mehr für sein Huhn. Sind alle Körner gefressen, gewinnt der Spieler mit den meisten Körnern. Neuauflage mit geänderter Grafik, Erstausgabe unter gleicher Nummer Oktober 2002

Würfel- und Sammelspiel für Kinder * 2-6 Spieler ab 5 Jahren * Autoren: Johann und Michael Rüttinger * ca. 25 min * 1730

Prinzessin Pimpernell

Mit Wegfeldern, Würfeldern und verdeckten Rüstungsfeldern legt man eine Laufstrecke aus. Am Ende der Strecke liegt die Drachenburg, darin die 5 Drachen. Wer dran ist kann sich entweder ein Rüstungsfeld anschauen oder würfeln und alle seine Ritter ziehen. Bei jedem Ritter kann man entscheiden, ob er vorwärts oder rückwärts geht, jeder Ritter zieht die Augen seines Würfels. Endet der Zug bei einem Ritter gleicher Größe, wird dieser geschlagen und geht zur Tafelrunde zurück. Auf einem Würfeld darf man noch einmal für diesen Ritter würfeln. Auf einem Rüstungsfeld nennt man den Gegenstand auf der Unterseite und dreht das Rüstungsfeld um. Stimmt es, bekommt man das Feld, darf aber jeden Gegenstand nur einmal besitzen. Stimmt es nicht,

geht der Ritter zur Tafelrunde zurück. In der Burg sucht man sich einen Drachen aus, dreht ihn um, hat man den Rüstungsteil auf der Unterseite, hat man den Kampf und das Spiel gewonnen. Wenn nicht, geht der Ritter zur Tafelrunde und der Drache aus dem Spiel. Sind 5 Kämpfe verloren, endet das Spiel und alle verlieren gemeinsam.

Lauf- und Würfelspiel * 2-4 Spieler ab 6 Jahren * Autor: Heinz Meister * 1186

Pussy Cat

Die Hunde sind hinter den Katzen her und die Katzen flüchten auf den Baum, aber nicht alle Äste sind gleich tragfähig und bei Überlastung bricht der Ast und die Katzen landen wieder auf der Wiese unter dem Baum. Der Baum mit den verschiedenen langen Ästen wird ausgelegt, die Spieler platzieren geheim die Karten mit der Tragfähigkeit vor den Ästen auf ihrer Seite des Baumes. Dann hat jeder Spieler einen identischen Kartensatz den er mischt und verdeckt Karte um Karte abspielt. Mit den Karten zieht er eigene und fremde Katzen, Katzen fallen vom Baum oder es erscheinen Hunde, die in die Wiese gesetzt werden. Erscheint beim zweiten Durchspielen des Kartenstapels der dritte große Hund, endet das Spiel und es gewinnt der Spieler mit den meisten Katzen im Baum.

Karten- und Positionsspiel * 2 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Christophe Boelinger * ca. 30 min * 1182

So ein Käse

Die Mäuse durchstöbern den Dachboden und suchen Essbares, vor allem Wurst und Käse. Aber auch Krempel nehmen sie mit, man weiß ja nie was man noch brauchen kann. Wer dran ist würfelt und zieht. Liegt auf dem Zielfeld ein Chip, nimmt man ihn. Würfelt man Hand, legt man einen Chip eines Mitspielers auf ein Feld oder würfelt noch einmal, bei Schloss dreht man einen eigenen Chip um, er ist jetzt sicher, oder würfelt noch einmal. Katzenchips erlauben, eigene und gegnerische Figuren in ein Eckfeld zu setzen. Am Ende punktet man für verdeckte Chips.

Lauf- und Sammelspiel * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Peter Neugebauer * ca. 45 min * 1190

Schneckenrennen

Die Spieler haben 5 Schneckenkarten auf der Hand, darunter sind normale Schnecken, Schnarhschnecken, Turboschnecken und Kartenschnecken. Der Spieler am Zug zieht eine Karte vom Talon und spielt eine Schnecke vor sich aus, normale Schnecken in eine Reihe ihrer Farbe, nur eine Reihe pro Farbe, liegen 5 Farbschnecken in einer Reihe, nimmt man sie weg, dazu von jedem Mitspieler eine Schnecke dieser Farbe und legt sie verdeckt als Siegpunkte ab. Schnarhschnecken legt man vor einen Mitspieler, dieser setzt aus, man selbst darf eine eigene Schnecke vom Tisch zu den Siegpunkten legen. Mit einer Turboschnecke kann man eine Reihe früher beenden, mit einer Kartenschnecke kann man die Handkarten gegen eine der 3 ausliegenden Kartenreihen tauschen. Wird die letzte Karte vom Talon gezogen, endet das Spiel und es gewinnt der Spieler mit den meisten Schnecken.

Kartenablespiel * 2-5 Spieler ab 7 Jahren * Autor: Volker Schwägerl * ca. 30 min * 1181

* Haba *

Buddel-Wuddel

Zuerst setzen alle einen Maulwurf in eine der beiden Loren und dann reihum noch einen zweiten. Wer dran ist, würfelt, bei Würfel-Augen zieht man eine Lore vorwärts und/oder seitwärts, am Ende des Zuges dreht man die Lore um 90 Grad. Grenzt die Lore danach an ein Koboldfeld und sitzt ein Maulwurf auf dem angrenzenden Platz, wird er auf das Koboldfeld gesetzt, außer Wichtel Wotan steht dort. Steht ein Maulwurf am Koboldfeld und der angrenzende Platz in der Lore ist frei, wird der Maulwurf befreit! Wird Wotan gewürfelt, kann man ihn zu einem Maulwurf auf ein Koboldfeld versetzen und seinen Maulwurf in eine Lore setzen oder vor sich abstellen und einen Schatz nehmen. Erreicht eine Lore die Schatzkammer, bekommen die darin sitzenden Maulwürfe einen Schatz. Dann beginnt eine neue Einsteigrunde am Startfeld. Sind alle Schätze verteilt, gewinnt der Spieler mit den meisten Schätzen. Würfelspiel * 2-4 Spieler ab 6 Jahren * Autor: Wolfgang Kramer & Richard Ulrich * 4218

Das Zauberschloss

Je nach Spieleranzahl werden verschieden viele Bausteine in das Säckchen gelegt. In der ersten Runde zieht, wer dran ist, blind einen Baustein und stellt ihn vor sich ab. Wer einen weißen zieht, zieht so lange weiter bis ein bunter erscheint. Die weißen kommen zurück in den Sack. In den weiteren Runden darf man nur bunte Steine einer Form und Farbe behalten, die man noch nicht hat. Weiße Bausteine sind Steine des Zauberers Gummlur und können anderen Spielern Steine wegzaubern, d.h. man darf sich einen Stein von einem Spieler nehmen. Wer als erster sein Schloß fertig gebaut hat, gewinnt.

Bauspiel * 2-7 Kinder ab 6 Jahren * Autor: Wolfgang Panning * 4429

Eiertanz

Wer dran ist würfelt mit dem roten Aktionswürfel, bei der Henne nimmt man sich ein Ei aus der Schachtel, beim Ei nimmt man ein Gummi-Ei aus der Schachtel und lässt es fallen, alle Spieler versuchen das Ei zu fangen, wer es schnappt, darf es behalten. Für die Hände versucht man den Würfel zu schnappen, wer ihn erwischt, bekommt ein Ei aus der Schachtel. Fällt der Eiertanz, laufen alle um den Tisch, wer als erster wieder sitzt, bekommt ein Ei aus der Schachtel. Bei Schreier-Ei oder Schweiger-Ei gibt es ein Ei für Krähen oder still sein. Ist kein Ei mehr in der Schachtel, nimmt man eines von einem Mitspieler. Wer ein Ei ergattert, würfelt mit dem braunen Würfel und klemmt sich das Ei dementsprechend ein. Wer ein Ei fallen lässt, beendet das Spiel, alle anderen bekommen einen Punkt für jedes Ei und 2 für das Holzei, wer am meisten Punkte hat, gewinnt.

Actionspiel * 2-4 Kinder ab 5 Jahren * Autor: Roberto Fraga * 4448

Entenmarsch

Mama Ente sucht beim Nachhausegehen nach dem Schwimmen im Teich nach ihren Kinder. Aber nur die Schwänzchen schauen aus dem Wasser – da muss man schon genau schauen, wer welches Entchen ist. Die Uferplättchen werden um die Entchenplättchen gelegt, Mama Ente läuft darauf entlang. Wer dran ist, versucht das Entchen direkt vor Mama Ente zu finden. Deckt man ein passendes auf, darf

man es nehmen und Mama Ente eine Karte weiter setzen. Passt das Entchen nicht, legt er es zurück und setzt Mama Ente weiter. Sind alle Entchen gefunden, gewinnt, wer die meisten Entchen hat.

Merkspiel * 2-6 Kinder von 3-6 Jahren * Autor: Heinz Meister * 4456

Feuerwehr

Mit Spiel & Puzzle verbindet Haba drei klassische Produktgruppen zu einer neuen innovativen Reihe. Das Spiel beinhaltet jeweils ein Zuordnungsspiel ab 2 Jahren, ein einfaches Würfelspiel ab 3 Jahren und ein Puzzle- und Suchspiel ab 4 Jahren.

Mit den Figuren Otto der Feuerwehrmann und Fifi der Feuerdrache gibt es die unterschiedlichsten Spielmöglichkeiten, man sucht Unterschiede und es gibt auch eine Geschichte zum Vorlesen und Erzählen.

Spiel & Puzzle * Lernspiel * 1 Kind ab 2 Jahren * Erwachsenenbegleitung notwendig * Autoren: Stefanie Rohner & Christian Wolf * 4265

Floß geht's!

Die Strömung treibt die Flöße der Spieler schnell voran, aber die Spieler tun alles Mögliche um einander gegenseitig zu behindern. Die Flusskarten haben eines von 4 Symbolen, Fisch, Flaschenpost, Raddampfer oder Ente und werden in einer Reihe ausgelegt, so dass ein Fluss mit 4 Biegungen entsteht. Die Flöße beginnen vor der ersten Karte, der dazugehörige Würfel wird einmal geworfen und eingesetzt. Wer dran ist würfelt mit einem beliebigen Würfel, legt ihn zurück und zieht dann mit dem eigenen Fluss zum Symbol, das der eigene Würfel zeigt, bei Sonne darf man sich ein Symbol aussuchen, bei Anker bleibt man stehen. Wer als erstes an der Flussmündung landet, gewinnt.

Rennspiel * 2-4 Kinder ab 4 Jahren * Autor: Susanne Armbruster * 4435

Hase Hannes

Im Spiel sind 40 Karten, 32 Ostereier, 5 Hasen, 3 Faule Eier, wer zuerst keine Karten mehr hat, gewinnt. Jeder bekommt 5 Karten, eine Karte wird aufgedeckt. Wer eine Handkarte hat, die in Farbe oder Muster mit der aufgedeckten Karte übereinstimmt, legt sie ab, wer keine hat, nimmt eine Karte.

Faules Ei und Hase dürfen auf jede Karte gelegt werden und man darf sich danach die nächste Farbe wünschen. Für die Hasenkarte bekommt man auch die Hasenfigur, diese schützt vor dem Nachziehen einer Karte. Nach dem Faulen Ei muss das nächste Kind aussetzen. Ablesespiel * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Autor: Markus Nikisch * 4445, Haba, Deutschland, 2003

Holper Stolper

Tierforscher Holperstolper hat neue Vorräte und will sie zur Forschungsstation bringen. Dabei muss er den Schlaglöchern ausweichen! Wer zuerst seine 10 Versorgungspäckchen abliefern kann, gewinnt. Wer dran ist würfelt, nimmt sich den entsprechenden Geländewagen und setzt ihn an den Start. Man belädt ihn mit eigenen Päckchen, steckt Holperstolper hinein und beginnt zu fahren. Hängt der Wagen in einem Schlagloch, verliert man ein Päckchen und kann weiterfahren. Hat man kein Päckchen mehr, ist der nächste dran. Erreicht man die Station, kann man ein Päckchen aus dem Spiel nehmen. 2 Pläne und Regelvarianten für unterschiedliche Schwierigkeitsgrade.

Geschicklichkeitsspiel * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Spielautor: Manfred Ludwig * 4222

Geißlein, versteck dich!

Die Geißlein haben gut aufgepasst, aber trotzdem ist der Wolf ins Haus gekommen und die Geißlein müssen sich nun vor dem Wolf verstecken. Je 5 Geißlein stecken unter den 6 farbigen Verstecken, der Wolf steht in der Kreismitte. Wer dran ist würfelt und rät, wie viele Geißlein unter dem erwürfelten Versteck legen – dann wird kontrolliert. Stimmt die Zahl nicht, muss das Kind den Wolf nehmen. Stimmt die Zahl, bekommt das Kind ein Geißlein. Irrt sich das Kind, wenn der Wolf bei ihm steht, muss es ein schon gerettetes Geißlein abgeben, es kommt mit dem Wolf in die Kreismitte. Wer als erster sieben Geißlein retten konnte, gewinnt. Fängt der Wolf sechs Geißlein, haben alle miteinander verloren. Mit Spielvariante für kleinere Kinder und der Geschichte zum Vorlesen. Gedächtnisspiel * 2-4 Kinder ab 4 Jahren * Autor: Christine und Wolfgang Lehmann * 4449

Goldesel

Emma, Eckhard und Emil sind richtige kleine Goldesel und wer die richtigen Karten aufdeckt, kann etwas vom Schatz bekommen. 15 farbige Karten und die „Wir geben euch Taler“ Karte werden um die Esel verdeckt verteilt, wer den Esel noch nicht hat, nimmt ihn aus der Mitte oder von einem anderen Kind, man muss aber dabei Iaaah rufen! Bei der Wir geben Euch Taler Karte bekommt jeder einen Taler pro Esel, der vor ihm steht, für jeden Esel in der Mitte kommt ein Taler in die Schachtel. Sind alle Taler verteilt, gewinnt das Kind mit den meisten Talern. Regelvarianten für ältere Kinder.

Sammelspiel * 2-6 Spieler von 3-10 Jahren * Autor: Markus Nikisch * 4447

Igibert Igel

und der vergessliche Zauberer

Igibert Igel will das herzlose Land retten und vom Zauber Kirilius das gestohlene Herz zurückholen. Dabei muss er einen kurz-sichtigen Drachen überlisten, einen Fluss überqueren und auch sonst noch viele Abenteuer bestehen. Die Kinder helfen Igibert dabei, dieses Spiel & Buch bietet eine Geschichte, ein Suchspiel, ein Farbwürfelspiel, ein Labyrinthspiel und ein Malspiel, alles verpackt in einen praktischen Rucksack.

Spiel- und Bilderbuch * Serie: Spiel & Buch * 1-4 Kinder ab 4 Jahren * Autor: Ronald Hofstätter * 5303

Hexenkompott

Hexenversammlung in Pokushausen – die weltbesten Hexen treten an zum Wettkochen, das beste Hexenkompott soll im Kessel brodeln. Hinter seinem Sichtschutz hat jedes Kind sein Hexenplättchen liegen, das ihm seinen Kessel anzeigt. Die Pilze werden verdeckt gemischt und gleichmäßig verteilt. Wer dran ist würfelt, muss einen gleichfarbigen Pilz in den erwürfelten Kessel legen. Wer das nicht kann oder will, darf auch schummeln und einen anderen Pilz hineinlegen. Wer einen Verdacht hat, dass der andere schummelt, darf Kuddelmuddel rufen, wer erwischt wurde, nimmt den Pilz zurück und bekommt noch einen dazu. Wer korrekt spielen wollte, legt den Pilz in den Kessel und gibt einen Pilz an den Zweifler weiter. Wer zuerst keine Pilze mehr hat, beendet das Spiel. Eigene Pilze zäh-

len, fremde Pilze und Salzstreuer sind Minuspunkte, wer am meisten Punkte hat, gewinnt.

Schummelspiel * 2-4 Kinder ab 6 Jahren * Autor: Kai Haferkamp * 4454

Kleine Monster

Die kleinen Monster haben sich im Schloss versteckt, und weil so schön ist, haben sie sich in vier verschiedenen Farben eingefärbt. Alle werden verdeckt gemischt und jeder Spieler legt 9 Kärtchen verdeckt vor sich aus, das große Monster liegt in der Tischmitte. Dann wird gewürfelt und jeder sucht gleichzeitig in seinen Karten das gleichfarbige Monster, aber nur mit einer Hand. Wer das passende gefunden hat, schnappt sich das große Monster und schreit gefunden, hat er recht, nimmt es das Kärtchen in die Hand und legt ein neues aus dem Vorrat zu seinen Kärtchen. Wer glaubt keines zu haben, kann dies auch melden, wird kontrolliert und darf, wenn er Recht hat, auch ein Kärtchen nehmen. Wird das Monster gewürfelt, schnappt jeder nach dem Monster, wer es erwischt, bekommt ein Kärtchen aus dem Vorrat. Wer als erster vier Monsterkarten in der Hand hat, gewinnt.

Merkspiel * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Spielautor: Manfred Ludwig * 4455

Knall & Fall

Beppo der Clown steht auf dem wackeligen Turm und bereitet sich auf sein größtes Kunststück vor – ein Podest soll aus dem Turm gezogen werden, auf dem Beppo steht, ohne dass Beppo oder der Turm stürzen! Jedes Kind bekommt eine Clownkarte und 6 Bälle, aus den 5 Podesten wird ein Turm gebaut und Beppo oben drauf gestellt. Wer dran ist würfelt und muss versuchen, das gleichfarbige Podest mit einem Ruck an der Schnur heraus-zuziehen. Wer Beppo würfelt darf sich ein Podest aussuchen. Wer es schafft, darf sich einen Ball nehmen und in seine Clownkarte einsetzen, das gezogene Podest kommt oben auf den Turm unter Beppo. Wer es nicht schafft, baut den Turm wieder auf und setzt Beppo obendrauf. Wer als erster sechs Bälle gesammelt hat gewinnt.

Geschicklichkeitsspiel * 2-6 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Axel de la Taille * 4266

Planet der Sinne

Mit Sinnius, dem kleinen Sinnesforscher, gehen die Spieler auf eine spannende Reise und lernen viel über ihre Wahrnehmungsfähigkeiten. Die 12 im Spiel verwendeten Aktionen sind Gedächtniskünstler, Adlerauge, Balancierprofi, Wackelstapel, Detektiv, Kleiner Gewichtheber, Tastomat, Ohren wie ein Luchs, Richtiger Riecher, Feinschmecker, Großer Gewichtheber, Heiß & kalt. An Material gibt es unterschiedlich befüllte Dosen, eine Fühlkette, runde Karten mit Holzteilen und quadratische Karten mit den Umrissen der Holzteile oder auch Lebensmittel. Lernspielsammlung * 2-4 Kinder ab 4 Jahren * Autor: Haba Redaktionsteam * 4588

Platsch

Die Flusspferdkinder springen vom Steg ins Wasser und paddeln mit den Schwimmreifen zurück ans Ufer. Die Spieler sollen versuchen, als Erster jedem Flusspferd genau einmal aus dem Wasser herauszuhelfen. Jeder steckt 4 verschiedene Schwimmreifen an seinen Pfosten, wer dran ist würfelt. Bei einer Augenzahl setzt man das Flusspferd mit der Farbe des eigenen obersten Schwimmreifen vorwärts. Landet es auf einem Steg, nimmt man den Schwimmreifen vom Pfosten und legt ihn vor sich ab. Landet es im Wasser, wirft man den eigenen obersten Reifen hinterher. Bei Gras legt man nur den Reifen vor sich ab. Ist der Pfosten leer, steckt man die verbliebenen Reifen zurück, dabei sollte man auf die Positionen der Flusspferde achten. Wer keine Reifen mehr hat, hat gewonnen.

Würfelspiel * 2-4 Kinder ab 6 Jahren * Autor: Heinz Meister * 4438.de

Pustekuchen

Die Korkkugel beginnt am Kuchenteller, wer dran ist versucht die Kugel in eine der Geburtstagsleckereien zu pusten. Wer es schafft, nimmt sich eine passende Karte vom Stapel. Wer zwei Karten einer Art sammelt, bekommt ein Sahnehäubchen zur Belohnung. Sind alle Sahnehäubchen verteilt, gewinnt, wer die meisten hat. In einer Variante wird eine Karte aufgedeckt und man muss versuchen, die Kugel ins passende Loch zu pusten.

Geschicklichkeitsspiel * 1-4 Spieler von 4-12 Jahren * Autor: Markus Nikisch * 4446

Pyramidos

Fünf Steine fehlen noch, damit die Pyramide fertig ist, die Spieler sollen die fehlenden Steine zur Pyramide bringen. Der Spieler am Zug entscheidet zuerst, ob er die große Kugel versetzt, die ein Krokodilmaul verschließt. Dann legt er eine seiner farbigen Kugeln aufs Startfeld und versucht sie möglichst weit in Richtung des Bauplatzes zu schnipsen, man darf mehrmals hintereinander stupsen. Der Zug endet, wenn die Kugel in ein Krokodilmaul fällt oder von der oberen Ebene herunter springt oder auf einem Landfeld oder Zielfeld landet. Liegt die fünfte Kugel auf der Pyramide, bringen die vier unteren Kugeln einen Punkt, die obere 2 Punkte, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Geschicklichkeitsspiel * 2-4 Kinder ab 6 Jahren * Autoren: Kirstin Becker und Jens-Peter Schliemann * 4220

Ratz-Fatz ist Weihnachten

Auf dem Prinzip von Ratz Fatz aufbauend finden sich in der Schachtel finden sich viele schöne Holzfiguren zum Thema Weihnachten, das Spielmaterial lässt sich für vorgegebene Spiele laut Regel, aber auch für selbst erfundene Such- und Erzählspiele nutzen. Dem Alter der Zielgruppe entsprechend muss beim Spiel zumindest ein Erwachsener anwesend sein, der das Spiel leitet oder die Geschichte vorliest oder erfindet. Die vorgegebenen Spiele basieren auf dem Prinzip, in der Geschichte Tiere und sonstige Dinge zu erkennen und die entsprechenden Stücke auf dem Tisch zu finden. Lern- und Kleinkinderspiel * 1-6 Spieler von 3 Jahren * Spielautor: Hajo Bücken * 4591

Schatzjagd

Um die Schatzplatzkarte werden 24 Wegekarten ausgelegt, die 4 Boote werden an die vier Ecken gesetzt und die Piraten in die Boote, Tiger und Schatztruhen stehen am Schatzplatz. Der Spieler am Zug darf entweder eine Wegkarte aufdecken und den Piraten draufziehen oder würfeln um den Tiger zu bewegen. Die Karte die ein Pirat ver-

lässt wird sofort wieder umgedreht. Der Tiger darf von Piraten besetzte Felder nicht betreten, er blockiert nur den Weg für die Piraten. Wer auf die Schatzplatzkarte zieht, darf sich eine Truhe nehmen und wer mit einer Truhe als Erster ein beliebiges Boot erreicht, gewinnt. Lauf- und Merkspiel * 2-4 Kinder ab 7 Jahren * Autoren: Katja und Markus Nikisch * 4444

Schloss Schlotterstein

Abschlussprüfung im Spukschloss, die jungen Geister sollen beweisen, dass sie gruseln können. Das Schlossgespenst soll mit dem magnetischen Geisterstab so schnell wie möglich zum gesuchten Schlossbewohner gesteuert werden, dafür gibt es viele viele Punkte, aber man muss gegen die Zeit arbeiten und auch immer wieder neu die Verteilung und die Räume entdecken, die Planteile lassen sich zu unglaublichen 1024 Möglichkeiten zusammenstecken. Neben den drei Grundspielideen gibt es zahlreiche Varianten und dazu weitere Spielanregungen in einem Zusatzheft.

Spielesammlung * 2-6 Spieler ab 5 Jahren * Autoren: Kai Haferkamp und Markus Nikisch * 4219

Schmackofatz

Die kleinen Tiere müssen gefüttert werden und brauchen Hilfe um das richtige Futter zu finden. Die Futterkarten zeigen immer eines der sechs Tiere bei köstlichem Futter, sie werden verdeckt bereitegelegt, 7 Karten werden verdeckt im Kreis um den Stapel angelegt. An sechs dieser Karten wird ein Tier gestellt. Wer dran ist, nimmt irgendein Tier, stellt es an die freie Karte und schaut sich diese geheim an – ist es ein anderes Tier, merkt es sich das Tier und legt die Karte zurück. Ist es aber genau das gewählte Tier, dann legt es die Karte offen vor sich ab und legt eine verdeckte Karte vom Stapel nach. Wer drei gleiche Futterkarten gesammelt hat gewinnt, sind vorher alle Karten aufgebraucht, gewinnt das Kind mit den meisten Futterkarten. Merkspiel * 2-6 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Frank Czarnetzki * 4443

Stein auf Stein

Der Kran mit seinem magnetischen Haken und die vielen bunten Bauklötze trainieren die Auge-Hand-Koordination und die Feinmotorik der Kinder. Man kann damit auch

nach Regeln spielen, wer angelt sich die meisten richtigen Steine aus der Baustelle? Wer dran ist würfelt und fährt mit dem Kran zur Baustelle und versucht den Stein in der erwürfelten Farbe zu angeln. Man darf sich aussuchen, an welche Stelle des Bauzauns man mit dem Kran fährt. Einen oder mehrere geangelte Steine der erwürfelten Farbe darf man behalten, falsche Steine muss man zurückgeben. Wird eine Farbe gewürfelt, die nicht mehr in der Baustelle liegt, endet das Spiel, es gewinnt das Kind mit den meisten Bausteinen. Actionspiel * 1-4 Kinder von 3-6 Jahren * Autor: Markus Nikisch * 4221

Verfüht noch mal!

Spielegerisch werden Feinmotorik, Konzentration und Reaktionsgeschwindigkeit gefördert, es gibt eine turbulente und eine ruhige Spielvariante. Wer am schnellsten den gesuchten Gegenstand in den Zauberbeuteln findet, sammelt die meisten Kärtchen und gewinnt das Spiel. Man darf die Zauberbeutel nicht aufmachen und hineinschauen, hat ein Kind den Zauberbeutel berührt, darf ihn kein anderes Kind mehr nehmen, bis er wieder auf dem Tisch liegt. Sind alle Kärtchen verteilt, gewinnt das Kind mit den meisten Kärtchen. Im Spiel sind immer 10 Holzteile und die passenden Kärtchen.

Lernspiel * 2-6 Kinder von 3-6 Jahren * Autor: Heinz Meister * 4454

Zauberhut

Die Zauberlehrlinge suchen in der Speisekammer die unsichtbare Wunschsokolade, aber der Zauberer lässt sie von steinernen Wächtern bewachen. Nur unter dem großen Zauberhut kann man in die Speisekammer kommen und naschen. Wer dran ist dreht einen Wächterstein um und kann mit dem eigenen Zauberlehrling so viele Stufen auf der Zaubertreppe laufen – die komplette Punktzahl, vorwärts oder rückwärts, aber nicht beides. Auf einem Hutfeld setzt man dem eigenen Lehrling den Zauberhut auf und mischt die Wächtersteine, kommt ein Lehrling ohne Hut zu einem Lehrling mit Hut, bekommt er den Hut, kommt der Lehrling mit Hut zu einem Lehrling ohne Hut, gibt er diesem den Hut. Wer punktgenau die Speisekammer erreicht und den

Spiele Almanach 2003

Zauberhut trägt gewinnt.
Merk- und Laufspiel * 2-4 Spieler
ab 5 Jahren * Spielautor: Veronika
Hohmann * 4457

* Hans im Glück *

Amun Re

Als rivalisierende Dynastien bauen die Spieler Pyramiden sowohl im Alten als auch im Neuen ägyptischen Reich. 15 Gebiete liegen links oder rechts des Nil, am oberen oder unteren Flusslauf, direkt am Ufer oder im Binnenland. In 3 Durchgängen zu 5 Phasen werden Gebiete bestimmt, Gebiete versteigert, Karten, Steine und Bauern gekauft - 3 Steine ergeben eine Pyramide -, Amun Re geopfert und geerntet. Hat jeder Spieler drei Provinzen, endet die Ära des Alten Reiches und es wird gewertet, Standort und Stadium der Pyramiden. Für die neue Dynastie wird alles außer den Pyramiden entfernt und es werden danach weitere 3 Durchgänge gespielt und gewertet, nun auch das Geld. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Positions- und Entwicklungsspiel * 3-5 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Reiner Knizia * ca. 90 min * 48136

Attika

Athen, Sparta, Korinth und Theben wetteifern um die Vorherrschaft und den Zugang zu den Heiligen Stätten, die Spieler sollen einen dieser Stadtstaaten zum Sieg führen. Tempel, Theater und Orakel, ein Haff mit Schiffen, Weinberg, Winzer und vieles mehr muss untergebracht werden und um sich die fruchtbarsten Landstriche zu sichern, muss man andere Spieler behindern. Bauen ist aber teuer und wer sparen will muss die natürlichen Ressourcen nutzen oder eine sinnvolle Reihenfolge des Bauens beachten. Ein Spieler kann 2x Aufdecken oder 3x Bauen oder für jeden Verzicht darauf Karten nachziehen. Es gewinnt wer entweder alle seine 30 Gebäude verbaut hat oder 2 Heiligtümer durchgehend mit eigenen Gebäuden verbunden hat. Positions- und Entwicklungsspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Marcel André Casasola Merkle * ca. 90 min * 48138

Carcassonne Die Burg

Mit Carcassonne die Burg greift Reiner Knizia ins Geschehen ein und

verlegt die Ereignisse in die Stadt Carcassonne selbst. Die Burgmauer gibt die Form der Auslage vor, und die Plättchen müssen nur mehr die Wege weiterführen, alle anderen Merkmale müssen nicht mehr zueinander passen. An die Burgmauer darf alles angelegt werden. Auf der Mauer als Wertungsleiste sind Mauerplättchen ausgelegt, erreicht man exakt ein solches Plättchen bekommt man es und kann damit Wertungen verändern. Man punktet für Wege, Türme oder Häuser und das Palas sowie am Ende die Höfe.

Keine Erweiterung, sondern ein eigenständiges Spiel auf der Basis von Carcassonne.

Legespiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Reiner Knizia und Klaus-Jürgen Wrede * ca. 40 min * 48137

Carcassonne Händler & Baumeister

In der 2. Erweiterung sind 24 neue Landschaften enthalten, 9 mit Wein, 6 mit Korn, 5 mit Tuch, 4 ohne Waren, dazu Warenplättchen und je 1 Schwein und 1 Baumeister pro Spieler. Wird eine Stadt mit Warensymbolen fertig, bekommt der Spieler für jedes Symbol eine Ware, egal ob er einen Ritter in der Stadt hat. Wer am Ende die meisten Waren einer Art besitzt, bekommt 10 Punkte. Schwein und Baumeister werden wie normale Gefolgsleute behandelt, das Schwein erhöht den Wert der Städte für die Bauern und darf nur zu eigenen Bauern gesetzt werden. Der Baumeister ermöglicht Doppelzüge in Stadt oder Straße, wenn diese weitergebaut oder abgeschlossen werden.

Lege- und Positionsspiel * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Klaus-Jürgen Wrede * ca. 45 min * 48135

Carcassonne König & Späher

Ergänzung zu Carcassonne und Carcassonne Die Jäger & Sammler. Die Packung enthält 7 neue Karten für Carcassonne und 5 neue Karten für Carcassonne Die Jäger & Sammler. Den König bekommt in Carcassonne, wer die größte Stadt besitzt und kassiert am Spielende einen Punkt für jede fertige Stadt. Der Raubritter funktioniert wie König, es bekommt sie der Spieler mit der längsten Straße und kassiert einen Punkt pro fertiger Straße. Für Carcassonne Die Jäger & Sammler

sind 5 Sonderkarten enthalten, die die Spieler vor Beginn des Spiels ziehen: Der Schamane darf jede Runde ein Stammesmitglied aus unfertigen Wiesen, Flüssen oder Wäldern in den Vorrat nehmen. Der Späher erlaubt das Ablehnen der ersten gezogenen Karte. Jäger auf Steg, zählt bei der Wertung für beide Wiesen. Der Besitzer des Einbaus bekommt so viele Punkte wie jeder fertiggestellte Fluss Fische enthält. Für Ackerbau bekommt der Spieler für jede Karte der Wiese einen Punkt.

Lege- und Positionsspiel * Erweiterung * Spielefamilie: Carcassonne * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Klaus-Jürgen Wrede * ca. 45 min * 48141

* Hasbro *

Agathas letzter Wille

Aufwendig ausgestattetes Detektivspiel um das Testament von Tante Agatha. Erben und gewinnen wird derjenige, der das Haus lebend verlässt bevor die Uhr Mitternacht schlägt. Tödlich sind Kamin, Treppe, Eberkopf, Tresor und Ritterrüstung. Jeder Spieler hat geheim drei Figuren, jeder kann jede Figur bewegen. 2 Würfel bewegen jeweils zwei Figuren. Ein Pasch ermöglicht Auswechseln des Portraits. Auf Fallen zieht man Karten, mit passenden kann man Figuren rauswerfen oder den Detektiv bewegen. Schlägt die Uhr Mitternacht, endet das Spiel. Überarbeitete Neuauflage, Erstauflage 1995, MB Detektivspiel * Marke: MB * 2-4 Spieler ab 9 Jahren * 40332

Alle meine Schweinchen

Die fünf Schweinchen sitzen in den Schlammlöchern im Schweinestall, die Figur jedes Spielers steht am Start. Der Schweinestall wird eingeschaltet und dann heben die Spieler reihum ein Schweinchen aus dem Schlammloch. ertönt die erste Strophe des Liedes, dann darf der Spieler das nächste Schweinchen hochheben, wenn es die 2. Strophe singt, ein drittes usw. solange bis alle fünf Strophen zu hören waren oder der Spieler ein falsches Schwein hochgehoben hat. Dann endet der Zug und der Spieler zieht mit seiner Figur so viele Felder weiter wie er Strophen richtig erklingen hat lassen. Waren alle 5 Strophen zu hören, endet die Runde, die Schweinchen werden

gemischt und wieder in den Stall gesetzt, dabei singt nicht wieder ein Schwein dasselbe Lied wie vorher. Wer zuerst den Schweinestall erreicht, gewinnt und darf sich im Ziel die Belohnung anhören.

Hör-Spiel * Marke: MB * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * ca. 15 min * 41023, Hasbro

Bi Ba Bummelbus

Jeder Spieler hat eine Figur und beginnt auf der gleichfarbigen Bushaltestelle. Wer dran ist fährt mit Bubi dem Bus rund um das Brett bis zu seiner Haltestelle, dabei erklingt ein Lied. An der Haltestelle drückt man Bubis Motorhaube und hört, welchen Chip man jetzt finden soll. Die Chips liegen verdeckt in der Mitte, man hat 2 Versuche um den richtigen zu finden. Findet man ihn, legt man ihn an der eigenen Haltestelle ab, sonst ist der Nächste dran. Wer einen Chip suchen muss, den er schon hat, sucht ihn trotzdem und hat bei Erfolg einen 2. Zug. Wer zuerst 4 verschiedene Chips gefunden hat, gewinnt und darf eine Ehrenrunde drehen. Hör-Spiel * Marke: MB * 2-4 Spieler ab 3 Jahren * ca. 10 min * 40396

Der Herr der Ringe Monopoly

Diese Ausgabe entführt mit einer fantastischen Spielausstattung in die Welt der Fantasy Saga: Mit detailgetreuen Zinnfiguren folgen die Spieler als Aragorn oder Frodo der Reiseroute der Ringträger. Schicksalsberg, Beutelsend oder Lothlorien stehen aber nicht zum Kauf, sondern es geht um Macht statt Miete - durch Einsatz von Machtpunkten macht man sich das Land zu Eigen und fordert von jedem anderen Reisenden einen Tribut an Machtpunkten. Wer Sauron würfelt, bewegt den Ring Richtung Schicksalsberg, ist er dort angekommen, endet das Spiel und es gewinnt der Spieler mit den meisten Machtpunkten. Lauf- und Würfelspiel mit Wirtschaftsthema * Serie: Parker * Spielfamilie: Monopoly * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * ca. 90 min * 41603

Der Herr der Ringe Risiko Gondor & Mordor

Als Erweiterung zum Hauptspiel Risiko Der Herr der Ringe komplettiert der Spielplan mit Gondor, Mordor und Haradwaith die Topographie von Mitteleuropa und lässt bis zu sechs Streitkräfte gleichzeitig um die Vormacht in Mitteleuropa

ringen. Auf der Rückseite des Erweiterungsplans finden Risiko-Freunde die Karte für eine Zwei-Personen-Variante. Man spielt die Entscheidungsschlacht um Minas Tirith nach, Kampf auf den Mauern, Belagerungstürme, Fernkampf mit Langbogen und 16 spezielle Minas Tirith Abenteuerkarten prägen das strategische Kräfteressen zwischen Gut und Böse.

Würfelspiel * Marke: Parker * Spielefamilie: Risiko * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Richard Borg (2-Personen-Variante) * 48422

Die Höhle des Drachen

Der Spielplan zeigt ein Höhlenlabyrinth, in dem die Spieler Edelsteine suchen und dem Drachen die goldenen Eier stibitzen. Zuerst muss man einen Edelstein zum Ausgang bringen, gezogen werden die Figuren nach Würfelwurf, wird eine 3 oder 5 gewürfelt, dann muss der Drache aufgeweckt werden und fegt mit seinem langen, schuppigen Hals so manchen Figuren wieder den Edelstein weg. Wer einen blauen und einen roten Edelstein und danach ein goldenes Drachenei erbeutet, hat gewonnen, wenn er auch noch der lieben Konkurrenz entgangen ist, die ihm die Beute abnehmen möchte. Aber wozu gibt es den Geheimgang?!

Lauf- und Sammelspiel * Marke: MB * 2-4 Spieler ab 6 Jahren * ca. 10 min * 40349

Disney's The Jungle Book Matching Pairs Game

Das Memory-Prinzip umgesetzt mit 40 Kärtchen mit Motiven aus dem Disneyfilm „The Jungle Book“. Dazu ein offenes Fach als Kartenhalter

Merkspiel * Marke: MB * Lizenz Disney * 1 oder mehr Spieler von 3-8 Jahren * ca. 10 min * 47788

Disney's The Jungle Book Twister

Die Plastikdecke mit großen bunten Punkten in zwei Reihen entwickelt sich zum Klassiker im Kinderzimmer und bei Kinderfesten. Bei dieser Ausgabe zum Thema Dschungelbuch sind die Punkte mit den Köpfen von Balu und Mogli und all den anderen Charakteren aus dem Film markiert und dementsprechend zeigt auch der Pfeil auf der Drehscheibe auf eine der Figuren. Und es gibt wie immer die wüstesten Verrenkungen, weil ja unbedingt, so wie der Drehpfeil

befiehlt, die linke Hand noch auf Mogli soll, obwohl der Rest des Spielers eigentlich in die andere Richtung zeigt. Verloren hat, wer die Balance verliert und umfällt. Bewegungsspiel * Marke: MB * 2 oder mehr Spieler ab 4 Jahren * ca. 15 min * 00005

Doktor Bibber Krabbelkopf

Patient Paul liegt wieder einmal auf dem Operationstisch, diesmal hat er Kopfschmerzen und die Spieler versuchen reihum, den armen Patienten zu heilen. Dabei müssen sie zuerst von den verdeckten Karten drei ziehen, dabei muss jeder drei verschiedene Bilder haben. Wer dran ist, drückt auf Pauls Nase um die Zeituhr einzuschalten. Dann greift er in den Kopf und versucht die Dinge auf seinen Karten in Pauls Kopf zu erfühlen. Wer glaubt eines gefunden zu haben zieht es heraus – stimmt es, darf er weitermachen, stimmt es nicht, legt er das Teil zurück in den Kopf. Wird Paul falsch berührt, leuchtet seine Nase auf und der Zug ist zu Ende. Wer zuerst alle Teile gefunden hat, hat gewonnen. Actionspiel mit Spezialeffekten.

Geschicklichkeitsspiel * 1-4 Kinder ab 4 Jahren * ca. 10 min * 40391

Dungeons & Dragons

Das Fantasy Abenteuerspiel

Jeder Spieler verkörpert einen oder mehrere Charaktere und führt sie durch das Spiel, ein Spieler verkörpert den Spielleiter, es müssen immer alle vier Helden im Spiel sein. Die Helden haben Fähigkeiten und können diese entsprechend einsetzen, der Spielleiter gibt die Mission, Örtlichkeiten und sonstigen Informationen vor und ein Held darf in seinem Zug bis zu 2 Aktionen durchführen. Das Spiel endet mit einem Sieg für die Helden, wenn mindestens einer von ihnen die Mission erfolgreich beendet hat, andernfalls gewinnt der Spielleiter.

Abenteuer- und Ausstattungsspiel * Marke: Parker * 2-5 Spieler ab 10 Jahren * ca. 90 min * 47869

Hangman

Ein Spieler denkt sich ein Wort aus und steckt es in den Halter, der andere sieht auf seiner Seite des Spieles die blauen Teile des Galgenmännchens. Nun rät der Spieler Buchstabe um Buchstabe, ist er im Wort enthalten, wird er vom Gegner umgedreht und wird

damit für den Spieler sichtbar, wenn nicht, dann dreht der Wortgeber einen Teil des Galgenmännchens auf die andere Seite und gibt dem ratenden Spieler den falschen Buchstaben als Merkhilfe. Wer das Wort errät, bevor das Männchen komplett ist, bekommt einen Punkt gutgeschrieben. Wer nach einer vereinbarten geraden Zahl von Runden die meisten Punkte hat gewinnt. In Varianten spielt man gegen die Sanduhr oder einigt sich vorher auf ein Thema für die gesuchten Worte oder der ratende Spieler bekommt die falschen Buchstaben nicht.

Wortspiel * Marke: MB * 2 Spieler ab 8 Jahren * ca. 30 min * 47535

Mein erstes Doktor Bibber

Statt des Patienten Paul liegt in dieser Version für die Jüngsten Schweinchen Ronny wegen Bauchschmerzen auf dem Operationstisch und die Spieler versuchen reihum, das arme Schwein von seinen diversen Problemen zu heilen. Dabei müssen die Kinder mit einer Pinzette eine Karte ziehen und das entsprechende Lebensmittel aus Ronnys Bauch fischen. Wer es schafft, bekommt die Karte, das Lebensmittel geht zurück in Ronnys Bauch! Wer beim Herausfischen Ronnys Körper berührt, verursacht einen Schreckensausbruch bei Ronny, seine Schnauze leuchtet und er quiekt und der nächste ist dran. Actionspiel mit Spezialeffekten.

Geschicklichkeitsspiel * Marke: MB * 2-5 Spieler ab 4 Jahren * ca. 15 min * 47483

Knowing me knowing you

Wer seine Mitspieler sehr gut kennt und dadurch Fragen richtig beantwortet und die Antworten der Mitspieler voraussagt, wird das Spiel gewinnen. Der Vorleser stellt Fragen über Mitspieler A, dieser notiert seine Antworten und die anderen Mitspieler notieren die Antworten von denen sie glauben dass A sie geben wird. Nach fünf Fragen werden die Antworten ausgewertet, jeder Spieler punktet für Übereinstimmungen und sammelt Chips in den entsprechenden Farbfächern seines Sammlers. Wurden jedem Spieler fünf Fragen gestellt, gewinnt wer in Summe die meisten Spielsteine gesammelt hat.

Kommunikations- und Partyspiel * Serie: Parker * 2-6 Spieler ab 12 Jahren * 48044

Kosmokado

Mikado in futuristischer Abwandlung, ein durchsichtiger Turm ist durch einen Gürtelwulst voller Löcher. In die Löcher dieses „Kosmoturms“ steckt man dann die „Ionenstäbe“, damit eine Art Gitter entsteht, das die Kugeln sprich „Planeten“ hält. Danach ziehen die Spieler reihum Stäbchen heraus und versuchen, dabei möglichst wenige Kugeln zum Absturz zu bringen. In einer Variante spielt man dann so, dass man versucht, möglichst viele Kugeln selbst zu erwischen. Neuauflage von Murmelmikado, 1993.

Aktions- und Geschicklichkeitsspiel * Serie: MB / Super Toy Club * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * 14527

Kroko Doc

Der frochgrüne Hit ist wieder da – noch immer reißt das arme Ding sein Maul ganz weit auf, weil es schreckliche Zahnschmerzen hat. Analog der ehemaligen Reiseausgabe werden diesem Kroko aber die Zähne nicht gezogen, sondern einzeln vorsichtig hinuntergedrückt. Aber wehe, man hat den Finger am schmerzenden Zahn – dann schnappt Kroko aber kräftig zu und der unvorsichtige Zahnarzt muss sich schleunigst in Sicherheit bringen. Wer den schmerzenden Zahn erwischt, hat diese Runde Kroko-Doc verloren! Neu ausgestattete Neuauflage 2003.

Rate- und Actionspiel * Marke: MB * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * ca. 10 min * 00016

Luzi Luftig

Rund um die Basis in der Zimmermitte werden die Flugplätze im Zimmer verteilt, alle Päckchen werden neben der Basis gestapelt. Luzi wird eingeschaltet und soll nun Päckchen transportieren. Wenn Luzi landet, bewegt sich der Würfel auf ihrem Rücken und zeigt die Anzahl Pakete, die man aufladen soll. Dann fliegt man Luzi zur Basis und muss gut aufpassen dass man keine Päckchen verliert. Aber je länger Luzi in der Luft ist, desto unruhiger wird sie. Wer Pakete bis zur Basis gebracht hat, darf sie nun im eigenen Lagerhaus ablegen. Wer nach 2 Runden die meisten Päckchen hat, gewinnt.

Aktions- und Geschicklichkeitsspiel * Serie: MB * 1-4 Spieler ab 4 Jahren * 48225

Monopoly deluxe Edition

Mit 8 „goldenen“ Figuren und hölzernen Häusern und Hotels. Die Figuren entsprechen den für das ursprüngliche Spiel gewählten Figuren. Die Felder des Plans entsprechen ebenfalls denen der Standardausgabe, zusätzlich gibt es im Spiel einen Einsatz, in dem man das Spielgeld sortieren kann. In der Spielregel inkludiert findet sich auch eine Geschichte von Monopoly mit Bildbeispielen verschiedener Ausgaben. Die Regel nennt noch eine Variante mit kürzerer Spieldauer und eine Variante mit Zeitlimit.

Lauf- und Würfelspiel mit Wirtschaftsthema * 2-8 Spieler ab 8 Jahren * ca. 90 min * Serie: Parker * Spielfamilie: Monopoly * 00011

Monopoly Weltreise

Auf dem Spielbrett finden sich statt der bekannten Straßen 22 Touristenattraktionen aus der ganzen Welt, die man als Spieler alle besuchen muss, um das Spiel zu beenden. Gleichzeitig soll man so viele Attraktionen wie möglich erwerben und dort Herbergen und Hotels errichten, um von den anderen Spielern Einnahmen zu kassieren. Wer eine Attraktion besucht, kreuzt sie in seinem Reisepass an. Die Spielfiguren sind Fahrzeuge aus Epochen der Menschheitsentwicklung, die jeweils einen technischen Fortschritt bedeutet haben.

Lauf- und Würfelspiel mit Wirtschaftsthema * 2-8 Spieler ab 8 Jahren * ca. 90 min * Serie: Parker * Spielfamilie: Monopoly * 48285

NakNak

Jeder Spieler hat NakNak-Figuren und wählt eine vereinbarte Anzahl seiner Figuren für sein Team, wer die meisten Figuren der höheren Art beginnt – Rangordnung Robonaks, Artznaks, Alienaks, Humanaks, Camonaks und Tribanaks. Wer dran ist würfelt, ein Würfel bestimmt die Art, wie der NakNak aufgesetzt werden muss, der andere wo. Wer den Stapel umwirft, verliert die Figur an den Spieler der vorher dran war. Man kann nur eine holographische Figur pro Kampf verwenden.

Stapel- und Sammelspiel * 2 oder mehr Spieler * ohne Altersangabe * ca. 15 min * 72000

Pannen Paul

Paul der Mechaniker ist in Panik, lauter Autoteile und er soll die Autos zusammensetzen, und die Spieler sollen ihm dabei helfen, damit es möglichst wenig Pannen und in die Luft fliegende Autos gibt. Wer es schafft, sein Auto in der vorgegebenen Reihenfolge zusammenzusetzen, bevor die Zeit abläuft, lässt die unfertigen Autos der anderen Spieler in die Luft fliegen und bekommt zur Belohnung einen Räderchip. Hat niemand sein Auto in der vorgegebenen Zeit richtig zusammengesetzt, fliegen alle in die Luft! Wer als Erster drei Chips gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Geschicklichkeitsspiel * Marke: MB * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * ca. 5 min * 05012

Ploppster

Paare suchen einmal anders – nicht unter verdeckten Kärtchen, sondern in einem coolen Scheibenhalter mit Standfuß, in dem eine Drehscheibe für jeden Spieler enthalten ist. Alle Scheiben mit den Motiven stecken im Halter, die Spieler drehen gleichzeitig ihre Scheiben und sehen bei Stillstand zwei verschiedene Alien-Motive, die sie nun so schnell wie möglich auf den vier Bildern finden müssen, denn jedes Motiv ist 2x vertreten. Wer ein Motiv findet, drückt die Scheibe in Richtung des Gegners aus dem Halter. Sind alle Motive gefunden wird gedrückt, richtig herausgedrückte Scheiben des Gegners muss man behalten, Flasche bekommt er zurück. Am Ende gewinnt der Spieler mit den wenigsten Scheiben.

Such- und Reaktionsspiel * Marke: MB * 2 Spieler ab 6 Jahren * ca. 15 min * 46296

ProJax

Schon im alten Rom haben die Kinder mit Knöchelchen geworfen und geknobelt und Hasbro hat daraus 2000 Jahre später ein modernes, attraktives Geschicklichkeitsspiel gemacht. Grundlage ist der Schnapp – man wirft den Ball und wirft ihn hoch in die Luft – während der Ball fliegt, schnappt man sich mit der gleichen Hand schnell einen eigenen ProJax aus der Arena. Danach fängt man mit der gleichen Hand den Ball und hat einen korrekten Spielzug ausgeführt, wenn man nun Ball und ProJax in der gleichen Hand hält. Der ProJax kommt aus dem Spiel und für jeden ge-

schnappten ProJax darf man eine Powerkarte aktivieren, die zusätzliche Spielmöglichkeiten bringen. Als Starter und Booster

Geschicklichkeits- und Sammelspiel * 1 oder mehr Spieler * ab 8 Jahren * ca. 15 min * 47871 und 47872

ProJax Battle Arena Set

Spielarena, 10 Projax, 2 Minen- Projax, 6 neue Karten, ein Ball, ein Projax-Halter

Geschicklichkeits- und Sammelspiel * 1 oder mehr Spieler * ab 8 Jahren * ca. 15 min * 47550

Scattergories

Die Spieler entscheiden sich für eine der 12 Kategorienlisten und spielen dann diese Kategorien. Ein Anfangsbuchstabe wird erwürfelt und die Stoppuhr auf „lang“ gestellt und dann gestartet. Nun trägt man in den Antwortenblock für so viele Kategorien wie möglich einen Begriff ein, der mit dem erwürfelten Buchstaben beginnt. Nach Ablauf der Zeit ergibt jedes Wort, das man alleine hat, einen Punkt. Die zweite Runde wird ebenso gespielt, in der 3. Runde sucht man Begriffe für die Extra-Kategorie auf der Liste, wieder gibt es einen Punkt für jedes nur einmal genannte Wort. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Wortratespiel * Marke: Parker * 2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren * 04919

Simon Challenge

Eine Kombination aus Simon und Bop it, das Gerät gibt Anweisungen, was man mit welchem der Hebel oder Knöpfe machen muss, wer richtig reagiert, bekommt einen Punkt gutgeschrieben. Nach 16 Punkten ändert sich die Musikrichtung, sind alle Musikarten durchgespielt, wird das Tempo schneller. Man kann auch zu zweit im direkten Duell gegeneinander spielen oder im Sound Modus statt den verbalen Anweisungen die Geräusche in Aktionen umsetzen, eine Pfeife befiehlt zum Beispiel „ziehen“.

Reaktionsspiel * Serie: MB * 1 oder mehr Spieler ab 8 Jahren * 40940

Tabu

Mittlerweile der Maßstab für alle Wort- und Assoziationsspiele, ein hervorragendes Party- und Teamspiel. Ein Spieler muss sein Team dazu bringen, ein vorgegebenes Wort zu nennen, darf aber dafür Worte, die „tabu“ sind, nicht

benutzen, z.B. für Blutsbruder nicht „Indianer, verbinden, Freunde, Ader oder Schwester“. Bei Verwendung eines Tabu-Wortes bekommt das gegnerische Team den Punkt für die Fragekarte. Schnell, lustig, und schnell erklärt. In der nun schon 4. Auflage, mit Spielplan, geänderter Ausstattung und geänderter Regeln, nun müssen auch die Felder des Spielplans beachtet werden.

Wortschatzspiel * 4 oder mehr Spieler ab 12 Jahren * 14552

Tabu Hot Pen

Der Rate-Klassiker jetzt für die ganze Familie - Ob Strichmännchen oder Pop-Art: Bei dem aktionsgeladenen Definitionsspiel Tabu Hot Pen ist jede Art von Gekritzeln erlaubt. Auf jeden Fall sind Fantasie und Originalität gefordert, wenn das Team den gezeichneten Begriff raten muss. Worte, Gesten und Geräusche sind bei dieser Edition „tabu“! Nur wer es schafft, „um die Ecke zu denken“, „mit dem Zaunpfahl zu winken“ oder „durch die Blume zu zeichnen“, der bringt sein Team am schnellsten ins Ziel. Für Kinder ist nur der oberste Begriff auf der Karte tabu, für die Erwachsenen alle.

Kreativ- und Partyspiel * 4 oder mehr Spieler ab 8 Jahren * ca. 60 min * Serie: MB * Spielfamilie: Tabu * 48043

Topwords

Die Grundregel entspricht der aller Kreuzworträtselspiele auf einem Plan, man beginnt auf einem der vier Mittelfelder und legt aus seinen Buchstaben Worte an, es muss in alle Richtungen stimmen. In Topwords ist jeder Buchstabe einen Punkt wert und man darf auch in die Höhe legen, d.h. auf das „d“ in reden ein „g“ legen und so Regen daraus machen, für Wörter in nur einer Ebene und einige Buchstaben gibt es Bonuspunkte, alle Buchstaben sind Blockbuchstaben.

Erstaufgabe Parkler, 1995

Wortlegespiel * Marke: Parker * 2 bis 4 Spieler ab 9 Jahren * 14556

Trivial Pursuit worldwide

Überarbeitete Ausgabe des Trivia-Klassikers, die Wissensspeicher wurden neu gestaltet, die Kategorien entsprechen den sechs Kontinenten. Die Grundregel ist gleich geblieben, neu im Spiel sind aber die worldwide-Karten: Je 6

Bordkarten, Erste Klasse-Karten und Reisepass-Karten ermöglichen eine Spielvariante. Bordkarten erlauben den direkten Zugang zu einem Eckfeld, wenn man nur 1 oder 2 Felder davon entfernt ist. Erste Klasse Karten bringen 2 zusätzliche Fragen, wenn man eine Eckfeld-Frage falsch beantwortet und der Reisepass ermöglicht das Beantworten einer Frage eines Mitspielers, wenn dieser auf einem Eckfeld falsch geantwortet hat. Trivia/Quizspiel * 2-36 Spieler ab 15 Jahren * ca. 90 min * 47552

Zaster

Thema des Spiels ist Geld, man kassiert sein Gehalt, Ereigniskarten und Felder bestimmen weitere Einnahmen und Ausgaben, man kann auch Lotterie Spielen, Geld aufs Sparkonto legen und Kredite in Anspruch nehmen. Kredite müssen am letzten Tag des Monats ausgeglichen werden, wenn man es nicht schafft, kann Kauf- und Versicherungskarten versteigern. Am Ende des Spiels sind alle Rechnungen bezahlt, dann zieht man noch ausständige Kredite vom Bargeld ab und wer dann noch Geld besitzt, hat gewonnen. Wirtschaftsspiel * Serie: Parker * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * 00322

* Heros *

Brummi-Rennen

Die großen Lastwagen fahren von Baustelle zu Baustelle und liefern die großen Bausteine ab. Jeder Lastwagen beginnt am Startfeld, wer dran ist, würfelt mit dem blauen Ladewürfel und darf verschiedene viele Bausteine aufladen, diese müssen zum Baustellenfeld ihrer Farbe gebracht werden. Dazu würfelt man mit dem Punkte-Würfel, besetzte Felder werden übersprungen. Ist der Lastwagen leer, zieht er sofort zurück zum Start, sind keine Bausteine mehr da, gewinnt das Kind mit den meisten Steinen am eigenen Bauplatz. Würfel- und Geschicklichkeitsspiel * 2-4 Kinder ab 4 Jahren * Autor: Anja Wrede * 90122

Meine allererste Spielesammlung

Die Sammlung in der bunten Trommel bietet sechs verschiedene Spiele, die dem Kind den Übergang vom freien Spiel mit Bausteinen zum ersten Regelspiel erleichtern sollen, die Spiele dauern alle etwa 10 Minuten, es spielen immer die

Mäuse

Der allererste Turm – Würfelspiel, man baut sich Türme der eigenen Farbe

Picknick auf der Insel – Würfelspiel, man baut einen Weg durch das Wasser

Wettlauf zur Burg – Würfelspiel, man baut eine Burg und rennt um die Wette

Das Maushaus – Würfelspiel, man setzt die Dächer auf die eigenen Häuser Siebenmeilenschritte – Farbwürfelwettlauf, wer sammelt die längsten Bausteine?

Bausteinturm abbauen – wer sammelt viele und möglichst lange Steine?

Spielesammlung für Kleinkinder * 2-4 Kinder ab 3 Jahren * Autor: Anja Wrede * 10121

* Holländer Christina *

Das Käferspiel

Variante zum Gänsepiel, die Spieler stellen ihre Krabbelsteine neben das dem Joker auf der Unterseite eines ihrer Steine entsprechenden Startfeld. Man zieht im Uhrzeigersinn und parkt die Krabbelsteine nach einer Runde in den vier Fußgliedern des Käfers ein. Man kann auch direkt über den Panzer klettern, kommt man auf das Mittelfeld fällt man runter und muss von vorne beginnen.

Der Spielplan ist ein Gemälde (Siebdruck) im Rahmen, die Spielsteine sind in einer Kassette im Rahmen integriert, die Regel in einer Tasche auf der Rückseite des Rahmens. Lauf- und Würfelspiel * 2-4 Spieler * Idee: Christina Holländer * 35 von 40

* Holzinsel *

1 Stein + Co

Die Spielsteine können auf 3 Arten gesetzt werden, Spielziel ist, durch Setzen der Steine Flächen abzugrenzen und damit zu punkten. Eine Fläche ist abgegrenzt, wenn sie ganz umschlossen ist oder so geformt ist, dass kein Stein mehr hineingesetzt werden kann. Die Kästchen in der Fläche werden dem Spieler gutgeschrieben. Jeder neu gesetzte Stein muss mindestens über eine Kästchenlänge einen schon gesetzten Stein berühren, der nicht die gleiche Höhe haben darf. Kann kein Stein mehr gesetzt werden, gewinnt der Spieler mit

den meisten Punkten.

Setz- und Positionsspiel * 2-4 Spieler ab 9 Jahren * Autor: Niek Neuwahl * 095

* Jumbo *

Bob der Baumeister Bob's Baustelle

Auf einer Bodenmatte von 80 x 80 cm spielen die Kinder ein Würfelspiel mit Motiven aus der Fernsehserie „Bob der Baumeister“ auf der Basis der Schlangen- und Leiterspiele. Der Spieler am Zug würfelt und zieht mit seiner Figur entsprechend viele Felder weiter. Endet der Zug auf einem Feld mit einer Leiter, klettert die Figur die Leiter bis zum Feld am anderen Ende der Leiter hoch. Endet der Zug auf einer Holzlatte, rutscht die Figur die Latte wieder herunter. Es gewinnt, wer zuerst Feld 48 erreicht.

Würfel- und Bodenspiel * Serie: Bob der Baumeister * 2-4 Spieler ab 3 Jahren * 20 min * 03247

Bob der Baumeister Bob's Schubkarre

Bob der Baumeister ist mit seiner Arbeit fertig und will seine Werkzeuge in die Schubkarre, aber er muss sie so einräumen dass keines hinunterfällt. Der Spieler am Zug sucht sich ein beliebiges Werkzeug aus und legt es in die Schubkarre. Dann ist der nächste dran. Wer ein Werkzeug einräumt und es fallen dabei Werkzeuge aus der Schubkarre, bekommt 10 Minuspunkte, der Spieler der zuletzt erfolgreich eingeräumt hat, bekommt 10 Pluspunkte. Nach einer vereinbarten Zahl Spielrunden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Geschicklichkeitsspiel * Serie: Bob der Baumeister * 2-4 Spieler ab 3 Jahren * 20 min * 03249

Bob der Baumeister Hilf Bob raus!

Bob der Baumeister konzentriert sich so sehr auf das Bauen eines Schornsteins, dass er gar nicht merkt, dass er sich dabei selber eingemauert hat! Die Spieler müssen nun Stein für Stein den Schornstein wegräumen, um Bob heraus zu helfen. Die Spieler stecken reihum ihre Maurerkelle in eine Fuge zwischen den Ziegelsteinen und ziehen sie wieder heraus, dabei löst sich ein Ziegelstein. Bleibt Bob im Schornstein, ist der Zug zu

Ende. Springt aber Bob aus dem Schornstein, hat der Spieler Bob befreit und gewonnen.

Actionspiel * Serie: Bob der Baumeister * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * 15 min * 03529

Deutschland sucht den Super Star Das Spiel

Das Spiel zur TV-Show, Mechanismus Lauf-Würfelspiel mit Ereignisfeldern, die Spieler müssen eine CD mit ihrem Lieblingssong parat haben, da sie immer wieder Teile eines Songs zum Besten geben müssen. Es gewinnt, wer mit seiner Spielfigur mit exakter Augenzahl das Super Star Podium erreicht.

Partyspiel * 2-6 Spieler * Autor: Gerard Mulder * ohne Altersangabe * 00601

Lociblocs Alarm Set

Spielset mit elektronischen Basisbausteinen, das helfen soll Computertechnologie besser zu verstehen, quasi ein elektronisches Lernsystem. Den Funktionen sind Farben zugeordnet, Gelb dient als Auslöser, Blau zum Nachrichtentransport, Orange der Logik, Rot bedeutet Signale und Kommunikation und Grün bringt die Energie.

Mit dem Alarmset kann man Schubladen und Türen sichern und mit einem Alarm versehen, einen Metalldetektor oder einen Lügendetektor konstruieren. Elektronisches Lern- und Bauspiel * Serie: Logiblocs * 1 Spieler ab 7 Jahren * 00046

Lociblocs Energie Set

Spielset mit elektronischen Basisbausteinen, das helfen soll Computertechnologie besser zu verstehen, quasi ein elektronisches Lernsystem. Den Funktionen sind Farben zugeordnet, Gelb dient als Auslöser, Blau zum Nachrichtentransport, Orange der Logik, Rot bedeutet Signale und Kommunikation und Grün bringt die Energie.

Mit dem Energieset kann man einen Lichtdetektor bauen, Fallen aufstellen und mit dem Tageslicht spielen oder sogar einen Lochkarten-Leser bauen

Elektronisches Lern- und Bauspiel * Serie: Logiblocs * 1 Spieler ab 7 Jahren * 00047

Lociblocs Spionage Set

Spielset mit elektronischen

Basisbausteinen, das helfen soll Computertechnologie besser zu verstehen, quasi ein elektronisches Lernsystem. Den Funktionen sind Farben zugeordnet, Gelb dient als Auslöser, Blau zum Nachrichtentransport, Orange der Logik, Rot bedeutet Signale und Kommunikation und Grün bringt die Energie.

Mit dem Spionageset kann man Nachrichten aufnehmen und wiedergeben, kann einen elektronischen Lichtdetektor bauen oder Geheimbotschaften schicken und einen Lügendetektor anwenden. Lern- und Bauspiel * Serie: Logiblocs * 1 Spieler ab 7 Jahren * 00048

Maniki

Die Spieler sind Dompteure in einem Zirkus. Wenn sie die richtigen Befehle rufen, führen die Tiere Kunststücke aus. Die Positionskarten liegen als verdeckter Stapel aus. Die oberste wird aufgedeckt und die Tiere entsprechend aufgestellt. Die Befehlskarten werden unter dem Spielbrett ausgelegt, die Spieler sitzen alle an einer Seite des Tisches. Dann wird wieder die oberste Karte aufgedeckt und jeder denkt nach, mit welcher Folge von Befehlen die Tiere in die auf der neuen Karte angegebene Position wechseln. Wer eine Folge ruft, probiert sie aus, macht er einen Fehler, darf der nächste Spieler eine Befehlsfolge nennen. War es richtig, bekommt er die Karte. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

Denk- und Rangierspiel * 3-5 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Dominique Ehrhard * ca. 30 min * 00067

Netzwerk

In einer Landschaft aus Hexteilen gibt es fünf Geländearten und Städte, dazu zwei Bausteine in der Farbe der Landschaft. Der Spieler am Zug zieht in ein benachbartes Gelände, aber nicht in eine Stadt. Einen noch vorhandenen Baustein nimmt er an sich. Will er damit Straßen bauen, gibt er 2 Steine in den Farben der zu verbindenden Landschaften ab. Mit den Straßen soll man Städte verbinden, diese werden umso wertvoller, je mehr Verbindungen sie haben.

Neuaufgabe von Morisi, Cwali Legespiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Corné van Moorsel * 00465

Squad Seven

Extreme Jungle Mission

Jeder Spieler führt ein Team von sieben Mitgliedern in den Dschungel, um einen Schatz aus einem abgestürzten Flugzeug zu bergen. Das Spiel dauert genau 17 Minuten und wird von einer CD mit Urwaldgeräuschen gesteuert, die Geräusche definieren Tag oder Nacht oder gefährliche Begegnungen. Karten werden aufgedeckt, man muss erkennen, welche Tageszeit auf den Karten herrscht und ob diese zu den Geräuschen passt, Bewegungsaufforderungen muss man ebenso folgen wie Aktionssaufforderungen, alles immer unter Zeitdruck. Teammitglieder können ums Leben kommen, aber auch wieder auferstehen.

Action- und Reaktionsspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * genau 17 min * 00492

Starmania Das Spiel

Die Spieler suchen sich eine CD, jeder bekommt eine Anzahl Kandidaten und eine Spielfigur, auch Kandidat. Die Spieler würfeln und ziehen, je nach Feld gibt es unterschiedliche Aktionen, auf Starmania z.B. führt man die angegebene Aktion mit einem Song der CD aus. Danach bestimmt die Televoting-Scheibe die Anzahl der verlorenen Kandidaten, dann werden erspielte Kandidaten verteilt. Andere Aktionen sind Friendship Ticket, Duett, Beschreiben, Tonausfall, Summen, Playback. Sind noch 12 Kandidaten im Spiel, beginnt das Halbfinale und die drei Finalisten werden bestimmt.

Partyspiel * 3-6 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Gerard Mulder * 00603

Stern Wissensquiz

Die siebziger Jahre

Alle starten mit ihren Figuren im Jänner 1970. Die Frage wird vorgelesen, alle Spieler legen ihr Antwortkärtchen verdeckt vor sich ab, dann wird aufgedeckt und es gibt Punkte für richtige Antworten – 1 Punkt, wenn alle die Antwort wussten, 2 bei nur 3 richtigen Antworten usw. Rot gedruckte Wörter in Fragen müssen mit einer Jahreszahl beantwortet werden, die Frage dazu wird ausgewürfelt, d.h. bei einer „5“ wird 1975 genannt und die Spieler müssen angeben ob das Ereignis in diesem Jahr, davor oder danach stattgefunden hat. Für eine richti-

ge Antwort gibt es 4 Punkte. Wer im Dezember ankommt, rückt seine große Figur um ein Jahr weiter, nach 20 Fragen, gewinnt wer am weitesten vorne liegt.

Quizspiel * 2-4 Spieler oder Teams * ohne Altersangabe * 03433

Stern Wissensquiz

Die Neunziger Jahre

Analog den anderen Ausgaben, Fragen aus den Neunziger Jahren Quizspiel * 2-4 Spieler oder Teams * ohne Altersangabe * 03435

Stern Wissensquiz

Die Sechziger Jahre

Analog den anderen Ausgaben, Fragen aus den Sechziger Jahren Quizspiel * 2-4 Spieler oder Teams * ohne Altersangabe * 03432

Stern Wissensquiz

Die Achtziger Jahre

Analog den anderen Ausgaben, Fragen aus den Neunziger Jahren Quizspiel * 2-4 Spieler oder Teams * ohne Altersangabe * 03434

Zoom-in!

Die Spieler ordnen die auf den Karten abgebildeten Gegenstände den entsprechenden Zeichnungen auf dem Spielplan zu. Die Kartenfarben stehen für Schwierigkeitsgrade und bringen grün=1, blau_2, lila =3 Punkte, gelb sind die Sonderkarten. Wer dran ist deckt die oberste Karte auf und darf 45 Sekunden suchen, alle anderen ebenfalls. Findet der Spieler am Zug das Bild, darf er die nächste Karte aufdecken und weiter suchen, bis die Zeit abgelaufen ist. Findet er es nicht, kommt die Karte in eine Schatzreihe mit bis zu 4 Karten. Der nächste Spieler kann Bilder aus der Schatzreihe und das der neu aufgedeckten Karte suchen, die Sonderkarten beeinflussen Zeit, Spieleranzahl und Ergebnis der Suche. Wer als erster 15 Punkte sammelt, gewinnt.

Suchspiel * 2-8 Spieler ab 8 Jahren * ca. 30 min * 00229

* Kellog *

Der Herr der Ringe

Die zwei Türme Brettspiel

Spielbeilage, Spielplan und 10 ausklappbare Figuren auf der Rückseite einer Kellog's Choco Packung, in derselben Packung und in anderen Sorten jeweils von 16 Movie-Cyber-Cards mit 3D-Effekt. Zwei Spielvarianten für das Laufspiel, mit und ohne Verwendung der

Karten.

Werbispiel * Beilage in Cereal-Packungen * 2 oder mehr Spieler * ohne Altersangabe

* Kidult *

Coyote

Jeder Spieler hat ein Stirnband mit Karte, darauf sind Indianer zu sehen. Die Coyote-Marker liegen in der Tischmitte. Ein Spieler startet als Scout und nennt die seiner Meinung nach vorhandene Menge Indianer. Der nächste Spieler kann neuer Scout werden und eine größere Anzahl nennen oder anzweifeln. Dann legen alle ihre Karten in die Tischmitte und es wird gezählt. Ist die Menge gleich oder höher als die Ziffer des Scouts, gewinnt der Scout und der Zweifler bekommt einen Marker, ansonsten bekommt ihn der Scout. Wer 3 Marker hat, scheidet aus, wer überlebt, gewinnt.

Knobelspiel * 2-6 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Spartaco Albertarelli * 004, Italien

Polterdice

Die Geister der alten Spielerdynastie McDice spuken noch immer im Schloß, dorthin verbannt durch einen Fluch der McRoulettes. Die Spieler finden die verborgenen Schätze der Dynastie und befreien die Geister vom Fluch. Die Spielern werfen die 8 Würfel und kombinieren immer 2 Würfel zu einer Zahl. Mit 3-11, aber nicht 7, können sie einen jeweils Schritt in einem der 16 Räume gehen, besetzte Felder werden dabei übersprungen. Die Kombination 1-1, also die 2, kann für jeden Raum benutzt werden, 6-6, also 12, verjagt einen Gegner eine Stufe hinunter. Wer die oberste Stufe als erster erreicht, bekommt den Schatz und befreit den Polterdice des Raumes. Dieser fordert alle anderen Spieler im Raum heraus, aber nicht den, der ihn befreite. Wer sich der Herausforderung stellt und 1-1 erwürfelt, bekommt 2 Silbermünzen und den Geist, wer verliert, zahlt eine Silbermünze und der Polterdice fordert den nächsten Spieler im Raum heraus. Wer Polterdice derselben Familie befreit, bekommt für jeden Geist in seinem Besitz eine Extramünze. Wer 25 Münzen hat, gewinnt das Spiel, wenn 12 Räume komplett erforscht sind, gewinnt wer die meisten Münzen hat.

Würfel- und Sammelspiel * 2-

5 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Spartaco Albertarelli * Dauer ca. 45 min * 003, Italien

* Konami *

Yu-Gi-Oh

Starterdeck

Yugi hat im Spielladen seines Großvaters ein altes ägyptischen Karten-Kampfspiel gefunden, in dem mystische Geschöpfe in magischen Duellen gegeneinander antreten. Der Sieger wird zum Yu-Gi-Oh, dem König der Spiele ernannt. Yugi löst ein Geheimnis und wird zum Yami Yugi mit magischer Energie. Kaiba ist Yugis Gegenspieler, er wurde einmal von ihm besiegt und setzt nun alles daran, Yugi zu besiegen, koste es was es wolle.

2 Starterdecks, Yugi und Kaiba, mit 46 von 101 Karten

Für Europa, Deutsche Ausgabe 1. Auflage

Sammelkartenspiel * 2 oder mehr Spieler * ohne Altersangabe * 04066 9

Yu-Gi-Oh

Legend of the Blue Eyed White Dragon

Für Europa Deutsche Ausgabe 1. Auflage

Booster mit 9 Karten von 101

Sammelkartenspiel * 2 oder mehr Spieler * ohne Altersangabe * Autor: Kazuki Takahashi * 04096 6

Yu-Gi-Oh Metal Raider

Für Europa Deutsche Ausgabe 1. Auflage

Booster mit 9 Karten von 142

Sammelkartenspiel * 2 oder mehr Spieler * ohne Altersangabe * Autor: Kazuki Takahashi * 04142 0

Yu-Gi-Oh Spell Runner

Für Europa Deutsche Ausgabe 1. Auflage

Booster mit 9 Karten von 129

Sammelkartenspiel * 2 oder mehr Spieler * ohne Altersangabe * Autor: Kazuki Takahashi * 04190 1

* Kosmos *

Anno 1503

Die Siedler erreichen fruchtbare Inseln, auf denen Gewürz, Tabak und Baumwolle gedeihen. Der Handel mit diesen Waren lässt die Siedler zu wohlhabenden Bürgern und reichen Kaufleuten werden. Jeder besitzt auf seiner Heimatinsel

Produktionsstätten für Holz, Stein, Werkzeug oder Tuch. Damit kann man Schiffe bauen, Pioniere ansiedeln oder Pioniere zu Siedlern weiter entwickeln. Um Bürger oder Kaufmann zu werden muss man mit den Schiffen Gewürz, Tabak und Baumwolle auf anderen Inseln in Besitz nehmen. Mit 3 von 5 Siegpunkten für Kaufleute, Goldstücke oder den Bau öffentlicher Gebäude gewinnt man das Spiel. Brettspiel zum PC-Spiel-Erfolg Anno 1503.

Entwicklungsspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Klaus Teuber * 692421

Avalon

Die Spieler versuchen mit ihren Ritter die zunächst im Nebel verdeckt liegenden Gebiete für sich zu gewinnen. Diese Gebiete sind unterschiedlich wertvoll, aber auch die Priesterinnen der alten Religion greifen ins Spiel ein, sie können Ritter und Zauberinnen die Seite wechseln lassen. Die Gebietskarten werden verdeckt ausgelegt, die Nachschubtafeln offen, die Charakterkarten werden gemischt, je 2 davon werden an jede Gebietskarte offen angelegt, so dass jeder Spieler 11 Karten vor sich liegen hat, dazu hat er noch 5 Handkarten. In seinem Zug darf man so viele Karten ausspielen wie man möchte oder hat, um Gebiete zu erobern oder zu verteidigen. Mit den Nachschubtafeln bekommt man neue Karten. Sind alle diese Tafeln verbraucht, werden sie neu ausgelegt und wieder verwendet. Wer am Ende seines Zuges nach Bezahlung der Eroberungsverluste Gebiete mit einem Wert von 15 oder mehr Kronen besitzt, gewinnt sofort.

Kartenspiel * Serie: Spiele für Zwei * 2 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Leo Colovini * 692711

Ballon Cup

Jeder Spieler hat auf Karten Ballons im Wert von 1 bis 13, die Ziele der Ballons liegen für die niedrigen Werte im flachen Land, für die hohen Werte im Gebirge. Die Zieltafeln werden ausgelegt und mit 1-4 Prämiensteinen belegt. Jeder Spieler hat 8 Ballonkarten, der Spieler am Zug legt eine seiner Handkarten offen an eine Zieltafel an, entweder auf seiner Seite oder der des Mitspielers, und zieht eine Karte nach. Die Anzahl der Prämiensteine bestimmt, wie vie-

le Karten auf jeder Seite angelegt werden müssen und welche Farben sie haben müssen. Wer nicht legen kann, darf bis zu 4 Karten tauschen. Liegt die erforderliche Kartenanzahl bei einer Zieltafel, wird diese ausgewertet. Im Gebirge gewinnt, wer auf seine Seite die Karten mit der höchsten Summe liegen hat, im Flachland die Karten mit der niedrigsten Summe. Der Gewinner bekommt die Prämiensteine, die Zieltafel wird umgedreht und neu belegt. Wer genügend Steine für eine Farbe gesammelt hat, bekommt den entsprechenden Pokal, weitere Steine dieser Farbe können 3:1 in andere Farben getauscht werden. Wer den 3. Pokal gewinnt, gewinnt das Spiel.

Lege- und Rennspiel * 2 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Stephen Glenn * 69 28 10

Der Fluch des Pharaos

Auf dem Labyrinth in der geheimnisvollen Pyramide lastet ein Fluch. Er trifft die Forscher, die die Grabkammern und Schätze erforschen. Der Spieler am Zug zieht Labyrinthkärtchen, legt sie an, würfelt und bewegt seinen Forscher. Erreicht er mit seinem Forscher Schätze, kann er diese bergen. Erreicht er ein graues Kärtchen, wird eine Ereigniskarte ausgeführt. Wird Ammut gewürfelt, bewegt sich Ammut und kämpft eventuell gegen einen Forscher. Wer alle Lebenspunkte verliert, darf auf einem beliebigen Startfeld wieder beginnen und schon erforschte Wege beschreiten.

Lauf- und Sammelspiel * 2-5 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Martin Wallace * 692124

Der Herr der Ringe

Das Meisterquiz

Jeder Spieler oder jedes Team übernimmt die Rolle von Frodo Beutlin, mit dem Ziel den Einen Ring in den Schicksalsberg zu werfen und die Dunkle Macht zu zerstören. Während die Spieler die vierzehn Abschnitte von Mittele Erde durchqueren, müssen sie Mut und Stärke in Form von Chips einsetzen und Fragen beantworten. Es gewinnt, wer als Erster den Schicksalsberg erreicht und dort erfolgreich die letzte Meisterfrage beantwortet. Um weiter zu gehen, muss man Stärkechips abgeben, diese bekommt man durch Beantwortung von Fragen. Auf den Orten mit Ortskarten muss man sich einer be-

sonderen Herausforderung stellen, grün umrandete Ortskarten bringen Hilfe, wer an Orten verweilt, darf auch würfeln, um Stärkechips zu bekommen.

Quizspiel * Spielefamilie: Der Herr der Ringe * 2-4 oder mehr Spieler ab 12 Jahren * Autor: Christian T. Petersen * 69 25 13

Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs Spiel zum Film

Die Spieler kämpfen gegen die Mächte Saurons, die den Spielplan vor den Toren Mordors bevölkern. Die Spieler wählen immer reihum einen Gegner und müssen auch die Bewegung mit Kampfkarten bezahlen. Der Kampf wird mit Karten geführt, die immer nur jeweils einer Streitmacht angehören dürfen. Für erfolgreich bekämpfte Ungeheuer bestimmter Stärke geht Frodo ein Stück näher zum Schicksalsberg, später setzt sich dann auch Gollum in Bewegung. Erreicht der Ring den Schicksalsberg, bevor ihn sich Gollum schnappt? Dann gewinnt der Spieler mit den wertvollsten Gegnern.

Lauf- und Sammelspiel * Abenteuerspiel zum Film * Spielefamilie: Der Herr der Ringe * Serie: Spiele-Galerie * 3-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Martin Wallace * 69 20 25

Der kleine Prinz beschützt seinen Planeten

Auf dem Planeten des kleinen Prinzen wachsen im Boden die Triebe von schönen Blumen, aber leider auch die des Affenbrotbaumes, der so groß wird, dass er den Planeten zerstören kann. Also müssen die Spieler dem kleinen Prinzen helfen, die Affenbrotbaum-Triebe auszureißen. Wer dran ist, würfelt – bei einem Vulkan muss man eine Wurzel herausziehen, ist ein Baum darunter, darf man einen Stern an den Himmel legen. Wer eine Blume herauszieht, muss sie zurückstecken und ein Vogel wird auf der Tafel abgelegt. Wer eine Rose würfelt, muss eine Blume aus dem Boden ziehen und dementsprechend dann Stern oder Vogel ablegen. Sind alle 11 Vögel abgelegt, geht der kleine Prinz mit ihnen auf die Reise oder blühen alle 10 Blumen, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Sternen vor sich. Wer alle seine Sterne abgeben konnte, gewinnt sofort!

Merkspiel * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Kai Haferkamp * 69 88 12

Der kleine Prinz geht auf die Reise

Der kleine Prinz reist mit den Vögeln von Planet zu Planet und lernt viele Bewohne kennen. Aber die Planeten verstecken sich unter den Sternentäfelchen, die man verschieben muss, um die Planeten zu finden. Die erste Reisekarte wird aufgedeckt und dann versuchen alle Spieler, diesen Planeten aufzudecken. Jeder Spieler darf bis zu drei Mal ein Sternentäfelchen verschieben – hat er danach den gesuchten Planeten und einen Vogelschwarm aufgedeckt, bekommt er die Karte. Man darf das gleiche Täfelchen öfters verschieben oder immer ein anderes, angrenzende Täfelchen werden dabei mit verschoben. Sind alle Planeten gefunden, gewinnt das Kind mit den meisten Reisekarten.

Such- und Schiebespiel * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Kai Haferkamp * 69 87 13

Der kleine Prinz zählt den Fuchs

Am Ende seiner Reise trifft der kleine Prinz den Fuchs und will sich ihm vertraut machen, ihn zählen. Ein Spieler ist der Fuchs und bekommt die 12 Ortskärtchen, die Wegstrecke wird gemeinsam ausgelegt. Dann wählt der Fuchsspieler eines der Kärtchen und legt es verdeckt vor sich aus, die anderen Spieler wählen eines ihrer Kärtchen. Dann wird aufgedeckt und wessen Kärtchen mit dem Fuchskärtchen übereinstimmt, der darf auf das nächste gleiche Feld der Wegstrecke vorwärts ziehen. Wer den Fuchs erreicht oder nach 12 Kärtchen am weitesten vorne steht, hat den Fuchs am besten gezählt und gewonnen.

Ratespiel * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Kai Haferkamp * 69 89 14

Die Brücken von Shangrila

Zu Beginn setzt jeder Spieler sieben Meister der eigenen Farbe in die Dörfer von Shangrila. Der Spieler am Zug hat eine der folgenden Aktionen: Meisterplättchen in einem Dorf platzieren oder Schüler rekrutieren oder eine Wanderung der Schüler veranlassen. Diese kann nur über Brücken in ein direkt benachbartes Dorf erfolgen, danach wird sofort die Brücke entfernt. Die Wanderung verursacht eine Kräfteverschiebung und Umverteilung. Wurde der letzte

Stein der Weisen in ein Dorf ohne Brücken gelegt, gewinnt, wer die meisten Meister-Symbolfelder besetzt hat.

Positionsspiel * 3-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Leo Colovini * 692520

Die Kinder von Catan

Die Spieler bauen gemeinsam an einem Dorf, sie beginnen mit 3 oder 4 Häusern, die Spielfigur sitzt in einer Schubkarre. Wer dran ist, würfelt und bewegt die Drehscheibe entsprechend weiter. Steht nun die Figur vor einen Rohstoff, darf dieser aufgeladen werden, wenn im Karren noch nicht vorhanden. Beim Räuber muss man einen Rohstoff abgeben. Mit drei Rohstoffen baut man ein Gebäude ins Dorf und gibt die Rohstoffe zurück, wer keine Gebäude mehr hat, sammelt weiter, kann er das Rathaus bauen, hat er gewonnen.

Lauf- und Sammelspiel * Spielefamilie: Die Siedler von Catan * 2-4 Kinder ab 4 Jahren * Autor: Klaus Teuber * 696016

Die Siedler von Catan

Ein Spiel um die Besiedlung von Catan, einer Insel aus 19 Landfeldern. Rohstoffe, Landschaften, Siedlungen und Straßen müssen gebaut, erschlossen und erhalten werden, bringen aber auch Erträge, mit denen gehandelt werden kann, 10 Siegpunkte sind notwendig. Ein eher komplexes Spielthema wurde spielbar gemacht. Spiel des Jahres 1995.

Deutscher Spielepreis 1995 Platz 1
Neuaufgabe mit SdJ-Logo, Grafik und Material neu gestaltet, modellierte Spielfiguren

Entwicklungsspiel * 3-4 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Klaus Teuber * Spielzeit variabel * 693015

Die Siedler von Catan Ergänzungsset für 5 und 6 Spieler

Nur mit dem Originalspiel verwendbar, erweitert dieser Zusatz das die Neuaufgabe des Spiels des Jahres 1995 um einen 5. und 6. Spieler. Es gibt genaue Regeln für die Verwendung und - besonders spiel- und benutzerfreundlich - verschiedene Rückseiten für das Zusatzmaterial, so dass man jederzeit wieder Original und Zusatz trennen kann. Die Siegbedingung bleibt dieselbe, auch die Spielregel, Material und Grafik der Schachtel

wurden neu gestaltet.

Ergänzung zum Entwicklungsspiel * Spielefamilie: Die Siedler von Catan * 3-6 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Klaus Teuber * ca. 90 min * 69 35

Die Siedler von Catan Seefahrer

Eine Erweiterung zum Spiel des Jahres 1995, mit 16 verschiedenen Szenarios unter Verwendung von Material aus dem Grundspiel. Auf See werden die Straßen zu Schifffahrtslinien bzw. Schiffen und für den Bau von Schiffen braucht man Holz und Wolle. Nur zusammen mit dem Grundspiel zu verwenden.

Spiel des Jahres 1995. Deutscher Spielepreis 1995 Platz 1.

Neuaufgabe, Grafik und Material neu gestaltet, modellierte Spielfiguren
Erweiterungssatz zum Entwicklungsspiel * 3-4 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Klaus Teuber * Spielzeit variabel * 695019

Die Siedler von Catan Seefahrer Ergänzung

Der Ergänzungssatz zur Seefahrer-Erweiterung, er enthält Szenarien und Material, um auch diese Erweiterung für 5 oder 6 Personen spielbar zu machen. Es gibt neue Szenarien, Schiffe und anderes Material. Erweiterungen nur zusammen mit dem Grundspiel zu verwenden. Neugestaltetes Material, aus Plastik, neue Grafik, passend zum neu gestalteten Grundspiel.
Erweiterung zu Die Siedler von Catan Die Seefahrer * * Spielefamilie: Die Siedler von Catan * 5 oder 6 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Klaus Teuber * ca. 90 min * 69 45 17

Die Siedler von Catan Städte und Ritter

Wie im Grundspiel und allen bisherigen Erweiterungen geht es darum, als Erster eine vorgegebene Anzahl von Siegpunkten zu erreichen. Diese Siegpunkte bekommt man durch den Bau von Straßen und Siedlungen, aber auch durch neue Elemente, die aus dem Kartenspiel ins Brettspiel übertragen wurden. Für eine Stadt an einem Rohstofffeld gibt es nun bei Wolle, Holz und Erz eine rohstoffspezifische Handelswarenkarte. Damit kann man seine Städte in drei Bereichen entwickeln, alles mit Aktionskarten, die bei gezieltem Einsatz Spiel entscheidend sein können. Die Ritter werden mit Rohstoffen aktiviert, können Handelsstraßen unterbre-

chen, fremde Ritter zurückhalten, Räuber verjagen und die Barbaren stoppen. Diese Barbaren kreuzen vor den Küsten Catans und die Städtebauer müssen eine entsprechende Verteidigungsmacht stellen. Wer sich daran nicht oder nur ungenügend beteiligt, riskiert Verlust einer Stadt, wer die meisten Ritter einsetzt, bekommt einen Siegpunkt.

Neuaufgabe, Grafik und Material neu gestaltet, modellierte Spielfiguren
Erweiterung zum Entwicklungsspiel * 3-4 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Klaus Teuber * Spielzeit variabel * 694012

Die Siedler von Catan Städte & Ritter Ergänzung

Wie für alle Erweiterungen zum Grundspiel „Die Siedler von Catan“ gibt es auch für Städte & Ritter den Ausbausatz für einen 5. und 6. Spieler, damit möglichst viele Siedler-Freunde mitspielen können. Wie die Grunderweiterung für 3-4 Spieler lässt sich auch dieser Zusatz mit der Seefahrer-Erweiterung kombinieren. Neu gestaltet analog zu den anderen Spielen der Serie.

Erweiterung zu Die Siedler von Catan Städte & Ritter * Spielefamilie: Die Siedler von Catan * 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Klaus Teuber * ca. 90 min * 69 55 14

Die Siedler von Catan Kartenspiel Themen-Sets für Kämpfer & Kaufleute

Neues Set aus den Themensets Barbaren & Handelsherren
Politik & Intrige
Ritter & Händler

Erweiterung zum „Die Siedler von Catan Das Kartenspiel“ * 2 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Klaus Teuber * 693718

Die Siedler von Catan Kartenspiel Themen-Sets für Kämpfer & Kaufleute

Neues Set aus den Themensets Handel & Wandel
Wissenschaft & Fortschritt
Zauberer & Drachen

Erweiterung zu „Die Siedler von Catan Das Kartenspiel“ * 2 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Klaus Teuber * ca. 90 min *, 693619

Dracula

Die Spieler haben je einen Satz Handlungskarten mit Angaben zu Zugweite, Kampfstärke und Sonderaktionen, dazu 15

Begegnungskarten und eine Spielfigur sowie 4 Energiesteine. Ein Spielzug besteht aus Bewegungen und eventuell Ansehen der Karte auf dem Zielfeld. Eigene Karten darf man gegen Handkarten austauschen, mit gegnerischen Karten muss man sich auseinandersetzen, Opfer bzw. Vampirgruft bekommt man kampfflos. Wer einen Kampf verliert oder ein gegnerisches Machtzeichen aufdeckt, verliert einen Energiestein. Wer alle fünf „Opfer“ des Gegners gefunden hat, gewinnt.

Legespiel * Serie: Spiele für Zwei * 2 Spieler 10 Jahren * Autor: Michael Rieneck

Glücks-Käfer-Baum

40 cm hoch ist der schöne Baum aus stabilen Holzteilen, in der Krone finden sich Löcher, in die je 10 Holzstäbe einer Farbe von beiden Seiten des Baumes gesteckt werden. An sieben dieser Stecker hängen nun Käfer und jeder versucht, auf seiner Seite einen Stecker zu ziehen, an dem am anderen Ende ein Käfer hängt, der dann herunterfällt. Je nach Variante kann man den leeren Stecker wieder einsetzen, die Punkte auf den Käferrücken zählen oder einfach nur die heruntergefallenen Käfer selbst.

Geschicklichkeitsspiel * Serie: KiKa Spiele * 2-4 Kinder ab 3 Jahren * Autoren: Helmut Marx und Barbara Schyns * 697518

Klapper-Hexen

Die Hexen hexen um die Wette und wollen vorhersagen, welches Tier als nächstes aus der Rolle gezaubert wird. Die Perlen werden auf der Schnur verteilt und als Wegstrecke ausgelegt, die Hexen beginnen am Anfang der Schnur. Alle Spieler wählen aus ihren Tierkarten ein Tier aus, dann kommen die Holzplättchen in die Rolle, werden geschüttelt und wieder auf den Tisch geschüttet – alle zählen, wie oft das eigene ausgelegte Tier auf den Holzplättchen zu sehen ist und zieht die eigene Hexe um so viele Felder weiter. Sind alle Hexen gezogen, wird noch geschaut, welche Hexe zu sehen ist, für den grünen Pfeil darf die letzte Hexe ein Feld vorwärts ziehen, für den roten Pfeil zieht die vorderste Hexe ein Feld zurück. Wessen Hexe das Schnurende überschreitet, hat gewonnen.

Rate-Spiel * Serie: KiKa-Spiele * 2-

4 Spieler ab 4 Jahren * Autor: Anja Wrede * 69 81 19

Löwenherz

In Abwesenheit des Königs wollen die Fürsten ihre Macht und ihren Einflussbereich verstärken. Die Spieler setzen Burgen und schließen diese mit Grenzen ein, völlig eingeschlossene Burgen ergeben ein Gebiet. Wälder und Dörfer in Gebieten bringen Siegpunkte. Jeder Fürst hat drei Burgen. Es gibt fünf mögliche Aktionen – Grenzen setzen, Ritter setzen, Gebiet erweitern, Überläufer und Bündnis. Der Spieler am Zug kann eine Machtkarte an den Machtmarkt verkaufen und dafür Gold kassieren oder eine Machtkarte spielen, den Preis in Gold für die Aktion bezahlen und die Aktion ausführen. Danach zieht man eine Karte nach, entweder vom verdeckten Stapel oder vom Machtmarkt, dabei darf man nicht sofort eine vorher verkaufte Karte wieder aufnehmen. Wer das Zielfeld auf der Machtpunkteleiste überschreitet, gewinnt sofort das Spiel. Wird die letzte Machtkarte gezogen, wird noch eine Runde gespielt, ohne Karten nachzuziehen, der Spieler mit dem meisten Gold bekommt 5 und der mit dem zweitmeisten Gold 3 Machtpunkte und der Spieler mit den meisten Machtpunkten gewinnt.

Überarbeitete Neuauflage von Löwenherz, Goldsieber, 1997
Entwicklungs- und Positionsspiel * 2-4 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Klaus Teuber * ca. 90 min * 69 26 12

Macius Achtung, fertig, los!

In vier Bilderrahmen passen je 15 Bilder, jeder Spieler hat einen Rahmen vor sich liegen, die Figuren Hanna, Macius, Felix und Anton stehen in der Mitte. Die 60 Bilder liegen gut gemischt verkehrt am Tisch. Auf das Kommando „Achtung, fertig, los“ suchen alle gleichzeitig die Bilder, die in den eigenen Bilderrahmen passen. Wer als Erster den Rahmen gefüllt hat, nimmt sich Macius, der zweite Hanna, der dritte Felix und der vierte Anton und stellt sie auf das passende Feld der Siegtreppe. Für Macius, Hanna und Felix gibt es 3, 2 bzw. 1 Siegtaler, wer nach drei Runden die meisten Siegtaler hat, gewinnt.

Such- und Legespiel * Serie: KiKa Spiele / Macius * 2-4 Kinder

ab 4 Jahren * Autoren: Kramer Wolfgang, Grunau Jürgen P., Raggan Hans * 699215

Macius Hilf der Feuerwehr!

Der General hat im Kinderparlament Feuer gelegt, die Feuerwehr hat Löcher im Schlauch, aber Macius und seine Freunde helfen dabei, die Löcher zuzuhalten, damit die Feuerwehr löschen kann. Der Spieler am Zug deckt ein Kärtchen auf, zeigt es die gleiche Hintergrundfarbe wie das erste Loch im Schlauch, wird das Loch mit einem Holzstöpsel gestopft, das Kärtchen bekommt der Spieler. Passt das Kärtchen nicht, wird es wieder hingelegt, bei Sonderkarten wird die entsprechende Aktion ausgeführt. Wer am Ende die meisten Krönchen bei seinen Figuren hat, gewinnt.

Such- und Merkspiel * Serie: KiKa Spiele / Macius * 2-4 Kinder ab 5 Jahren * Autoren: Sandra Dochtermann und Martin Chang * 699017

Macius Hurra, Heute ist Maskenball!

Im Spiel sind König Macius und 15 weitere Figuren aus den Geschichten um den kleinen König, jede Figur besteht aus 4 Kärtchen, die mit Würfelglück zu immer neuen Verkleidungen zusammengefügt werden. Die Kärtchen werden Rückseite nach oben nach der Anzahl der Kronen sortiert und bereitgelegt. Der Spieler am Zug würfelt und darf sich bei 1 bis 4 das erwürfelte Kärtchen nehmen, bei einer 5 muss man aussetzen und bei einer 6 darf man von jedem Stapel ein Kärtchen nehmen. Ist der Stapel leer, nimmt man ein Kärtchen von einem Mitspieler. Sind alle Teile verteilt, gewinnt der Spieler mit den meisten kompletten Figuren, das Gesicht des Generals in einer Figur macht diese wertlos. Würfelspiel * Serie: KiKa Spiele / Macius * 2-4 Kinder ab 5 Jahren * 698911

Macius Rette die Tiere!

König Macius hat für den Tierpark viele exotische Tiere mitgebracht, aber der General will die Tiere ärgern und versteckt die Futternäpfe, also müssen Macius und seine Freunde die Tiere schnell satt bekommen. Wer dran ist würfelt und alle zählen so schnell wie möglich wie viele Kärtchen dieser Tierart sichtbar ausliegen und ver-

suchen, das Kärtchen mit der richtigen Anzahl Eimer zu schnappen. Wer es richtig macht, nimmt ein Kärtchen der gefütterten Tierart aus dem Kreis zu sich. Ist kein Tier sichtbar, muss man das Kärtchen ohne Eimer schnappen und darf ein beliebiges Tier nehmen. Wer zuerst sechs Tiere gefüttert, gewinnt.

Such- und Legespiel * Serie: KiKa Spiele / Macius * 2-5 Kinder ab 5 Jahren * Autoren: Kramer Wolfgang, Grunau Jürgen P., Raggan Hans * 699116

Rette sich wer kann!

6 Schwimmer pro Spieler tummeln sich im Pool, dreht man sie um, werden sie zu Krokodilen mit aufgedruckter Zugweite und jagen Schwimmer und andere Krokodile. Jeder Spieler muss in seinem Zug ein eigenes Plättchen bewegen, Schwimmer bewegen, eigenen Schwimmer umdrehen und Kroko bewegen oder eigenes Kroko ziehen. Die Bewegungszahl muss vollständig genutzt werden. Auf „gefressene“ Plättchen setzt man das eigene Kroko einfach drauf, dann wird der Stapel weiter bewegt, es gewinnt wer die meisten Plättchen an seiner Poolbar hat.

Schiebespiel * Serie: Spiele für Zwei * 2 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Rudi Hoffmann * 692629

Robbys Rutschpartie

Die kleinen Seehund spielen auf dem Eis und versuchen, sich gegenseitig ins Wasser zu schubsen. Natürlich sollte man nur die Seehunde anderer Spiele ins kühle Nass schicken! Das Spielgerät mit Eisscholle wird aufgebaut, es darf beliebig gedreht oder verschoben werden, aber ohne dass sich Seehunde dabei bewegen. Wer dran ist, setzt einen eigenen Seehund an den Rand der Scholle, Schnauze zum Wasserloch, die Schwanzflosse am Schollenrand, würfelt und nimmt sich den entsprechenden Schieber. Nun setzt man diesen hinter dem Seehund an, ein Zinken auf der Scholle, der andere darunter, und schiebt ihn so weit wie möglich auf die Scholle. Dadurch verschiebt sich die Eisplatte auf dem Wasserloch und Seehunde können hineinfallen. Wer einen Seehund ins Loch geschoben hat, nimmt ihn sich, für eigene muss man auch einen fremden abgeben, wer am Ende die meisten fremden Seehunde hat, gewinnt.

Schiebespiel * Serie: KiKa Spiele * 2-4 Kinder ab 4 Jahren * Autoren: Wolfgang Kramer, Hans Raggan, Jürgen Grunau * 697419

Schau genau!

Der Wind hat die Samen durcheinander geweht und die Kinder sollen Ordnung ins Blumenbeet bringen. Je nach Spieleranzahl bekommt man 4, 5 oder 6 Dreiecke und stellt sie so auf, dass die Mitspieler die Blütenteile nicht sehen können. Der erste zieht ein Startdreieck aus der Rolle – dann schauen die Spieler reihum, ob sie unter ihren Dreiecken ein passendes Motiv finden. Wenn ja, legt man es an und zieht ein Dreieck nach und der Zug ist zu Ende. Hat man kein passendes Dreieck, zieht man ein Dreieck aus der Rolle, passt dieses, darf man es anlegen, wenn nicht, ist der Zug zu Ende. Wer eine Blume vollendet, bekommt einen Punktstein, sind alle Dreiecke gelegt, gewinnt der Spieler mit den meisten Punktsteinen.

Legespiel * Serie: KiKa-Spiele * 1-4 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Dieter Gebhardt * 69 82 18

Vorsicht, kleiner Pirat

Die kleinen Piraten treiben Schabernack und versuchen trotzdem, als erster drei eigene Piraten auf die Insel zu bringen. Das Spiel wird genau nach Anleitung aufgebaut. Dann setzt jeder einen seiner Piraten ins Boot. Wer dran ist würfelt und schiebt die Drehscheibe langsam entlang der Punkte weiter. Dabei können sich unter den Booten Untiefen auftun und die Piraten verschlucken. Dann entscheiden die Spieler ob sie ihren Piraten im Boot lassen oder lieber in ein anderes Boot der eigenen Farbe versetzen. Stimmen in der Runde die inneren und äußeren Farbpunkte überein, darf man einen neuen Piraten ins Boot holen. Kehrt die Drehscheibe zum Ausgangspunkt mit Stern zurück, darf jeder Pirat im Boot auf die Insel in der Mitte gesetzt werden. Würfel- und Drehspiel * Serie: KiKa Spiele * 2-4 Kinder ab 4 Jahren * Autoren: Helmut Marx und Barbara Schyns * 697310

* Krimsus Krimskramskiste *

De Profundis

In den Tiefen eines einsamen Waldes in Polen wartete ein Buch seit vielen Jahren auf seine

Entdeckung ... und als es gefunden wurde, war nichts mehr so wie vorher Aus den dunklen Tiefen sind diese Seiten aufgestiegen um Dich in ihren Bann zu ziehen. Versinke in den Abgründen von De Profundis und sieh die Welt mit ganz anderen Augen. De Profundis führt Dich in die Tiefen der Wirklichkeit. Teile Deine Erlebnisse mit anderen und lies von ihren Erfahrungen. Ein etwas anderes Rollenspiel, nachempfunden den Mythen H. P. Lovecrafts. Mit Hinweis „Ein Erzählspiel für geistig stabile Erwachsene. Nicht für Jugendliche unter 16 Jahren geeignet“ Erzählspiel * 3-4 Spieler ab 16 Jahren * Autor: Michal Oracz * 66007 8

In 80 Karten um die Welt

Verschiedene Nationen treten in ihren WaLaMobs (Wasser-Land-Mobilen) zu einem Wettrennen rund um die Welt an. Jeder beginnt mit seinem WaLaMob mit Werten 5 für Kesseldruck und Aktion. Dann legen alle reihum die Rennstrecke aus Landschaftskarten aus. Der Spieler am Zug hat immer drei Schritte abzuwickeln: Bestimmen der Aktionspunkte, Durchführen der Aktion und Nachziehen von Karten. Aktionen sind: WaLaMob bewegen, Kohle schaufeln, Reisekarte ausspielen, Waffe abfeuern oder im Basislager Umbauten vornehmen. Aktionskarten und Störkarten können auch außerhalb der Zugreihenfolge gespielt werden. Wer zuerst mit seinem WaLaMob das Ziel überquert, gewinnt. Kartenspiel * 3-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Ralf Sandfuchs * ca. 90 min * 66005

Wo ist Jack the Ripper

Reporter suchen im Dunstkreis der Serienmorde nach der besten Geschichte zum Thema und bemühen sich, sie schnellstmöglich zu veröffentlichen. Dazu müssen sie mit Informanten sprechen und nach Hinweisen suchen. Mit Recherche-Karten legen die Spieler die auf den Story-Karten geforderten Kombinationen aus. Jeder Spieler kann in seinem Zug zwei Recherchen durchführen und dazu eine Aktion. Bei einer Recherche kann man eine Recherche-Karte auslegen, eine neue Recherche-Karte ziehen oder eine Story drucken, als Aktion kann man eine Aktions-Karte ausspielen oder eine Aktionskarte ziehen. Sind alle

Story-Karten gedruckt, endet das Spiel, es gewinnt der Spieler mit den meisten Storypunkten auf seinen Karten.

Kartenspiel * 2-5 Spieler ab 10 Jahren * Autoren: Anja und Patrick Menon * ca. 45 min * 66006

* Kronberger Spiele *

Bonobo Beach

Die Spieler wollen das Paradies ergründen und mit der eigenen Bande die besten Liegeplätze besetzen. In seinem Zug setzt man entweder einen Spielstein auf einen Liegeplatz oder zieht eine Raute und legt sie offen auf zwei freie Dreiecke des Spiels. Für das Setzen der Steine gibt es Einschränkungen, z.B. nicht neben ein Klo, das nicht mehr abgedeckt werden kann. Durch das Legen einer Raute können Zwischenwertungen aufgelöst und Dreiecke aktiviert werden. Dabei wirken Klos sofort und vertreiben Spielsteine, Schirme und Dünen wirken erst bei Spielende. Punkte gibt es für Positionen der Spielsteine, es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Lege- und Positionsspiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Roland und Tobias Goslar

Cronberg

1726. Ein Großteil von Cronberg ist abgebrannt. Nur die Stadtmauer steht noch. Stadtwachen beschützen einzelne Straßenzüge. Während des Wiederaufbaus gilt es, mit der eigenen Familie die wertvollsten Kreuzungen zu besetzen und in der wieder errichteten Stadt Ratsherr zu werden. Punkte gibt es für Positionen der Spielsteine, es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Identisch mit Bonobo Beach, nur anderes Thema und andere Grafik Lege- und Positionsspiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Roland und Tobias Goslar

Tom Tube

Die beiden Spieler bauen gemeinsam eine Raumstation. Basis und Solar-Module sind fertig. Abwechselnd bauen die Spieler entweder neue Röhren an oder bewegen sich. Es gewinnt, wer schneller wertvolle Spielsteine einsammelt und mit seinen Steinen in die Basis zurückkehrt. Die Spieler legen Röhren und legen auf dabei entstehende isolierte Felder Dreiecke der eigenen Farbe. Dabei

entstehen so genannte Kugeln, die mit Steinen bestückt werden, die dann eingesammelt werden. Ein Astronaut bewegt sich durch eigene und neutrale Röhren oder kostenpflichtig durch alle Röhren oder mittels Raumsprung entlang einer Raum-Kante.

Positions- und Bauspiel mit SF-Thema * 2 Spieler ab 10 Jahren * Autoren: Roland und Tobias Goslar

* Leisure Learning Company *

Helles Köpfchen Mighty Mind Standard-Ausgabe

Tangram-Variante als Lernspiel, im Spiel sind 32 geometrische Formen, die in ansteigendem Schwierigkeitsgrad zu verschiedenen Bildern zusammengesetzt werden müssen. Die Formen liegen in einem Einsatz bereit, man muss also nicht einmal in einem ungeordneten Vorrat herumsuchen. Auf manchen Karten sind zusätzlich die für das Bild nötigen Teile einzeln abgebildet, man muss sie nur noch zusammenfügen.

Lege- und Lernspiel * 1 Spieler von 3-8 Jahren * 40105, USA, 2003

Super Helles Köpfchen Super Mighty Mind

Tangram-Variante als Lernspiel, im Spiel sind 32 geometrische Formen, die in ansteigendem Schwierigkeitsgrad zu verschiedenen Bildern zusammengesetzt werden müssen. Die Formen liegen in einem Einsatz bereit, man muss also nicht einmal in einem ungeordneten Vorrat herumsuchen. In dieser Ausgabe sind keine Einzelteile mehr abgebildet, dafür gibt es eine Lösungskarte, mit der man die Lösung überprüfen kann.

Lege- und Lernspiel * 1 Spieler von 5-9 Jahren * 40205, USA, 2003

* Lego *

Lego Maharadscha Palast

Die Spieler sollen im Dschungel rund um den Skorpion-Palast erforschen und das legendäre goldene Schild finden – es birgt den Schlüssel zu anderen Rätseln, die die Spieler im Laufe der Orient Expedition noch finden werden. Wer dran ist würfelt und zieht, Gegenstände ergänzen den Glücks-, Geschwindigkeits- oder Kraftwert der Helden. Im Palast wird nicht mehr gewürfelt, sondern in jedem Zug eine Aufgabe mit Glück,

Geschwindigkeit oder Kraft bewältigt, Versagen kostet einen Gegenstand, gegen Bösewichte muss man antreten. Wer mit dem goldenen Schild das Ziel erreicht, beendet das Spiel, es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.
 Abenteuer- und Ausstattungsspiel * Serie: Orient Expedition * 1-4 Spieler ab 8 Jahren * Spielidee: Terry Miller Associates * 7418

Lego Orient Expedition Mount Everest

In diesem Spiel der Serie Lego Orient Expedition sollen die Spieler das Goldene Schwert finden, einen geheimen Schatz der helfen soll die anderen Abenteuer zu bestehen. Die Spieler sollen im Dschungel rund um den Skorpion-Palast erforschen und das legendäre goldene Schild finden – es birgt den Schlüssel zu anderen Rätseln, die die Spieler im Laufe der Orient Expedition noch finden werden. Wer dran ist würfelt und zieht, Gegenstände ergänzen den Glücks-, Geschwindigkeits- oder Kraftwert der Helden. Aufgaben werden mit Glück, Geschwindigkeit oder Kraft bewältigt, Versagen kostet einen Gegenstand, gegen Bösewichte muss man antreten. Wer mit dem goldenen Schwert das Ziel erreicht, beendet das Spiel, es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.
 Abenteuer- und Ausstattungsspiel * Serie: Orient Expedition * 1-2 Spieler ab 8 Jahren * Spielidee: Terry Miller Associates * 7417

* Leobener Spiele *

Nimm dir Zeit

Legespiel zum Thema Zeit haben sich Zeit nehmen, zwei Varianten: Grätzelzeit und Nimm dir Zeit, es gilt so viel Zeit wie möglich für symbolische zwischenmenschliche Beziehungen zu gewinnen.
 Legespiel * 2-6 Spieler ab 6 Jahren * Autor: Heinz Taufer * Österreich

* Lookout Games *

Bohnaparte

Jeder Spieler bekommt ein Feldlager als Startfeld, erwirtschaftete Bohnentaler werden zur Finanzierung des Bohnenkriegs verwendet, jeder Bohnentaler ist einen Angriff wert. Angreifen kann nur der aktive Spieler am Ende seines Zuges, direkt vor dem Nachziehen. 3 Bohnentaler

kaufen ein Munitionsdepot für Karten aus der Hand, aufgedeckte Karten oder ertauschte Karten. Die Landschaften haben meist Sondereigenschaften. Der Spieler mit den meisten Fähnchen auf kontrollierten Landschaften gewinnt. Nur mit dem Grundspiel Bohnanza spielbar. Limitierte Ausgabe zu Nürnberg 2003

Ergänzung zum Kartenspiel Bohnanza * 3-5 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Hanno Girke * 2033/2500

Dschingis Bohn

Die Bohnenkriege gehen weiter, im Spiel sind Landschaften, Reiterscharen, Karren und Feldlager, jeder Beginnt mit einem Feldlager und einem seiner Marker auf dem Lager. Erwirtschaftete Bohnentaler finanzieren die Raubzüge der Mongbohnenhorden, angreifen kann der aktive Spieler am Ende seines Zuges vor dem Nachziehen. Die Reiterscharen können beim Angriff eingesetzt werden. 3 Bohnentaler kaufen einen Karren, so ein Spieler einen Wald kontrolliert. Der Karren begleitet den Spieler und kontrolliert den Nachschub. Der Spieler mit den meisten Fähnchen auf kontrollierten Landschaften gewinnt das Spiel. Nur mit dem Grundspiel Bohnanza verwendbar. Limitierte Ausgabe zu Essen 2003

Ergänzung zum Kartenspiel Bohnanza * 3-5 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Hanno Girke * ohne/2500

* Ludi-Storia *

Terra Galactix

Ein Spiel mit Science-Fiction-Thema, die Spieler sollen in zwei Spielvarianten entweder die Erde besiegen oder einander besiegen. Dazu setzen sie fliegende Untertassen ein, die vom Mutter-Raumschiff aus starten. Der Spieler am Zug hat folgende Aktionen: Nehmen und Ablegen von Karten, Würfeln, Erdverteidigung und Rückzug, Bewegung der Untertassen, Untertassen-Angriff. Beim Kampf gegeneinander um Energieblöcke gibt es nur die Zugphasen Karten nehmen und ablegen, Würfeln und Flug der Untertassen. Wer vier Galactix-Blöcke zu seinem Mutterschiff bringt, hat gewonnen. Zwei Spielvarianten, Invasion aus dem All mit dem gemeinsamen Ziel, die Erde zu besetzen, und Raumkrieg,

Angriff anderer Raumschiffe beim Kampf um die begehrte Substanz Galactix.

Abenteuerspiel * 2 Spieler * Autor: Johann Aumaitre * 93004 0, Frankreich

* Mattel *

Barbie in Schwanensee Spiel

Die Spieler versuchen, als erster Schwan Rothbart und Odile zu besiegen, sich in Odette zurückzuverwandeln und den Zauberwald zu verlassen. Es wird gewürfelt und gezogen, im Spiel mit Farben auf die erwürfelte Farbe, im Spiel nach Zahlen um die erwürfelte Anzahl Felder. Wer von Odile oder Rothbart gestoppt wird, muss in der nächsten Runde die Feenkönigin oder den Kristall würfeln. Wer einen der beiden besiegt, darf sofort den Pilz oder den Wasserfall betreten. Im Pilz darf man einen Schwan in Odette verwandeln und sich das passende Diadem aufsetzen. Wer den Wasserfall betritt, hat den Zauberwald verlassen und Prinz Daniel erreicht. Im Spiel nach Zahlen liegen auf den Feldern Ereigniskarten, Odile und Rothbart müssen durch passende Karten überwunden werden.

Mädchenspiel zur Puppe * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * ca. 25 min * 07517

Scrabble Jubiläumsausgabe

Für alle Freunde der Schreib- und Kreuzwortspiele ist Scrabble noch immer der Klassiker. Das Spielprinzip ist bekannt: Aus den Buchstaben, die man zieht, müssen in Kreuzworträtselart möglichst wertvolle Worte gebildet werden. Replik der Ausgabe 1955, limitierte Auflage, vorne alte Nummer, hinten 10300 und der Hinweis auf Inhaber Mattel, und © 2003

Wortlegespiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Alfred M. Butts * 26022 / 10300

Super Ker Plunk!

Weiterentwicklung von Ker Plunk, es werden Licht- und Soundeffekte hinzugefügt. In Super Ker Plunk gibt es zwei Ebenen, in die die Gitterstäbe gesteckt werden. Zu Beginn liegen alle Kugeln auf dem Stabgitter der oberen Ebene, der Spieler am Zug dreht das Fenster zu seinem Fach und zieht einen Stab heraus und steckt ihn in die untere Ebene hinein. Danach zieht er einen zweiten Stab aus der o-

ren Ebene und nimmt ihn aus dem Spiel. Fällt eine blaue Kugel, darf er das Fenster zu einem anderen weiterdrehen und noch zwei Stäbe wie vorher herausziehen, die Kugeln bekommt aber der andere Spieler. Sind alle Stäbe der oberen Ebene gezogen, müssen die Spieler 2 Stäbe aus der unteren Ebene ziehen. Wer am Ende die wenigsten Kugeln hat, gewinnt.

Aktions- und Geschicklichkeitsspiel * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * ca. 15 min * 43185

Yu-Gi-Oh Millennium Spiel

Die Spieler sollen um sich mächtige Monster versammeln und zum Duell mit den anderen Spielern in der Arena antreten, um ihr Stück des Millennium Puzzles zu gewinnen. Wer als erster alle fünf Stücke gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Jeder Spieler beginnt mit einem Stück, das letzte Stück wartet in der Arena. Die Monster erwirbt man in den Game Shops in den Ecken des Spielplans oder durch den Sieg in Straßenkämpfen außerhalb der Arena. Straßenkämpfe werden immer um Monsterkarten geführt, der Verliere gibt seine dem Sieger. Wer einen Arena-Kampf verliert muss alle seine Puzzle-Teile dem Sieger geben. Man würfelt und zieht seine Figur entsprechend bis zur doppelten Augenzahl, auf Fallensymbolen bekommt man eine Fallenkarte, in Game Shops eine Monsterkarte. Die Duelle zwischen den Monstern werden ausgewürfelt, die Straßenkämpfe mit Kampfkarten gewählt und dann ausgeführt.

* Mario Truant Verlag *

Grabräuber aus dem All

B-Movies ist der Name für zweitklassige Filme und mit diesem Kartenspiel können die Spieler als Regisseure selber ein B-Movie herstellen und alle Varianten ausschöpfen –hölzerne Darsteller, miese Spezialeffekte und löchrige Handlung. Am Ende sollte man mehr Punkte als die Mitspieler haben. Im Spiel sind Darsteller, Drehorte, Requisiten, Monster, Spezialeffekte und 2 Abspannkarten. Der Spieler am Zug zieht nach und spielt dann Karten, um die entsprechenden Komponenten seines Films zu verändern oder mit Monstern die Filme der Gegner anzugreifen. Gewertet werden Verteidigungswerte der Karten und Bonuspunkte.

Spiele Almanach 2003

Deutsche Ausgabe des Cheapass-Spiels
Satirisches Kartenspiel * 3-7 Spieler
* ab 12 Jahren * Autor: James Ernest * 5307

Rettet Doktor Lucky

Die Spieler bekommen solange Karten bis jemand eine Bewegungskarte bekommt, er ist Startspieler im entsprechenden Raum, etc., bis alle Spieler in ihren Räumen stehen. Dann werden die Karten neu verteilt, jeder bekommt 6. Der Spieler am Zug kann herumschnüffeln und eine Karte ziehen oder aktiv Karten spielen oder Dr. Lucky retten. Dr. Lucky bewegt sich nach jedem Spielerzug und aktiviert einen Spieler, zu dem er in den Raum zieht, dieser ist als Nächster dran. Um Dr. Lucky zu retten muss man mit ihm im Raum sein und ein weiterer Spieler muss Augenzeuge des Geschehens werden.

Krimi-Brettspiel * 3-7 Spieler * ohne Altersangabe * Autor: James Ernest * 5306

* MDS Spiele *

Cubicon

Die Spieler bestimmen die Art des Musters, die Spielreihenfolge und die Zielpositionen. Dazu werden die 4 Würfel in die Startpositionen gelegt, die Positionskarten gezogen und von den Spielern deren Zielpositionen markiert. Dann kippen die Spieler reihum die Würfel, entweder einen Würfel zweimal oder zwei Würfel je einmal. Die Würfel dürfen die gegnerische Zielposition durchqueren, aber nicht darin liegen bleiben. Wer als erster das ausgewählte Muster zusammengekippt hat, gewinnt.

Abstraktes Positionsspiel * 2-3 Spieler ab 7 Jahren * Autor: Dragan Milojevic * 1, MDS, Österreich, 2003

* Merz Verlag *

Pohlopolj

2 lose Blätter, eines quasi als Schachtelcover, das andere als Spielplan

Monopoly-Variante mit spielereispezifischen Feldern
Geburtstagsgeschenk für Ernst Pohle

Verteilt Mittwoch Abend bei der Preisverleihung Deutscher Spiele Preis 2003

Monopoly-Variante * 60. Geburtstag
Ernst Pohle * 2-6 Spieler ab 8

* Mind the Move *

Fantasy Pub

Hobbits, Zwerge, Krieger und Orcs feiern eine wilde Party, jeder kann gutes Bier kaufen, während er von Tisch zu Tisch zieht oder einen Zwischenstopp an der Bar einlegt. Man muss die Kneipe verlassen, bevor man das ganze Geld ausgegeben hat, ansonsten wird man hinausgeworfen. In seinem Zug würfelt man und macht dann eine oder zwei Aktionen mit seiner Figur, Aktionen sind, Pub betreten, Pub verlassen, oder Spielfigur ziehen. Wer 8 Bier getrunken hat oder kein Geld mehr hat, fliegt raus, wer genug Biermarker gesammelt hat, gewinnt

Kartenspiel * 2-5 Spieler * Autor: Emanuele Ornella * 000060

* Murrel Spielwerkstatt *

Agua

Die Spieler reisen als Wassertropfen auf den verschiedensten Wasserwegen durch die Welt und sammeln Erfahrungen. Es gewinnt, wer am Ende des Spiels mit seinen Erfahrungspunkten die höchste Gesamtpunkteszahl erreicht, dabei kommt es auch auf den Wert der gesammelten Farben an. Der Spieler am Zug würfelt, zieht Wassertropfen und sammelt Erfahrungspunkte, dann tauscht er Wasserwegkarten und setzt neue Erfahrungspunkte aufs Spielfeld.

Idee und Produktion: Murrel Spielwerkstatt und Verlag
Lauf- und Sammelspiel * 1 oder mehr Spieler ab 5 Jahren

* Noris Spiele *

Bärenrennen

Mensch ärgere dich nicht-Variante, vier Bärenfamilien wollen in ihren Mittagstisch, wer wird das Rennen gewinnen. Die Regeln entsprechen dem von Mensch ärgere dich nicht, nur beim Zielfeld stellt man die Figur auf ein beliebiges Feld, egal wohin, man muss nur über den letzten Stein hinauskommen. Eine Spielvariante bietet statt des Augenzwölfers einen Farbwürfel an, hier muss man allerdings die Farbe der Sessel im Ziel erwürfeln und auch zum Einsetzen muss man die

Farbe seines Symbols würfeln, in beiden Fällen hat man 3 Versuche. Sehr schöne Spielfiguren.

Laufspiel * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * 601/2021

Charlie go!

Mensch ärgere dich nicht-Variante, vier Cowns wollen aus der Arena so schnell wie möglich auf ihre Felder. Die Regeln entsprechen denen von Mensch ärgere dich nicht, für das Zielfeld muss man genau die passende Augenzahl würfeln, man darf keine Augen verfallen lassen. Eine Spielvariante bietet statt des Augenzwölfers einen Farbwürfel an, hier füllt man die Zielgerade einfach von hinten auf, da ja jedes Feld die gleiche Farbe zeigt. Sehr schöne Clown-Spielfiguren im Nostalgie-Design.

Laufspiel * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * 601/2020

Die Welt der Pferde

110 Fragekarten greifen Fragen aus der Welt der Pferde auf, Themen sind Dressur, Ausrüstung, Reiter, Pferdesport, Medizin, Haltung und Rassen. Jeder möchte alle 8 verschiedenfarbigen Wissens-Chips als erster sammeln. Man würfelt und zieht in beliebiger Richtung, auf einem Farbfeld bekommt man eine Frage des entsprechenden Gebietes gestellt, welche, wird ausgewürfelt. Bei richtiger Antwort darf man weitermachen, Wissens-Chips für richtig beantwortete Fragen erhält man nur im äußeren Farbring des Spielfeldes.

Quizspiel * 2-6 Spieler ab 6 Jahren * Fragen: Michael Rüttinger * 610 1722

Double 12

Ein Würfelspiel in Naturholzkassette. Pro Spieler gibt es 12 klappbare Spielsteine, in einer Reihe am Rand der Kassette fixiert und durchnummeriert.

Die Spieler würfeln abwechselnd und klappen dann die Steine hoch, die dem Wurf entsprechen – man kann die Summe, die Differenz, das Produkt, den Quotienten direkt einsetzen oder auf mehrere Steine aufteilen. Schon verwendete Steine dürfen in die Rechnung nicht mehr einbezogen werden. Wer zuerst alle Steine hochgeklappt hat, hat gewonnen.

Würfelspiel * 2 Spieler ab 8 Jahren * 610/4610

Englisch für Kinder Einfache Redewendungen Erste Sätze

Die Fragekarten dieses Quiz/Lernspiels sind den Alltagssituationen der Kinder entnommen. Auf jeder der Karten findet sich auf der Vorderseite die Abbildung und die deutsche Redewendung. Auf der Rückseite findet sich die englische Bezeichnung samt kindgerechter Lautschrift zum Erlernen der korrekten Aussprache. Man würfelt und zieht auf dem Plan weiter, auf einem Fragefeld darf man eine Redewendung übersetzen. Wer es richtig macht, bekommt einen Chip, ein Fragefeld ohne Chips gilt als Leerfeld. Wer als erster 8 Chips gesammelt hat, gewinnt.

Lernspiel * 1 oder mehr Spieler ab 6 Jahren * Autor: Michael Rüttinger * ca. 45 min. * 7096

Löwenzahn Das Forscherspiel

Die Karten werden verdeckt, Lupe nach oben, aufgestapelt, die Gegenstände um den Kartenstapel ausgelegt. Dann wird abgehoben und alle suchen nun den Gegenstand, der auf der Karte in Lupen-Ansicht abgebildet ist. Wer den Gegenstand gefunden hat, klatscht drauf und dreht dann die Karte zur Kontrolle überein. Stimmt es, bekommt er die Karte. Sind nur noch drei Karten im Spiel, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten. In einer Variante kann man auch nur mit den Karten spielen und versucht den Gegenstand zu erraten, zur Kontrolle dreht man wieder die Karte um.

Suchspiel * 2-6 Spieler ab 5 Jahren * Autoren: Angelika und Jürgen Lange * 607/8504

Löwenzahn Das Spiel

Auf der Wiese vor Peter Lustigs Garten gibt es eine Wiese mit vielen verschiedenen Feldern, dazu einen Plan vom Bauwagen mit der Ereignisbahn. Jeder hat die Samen- und Blumenplättchen einer Farbe, die Biene beginnt am Bienenkorb, die Kuh auf ihrem Startfeld und Peter Lustig auf der Ereignisbahn. Steht Peter auf einem grünen Feld, zieht man auf den Samen-Plättchen, ansonsten mit der Biene. Reihum wird gewürfelt, bei einer 2,3,4 oder 5 zieht man ein Samenplättchen und sucht geeignete Landplätze auf der Wiese. Wird Peter Lustig erwürfelt, zieht er weiter, auf einem Wolkenfeld wird die Karte gezogen und ausgeführt. Kommt die Biene,

werden alle Samen auf Grünflächen zu Löwenzahn-Blumen, alle anderen kommen aus dem Spiel. Alle versuchen nun, mit der Biene ihre Blumen in Pustebumen umzuwandeln. Ist Peter dann wieder auf grün, werden die Pustebumen in neue Samenstapel verwandelt. Wer auf der Zielwiese zuerst drei Blumen stehen hat, gewinnt.

Laufspiel mit Quiz-Elementen * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Autoren: Alexander Stockmann und Kristina Steinert * 607/8500

Löwenzahn Löwenschlau

Quizspiel auf der Basis von Stadt Land Fluss – 55 Fragenkarten werden mit der Themenseite nach oben als Stapel bereitgelegt, die Buchstabenplättchen werden verdeckt gemischt und ausgelegt. Der Spieler am Zug deckt ein Buchstabenplättchen auf und alle Spieler suchen gleichzeitig nach einem zur Karte passenden Begriff mit dem aufgedeckten Anfangsbuchstaben. Wer als erster einen richtigen Begriff nennt, bekommt die Karte, der Buchstabe kommt aus dem Spiel. Liegen nur noch 10 Buchstaben in der Mitte, gewinnt, wer die meisten Karten hat.

Quizspiel * 2-6 Spieler ab 7 Jahren * Autoren: Angelika und Jürgen Lange * 607/8505

Löwenzahn Memo

Eine Memo Variante mit 32 Bildkärtchen, gestaltet von Björn Pertoft nach den Motiven der Fernsehserie im ZDF. Wie immer müssen die Spieler 2 beliebige Kärtchen aufdecken, stimmen die Motive überein, darf der Spieler das Paar nehmen und wieder 2 Kärtchen aufdecken. Stimmen sie nicht überein, muss er die Kärtchen wieder umdrehen und der nächste ist dran. Sind alle Kärtchen verteilt, gewinnt der Spieler mit den meisten Paaren.

Merkspiel * 2 oder mehr Spieler ab 3 Jahren * 607/8503

Löwenzahn Peters Obstgarten

In Peters Obstgarten sind die Früchte reif und müssen geerntet werden. Jeder Spieler muss in seinem Korb immer so viele Früchte haben wie die offen liegenden Sammelkarten angeben, die Fruchtart ist egal, aber es dürfen keine unreifen Früchte sein. Unter den 12 Sammelscheiben verbergen sich die unterschiedlichsten

Stückzahlen. Wer dran ist, muss sich für eine der Karten entscheiden und darf dann 2 ungesperrte Scheiben umdrehen – stimmt die Zahl der aufgedeckten Früchte, bekommt man die Karte, die Scheiben werden verdeckt und der Spieler versetzt 2 Sperrscheiben. Wer 50 Früchte geerntet hat, gewinnt.

Such- und Sammelspiel * 2-4 Spieler ab 6 Jahren * Autoren: Angelika und Jürgen Lange * 607/8501

Löwenzahn Quiz-Spiel

110 Fragekarten bereiten die Themen der Fernsehserie auf, jeder Spieler beginnt mit seinem Spielstein im Bauwagen. Jeder möchte alle 8 verschiedenfarbigen Wissens-Chips als erster sammeln. Man würfelt und zieht in beliebiger Richtung, auf einem Farbfeld bekommt man eine Frage des entsprechenden Gebietes gestellt, welche, wird ausgewürfelt. Bei richtiger Antwort darf man weitermachen, Wissens-Chips für richtig beantwortete Fragen erhält man nur im äußeren Farbring des Spielfeldes.

Quizspiel * 2-6 Spieler ab 6 Jahren * Fragen: Sandra Noa * 607/8502 (EAN), 607 8504 (Schachtelboden)

* Nürnberger / Heidelberger *

Affenzahn

Der Rennleiter notiert für jeden Spieler einen Startproviant von 5 Orangen und gibt ihm einen Satz Flitzerkarten – damit hat jeder Spieler einen eigenen Flitzer auf der Hand und je einen der anderen Mitspieler. Der Rennleiter spielt nicht mit, er deckt eine Aktionskarte auf, notiert den Orangenstand und ist Schiedsrichter. Je nach aufgedeckter Aktionskarte müssen die Spieler reagieren und eigene oder fremde Flitzerkarten ablegen bzw. warten. Alle spielen gleichzeitig, man kann eine oder zwei Karten spielen, wer keine Karte ablegt, verliert 2 Orangen, nicht gespielte Flitzer ohne Platzierung sind automatisch immer Vierter. Ist die letzte Aktionskarte gewertet, endet ein Rennen. Nach so vielen Rennen wie Mitspieler gewinnt der Spieler mit den meisten Orangen.

Reaktionsspiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Frank Stark * 70305

Monster Parade

Die Spieler bekommen 9 Karten, ohne sie anzuschauen, decken die oberste auf und dürfen dann die

restlichen 8 Karten anschauen und möglichst schnell an die aufgedeckten Karten anlegen. Anlegen darf man rechts und links an eigene und fremde Karten, wenn die Monster gleiche Farbe haben oder es gleiche Monster sind oder die Monster die gleiche Liebesspeise haben. Wer zuerst seine Karten losgeworden ist, gewinnt. Für jüngere Kinder gibt es noch eine Variante mit dem Joky-Monster, das immer passt, und man kann auch die Monsterparade spielen, bei der alle gemeinsam an eine Auslage anlegen.

Kartenlegespiel * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Frank Stark * 70505

Mücke mit Tücke!

Die Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt und verdeckt bereit gelegt. Reihum drehen die Spieler die oberste Karte ihres Stapels um. Liegen 2 Karten mit dem gleichen Tier oder mit dem gleichen Wert auf den Stapeln, müssen die Besitzer der Karten reagieren – bei gleichen Tieren nennen sie den Wert der gegnerischen Karte, bei gleichen Ziffern machen die Spieler das Geräusch des gegnerischen Tieres nach. Wer am schnellsten reagiert, bekommt die Karten des Gegners, auch bei mehr als 2 Beteiligten. Taucht eine Hand auf, können alle Spieler auf die größte Mücke schlagen, es gewinnt wieder der Schnellste. Wer am Ende - wenn ein Spieler keine Karten mehr hat – die meisten Karten hat, gewinnt.

Kartenspiel * 3-6 Spieler ab 6 Jahren * Autor: Frank Stark * 70405

* Office Park Vienna *

Vielflieger haben Glück

Werbispiel zum neuen Bürohauskomplex am Vienna International Airport, Mechanismus Lauf/Würfelspiel, Variante von Mensch ärgere Dich nicht mit drei Figuren pro Person, bei einer 1 darf man nochmals Würfeln oder eine weitere Figur ins Spiel bringen.

Werbispiel * Lauf/Würfelmehanismus * 2-4 Spieler ab 19

* Ohley Eigenverlag *

1844 Schweiz

Eisenbahnspiel zum 18xx System,

basierend auf dem Spiel 1829 von Francis Tresham

Unterschiedliche Versionen erhältlich, dies ist die Selbstbau-Version Eisenbahnspiel * Serie: 18xx * 3-7 Spieler * ohne Altersangabe * Autoren: Helmut Ohley und Peter Minder

* Österreichisches Spiele Museum *

Formel Museum

Laufspiel mit Merkelementen, es werden Bilder aus dem Classic Memory von Ravensburger mit Motiven aus den Ravensburger Spielen verwendet, man betrachtet die erste Tafel, je nach Ergebnis bzw. Wahl des Spielers wird man zur nächsten Tafel geschickt usw. Trifft man jeweils die richtige Wahl, gelangt man zum Eingang des Museums.

Auf 20 Tafeln, zur Eröffnung des Museumszubaues August 2003

Im Museum als CD-Rom gelagert Merk- und Denkspiel * 1 oder mehr Spieler ab 6 Jahren * Autor: Walter Schranz

* Out of the Box *

Gold Digger

Jeder Spieler hat 3 Handkarten, 3 Minenkarten werden an jeder Seite des Nachziehstapels ausgelegt. Der Spieler am Zug legt eine Karte aus der Hand oberhalb oder unterhalb einer Minenkarte an, Charakterkarten zu Minen derselben Farbe. Hat man eine Charakterkarte gespielt, kann man in dieser Mine einen Claim abstecken und einen Marker platzieren, dann wird nachgezogen. Gold an einer Minenkarte zählt einen Punkt pro Stück, die Gesamtsumme ist der Wert der Mine, Narrengold hat keinen Wert. Wer mit seinem Claim alleine ist, bekommt die gesamten Punkte, bei mehreren Claims werden die Punkte dementsprechend verteilt.

Legespiel * 2-5 Spieler ab 7 Jahren * Autor: Reiner Knizia * 4949

* Pegasus Spiele *

Rückkehr der Helden

Jeder Spieler beginnt als talentierter, aber völlig unerfahrener Charakter. Dies ändert sich im Lauf des Spiels, durch Begegnungen, Kämpfe und Aufgaben reift der Charakter zu einem Helden he-

ran. Als Gesellenstück leistet er eine Heldentat und erkennt seinen eigentlichen Gegner, den Namenlosen. Sein erfolgreicher Zweikampf mit dem Namenlosen wird das Meisterstück und ein Held ist zurückgekehrt. Schätze, magische Gegenstände, Begegnungen und Aufgaben, sie alle entwickeln den Charakter, die Herausforderungen werden mit Strategie und ein wenig Würfelglück entschieden. Luxusausgabe mit bemalten Zinnfiguren, limitierte Edition, 191/300, Sticker im Deckel-Innenen

Fantasy-Abenteuerspiel * 1-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Lutz Stepponat * PP00244 52020G

Rückkehr der Helden

Identisch mit der Luxusausgabe bis auf die Figuren, diese sind aus Karton in Standfüßen

Fantasy-Abenteuerspiel * 1-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Lutz Stepponat * PP00244 52020G

* Phalanx Games *

Das Zeitalter Napoleons

Ein Spieler verkörpert Napoleon I. und versucht, mit seinen französischen und alliierten Truppen den europäischen Kontinent zu unterwerfen. Sein Gegenüber führt eine Koalition von Staaten unter der Führung Englands mit dem Ziel, Napoleon zur endgültigen Abdankung zu zwingen. Das Spiel enthält drei Szenarien mit Beginn 1805, 1809 und 1813. Gespielt wird in Zügen zu einem Jahr Realzeit, die Phasen sind Diplomatie, Aufruhr, Strategie, Verstärkung, Feldzug, Kapitulation, Winter-Verlust und Sieg. Unterschiedliche Siegbedingungen für Frankreich und die Koalition.

Konflikt-Simulations-Spiel * 2 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Renaud Verlaque * PHA-DE.NAP01, Niederlande

Die Borgia

Ränkespiele in der Renaissance, die Spieler schlüpfen in die Rolle einer der großen und mächtigen Familien Italiens. Sie müssen Machtmittel und politischen Einfluss einsetzen, um zu erlangen, was ihnen langfristige Ruhm, Reichtum und noch mehr Macht verleiht: die Papstwürde. Dafür setzen sie sich mit anderen Familien auseinander, erlangen Ruhm durch Unterstützung außergewöhnlicher Künstler der

Zeit, erwerben päpstliche Ämter, mehren ihren Reichtum und hüten die militärischen Machtmittel, um zur Papstwahl eine günstige Ausgangsposition zu haben. Das Spiel besteht aus drei Zügen, die mit einer Papstwahl enden, in den Phasen jedes Zuges bieten die Spieler um neue Karten, setzen Spione ein, spielen Karten, versuchen Kartenwegzunehmen oder Karten und Dukaten mit anderen Spielern zu tauschen. Man punktet für die Papstwürde, für Besitz, Städte, protegierte Künstler und Dukaten im Familienbesitz.

Entwicklungsspiel * 3-5 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Alexander S. Berg * PHA-DE.BOR01, Niederlande

Nero

Nero ist tot und binnen eines Jahres kämpfen nun Galba, Otho, Vitellius und Vespasian, vier römische Provinzgeneräle, um den Thron. Mit den eigenen Legionen und politischem Einfluss gilt es, entweder Kaiser zu werden und den Thron zu verteidigen oder genügend Land und Macht anzuhäufen, um sich am Spielende in einer Position zu befinden, Kaiser zu werden. Die Spieler als Generäle spielen Karten aus und führen auf diese Weise Legionen, tragen Kämpfe aus und versuchen, Kaiser von Rom zu werden. Bewegung, Kampf und Ereignisse werden gänzlich über die Spielkarten gehandhabt!

Konflikt-Simulations-Spiel * 3-4 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Alexander S. Berg * PHA-DE.NER01, Niederlande

* Piatnik *

Arche Noah

Jeder Spieler hat 6 Tiere und versucht, sie als Erster auf die Arche Noah zu bringen. Die elektronische Arche hat elektronisch sechs verschiedene Tierstimmen gespeichert, die Spieler haben 6 Tiere in ihrer Farbe und stellen sie auf die erste Stufe des Weges zur Arche. Der Spieler am Zug drückt den roten Knopf, eine Tierstimme erklingt und der Spieler versucht, den Laut dem richtigen Tier zuzuordnen und das dazu gehörende Kärtchen aufzudecken. Macht er es richtig, kann er eine Stufe mit diesem Tier weiterziehen. Ist es falsch, darf es reihum immer der jeweils nächste Spieler versuchen.

Hör-Spiel * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Autor: Bruce Lind, Lizenz Bar

David * ca. 20 min * 640799

Arne total

Spielziel ist möglichst viele Wertkarten der eigenen Farbe zu sammeln, man beginnt mit 8 Karten. Wer dran ist, nimmt eine Karte vom Stapel und legt eine weiße Karte ab. Weiße Wertkarten legt man vor sich auf den Tisch, weiße Aktionskarten oder andersfarbige Wertkarten legt man auf den Ablagestapel, Ausnahme ist das Chamäleon. Wer keine weißen Karten hat, muss nicht ablegen. Schwarze Karten kann man jederzeit und in jeder beliebigen Anzahl ausspielen, auch wenn man nicht dran ist. In der letzten Runde kann jeder Spieler nur noch 1 schwarze Karte ausspielen, das Chamäleon mit weiß kombiniert. Dann werden die Punkte gezählt, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Kartenspiel * 2-6 Spieler ab 7 Jahren * Autor: Arne Lauwers * 611803

Corsari

Die Korsarenkapitäne planen ihre nächste Kaperfahrt und müssen dafür die Mannschaft anheuern. Wer als Erster in See sticht, ist im Vorteil, aber hat man zu viele blinde Passagiere an Bord, verliert man, denn es gewinnt, wer die wenigsten blinden Passagiere hat. Eine Mannschaft darf nur 2 Kartenfarben enthalten und jede Position darf nur einmal besetzt werden. Dazu tauscht man eine Karte aus der Hand gegen eine von Mole, vom Ablagestapel oder vom Zugstapel. Wer seine Mannschaft als erster auslegt, ist Flottenkapitän, die Mannschaft muss nicht komplett sein. Handkarten in Farbe der Mole werden dort angelegt, alle anderen Handkarten behält man als Blinde Passagiere = Strafpunkte. Sollte jemand ohne einen blinden Passagier segeln, gewinnt er das Spiel sofort.

Kartenspiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Leo Colovini * ca. 40 min * 611704

Das lustige Wörterpoker!

Der Spieler am Zug nimmt die oberste Fragekarte vom verdeckten Stapel, liest sie vor, schüttelt die Würfelkuppel und startet die Zeituhr an der Unterseite der Kuppel. Alle Spieler schreiben möglichst viele Wörter zum Text der Fragekarte auf, jedes Wort muss mit einem der Buchstaben

beginnen, die an der Oberseite der Würfel sichtbar sind. Mehr Punkte gibt es für Worte, in denen danach noch andere Buchstaben aus der Kuppel gereiht sind. Für den Anfangsbuchstaben gibt es 1 Punkt, für 2 Buchstaben 5, für 3 schon 15, für 4 dann 20 und für 5 Buchstaben 30 Punkte. Wer 100 Punkte erreicht, gewinnt.

Wortspiel * 2-12 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Edith Grein-Böttcher * 647369

Dein eigenes Spiel

Eine Innovation der besonderen Art – „Dein eigenes Spiel“ ist kein Spiel, sondern soll erst eines werden! Die Spieler sind aufgefordert, mittels Blanko-Spielplan, Blanko-Karten, Stiften, Würfeln und Spielsteinen ein Spiel zu erfinden. Die beigefügte Anleitung gibt Hinweise zu Spieleranzahl, Materialeinsatz, und wie ein Spiel generell funktionieren sollte. Alles andere bleibt den Spielern selbst überlassen. Wer Lust hat, kann sein Spiel mit einer selbst verfassten Spielregel an Piatnik schicken. Alle eingesandten Spiele werden von einer unabhängigen Jury bewertet und nehmen an einer Endausscheidung teil. Das beste Spiel wird prämiert und vielleicht sogar veröffentlicht!

Kreativspiel * 1 oder mehr Spieler ab 6 Jahren * 611520, Österreich, 2003

Der störrische Esel

Der Esel schleppt im Korb Obst in Richtung Markt, aber eine Brücke macht Probleme. Die Spieler haben Obst ihrer Farbe und je nach Spieleranzahl unterschiedlich viele Karten, der Rest ist Nachziehstapel. Mit den Karten kann ein Spieler eine Frucht in den Korb legen, eine Stufe der Brücke bauen, eine kaputte Stufe reparieren oder eine Frucht eines Mitspielers aus dem Korb entfernen. Mit der Jokerkarte hat man die freie Wahl unter den Aktionen. Hat der Esel die Brücke überquert, werden die Früchte im Korb gezählt, es gewinnt der Spieler mit dem meisten Obst der eigenen Farbe im Korb.

Bau- und Transportspiel * 2-4 Kinder ab 5 Jahren * Lizenz: Nelostuote Oy * 685590

Deutschlands Klügste

Quiz zur Fernseh-Show – In Runde 1 werden 12 Fragen gestellt und 4 mögliche Antworten dazu vorgegeben, jeder Spieler notiert

seine Antwort. Der Spielstand wird notiert und dann wird die Spielreihenfolge für die 2. Runde mittels Codeknacker bestimmt, d.h. zu einem Begriff muss das in Zahlen dargestellte Lösungswort erraten werden. In Runde 2 wählt jeder Spieler eine Kategorie und muss dann binnen vorgegebener Zeit möglichst viele Fragen beantworten, dann spielt jeder nochmals mit einer anderen Kategorie. Die in Runde 1 und 2 erzielten Punkte bestimmen die Teilnehmer fürs Finale. Für die Reihenfolge im Finale wird wieder eine Codeknacker-Runde gespielt, dann wählen alle aus vorgegebenen Karten ein Fachgebiet und beantworten 5 Fragen und bekommt für Allgemeinwissen 1 Punkt, das eigene Fachgebiet 2 und ein fremdes Fachgebiet 3 Punkte pro richtiger Antwort. Wer danach die meisten Punkte hat, gewinnt. Quizspiel * Lizenz Celador * 3-6 Spieler ab 10 Jahren * 6465, Deutschland

Faces

Die Spieler bekommen eine Spielfigur und den Satz Wertungskarten in der gleichen Farbe. Die Frage- und Bildkarten werden nach Männern und Frauen getrennt bereit gelegt. Für die ersten vier Runden werden Männergesichter auf den Plan gelegt. 4 Fragekarten werden verdeckt abgehoben. Der Spieler am Zug liest die erste Frage vor – alle Spieler schauen die 6 Gesichter gut an und entscheiden geheim, auf wen die Frage zutrifft und wertet entsprechend verdeckt. Für jeder Wertung, die mit seiner übereinstimmt, zieht der er nun ein Feld weiter. Das gewählte Bild wird ersetzt. Dann spielt man 4 Runden mit Frauen, danach 4 mit Tieren, dann eine gemischte Runde nach gesonderten Regeln, usw. von vorne. Wer als Erster das Ziel erreicht, gewinnt. Partyspiel * 3-6 Spieler ab 12 Jahren * Autoren: A., B., J. und S. Lawson * ca. 40 min * 612091

Farbflitzer

Die Spieler versuchen, nach einer vereinbarten Zahl von Runden als Erster über die Ziellinie zu fahren. Jeder hat ein Rennauto und 4 Ersatzreifen. Jeder würfelt einmal mit 3 Farbwürfeln und darf sein Rennauto entsprechend vorwärts ziehen. Nach der 2. Runde würfeln die Spieler in Reihenfolge der Platzierung, jeder Würfel

darf einmal verwendet werden, wenn die Farbe im entsprechenden Streckenabschnitt vorkommt. 2 gleiche Würfel heißen Turbo, man kann je nach Platzierung verschieden viele Felder überspringen. Felder mit schwarzen Punkten sind das Bankett, wer darauf landet, muss einen Ersatzreifen abgeben. Wer eine Runde aussetzt, kann neue Ersatzreifen nehmen. Autorennspiel * 2-5 Spieler ab 4 Jahren * Autor: Guiseppe Bonfiglio * ca. 40 min * 616198

Hundsgemein

12 Hunde unterschiedlicher Wertigkeit werden auf die 12 Straßen verteilt. Die Spieler besitzen Flöhe verschiedener Rassen, aber mit gleichfarbiger Rückseite, und legen diese im Spielverlauf auf die einzelnen Grundstücke. Das Problem ist, dass sich Flöhe gleicher Rasse nicht vertragen, es dürfen also nur Flöhe verschiedener Rassen nebeneinander legen. Am Ende werden die Flöhe umgedreht, es zählen die waagrecht und senkrecht Straßen, die das Grundstück berühren. Wer die Flohmehrheit erreicht hat, vertreibt den Hund und hat entsprechend dem Wert des Hundes Siegpunkte erobert.

Legespiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Dario Zaccariotto * ca. 40 min * 636349

Ich hab's

Die insgesamt 55 Karten haben 2 unterschiedliche Rückseiten und werden getrennt gemischt. Jeder Spieler bekommt 5 blaue Karten und legt sie offen vor sich hin. Ein Spieler ist der Aufdecker, er deckt immer die oberste rote Karte auf – alle spielen gleichzeitig: Sind beide Köpfe auf der roten Karte nicht durchgestrichen, darf ein Spieler, wenn er kann, blaue Karten mit diesen Köpfen ablegen. Ist ein Kopf durchgestrichen, legt man eine Karte ab, auf der der durchgestrichene Kopf nicht vorkommt, aber der andere. Sind beide Köpfe durchgestrichen, legt man eine Karte ab, auf der keiner der beiden Tierköpfe zu sehen ist. Wer nicht ablegen kann, zieht vom blauen Stapel nach. Wer alle seine Karten ablegen konnte, gewinnt.

Kartenspiel * Serie: Piatnik Mitbringspiele * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Autoren: Theo und Ora Coster * ca. 20 min * 701405

Jungle Speed

Auf 80 Karten sind verschiedene Symbole zu sehen, die einander sehr ähnlich sind, und auch in verschiedenen Farben vorhanden sind. Jeder Spieler hat einen Stapel verdeckte Karten, die oberste Karte wird umgedreht. Sind 2 gleiche Formen sichtbar, greifen beide Spieler so schnell wie möglich nach dem Totem, der Verlierer muss beide Ablagestapel und den Stapel unter dem Totem nehmen. Erscheint die Karte „Alle greifen zu“, versuchen alle, als erster das Totem zu erwischen. Der Gewinner legt seinen Ablagestapel unter das Totem. Wer seine letzte Karte aufdeckt, gewinnt. Überarbeitete Neuauflage von Arriba, Goldsieber Reaktionsspiel * 2-12 Spieler ab 7 Jahren * Autoren: Thomas Vuarchex und Pierric Yakovenko * ca. 40 min * 636493

Ketch Up

Die Spieler versuchen möglichst viele komplette Kartenauslagen zu sammeln.

Es gibt 106 Karten, 21x3, 20x4, 20x5, 24x6 und 21x7. Die Karten werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt, jeder nimmt 3 Karten auf die Hand. Für jeden Wert werden getrennte Stapel ausgelegt, der Spieler am Zug spielt bis zu 3 Karten auf die Stapel aus und zieht entsprechend aus seiner Reserve nach. Legt ein Spieler die letzte Karte eines Stapels, z.B. die 3. Karte im 3er-Stapel, darf er ihn nehmen und getrennt ablegen. Wer alle Karten abgelegt hat, beendet das Spiel, es gewinnt der Spieler mit den meisten gewonnenen Karten, egal welchen Wertes. Kartenspiel * 2-5 Spieler ab 6 Jahren * Autoren: Leo Colovini und Dario di Toffoli * ca. 20 min * 611605

Minestrone

Fünf Rezepte für Minestrone stehen zur Auswahl, pro Rezept benötigt man verschieden viele Zutaten. Die Spieler sollen die nötigen Zutaten sammeln und vor sich ablegen, wer die meisten Zutaten sammelt, gewinnt. Jeder Spieler darf höchstens 3 verschiedene Zutatensammlungen gleichzeitig bearbeiten und muss in seinem Zug mindestens eine Karte vor sich ablegen. Ist eine Minestrone komplett, legt sie der Spieler gesondert vor sich ab, alle anderen

Spiele müssen dieses Rezept auf den Ablagestapel legen. Beendet man eine Zutatensammlung vorzeitig, dürfen alle die mehr Karten als der Spieler für dieses Rezept haben, diese Sammlung auch behalten. Komplette Rezepte bringen 2 Punkte pro Karte, vorzeitig beendet 1 Punkt pro Karte.

Kartenspiel * 2-4 Spieler ab 6 Jahren * Autoren: Luisa und Francesca Cognetti und Leo Colovini * ca. 20 min * 611407

Passt! Mit Tieren

Im Spiel sind 48 beidseitig mit Tieren bedruckte Kärtchen, die auf dem Tisch ausgebreitet werden, welche Seite nach oben zeigt, ist egal. Dann nimmt sich jeder wahllos ein Kärtchen und alle suchen gleichzeitig nach dem Tier, das auf dem eigenen Kärtchen abgebildet ist. Wer das passende Tier findet, legt es so auf das Kärtchen, dass sich die beiden Tiere anschauen. Damit zeigt ein neues Tier nach oben, zu dem wieder der Partner gesucht wird usw. Wer am Ende den höchsten Stapel hat, gewinnt. Neuauflage passend zum neuen Titel „Passt mit Zahlen“

Erstauflage 1999

Such- und Sammelspiel * 2-6 Kinder ab 5 Jahren * Autor: Theora Design * ca. 30 min * 639364

Passt! Mit Zahlen

Im Spiel sind 48 beidseitig mit Zahlen bedruckte Kärtchen, die auf dem Tisch ausgebreitet werden, welche Seite nach oben zeigt, ist egal. Dann nimmt sich jeder wahllos ein Kärtchen und alle suchen gleichzeitig nach der Zahl, das auf dem eigenen Kärtchen abgebildet ist. Wer die passende Zahl findet, legt sie so auf das Kärtchen, dass sich die beiden Zahlen anschauen. Damit zeigt eine neue Zahl nach oben, zu dem wieder der Partner gesucht wird usw. Wer am Ende den höchsten Stapel hat, gewinnt. Such- und Sammelspiel * 2-6 Kinder ab 5 Jahren * Autor: Theora Design * ca. 30 min * 640964

Pipeline

Bunte Rohrleitungen werden gebaut, von einer Seite des Spielbretts zur anderen. Jeder baut seine eigene Leitung, kreuz und quer in allen drei Dimensionen über- und untereinander, die Bauteile werden nach Würfelwurf genommen, man kann auch den Gegner durch Einsetzen von Propfen blockieren. Wer zuerst

Spiele Almanach 2003

mit seiner Pipeline ausgehend vom Startpunkt den Farbbalken auf der anderen Seite erreicht, gewinnt. Bau- und Steckspiel * 2-4 Spieler ab 6 Jahren * 636028

Roll over 16

Jeder Spieler hat ein Deck von 16 Karten und versucht dieses durch Würfeln der erforderlichen Zahlen und geschicktes Tauschen mit den Mitspielern abzulegen.

Der Spieler am Zug würfelt mit 3 Würfeln und dem Tauschwürfel. Entspricht ein Würfelergbnis oder eine Kombination (Addition mehrerer Würfelwerte) dem Wert seiner obersten Karte, kann er sie ablegen. Wer seine erste Karte nicht ablegen kann, gibt die Würfel weiter. Wer ablegen konnte, kann weitergeben oder auf Risiko noch einmal würfeln, kann er mit dem zweiten Wurf jedoch nicht die oberste Karte seines Decks ablegen, endet sein Zug und er erhält eine Strafe, je nach Würfelwurf. Aktionen, die der Tauschwürfel anzeigt, werden sofort ausgeführt, man kann Decks tauschen oder muss Decks tauschen oder der Blockadechip wechselt den Besitzer. Wer die 16 ablegen konnte, gewinnt sofort.

Würfelspiel * 2-4 Spieler ab 7 Jahren * Autor: Anthony Vadasz * ca. 20 min * 636295, Österreich

Schwirr ab!

Viele bunte Fliegen setzen sich abwechselnd auf die Wiese, wenn sie ruhig sitzen, kann man sie fangen. Alle Karten kommen offen auf ihre entsprechenden Stapel, jeder Spieler hat eine Fliegenklatsche. Wer dran ist würfelt und alle vergleichen das Würfelergbnis mit den offen liegenden Karten. Passt eine Karte, wird zugeschlagen. Wer als erster auf eine Karte geklatscht hat, bekommt die Karte, jeder Spieler darf nur einmal zuklatschen. Passt keine Karte, wird auf die „Keine Fliege“ Karte geklatscht. Ist der Kartenstapel verbraucht, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

Tick...Tack...Bumm!

Ein Wortspiel mit Buchstabengruppen oder Silben auf Karten, dazu ein Spezialwürfel, der den Ort der Verwendung dieser Buchstaben im Wort angibt. Schon brennt die Zündschnur an der Bombe, und wer sie gerade in der Hand hält, wenn sie explodiert, bekommt die Buchstabenkarte der Runde, denn

weitergegeben werden darf das tickende Ei erst, wenn man ein passendes Wort gefunden hat, dann aber schnell....

Neuaufgabe 2003

Wort- und Assoziationsspiel * 3-12 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Los Rodriguez * ca. 60 min * 647 543, Österreich

Tick...Tack...Bumm! Junior

Das schnelle, vielfach ausgezeichnete Wort- und Assoziationsspiel als Junior-Variante. Das "Tick Tack Bumm" wird gestartet, niemand weiß wie lange es ticken wird. Eine Karte wird aufgedeckt. Wer das "Tick Tack Bumm" in der Hand hält, muss ein Wort nennen, das in Verbindung mit der Abbildung auf der Karte steht. Ist es richtig zuzuordnen, muss das tickende "Tick Tack Bumm" an den nächsten Spieler weitergegeben werden. Hört es mit einem "BUMM" auf zu ticken, muss derjenige Spieler, des es dabei in der Hand hält, die aufgedeckte Karte nehmen. Dann wird das "Tick Tack Bumm" wieder gestartet und die nächste Karte aufgedeckt.

Neuaufgabe 2003

Assoziationsspiel * 2-12 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Los Rodriguez * Spieldauer variabel * 647 444, Österreich

Word Slam

Spielziel ist, in der jeweiligen Kategorie möglichst schnell passende Wörter zu finden, um dadurch als Erster das Ziel zu erreichen. Die Spieler sind abwechselnd Schiedsrichter, dieser wählt eine Kategorie aus und zieht verdeckt 5 Buchstabenkarten. Dann rufen alle zur Kategorie passende Wörter, die mit dem aufgedeckten Anfangsbuchstaben beginnen. Der Schiedsrichter schlägt mit dem Hammer vor dem Spieler auf den Tisch, der als erster die passende Antwort gegeben hat. Dies ist allein die Entscheidung des Schiedsrichters! Wer den Zuschlag bekommt, darf seine Figur weiterziehen, entweder um ein Feld oder zu einem Feld gleicher Farbe wie das auf dem seine Figur steht und auf dem schon eine andere Figur steht.

Wortspiel * 2 - 6 Spieler ab 8 Jahren * 636127, Österreich, 2003

* Pin International *

Sashay

Einer der Tänzer jedes Spielers ist ein Spion und soll das Geheimzeichen über das Spielbrett befördern, ohne erwischt zu werden. Es gibt Tänzer in Verkleidung und die Meister des Maskenballs. Die Tänzer ziehen gerade aus beliebig weit, nicht diagonal und können nicht über besetzte Felder ziehen. Die Meister ziehen 1) entlang der Diagonalen, auch im Zickzack, nie über ein besetztes Feld oder sie ziehen 2) auf ein unmittelbar benachbartes freies Feld und wechseln so die Feldfarbe oder 3) sie drehen eine Pirouette und tauschen das Feld mit einem unmittelbar benachbarten Tänzer. Kann eine Figur kein freies Feld erreichen, ist sie gefangen und wird aus dem Spiel genommen. Man gewinnt, wenn man den eigenen Spion auf die gegnerische Grundlinie zieht oder den Spion des Gegners umstellt. Positionsspiel * 2 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Peter Bickel * ca. 20 min *** 04701

* Playmais *

Fun Farm

Simplees Würfelspiel mit Ereignisfeldern, der Reiz liegt darin, dass man sich aus dem Bastelmaterial Playmais vor dem Spiel selbst die Spielfiguren und Zusatzausstattung für die Spielpläne bastelt.

Würfelspiel * 2-4 Spieler * ab 6 Jahren * 30002 6

Pirate Sea

Simplees Würfelspiel mit Ereignisfeldern, der Reiz liegt darin, dass man sich aus dem Bastelmaterial Playmais vor dem Spiel selbst die Spielfiguren und Zusatzausstattung für die Spielpläne bastelt.

Würfelspiel * 2-4 Spieler * ab 6 Jahren * 30001 9

* Prestel Verlag *

Bild im Bild Azteken

Auf der Basis des bekannten Memory-Mechanismus präsentiert der Prestel Verlag mit diesem Titel aus der Reihe Prestel Kunstspiele Bild im Bild die Kunst und Kultur der geheimnisvollen Azteken in spielerischer Form. Man muss nicht

wie gewohnt zwei gleiche Bilder finden, sondern man muss zu einem Kunstwerk aus der Kultur der Azteken einen Detailausschnitt finden, und dafür braucht man nicht nur ein gutes Gedächtnis, sondern auch ein gutes Auge. Beschreibungen der Kunstwerke sind beigefügt.

Merkspiel mit Kunstthema * Serie: Prestel Kunstspiel * 2-6 Spieler ab 6 Jahren * Autor: Jürgen Tesch * 01015 1, Prestel, Deutschland, 2003

Das Prestel Kinder Kunstspiel

Puzzleteile und Bildausschnitte werden in die einzelnen Fächer verteilt, die Bildkarten verdeckt bereit gelegt. Jeder Spieler hat einen Puzzlerahmen. Wer dran ist, dreht die Scheibe, der sichtbare Ausschnitt bestimmt die Aktion. Bei Seerose geht es um eine Bildkarte und Beantwortung einer Frage. Bei Wiese geht es um Bildausschnitte auf offen liegenden Bildkarten und bei Sonnenblume gibt es Aktionen, die die Positionen der Fächer verändern und die Puzzles der Spieler vertauschen. Für richtige Antworten bekommt man Puzzleteile, wer zuerst sein Puzzle fertig hat, gewinnt.

Zuordnungsspiel * 2-5 Kinder ab 8 Jahren * Autoren: Katrin Tesch und Thomas Fackler * 0 1021 2

Kunstbox

Mit Kunstbox legt Prestel ein neues Spiel der Serie Prestel Kunstspiel vor. Die Kunstbox enthält 30 Reproduktionen berühmter Gemälde, die Spieler sehen nur Bildausschnitte und versuchen, durch Betrachten, Kombinieren und Diskutieren Informationen über die Bilder und deren Inhalt herauszufinden. Aber in vielen Gemälden sind Details enthalten, die dort nicht hingehören. Man punktet für Informationen zum Bild, Entdecken der Fälschungen und Vermarktung des Wissens. Wer nach 3 freigelegten Bildern die meisten Punkte hat, gewinnt.

Kunstspiel * 2-5 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Gerhard Grubbe * 01016 8

* Queen Games *

Alhambra

Die besten Bautrupps aus Europa und Arabien wollen ihre Kunst unter Beweis stellen und eine Alhambra bauen. 4 Gebäudeteile

stehen im Bauhof zur Verfügung, jedem Spieler werden Geldkarten bis zum Wert 20 oder darüber zugeteilt, 4 Geldkarten liegen offen neben dem Bauhof. Das Restgeld wird in 5 Stapel geteilt, in den 2. und 4. werden Wertungskarten eingelegt und die Stapel dann übereinander gelegt. Der Spieler am Zug kann entweder Geld nehmen, Gebäudeplättchen kaufen und platzieren oder die eigene Alhambra umbauen. Bei Kauf gibt es kein Wechselgeld, wer den Kaufpreis passend hat, kommt noch mal dran. Bei den Wertungen punktet man für die meisten Plättchen einer Sorte und das längste Stück der Außenmauer. Wer am Ende die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt.

Legespiel mit Bauhema * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Dirk Henn* ca. 60 min * 6026

Der Palast von Alhambra

Neuaufgabe von Alhambra mit geändertem Namen und geändertem Schachteinsatz, Symbol „Spiel des Jahres 2003“ auf der Schachtel Unter dem Namen „Alhambra“ Spiel des Jahres 2003

Legespiel mit Bauhema * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Dirk Henn* ca. 60 min * 6026

Industria

Von der Tongrube bis zum Roboterwerk steuert man seine Dynastie erfolgreich durch 5 Epochen. Man sollte als Auktionator möglichst clever Fabriken und Technologien versteigern, das bringt einerseits Geld und sichert andererseits die lukrativsten Stücke. Der Aufbau des Imperiums muss gut geplant sein, denn Geld ist knapp in diesem Spiel. Eine Spielrunde besteht aus den Phasen Einnahmen, neue Kärtchen aufdecken, Kärtchen versteigern, Bauen/Kärtchen auslegen – dabei kann man Punkte bekommen – und manchmal Epochenwechsel. Am Ende gibt es Siegpunkte für bestimmte Kombinationen mit Fabriken und Technologien sowie für Bonuskärtchen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Wirtschaftsspiel * 3-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Michael Schacht * ca. 90 min * 6028

Lucky Loop

Mit Looping und Turn, Dive und Roll sind vier Flugprogramme zu absolvieren. Jeder Spieler legt al-

lein fest, wie anspruchsvoll sein Programm ist. Jede Figur wird als Karte ausgespielt, der Wert muss erwürfelt werden. Jeder hat 6 Karten auf der Hand und muss in seinem Zug Karten tauschen oder eine Flugvorführung machen. Für eine Vorführung legt man Handkarten aus. Dann hat man drei Würfelrunden mit 6 Würfeln, in jeder Würfelrunde muss genau eine Flugkarte erfüllt werden. Wer das schafft, bekommt die Summe der Punkte pro Karte und einen Punkt pro übrig gebliebenem Würfel. Nach 4 Programmen fliegt man eine Kür aus 3-6 Karten mit mindestens 25 Punkten, am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Würfelspiel mit Flugthema * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Karsten Hartwig und Wolfgang Panning * ca. 90 min * 6027

* Ravensburger *

Affentempel

24 lang verschollene Affenstatuen sind im Dschungeltempel gefunden worden, aber die Kammern des Tempels sind durch große Felsenräder versperrt. Die Spieler helfen dem Forscher die Kammern zu öffnen und erhalten dafür einen Anteil an der Belohnung. Wer die Affen genau nach den Auftragskarten der Museen sammeln kann, wird zusätzlich belohnt. Hat ein Spieler 5-8 Auftragskarten vor sich liegen, gewinnt, wer die meisten Goldstücke hat. Wer dran ist, würfelt und zieht den Forscher im Innenhof weiter und versucht dann, die Kammer zu öffnen und sagt an wie oft er das Felsenrad um einen Markierungsstrich weiterdrehen möchte. Senkt sich das Felsenrad dabei in den Boden, ist die Kammer offen und der Spieler nimmt sich eine Affenstatue, aber immer von links nach rechts, und die offen liegende Auftragskarte. Der Affe kommt auf das Feld das der Anzahl Drehungen entspricht, die der Spieler angesagt hat, und ist auch dementsprechend viel wert, je weniger Drehungen, desto mehr Wert. Dann wird die Kammer wieder verschlossen und eine Karte umgedreht. Ist es eine Fluchkarte, beginnt eine Extrarunde nach genauen Regeln – wer als erster eine Kammer öffnet, den trifft der Fluch und er muss die Karte nehmen, die am Ende ein Goldstück kostet. Mit Schicksalsstäben kann man zusätz-

liche Schritte für den Forscher oder zusätzliche Drehungen kaufen.

Lauf- und Sammelspiel * 2-4 Spieler ab 7 Jahren * Autor: Gunter Baars * 26 319 6

Ali Baba Junior

Mitbring-Variante von Ali Baba, das Spielprinzip bleibt erhalten – man dreht die Schlösser so lange, bis das gesuchte Motiv in allen Schlössern zu sehen ist. In dieser Junior-Variante gibt es keine Aufgabenkarten, sondern die Spieler einigen sich für die erste Runde auf das Motiv, das gefunden werden soll. Wer dran ist, dreht ein Schloss ein oder zwei Positionen weiter, erscheint das gesuchte Motiv, darf ein weiteres Schloss drehen usw. bis er entweder ein falsches Motiv findet oder freiwillig aufhört. Wer das 6. Schloss richtig einstellt, darf die Schatztruhe öffnen und sich eine Schatzkarte als Belohnung nehmen. Deren Motiv ist das gesuchte Motiv für die nächste Runde. Wer am Ende die meisten Punkte auf seinen Schatzkarten hat, gewinnt. Merk- und Sammelspiel * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Gunter Baars * 23138 6

Bingo

Im Spiel sind 6 Legetafeln und 24 Bildkärtchen, die einzelnen Bildkärtchen werden verdeckt hingelegt und einzeln aufgedeckt, jeder sucht auf seiner Legetafel, ob das aufgedeckte Motiv darauf zu sehen ist. Wenn ja, legt er einen Chip seiner Farbe darauf ab. Wer zuerst drei Chips in einer Reihe hat und Bingo ruft, gewinnt. Die Reihe kann senkrecht, waagrecht oder diagonal verlaufen.

Legespiel * 2-6 Spieler von 3-6 Jahren * 21 671 0

Bakerstreet

Zwei clevere Detektive versuchen im nebligen London einander zu übertrumpfen und den Kriminalfall als erster zu lösen. Es gewinnt, wer zuerst 7 Beweiskarten mit aufeinander folgenden Buchstaben gesammelt hat. Jeder Spieler hat 30 Detektivkarten seiner Farbe als verdeckten Stapel vor sich und nimmt 3 Karten davon auf die Hand, die 40 Beweiskarten werden in 5 Stapeln verdeckt ausgelegt. Jeder Spielzug besteht aus Handkarte anlegen, Handkarte ergänzen und Gebot abgeben, wie hoch die Summe der sechs Handkarten bei-

der Spieler sei. Wer dran ist muss einen Spielzug ausführen oder das Gebot des Gegners anzweifeln. Dies beendet die laufende Runde, es wird gewertet, nun gelten die Symbole auf den Karten. Der Gewinner der Auswertung darf sich alle Beweiskarten eines Stapels anschauen und sich eine Karten nehmen.

Kartenspiel * Serie: Fun for 2 * 2 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Marcel André Casasola Merkle * 27 146 7

Chaos in der Geisterbahn

Die Geisterbahn ist kaputt und die Spieler sollen sie wieder in Gang setzen. Jeder beginnt am Startfeld mit seiner Figur, die oberste Bauplankarte zeigt, wo die vier lila Zahnräder eingesetzt werden und wo die Gespenster sitzen. Das Rad ohne Gespenst ist das Drehzahnrad der Runde. Dann wird reihum gewürfelt, bei einem Zahnrad ein entsprechendes Rad aufgesteckt oder versetzt. Bei Drehpfeil versucht man die Geisterbahn zu starten, bei Fledermaus ist der Nächste dran. Wer glaubt die Geisterbahn repariert zu haben dreht das lila Rad sofort ohne würfeln nach dem Einsetzen eines Zahnrads – drehen sich alle 3 Gespenster, zieht die eigene Figur 4 Felder weiter. Gespenster und Zahnräder werden abgeräumt und nach der nächsten Bauplankarte neu eingesetzt. Wer als erster im Ziel ist, gewinnt.

Setz- und Positionsspiel * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Gunter Baars * 21 677 2

Chupa Doo

Partyspiel in Zusammenarbeit mit dem Lollies-Label „Chupa Cups“ – ein Spieler hat den Ballfänger umgeschnallt, die anderen versuchen reihum bis zu drei Bälle in den Ballfänger zu werfen – für jeden gelungenen Wurf erspielt man sich eine Partykarte, die dann umgehend ausgeführt wird. Die Aufgaben sind je nach Farbe unterschiedlich gestaltet, manchmal Denksport, manchmal verrückte Action-Aufgaben, manchmal Geschicklichkeit, allein, zu zweit, das Spektrum ist groß. Für gelöste Aufgaben gibt es einen Punkt, wer bei Spielende die meisten Punkte hat gewinnt.

Partyspiel * 3-8 Spieler ab 14 Jahren * 20 106 8 8

Crazy Chiken

Die Spieler sammeln verrückte Hühner, schon zwei gleiche Karten kann man vor sich auslegen. Legt allerdings der Gegner mehr Karten ab, kann man das verrückte Federvieh auch wieder verlieren. Jeder Spieler beginnt mit 3 Karten, der Rest bildet 2 Nachziehstapel. Der Spieler am Zug nimmt 2 neue Karten von 2 verschiedenen Stapeln – Ablage- oder Nachziehstapel – auf und muss danach entweder Karten auslegen oder eine Karte abwerfen. Beim Karten auslegen gilt: mindestens 2 Karten, pro Zug nur Karten einer Art, und mehr Karten einer Art als der Gegner schon ausliegen hat, dieser muss dann seine Karten abwerfen. Liegen 6 Arten vor einem Spieler oder insgesamt alle 9 Arten oder es gibt nur noch einen Nachziehstapel, wird gewertet, jeder schreibt sich den Wert seiner ausliegenden Hühnerarten gut. Nach 4 Durchgängen gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Kartenspiel * Serie: Fun for 2 * 2 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Michael Schacht * 27 145 0

Crazy Puzzle

500 Teile klingt nicht viel für den ambitionierten Puzzelfan, aber die 500 Teile haben es in sich – sie sind nämlich beidseitig bedruckt und das noch dazu mit ähnlichen Motiven in fast identischer Farbstellung – da hat man einiges zu tun, um sich für die richtige Seite zu entscheiden. Legespiel * 1 oder mehr Spieler * ohne Altersangabe* 15963 5

Die Nacht der Vampire

Die Vampirjäger versuchen, die Vampire mit Knoblauch zu vertreiben und bekommen dafür Punkte, am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Die Vampire werden laut Vorgabe aufgestellt, ebenso die Gäste, jeder Spieler beginnt mit 3 Jagdkarten. Wer dran ist kann entweder einen Vampirjäger ziehen und anschließend Vampire bewegen, Jagdkarten aufnehmen und Vampire bewegen oder Vampire bewegen und Knoblauchknolle werfen. Für den Wurf kann er 0-6 Jagdkarten einsetzen, diese werden einzeln aufgedeckt und ausgeführt. Wer einen Vampir trifft, hat ihn verjagt und nimmt ihn an sich, auch einen Sarg aus der Spalte, so noch vorhanden. Verjagte Vampire werden laut Regel ersetzt, das Spiel endet wenn der Graf getroffen und verjagt ist.

Positionsspiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Wolfgang Kramer und Horst-Rainer Rösner* 26 321 9

Disney Disney's

The Jungle Book 2 Domino

Domino mit Motiven aus dem Disney Film Jungle Book 2, Die Regeln entsprechen denen des üblichen Domino.

Legespiel * 2-6 Spieler von 3-6 Jahren * 23 164 5

Disney Pixar

Finding Nemo Memory

Domino mit Motiven aus dem Disney Film Finding Nemo. Die Regeln entsprechen denen des üblichen Memory – 72 Karten, 2 aufdecken, bei 2 gleichen Karten diese nehmen und 2 weitere aufdecken. Bei 2 ungleichen Karten beide wieder zurücklegen, der nächste ist am Zug.

Legespiel * 2-6 Spieler von 3-6 Jahren * 21 708 3

Disney Pixar Finding Nemo Nemo's Aquarium

Angelspiel mit Motiven aus dem Disneyfilm "Finding Nemo" Geschicklichkeitsspiel * 2-4 Spieler von 4-8 Jahren * 21 707 6

Disney Princess Finde Fix!

Die schönen Heldinnen aus den Disneyfilmen brauchen Hilfe! Arielle, Schneewittchen, Aschenputtel und Belle haben ihre Schätze verloren! Nicht ur Haarmaschen, Schuhe, und Schmuckstücke sind durcheinander geraten, sondern auch ihre kleinen Freunde.

Die Schatzkärtchen liegen verdeckt in der Mitte, jeder Spieler hat eine Legetafel. Die Kärtchen werden einzeln umgedreht, wer das Motiv auf seiner Tafel entdeckt, hebt die Hand und nimmt es zu sich. Wer alle 8 Karten gefunden hat, gewinnt. Variante mit Merkmechanismus. Such- und Merkspiel * 1-4 Spieler von 3 ½ bis 8 Jahren * 21 684 0

Disney Princess Memory

Der Klassiker der Kinderspiele kombiniert mit den Klassikern der Kinderfilme – all die schönen Heldinnen aus den Disneyfilmen bei all ihren Abenteuern begegnen uns in diesem Spiel – Beauty, Arielle, Cinderella, Schneewittchen, schön, vertraut und sicher ein großer Spielanreiz für alle kleinen Freunde von Disney's Schönheiten. Merkspiel * 2-8 Spieler ab 4 Jahren

* 21 649 9

Disney Winnie the Pooh

Domino

Im Spiel sind 28 Dominokarten, jede mit jeweils zwei Motiven aus Disney's Winnie the Pooh. Damit spielt man nun ein ganz normales Domino, jeder beginnt mit 4,6 oder 8 Karten je nach Spieleranzahl. Der Spieler am Zug legt an Anfang oder Ende der Reihe eine Karte mit passendem Motiv, hat er keine passende Karte, muss er eine vom Stapel nachnehmen.

Legespiel * 2-6 Spieler von 3-6 Jahren * 21 658 7

Disney Winnie the Pooh Lotto

Im Spiel sind 4 Legetafeln und 36 Bildkärtchen, alle mit Motiven aus Disney's Winnie the Pooh. Mit diesen Tafeln und Bildkärtchen kann man nun das ganz normale Bilderlotto spielen oder auch Gedächtnislotto – man schaut sich seine Bildtafel genau an und dreht sie dann um. Nun werden die Bilder einzeln aufgedeckt und wer glaubt, dass es auf seiner Tafel zu sehen ist, meldet sich und legt es neben seine Tafel. Melden sich 2 Spieler, wird es zurückgelegt, meldet sich niemand, kommt das Bild in die Schachtel. Sind alle Kärtchen aufgedeckt, wird kontrolliert, wer die meisten passenden Kärtchen für seine Legetafel gesammelt hat, gewinnt.

Legespiel * 1-4 Spieler von 3.5-6 Jahren * 24 657 1

Disney Winnie the Pooh Pooh's Ballons

Im 1000 Morgenwald sind Ferkel die Luftballons davon geflogen und Tigger, I-aaah und Ruh mit Winnie helfen Ferkel, die Ballons wieder einzufangen. Es wird reihum gewürfelt, je nach erwürfelter Farbe nimmt man sich einen entsprechenden Farbpunkt und legt ihn auf seine Tafel. Wird eine Farbe erwürfelt, die der Spieler schon hat, geht er in dieser Runde leer aus. Wer zuerst alle Farbpunkte auf seinen Ballons liegen hat, gewinnt das Spiel.

Legespiel * 2-4 Spieler von 3-6 Jahren * 21 675 8

Disney Winnie Pooh Pooh's Hunny Pots

Die Spieler laufen mit Winnie Pooh und seinen Freunden durch den 100 Morgen Wald und versuchen, in ihrem Honigtopf als erster alle

Chips einer Farbe zu sammeln. Wer dran ist würfelt und zieht hat je nach Feld verschiedene Möglichkeiten: Bei Pohn kann man einen Honigchip aufdecken und nehmen, wenn er passt, auf einem Honigtopf zieht man aufs nächste Pooh-Feld, bei Ferkel tauscht man seinen Honigtopf mit einem Mitspieler. Trifft man Tigger, verliert man einen Honigchip und I-Aah muss mit einem ebensolchen Ruf aufgemuntert werden. Wer als erster alle Chips beisammen hat, gewinnt.

Lauf- und Sammelspiel * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * 21 670 3, Ravensburger, Deutschland, 2003

Domino

Mit extra großen Bildkärtchen wird hier Domino gespielt, die Illustrationen zeigen lustige und interessante Abenteuer im Dschungel, einen Elefanten waschen, Sackhüpfen in Begleitung von Kängurus, Paddeln auf einem Krokodil, lustig für kleine Kinder und auch gleich als Anregung für Geschichten und Gespräche über Tiere, Abenteuer und den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Gespielt wird nach dem bekannten Prinzip – man legt gleiche Motive aneinander, wer seine Karten zuerst ablegen konnte gewinnt, wer nicht anlegen kann, muss eine Karte aus dem Vorrat nachziehen.

Legespiel * 2-6 Spieler von 3-6 Jahren * 21 672 0

Dschungel-Parade

Die Elefanten müssen sich zur Parade für die Dschungel-Olympiade aufstellen, jeder Spieler muss seine eigene Farbreihenfolge erreichen, wer schafft es am schnellsten?

Der Spieler am Zug würfelt mit 2 Farbwürfeln, wer eine der beiden Farben auf seinem Paradeplatz an erster Stelle und leer hat, stellt einen entsprechenden Elefanten auf dieses Feld – auf die ersten beiden Felder einen großen Elefanten, danach die kleinen – wer als Erster seine Parade vervollständigt hat, gewinnt.

Positionsspiel * Serie: beleduc * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Autoren: Peter J. Mitchell und Robert W. Mitchell * ca. 15 min * 22 619 1

Duo

Im Spiel sind Karten mit drei Merkmalen, Farbe, Symbol und Zahl. Jeder Spieler hat 7 Handkarten, der

Rest ist Nachziehstapel. 2 Karten werden aufgedeckt, der Spieler am Zug kann auf eine der beiden Karten bzw. danach Stapel ablegen, so lange 2 von drei Merkmalen der neuen Karte mit der vorher gelegten Karte übereinstimmen. Für die Joker muss ein Merkmal übereinstimmen, wer nicht legen kann oder will, zieht eine Karte nach. Wer keine Karten mehr hat, bekommt die Anzahl der den anderen Spielern verbliebenen Karten gutgeschrieben, wer als erster die vorgegebene Anzahl Punkte erreicht, gewinnt.

Kartenablespiel * 2-6 Spieler ab 6 Jahren * Autor: Maureen Hiron * 20 768 8

Eichhörnchen, pass auf!

Die Spieler sollen dem Eichhörnchen helfen, eine Nuss nach Hause zu transportieren – man muss also das Eichhörnchen den Baum hoch und wieder runter jonglieren, ohne dass es seine Nuss verliert. Dazu zieht man nach Bedarf an den Enden der Schnur. Beim Spiel zu zweit ist der andere dran, wenn die Kugel in eines der Löcher fällt, es gewinnt, wer es zuerst schafft, das Eichhörnchen mit der Nuss hoch und wieder hinunter klettern zu lassen.

Geschicklichkeitsspiel * Serie: beleduc * 1-2 Spieler ab 4 Jahren * ca. 15 min * 22 605 4

Erstes Englisch

Für die ersten Gehversuche in der englischen Sprache kann man mit den 36 Bildkärtchen Lotto oder Memory oder Bingo spielen, dabei die Aussprache kontrollieren, so man möchte, und ansonsten eben einfach die gewohnten Klassiker spielen und mit dem Grundvokabular vertraut werden. Die Begleitung durch einen Erwachsenen, der Englisch spricht, ist von Vorteil. Die Illustrationen sind kindgerecht und interessant, die Spielprinzipien vertraut genug, dass man nicht abgelenkt ist.

Lege- und Lernspiel * 2-6 Spieler von 5-8 Jahren * 24 035 0

Erstes Schreibspiel

Ein Buchstaben des Alphabets dient als Reisetrecke für das ABC-Mobil, dazu gibt es auf der Buchstabenkarte noch einen Fahrplan, der angibt, in welcher Reihenfolge die Stationen absolviert werden müssen. Dabei haben die Buchstaben prinzipiell kei-

ne Stationen in den Rundungen, beim O sind die beiden Stationen oben platziert, damit man sie überhaupt unterbringt. Auf dieser Basis gibt es mehrere Spielvarianten für ein oder mehrere Kinder, man kann auch ganze Wörter legen und bereisen.

Lernspiel * 1-4 Spieler von 5-7 Jahren * Autor: Kai Haferkamp * 24 029 6

Feuerschlucker

Feuerschlucker, Wahrsagerinnen und anderes Zirkusvolk ist in der Stadt, aber die Zuschauer wissen noch nicht, wem sie sich zuwenden werden, wer kann die meisten Zuschauer anlocken? Jeder beginnt mit 5 Karten, wer dran ist spielt eine Karte, bei Clowns auch mehrere, offen auf seinen Stapel aus und zieht nach. Es ist immer nur die oberste Karte jedes Stapels sichtbar. Zahlenkarten geben die Zuschauer an und man bekommt entsprechend viele, die man auslegt, entweder vom Vorrat oder von einem Mitspieler. Die Sonderkarten bringen oder kosten Zuschauer. Ist der letzte Zuschauer vergeben, notieren alle ihre Anzahl und nach drei Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Zuschauern.

Kartenspiel- und Sammelspiel * 3-5 Spieler ab 7 Jahren * Autor: Reiner Knizia * 20 765 7

Flinke Flosse

Das Meer ist voller bunte Fische und wer am schnellsten reagiert und auf die richtige Karte klatscht, kann gewinnen – wer dran ist wirft 6 Würfel und dann zählen alle die Fische auf den Würfeloberseiten und suchen die beiden Fischkärtchen mit derselben Anzahl Fische – wer es gefunden hat, klatscht mit der Hand drauf. Sind die beiden Kärtchen gefunden, werden sie umgedreht – wer hat ein Netz ohne Loch und damit die Fische gefangen? Derjenige bekommt einen Glitzerfisch, alles wird wieder umgedreht und die nächste Runde beginnt. Wer zuerst 3 Glitzerfische hat, gewinnt.

Reaktionsspiel * 2-4 Spieler ab 6 Jahren * Autor: Heinz Meister * 23 140 9

Frosch-Rallye

Jeder Spieler hat einen Frosch, gemeinsam werden eine Start- und eine Ziellinie bestimmt, die Beine der Frösche werden nach vorne und hinten ausgelegt. Reihum wird gewürfelt, bei Blau und Grün hält

man die entsprechende Perle fest und zieht den Frosch vorwärts, bis die Schnur straff ist, dann legt man die Beine wieder gleichmäßig aus. Bei Rot und Gelb hüpft der Frosch dementsprechend nach hinten.

Bei „Frosch“ wählt man blau oder grün und würfelt noch einmal, beim Auto setzt man aus. Der erste Frosch über der Ziellinie gewinnt.

Positionsspiel * Serie: beleduc * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Autor: Reinhold Wittig * ca. 15 min * 22 601 6

Gelini Pachisi

Die Gelinis sind witzige kleine Kerle, die entfernt an Teddybären erinnern, und Pachisi ist eines der ältesten Spiele der Welt, manche meinen sogar es sei die Urform der meisten Brett- und Würfelspiele. Heute kennt man es bei uns unter dem Namen „Mensch ärgere Dich nicht“. Wenn man nun Pachisi und die Gelinis kombiniert, bekommt man das bekannte Würfelspiel in neuem Kleid und in handlicher Verpackung. Der Plan wird aus Einzelteilen zusammengepuzzelt und dann machen sich die kleinen bunten Gelinis wie gewohnt auf die Reise rund ums Spielbrett.

Würfelspiel * 2-4 Spieler ab 6 Jahren * 23 156 0, Ravensburger

Hexenküche

Die Hexen brauchen noch je 7 Fliegenpilze für ihren Zaubertrank, aber sie sind nur wirksam, wenn sie auf der Farbe stehen, die der Würfel anzeigt – also gut merken, welcher Pilz auf welcher Farbe steht. Alle Pilze werden in den Vertiefungen verteilt, wer dran ist würfelt und hebt einen Pilz hoch. Scheint im Loch die gewürfelte Farbe auf, darf man den Pilz nehmen und in den eigenen Hexenkessel stellen – wenn nicht, stellt man ihn zurück und der nächste ist dran. Wer zuerst alle 7 Pilze im Kessel hat, gewinnt.

Farbmerkspiel * Serie: beleduc * 2-4 Kinder von 4-8 Jahren * ca. 15 min * 22 613 9

Junior Pictolino

In vier Legetafeln sind Plätze für die Spielsteine ausgespart, die mit den entsprechenden Motiven beklebt wurden. In verschiedenen Spielvarianten für 1 oder auch 2-4 Kinder kann man nun die Steine in die Bildtafeln einsetzen, mit einfacher Zuordnung und Benennung oder auch in einer Memory-Variante.

Kleinstkinderspiel * 1-4 Spieler ab 2 Jahren * Idee: Alexandra Cordes und Wolfgang Blüher * 24 036 4

Kalle Kängu

Die Kängurus wollen so schnell wie möglich zum Eiswagen, weil es am Spielplatz so heiß ist. Die Wegfelder werden zwischen Spielplatz und Eiswagen ausgelegt, alle Känguruhs starten am Spielplatz. Wer dran ist würfelt und zieht das entsprechende Känguru, entweder das Känguru der gewürfelten Farbe auf das nächste freie Feld oder das letzte Känguru auf das nächste freie Feld oder mit dem vordersten Känguru ein Feld zurück. Pro Wegfeld darf immer nur ein Känguru stehen. Wer den Farbchip des Kängurus besitzt, das zuerst beim Eiswagen ankommt, hat gewonnen.

Laufspiel * 2-4 Spieler von 4-10 Jahren * Autor: Reiner Knizia * 23 139 3

Kinder der Welt

Sechs Kinder von den Sechs Kontinenten dieser Erde, gekleidet in wunderschöne typische Gewänder, machen sich auf den Weg um die Welt zu erkunden. Pandabären in Asien, Affenbrotbäume in Afrika, zu den Treffen mit anderen Kindern bringt jedes Püppchen Postkarten mit, um sie zu verschenken und so den anderen Kindern ihre Heimat nahe zu bringen und so viel voneinander und über unsere Erde zu lernen. Man würfelt, zieht und wenn der Zug auf einem Feld mit einem anderen Püppchen endet, darf man eine Postkarte verschenken. Wer zuerst alle seine Postkarten verschenkt hat, gewinnt.

Lauf- und Würfelspiel * Serie: beleduc * 2-5 Kinder von 5-8 Jahren * ca. 15 min * 22 615 3

Kinato

In der neuen eleganten Serie der luxuriösen Beschäftigungsspiele aus dem Hause Ravensburger erscheint heuer auch Kinato – schwarz-weiß, harmlos ausschauend, flache Dreiecke an beweglichen Gelenken aneinandergereiht, aber durch einen raffinierten Mechanismus in jeder Position zu stabilisieren. Und aus dieser Dreiecks-kette kann man nun wunderschöne dreidimensionale Gebilde formen, sich selber Vorgaben setzen und zu erfüllen versuchen, die Dreiecke dichtest möglich packen oder sogar versuchen, sie nach Farben zu sortieren.

Geduldsspiel * 1 Spieler ab 8 Jahren
* 15 962 8

King Arthur

Wer das Schwert aus dem Felsen zieht, wird Englands neuer König, dazu braucht er je nach Spielvariante 30 oder 40 Siegpunkte und 2 oder 3 Ausrüstungsgegenstände. All dies findet er in den Dörfern, Burgen, Türmen, Märkten und sonstigen Schauplätzen auf dem Spielplan, die er mit seiner Figur besucht. Eine elektronische Steuereinheit wird durch Berühren der Figur und der Aktions-Flächen aktiviert und gibt über eine von 47 neutralen Spielfiguren Spielsituationen vor, der Spieler entscheidet wieder mittels Berührung, wie er darauf reagiert. Die Steuereinheit merkt sich Standort, Punktestand und Aktionen der Figur und reagiert darauf.

Abenteuerspiel mit
Fantasyelementen und elektronischer Steuereinheit * 2-4 Spieler
ab 8 Jahren * Autor: Reiner Knizia
* 26 265 6

Komm mit ins Spieleland

Spielziel ist, mit seiner Spielfigur möglichst lange im Spieleland zu bleiben. Wer als Letzter den Ausgang erreicht, gewinnt. Wer dran ist würfelt und zieht und nimmt sich die zum Feld gehörige Karte. Diese Karten helfen während des Spiels, langsamer voran zu kommen, denn wer Karten hat, kann sich entscheiden ob er würfelt oder eine Karte einsetzt. Zieht man aufgrund der Karten rückwärts, darf man auf dem Zielfeld keine Karte aufnehmen.

Lauf- und Würfelspiel * 2-6 Spieler
ab 5 Jahren * Autor: Ralf-Peter Piecha
* 21 706 9

Logofix

50 verschiedene Motive auf den Spielsteinen können zu den verschiedensten Spielen verwendet werden, z.B. die Kinder nehmen reihum Motive und wenn sie 3 beisammen haben, erklären sie, was die Motive gemeinsam haben. Oder man versteckt einen Chip unter einem Motiv und die Spieler stellen Fragen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden, man kann auch die laut Antwort nicht passenden Motive wegnehmen. Wer den Chip durch geschicktes Fragen findet, bekommt ihn, wenn alle Spieler je 2 Chips versteckt haben, gewinnt, wer die meisten Chips ge-

funden hat.

Suchspiel * 2-6 Spieler ab 6 Jahren
* Autor: Haim Shafir * 24 028 9

Max Mäuseschreck

Die Mäuse feiern ein Fest am großen Käse, sie klettern Leitern hoch und rutschen durch die Löcher wieder runter, genießen den guten Käse und sammeln ganz viele Käsecken. Aber Max Mäuseschreck ist auch noch da und wer sich erschrecken lässt hat die Käsestücke wieder verloren. Die Mäuse beginnen oben auf dem Käse und fallen durch das Loch, das Feld auf dem sie landen ist das Startfeld. Dann wird gewürfelt und die Maus gezogen und die entsprechende Aktion ausgeführt – Käse nehmen, Käse abgeben, Max versetzen, auf den Käse klettern und runterrutschen. Nach jedem Mäusezug wird Max versetzt. Trifft er eine Maus, gibt diese eine Käsecke ab. Wer 5 Käsecken gesammelt hat, gewinnt.

Action- und Sammelspiel * 2-4 Spieler
von 4-8 Jahren * Lizenz: Seven Towns * 21 678 9

Nur Eingeweichte sehen Behind

11 von 299 Karten im Booster Behind ist als Mischung von Rollenspiel, Table Top und Sammelkartenspiel angelegt, Vampire, Werwölfe, Geister und Menschliche Organisationen rivalisieren um Ehre, Einfluss und Freiheit. Die Regeln enthalten auch vorgegebene Szenarien, die Spieler können auch eigene erfinden, das Tabletop-Szenario wird mit den Charakter- und Gelände-chips gestaltet.

Sammelkartenspiel * Label: fishtank
* 2 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Sebastian Jakob und Michael Palm
* 20 005 4

Nur Eingeweichte sehen Behind Schwestern vs. Vampire

2 x 40 von 299 Karten in vorsortiertem Starterdeck für 2 Spieler Schwestern vs. Vampire enthält 2x40 Karten, 25 Charakterchips und 8 Gelände-chips
Booster mit 11 Karten
Sammelkartenspiel * Label: fishtank
* 2 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Sebastian Jakob und Michael Palm
* 20 001 6

Nur Eingeweichte sehen Behind Werwölfe

1 x 40 von 299 Karten in vorsortiertem Starterdeck für 1 Spieler

Werwölfe enthält 40 Karten, 10 Charakterchips und 1 seltenen Gelände-chips

Sammelkartenspiel * Label: fishtank
* 2 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Sebastian Jakob und Michael Palm
* 20 002 3

Nur Eingeweichte sehen Behind Geister

1 x 40 von 299 Karten in vorsortiertem Starterdeck für 1 Spieler
Geister enthält 40 Karten, 10 Charakterchips und 1 seltenen Gelände-chips
Sammelkartenspiel * Label: fishtank
* 2 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Sebastian Jakob und Michael Palm
* 20 003 0

Nur Eingeweichte sehen Behind Tempelritter

1 x 40 von 299 Karten in vorsortiertem Starterdeck für 1 Spieler
Tempelritter enthält 40 Karten, 10 Charakterchips und 1 seltenen Gelände-chips
Booster mit 11 Karten
Sammelkartenspiel * Label: fishtank
* 2 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Sebastian Jakob und Michael Palm
* 20 004 7

Memo Street

Jeder Spieler bekommt eine Legetafel mit Zahlenfeldern. Im oberen Abschnitt sind es drei gleiche Zahlen pro Reihe, im unteren Abschnitt Straßen und andere Kombination. Der Spieler am Zug dreht drei Zahlenplättchen um, eines davon muss er mindestens anlegen. Eine Reihe, in die etwas gelegt wurde, ist damit tabu, man darf nichts mehr dazulegen. Joker können eingesetzt werden, für 42 oder mehr Punkte im oberen Abschnitt gibt es 20 Punkte Bonus, für 3 gleiche Zahlen im unteren Abschnitt 30 Punkte Bonus. Die Zahlen im oberen Abschnitt zählen ihren Wert. Die nicht verwerteten Plättchen werden wieder umgedreht.

Merk- und Legespiel * 2-4 Spieler
ab 8 Jahren * Autor: Reiner Knizia
* 27 218 1

Raupenrennen

4 Raupenkinder machen ein Wettrennen durch den Garten, wer bringt seine Raupe zuerst ins Ziel? Wer dran ist, würfelt mit dem Farbwürfel und zieht auf ein Feld der erwürfelten Farbe, das Hinterteil der Raupe wird festgehalten und dann das Vorderteil auf

ein erreichbares Feld gesetzt, gerade oder diagonal, das Hinterteil kommt dann dahinter oder neben den Kopf. Wird die Raupe gewürfelt, kann man auf ein beliebiges Feld ziehen. In einer Variante muss man auch das Hinterteil mit Farbwürfelwurf nachziehen.

Rennspiel * Serie: beleduc * 2-4 Spieler
ab 3 Jahren * Autoren: Meike Massholder und Marco Gutmayer * ca. 15 min * 22 617 7

Richelieu und die Königin

Die Spieler vertreten Kardinal Richelieu oder Königin Maria Medici von Frankreich und bemühen sich, den größten Teil Frankreichs unter ihren Einfluss zu bringen, d.h. möglichst viele Wappen und Symbol-Mehrheiten zu bekommen um dafür Machtpunkte zu erhalten. Die 48 Karten werden offen in 4 Reihen ausgelegt, 8 davon werden lt. Vorgabe mit Plättchen belegt, gezogen wird abwechselnd. Wer dran ist, muss eine und darf höchstens 2 Karten aus der Auslage nehmen und vor sich ablegen – die Karten müssen links oder rechts außen liegen, 2 Karten müssen die gleiche Farbe und dürfen nicht mehr als 2 Wappen haben. Die Karten werden getrennt nach Farben ausgelegt. Danach darf der Spieler einen Besitzmarker auf eine Karte der Auslage legen, auch auf eine mit Plättchen, aber eine ohne anderen Marker. Will man eine solche Karte nehmen, zahlt man dafür einen eigenen Marker. Plättchen auf Karten behält man sich, sie werden entweder im Spiel eingesetzt oder am Ende abgerechnet. Sind alle Karten aufgenommen, wird gewertet, wer die meisten Machtpunkte hat gewinnt.

Umarbeitung von „Kardinal & König Das Kartenspiel“, Spiele aus Timbuktu, 2001

Kartenspiel * Serie: Fun for 2 * 2 Spieler
ab 12 Jahren * Autor: Michael Schacht * 27 144 3

Scotland Yard

Auflage in der Blechdose zum Jubiläum 20 Jahre Scotland Yard.
Detektivspiel * 3-6 Spieler
ab 10 Jahren * Ravensburger Projektteam III * ca. 60 min * 26 117 8

Schnelle Welle

Die Kapitäne der Segelschiffe sind auf Schatzsuche und erleben dabei viele Abenteuer. Jeder versucht, als erster vier verschiedene Schatzkisten im Boot zu verstau-

en. Die Inseln werden auf dem Tisch verteilt, in der Mitte stehen die Schiffe. Wer dran ist würfelt – hat er Wellen gewürfelt, nimmt er je nach Anzahl der Wellen die kleine, mittlere oder große Welle, legt sie am Schiff an und segelt sie entlang. Wer eine Insel berührt, darf sich beim ersten Besuch eine Schatzkiste nehmen. Bei Sturm tauscht man mit einem anderen Schiff die Position. Beim Piraten kann mit einem Mitspieler um eine seiner Schatzkisten knobeln.
Positionsspiel * Serie: beleduc * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Autoren: Dirk Hanneforth und Hajo Bücken * ca. 20 min * 22 621 4

Sonntagmalers

Die Spieler versuchen so schnell wie möglich zu erraten, was der Spieler am Zug zeichnet. Er greift in den Beutel und zieht ein Holzplättchen heraus und schaut sich das Motiv gut an, aber so, dass es seine Mitspieler nicht sehen können. Dann legt er es verdeckt vor sich ab und beginnt, es mit der Kreide auf die Tafel zu zeichnen, die anderen raten – wer es errät, bekommt einen Punkt, wer zuerst vier Punkte hat, gewinnt.
Zeichen- und Ratespiel * Serie: beleduc * 2-6 Spieler ab 4 Jahren * Autor: Veronika Hohmann * ca. 15 min * 22 609 2

The Lord of the Rings Labyrinth

Das Labyrinth – faszinierendes Spielthema seit 15 Jahren, 1986 ist das „Ver-rückte Labyrinth“ erstmals erschienen – und nun gibt es dazu das Spiel zur Filmtrilogie „Lord of the Rings“. Verwendet wurde für diese Ausgabe das Spielprinzip von Labyrinth der Meister. Die Spieler sammeln die Plättchen in aufsteigender Reihenfolge, alle Abenteuerkarten werden an die Spieler verteilt. Wer es schafft, die zu seinen Karten passenden Plättchen einzusammeln, bekommt einen Bonuspunkt.
3D-Schiebe-Suchspiel * 2-4 Spieler ab 9 Jahren * Autor: Max J. Kobbert * 26329 5

The Lord of the Rings Memory

Memory mit Motiven aus „The Lord of the Rings“ mit Motiven aus allen drei Filmen, das Spiel enthält 100 Kärtchen, also 50 verschiedene Motive. Das Spielprinzip ist gleich dem aller anderen Memorys, der Spieler am Zug deckt zwei Karten

auf, sind sie gleich, behält er sie und hat einen weiteren Zug. Sind sie verschieden, legt er beide wieder verdeckt zurück.
Merkspiel * 2-8 Spieler ab 8 Jahren * 21 716 8

Tiermix

Tiere vom Bauernhof sind in sehr naturalistischer und schöner Gestaltung auf Holzplättchen abgebildet, immer 2 Plättchen für ein Tier, eines mit Kopf bzw. Vorderteil, das andere mit dem Hinterteil des Tieres. Mit diesen Plättchen kann man nun ein Memory spielen oder zu einzeln aufgedeckten Teilen möglichst schnell das passende Teil aus dem offenen Vorrat suchen.
Legespiel * Serie: beleduc * 1-4 Spieler von 3 bis 6 Jahren * ca. 15 min * 22 603 0

Time is Money

Drei Runden lang wird in der vorgegebenen Zeit Geld gerafft, wer danach die meisten Millionen besitzt gewinnt. 6 einzelne Geldstapel liegen in der Mitte, ein Spieler nimmt die Würfel, ein anderer die Stoppuhr – der Würfler rafft so viele Scheine wie möglich an sich, welche, bestimmt der Würfel – er kann würfeln so oft er möchte, 10 Sek in Runde 1, 20 in Runde 2 und 30 in Runde 3. Der Spieler muss dabei immer die ihm zustehende Zeit versuchen im Auge zu behalten, wenn er glaubt sie ist vorbei, ruft er stop – für genaues Einhalten gibt es 60 Millionen, für jede Sekunde länger zahlt man 20 Millionen und für jede Sekunde weniger 10 Millionen.
Würfel- und Actionspiel * 2-5 Spieler ab 10 Jahren * 27 219 8

Teddys auf Tournee

Vier Teddys gehen auf große Reise und brauchen Hilfe beim Koffer packen, und erst wenn sie alle sechs Gepäckstücke beisammen haben, können sie losfahren. Und jeder Bär will nur Dinge seiner Farbe auf die Reise mitnehmen. Wer dran ist deckt zwei Kärtchen auf – passen die Paare zusammen, also z.B. Mütze und Schal, und haben die richtige Farbe, darf man beide Kärtchen nehmen, ansonsten legt man sie wieder verdeckt zurück. Spielvarianten angegeben.
Merkspiel * Serie: beleduc * 2-4 Spieler von 3-7 Jahren * Autor: Veronika Hohmann * ca. 15 min * 22 611 5

Toni Tausendfüßler

Die beiden Spieler wetteifern darum, Toni so schnell wie möglich alle Schuhe anzuziehen, die sie vor sich liegen haben. Jeder beginnt mit seiner Figur an einem Ende des Tausendfüßlers und hat 13 Schuhe vor sich. Jeder würfelt und zieht auf das nächste Feld der Farbe, steht noch kein Schuh dort, kann er einen abstellen, bei Weiß kann man sich die Farbe aussuchen. Steht schon ein Schuh dort, stellt man sich einfach hin. In einer Variante bleiben die Schuhe im allgemeinen Vorrat und jeder versucht, Toni so schnell wie möglich alle Schuhe auf der eigenen Seite anzuziehen.
Farbwürfelspiel * Serie: beleduc * 2 Spieler von 3-6 Jahren * Autor: Norbert Proena * ca. 20 min * 22 607 8

Travel X

Streifenpuzzle für die Reise, Streifen in Form von Hängeordnern sind an den schmalen Ober- und Unterkanten mit Motiven bedruckt, insgesamt 50 Streifen für ein Puzzle, damit hat man in einer Packung zwei faszinierende Puzzle für unterwegs oder schnell mal zwischendurch – und so einfach wie es klingt ist es nicht!
Legespiel * 1 oder mehr Spieler * ohne Altersangabe * 15961 1

Weltreise

Eine Neuauflage der altbekannten Reisespiele, noch immer aktuell und interessant. Die Spieler ziehen sich nach genauen Regeln eine Karte mit Start- und Zielort und markieren diesen mit ihrer Flagge. Weitere 8 Städtkarten für jeden Spieler bestimmen seine Reiseroute, er muss je drei rote, grüne und orange Karten haben. 9 Städte werden noch offen als freie Ziele für alle ausgelegt. Wer dran ist, würfelt und zieht oder spielt eine Aktionskarte. Wer als erster seinen Zielort wieder erreicht und alle Pflichtreiseziele absolviert hat, beendet das Spiel. Ausgelegte Städtkarten zählen je 1 Punkt, Städtkarten auf der Hand je einen Minuspunkt, wer die meisten Punkte hat, gewinnt.
Reisespiel * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Jochen Zeiss * 26 332 5

Zahlen-Zauber

Fee, Zauberer, Riese und Zwerg suchen den Weg zum Zauberschloss und suchen unterwegs ihre Zauberschätze, denn nur wenn sie

alle gefunden haben, können sie das Schloss betreten. Die Kinder helfen den magischen Wesen und lernen dabei die Zahlen und Mengen von 1-10 kennen. Wer dran ist, muss die zur Figur passenden Schätze in der richtigen Menge finden, damit er auf das nächste Feld Richtung Schloss ziehen kann. Man deckt immer ein Kärtchen der gesuchten Menge auf und schaut nach, ob auf der anderen Seite der passende Schatz abgebildet ist.
Positionsspiel * Serie: beleduc * 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Autor: Heinz Meister * ca. 15 min * 22 623 8

* Red Omega Studio *

Crazy Rally

Die Spieler verkörpern eine Rallye-Crew und betreuen ein Auto vor und während des Rennens. Dabei muss man die 14 Streckenkarten so schnell wie möglich durchspielen und dabei die höchstmögliche Geschwindigkeit erreichen ohne eine Crash zu bauen. Jedes Auto hat Werte für Maximalgeschwindigkeit, Widerstand und Wendigkeit. In der ersten Spielphase werden die Autos durch Ziehen dreier Karten modifiziert. Dann werden allen Spielern die Rennkarten nacheinander gezeigt, aber die Reihenfolge nicht verändert. Im Rennen spielt jeder Spieler verdeckt eine Karte aus, alle decken gleichzeitig auf, dann wird die oberste Rennkarte aufgedeckt, bei Überschreitung zulässiger Werte wird das Auto entsprechend modifiziert. Wer am Ende die meisten Punkte für Beschleunigung und Geschwindigkeit hat, gewinnt.
Kartenspiel mit Autorennthema * 3-6 Spieler ab 12 Jahren * Autoren: Piero Cioni, Giovanni Melega * RCG001A, Red Omega, Italien, 2003

Tortuga

Jeder Spieler ist Anführer eines Piratenclans, kontrolliert 3 Piratenschiffe und muss damit Schiffe angreifen, die Schätze transportieren. Mit Schätzen und eroberten Schiffen bekommt man Prestigepunkte, der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt. Für jeden Spieler ist ein Spielfeld mit 12 von 24 Positionen ausgelegt. In seinem Zug muss ein Spieler eine seiner Karten spielen, zuerst die Transportkarten, dann die Schatzkarten, dann die See-Karten und zum Schluß die Strategiekarten.

Spiele Almanach 2003

Dann werden die Punkte gewertet, jedes Piratenschiff spielt gegen die 4 Karten in der darunter liegenden Spalte.

Kartenspiel mit Piratenthema * 2 Spieler ab 12 Jahren * Autoren: Piero Cioni, Giovanni Melega * RCG003A, Red Omega, Italien, 2003

* Sabertooth Games *

Warhammer 40.000 Space Marines Blood Angels Siege of Malogrim Hive

Sammelkartenspiel
System Warhammer 40.000
Starterdecks zu 55 Karten
Booster zu 11 Karten
© für alle Logos, Namen etc. bei Games Workshop
© für das Spiel bei Sabertooth Games
in deutscher Sprache
Sammelkartenspiel * 2 Spieler * ohne Altersangabe * Autoren: Luke Peterschmidt und Ryan Miller * 1093-2, Kanada

* Sagacity Games *

Sunda to Sahul

Vor 50 000 Jahren war der Meeresspiegel in Asien niedriger, teil des indonesischen Archipels und Südostasien bildeten Sunda und Neu Guinea und Australien waren zu Sahul zusammengeschlossen. Das Spiel zeichnet den Verlauf der Kolonisation der Inseln zwischen Sunda und Sahul nach. Jeder Spieler ist ein uralter Geist, der sein Volk leitet. Es gibt mehrere Spielvarianten, prinzipiell wird mit Puzzelementen die Inselnlandschaft gelegt, wer einen Landknoten komplettiert, setzt seinen Stein drauf, am Ende gewinnt der Spieler mit der größten Punktesumme von Inseln mit seinen Spielsteinen. Um Fortgeschrittenenspiele kommen Wasserrechte, Volksstämme, Zusammenarbeit, Herausforderungen und Rohstoffe. Lege- und Entwicklungsspiel * 1-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Don Bone * 0001, Sagacity, Australien, 2003

* Schmidt *

Der kleine Eisbär und die Schnee-Iglus

Lars, Lena, Pieps und Robby feiern die Mitternachtssonne beim

Iglubauen. Jedes Kind bekommt eine Tafel, die bunten Schneeböcke liegen Farbseite nach oben in der Mitte. Wer dran ist würfelt alle 6 Würfel und nimmt für jede Farbe einen entsprechenden Block aus der Mitte, wenn man ihn passend einbauen kann – Eisbären werden erst einmal ignoriert. Ein Block passt dann, wenn er in seiner Farbreihe komplett auf zwei bereits eingebaute Blöcke der unteren Reihe gelegt werden kann, die gelben Blöcke passen immer. Wer einen Block einbauen konnte, darf weiterwürfeln und muss für jeden farbigen Block einen Würfel weglegen, wer dann keinen einbauen kann verliert alle Blöcke. Wer freiwillig aufhört, dreht alle Blöcke dieser Runde auf weiß um. Wer dann den weißen Block der letzten Reihe einbauen könnte, muss einen Schneemann würfeln.

Würfelspiel * Lizenz: Der kleine Eisbär * 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Hartmut Kommerell * ca. 20 min * 53047

Emil und die Detektive

Die Spieler treten gemeinsam gegen Herrn Grundeis an, hat Herr Grundeis den Park erreicht, ohne erwischt worden zu sein, hat er gewonnen. Die Detektive haben gemeinsam gewonnen, wenn sie eine Ihrer Figuren auf Herrn Grundeis ziehen und ihn so schnappen. Herr Grundeis würfelt, dann setzen die Detektive ihre Masken auf und Herr Grundeis zieht, aber niemals über ein Kärtchen und immer um Detektive herum. Dann nehmen die Detektive die Masken ab und bekommen einen Hinweis, Herr Grundeis nennt eine der Figuren vor seiner Litfasssäule. Er gilt als erwischt, wenn ein Detektiv direkt auf seine Litfasssäule zieht. Spiel zum Buch * 2-4 Spieler ab 7 Jahren * Autor: Helmut Walch * ca. 30 min * 40413

Europatour

Ein Spiel, dass sich mit den vielen verschiedenen Staaten Europas beschäftigt, jeder Spieler bekommt 10 Karten zugeteilt, die er zu Beginn einzeln in den Planer steckt, diese Reihenfolge kann vorerst nicht verändert werden. In seinem Zug kann man dann eine Karte tauschen, um eine ununterbrochene Reise durch Europa zusammenzustellen. Schafft man es nicht direkt über benachbarte Grenzen, kann man per Schiff und Flugzeug

reisen. Länder mit Küste werden durch die Schifffahrtlinien einfach zu Nachbarländern, das Flugzeug verbindet zwei Länder in seiner Farbe. Wer seine Reise zuerst zusammengestellt hat, hat gewonnen.

Reisespiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Alan R. Moon und Aaron Weissblum * 49069

Stop it!

Ein Kartenspiel nicht zum Kartenloswerden, sondern zum Karten raffen, wer bei einer Stopkarte die wenigsten Karten hat, kassiert Minuspunkte! Man nimmt von fünf Stapeln Karten auf, immer nur mit einer Hand, und passende Karten, die gezogenen Karten hält man nach Farben sortiert in der anderen Hand. Es gibt Minuspunkte für Unordnung in den Karten und für hinuntergefallene Karten. Taucht eine Stop-Karte im Stapel auf, darf ein Spieler sie nutzen, wer von der gestoppten Farbe die wenigsten Karten auf der Hand hat, bekommt eine Minuskarte. Es gibt auch eine Karte, bei der es Minus für die geringste Zahl an Handkarten insgesamt gibt. Sind alle Minuskarten verteilt, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Kartenspiel * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Alan R. Moon und Aaron Weissblum * 01801

* Selecta *

Monte Rolla

Wer bringt seine Murmeln vom Seerosenteich zuerst über den Berg, durch Wiesen, Flüsse, über Brücken und an Bäumen vorbei ins Meer? Aus drei Teilen wird ganz einfach eine leicht gewölbte Landschaft zusammengesteckt, alle Kinder beginnen mit je 2 Murmeln im Seerosenteich. Wer dran ist, würfelt und zieht, die Doppelfelder zählen dabei als ein Feld. Man muss ziehen, kann sich aber die Murmel aussuchen, besetzte Felder werden übersprungen, aber mitgezählt. Endet der Zug auf einem besetzten Feld, wird die schon dort liegende Kugel in den Fluss geschubst und rollt je nach Ausgangsposition vorwärts oder zurück, bleibt aber im Spiel. Auf Doppelfeldern wird erst die dritte ankommende Kugel in den Fluss geworfen. Wer zuerst beide Kugeln im Meer schwimmen hat, gewinnt.

Laufspiel * 2-4 Kinder ab 4 Jahren

* Autoren: Ulrike Gattermayer-Knapp und Manfred Knapp * ca. 20 min * 3573

Picco Alina

Auf den wunderschönen Kärtchen gibt es Bilder von Tieren, Tieren die fliegen können und Tieren, die nicht fliegen können. Die Kärtchen werden verdeckt ausgelegt und dann versucht man die Tiere aufzudecken, die fliegen können. Wer ein solches Tier aufdeckt, darf es nehmen, Tiere die nicht fliegen können, bleiben vorerst offen liegen, eines davon wird wieder umgedreht, wenn ein fliegendes Tier gefunden wurde. Man kann allein spielen oder Memory spielen oder man spielt eine Variante von Schwarzer Peter namens „Hinkebein“, bei der man nicht weiß, welches Tier Hinkebein ist und am Ende nicht abgelegt werden kann.

Merkspiel * 1-4 Kinder ab 4 Jahren * Autor: Wolfgang Kramer * ca. 10 min * 3083

Plumino

Die Blütenblatt-Steine mit dem Stern werden Zahlenseite nach oben beliebig um den Blumenkreis verteilt. Der Plus-Minus-Stein kommt in die Mitte. Die restlichen Steine werden an die Mitspieler verteilt, jeder erhält eine Biene. Die Spieler versuchen, sooft wie möglich ihre Steine an der Blüte anzulegen. In der ersten Runde gilt die Additionsregel, der hinzulegende Stein wird gegen zwei Steine getauscht, deren Summe er bildet. Kann niemand mehr einen Stein legen, gilt Subtraktion. Der zu legende Stein muss die Differenz zweier nebeneinander liegender Steine bilden und wird jetzt zwischen die Steine gelegt. Kann ein Spieler zum zweiten Mal nicht legen, endet das Spiel, dieser Spieler hat verloren. Wer die meisten Steine vor sich liegen hat, gewinnt.

Mathematisches Lernspiel * 2-4 Kinder ab 6 Jahren * Autor: Günter Burkhardt * ca. 20 min * 3061

Scolina

Spielziel in allen drei Schwierigkeitsstufen für 4- bis 6-Jährige ist es, Denkprozesse anzuregen und zeitliche Reihenfolgen und Ursachenketten zu erkennen. Den einzelnen Kartenbildern werden in der Stanzplatte immer Symbole oder Ziffern zugeordnet, ganz so wie es die jeweilige Aufgabe ver-

langt, entweder gleiche Symbole zu Paaren oder die richtige Ziffer bei zeitlicher Reihenfolge – die Lösung kann mit der Rückseite der Aufgabenkarte kontrolliert werden, dort ist die richtige Anordnung der Spielsteine abgebildet.

Lernspiel * 1-2 Kinder ab 4 Jahren
* Autor: Ulrich Diekmeyer * ca. 10 min * 3060,

Sparito

Auf 16 Memokarten sind Tierkinder abgebildet, diese Karten liegen in der Mitte, jeder Spieler hat eine Holztafel mit den Tierkindern und einem Wertungsstein auf der Gummikordel in Startposition. Von den verdeckten Memokarten werden drei weggenommen, dann werden alle restlichen Karten schnell nacheinander aufgedeckt und übereinander gelegt, der Name jedes Tiers wird gerufen. Dann wird der Stapel umgedreht, ist also wieder verdeckt, und alle versuchen sich zu erinnern, welche Tiere sie gesehen haben. Fehlende werden markiert. Dann werden die beiseite gelegten Tiere aufgedeckt, für jedes richtig markierte Tier gibt es einen Wertungspunkt. Nach 3 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Merkspiel * 2-4 Kinder ab 5 Jahren
* Autor: Gunter Baars * ca. 10 min * 3551

Venga-Venga!

Der Tierarzt kommt und die Tiere laufen davon, die Spieler müssen sie einfangen und dürfen für jedes eingefangene Tier den Gesundheitspass stempeln. Wer dran ist würfelt mit beiden Würfeln. Der Symbolwürfel zeigt, welches Tier auf das nächste freie Feld seiner Farbe gezogen wird, der Punktwürfel zeigt, wie weit der eigene Bauer ziehen kann. Tiere dürfen keine Figuren überspringen, Bauern dürfen andere Bauern überspringen. Wenn ein Bauer mit seinem Zug ein Tier erreicht, zieht er den Stempel aus dem Schwanz des Tiers und stempelt den eigenen Gesundheitspass ab. Wer als erster alle Stempel beisammen hat, gewinnt.

Lauf- und Sammelspiel * 2-4 Kinder ab 5 Jahren * Autoren: Arno Steinwender und Ronald Hofstätter * ca. 20 min * 3572

Viva Topo

Die Mäusefamilie will ins Schlaraffenland voller Käse, aber

leider ist die Katze hinter ihr her. Die Katze bewegt sich nur auf den für sie markierten Feldern, zu Beginn langsam, dann immer schneller, weil sie Felder überspringt. Wer eine Zahl würfelt darf eine seiner Mäuse ziehen, bei Katze und Zahl zuerst eine Maus ein Feld, dann die Katze um ein Feld. Kommt die Katze zu nahe, kann eine Maus auch bei den Verwandten in den Spielplanecken Zuflucht suchen, auch dort bekommt man Käse, aber die Maus muss in der Wohnung bleiben. Trifft die Katze auf eine Maus, ist die Maus aus dem Spiel. Wer das Schlaraffenland erreicht, bekommt gleich 6 Stück Käse. Ist keine Maus mehr in der Rundbahn, gewinnt der Spieler mit den meisten Käsestückchen.

Laufspiel * 2-4 Kinder ab 4 Jahren
* Autor: Manfred Ludwig * ca. 20 min * 3575

* Sphinx Spieleverlag *

Kampf der Kulturen

Der Spielplan ist die Petri-Schale mit dem Kulturmedium, die 16 weißen und 16 schwarzen Steine sind die Bakterien. Die markierten Felder sind Nährstoffbereiche, die gelben 6 zusammenhängenden Bereiche heißen „hervorragende Regionen“ und sollen von den Bakterien besetzt werden. Im ersten Zug muss jeder Spieler die Petrischale mit einer kleinen Kultur impfen, dann kann man in seinem Zug entweder Kulturen bewegen, wachsen lassen, sich teilen oder nichts tun. Die Aktionsmöglichkeiten der Kultur sind abhängig von den Freiheiten, die ihr zur Verfügung stehen, Freiheiten sind nicht besetzte Nährstoffbereiche, die in gerader Linie direkt an eine Kultur angrenzen. Wer drei von vier hervorragenden Regionen kontrolliert, gewinnt.

Deutsche Ausgabe von Gro – Battle for the Petri Dish

In Zusammenarbeit mit Greiner Bio-One

Positionsspiel * 2 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Greg Turner Poehl * 0503

Ruhe in Frieden

Nur mehr 5 Gräber sind frei auf dem Friedhof und alle Familienmitglieder aller Spieler wollen unbedingt dort begraben werden, also gibt es Gerangel und man muss dafür sorgen, dass die eigenen Familienmitglieder die

freien Plätze erwischen, d.h. so schnell wie möglich ins Jenseits gelangen. Der Spieler am Zug füllt die Pillendose, teilt die Pillen aus, kauft Pillen und Grabansprüche, ändert den Gesundheitszustand und reicht die Pillendose weiter. Wer verstirbt, kann regulär in leerem Grab mit Grabansprüchen beerdigt werden oder irregulär in einem belegten Grab. Am Ende bringen lebende Familienmitglieder Minuspunkte, Pluspunkte gibt es für den Begräbnisort je nach Lage. Satirisches Kartenspiel * 2-5 Spieler ab 16 Jahren * Autor: Henning Poehl * 0504

* Spiele von Casasola Merkle *

Verräter Söldnervariante

Der Söldner bietet in Phase 3 (Konflikt) seine Dienste an. Für das Anheuern verliert man 3 Siegpunkte, die sofort abgezogen werden, der Söldner zählt wie ein Diplomat 5 Konfliktpunkte. Es gibt nur den einen Söldner.

Giveaway Essen 2003 zur Feier von 5 Jahre „Verräter“

Ergänzung zum Kartenspiel * 3-4 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Marcel-André Casasola Merkle

* Spieleverlag Die Wuselmäuse *

Gruftmeister

Jeder Spieler führt 2 Figuren, Gruftmeister und Gruftknecht, Spielplan und Spielsteine werden vorbereitet, ebenso die Startausrüstung jedes Spielers. Wer zuerst 5 Schätze aus den Särgen holt und mit Gruftmeister und Gruftknecht wieder am Startfeld steht, gewinnt. Der Spieler am Zug zieht mit jeder Figur 5 Felder, Bewegung und Aktionen können dabei beliebig gemischt werden, nicht aber die Züge der beiden Figuren. Begegnen einander Gruftmeister und Gruftknecht, können Gegenstände ausgetauscht werden. Der Gruftknecht kann nur Gegenstände tragen oder fallen lassen, der Gruftmeister kann Türen, Kisten, Schlösser und Säрге öffnen, Gegenstände aufheben und gegen Monster kämpfen. Kämpfe werden ausgewürfelt, Schadenspunkte kosten Herzen, wer keine mehr hat, ist tot und fängt am Start neu an.

Abenteuerspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Kemal Yun * 46002

* Spiel-o-lution *

Lecker Darwinismus

Das Spiel beruht auf dem Darwin'schen Prinzip „fressen oder gefressen werden, der Stärkere frisst den Schwächeren“. Alle Karten werden gemischt, jeder hat 6 Karten auf der Hand. Wer dran ist muss eine Karte ziehen, kann danach Drillinge ausspielen und darf dazu auch noch Aktionskarten spielen. Am Ende des Zuges wird auf 6 Karten nachgezogen, dazu eine Handkarte mehr pro ausgelegtem Drilling. Man versucht, eigene Drillinge auszulegen und Drillinge anderer Spieler mit den Aktionskarten abzustechen, am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Kartenspiel * 2-5 Spieler * ohne Altersangabe * Autor: Jörn Gieseler

* Spielzeit *

Haste Worte?

Zu vorgegebenen Begriffen müssen pro Zeiteinheit der Sanduhr möglichst viele Wörter gefunden werden. Danach tippt jeder Spieler, wie viele davon er vorlesen darf, wenn er an der Reihe ist, denn jeder muss streichen, was schon von einem anderen Spieler vorgelesen wurde.

Neuausgabe bei Spielzeit, erstmals erschienen bei F.X.Schmid 1997
Assoziations- und Wortspiel * 3-8 Spieler ab 12 Jahren * Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling * 00202

World Factgame

Ein Spiel um Zahlen, Daten und Fakten aller 191 UN-Mitgliedsstaaten. Jeder Staat wird durch eine Spielkarte mit je 12 Datensätzen zu Geographie, Bevölkerung und Ökonomie auf einer Seite sowie Landkartenausschnitt und Nationalflagge auf der anderen Seite. Für dieses Material gibt es Regeln für Spiele, Solitärspiele und Anregungen für den Einsatz als Lehrmittel oder Kinderspiel.
Quizspiel * 1-8 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Christian Kraus und Volker Hesselmann * 00203

* Plotter *

&cetera

Eine Ergänzung zu Roads & Boats mit neuen Gebäuden, neuen Gütern,

neuen Geländearten, Transportern, neuen Siegbedingungen und neuen Strategien. Mit 24 neuen Szenarios und Spielmaterial für einen 5. und 6. Spieler. Enthält alles Material aus Planes & Trains und auch kompatibel mit der 2. und 3. Auflage von Roads & Boats.

Ergänzung zum Entwicklungsspiel * 2-6 Spieler ab 14 Jahren * Autoren: Jeroen Doumen und Joris Wiersinga

* Steve Jackson Games *

Chez Geek 2 Slack Attack

Jeder soll versuchen sein persönliches Faulheitsziel zu erreichen, es gibt Job-Karten, Lebens-Karten, Personenkarten und variables Einkommen. Man zieht Karten, würfelt wenn nötig, führt Aktionen entsprechend der Job-Karte durch usw. Chez Geek 2 bringt 55 neue Karten, einschließlich Blanko-Karten für eigene Ideen.

Erweiterung, nur mit dem Grundspiel verwendbar
Kartenspiel * 2-5 Spieler * Autoren: Ron Darbro, Steve Jackson, Alain Dawson * 1333

Chez Grunt

Jeder soll versuchen sein persönliches Faulheitsziel zu erreichen, es gibt Job-Karten, Lebens-Karten, Personenkarten und variables Einkommen. Man zieht Karten, würfelt wenn nötig, führt Aktionen entsprechend der Job-Karte durch usw. Auf der Basis von Chez Geek, aber keine Erweiterung, sondern ein eigenständiges Spiel mit 112 Karten, angesiedelt in der Armee.
Kartenspiel * 2-5 Spieler * Autoren: Ron Darbro, Steve Jackson, Alain Dawson * 1353

Spooks

Spooks ist ein Party-Kartenspiel das nach passenden Ziffern und Farben gespielt wird, es gibt 11 Karten pro Set – Spinnen, Geister, Goblins, Knochen und Fledermäuse, dazu je einen Master und eine Karte Schwarze Katze. Die Spieler legen passende Karten auf die jeweils zuvor gespielte Karte, Master toppt alles in seiner Farbe, die Schwarze Katze. Regeln für Varianten angeben.

Kartenspiel * 3 oder mehr Spieler * Autoren: Jason D. Wittman und Monica Stephens * 1425

Munchkin

Satirische Umsetzung eines Rollenspiels in ein Kartenspiel – die Spielzüge bestehen aus mehreren Phasen, der erste Spieler der die 10. Stufe erreicht gewinnt. Die Phasen eines Zuges bestehen aus Tür öffnen, auf Ärger auss ein, Raum ausplündern und milde Gabe, man kann kämpfen, um Hilfe bitten, Weglaufen, sterben und Schätze bekommen. Spieler können sich in die Kämpfe anderer Spieler einmischen, Stufe 10 erreicht man nur dadurch, dass man ein Monster besiegt.

Kartenspiel * 3-6 Spieler * Autor: Steve Jackson * 1700

Munchkin Player's Handbook

Munchkin ist die satirische Umsetzung eines Rollenspiels in ein Kartenspiel – hier ist nun das Rollenspiel dazu, ist mit anderen d20 Rollenspielen kompatibel, und kann nur mit dem Dungeons & Dragons Player's Handbook Third Edition verwendet werden.

Rollenspiel * 1 oder mehr Spieler * Autor: Steve Jackson * 3401, USA

* Tilsit Editions *

Kanaloa

Zwei bis vier Spieler kämpfen um die Vorherrschaft auf den 16 Inseln des Arabana-Archipels. Die ausgespielten Karten entscheiden darüber, wo eine Brücke gesetzt werden darf. Der Spieler am Zug kann beliebig viele seiner Karten ausspielen und am Ende seines Zuges genau eine Karte nachziehen. Wer an einer Insel die Mehrheit der Brückenplätze besetzt, übernimmt die Kontrolle über diese Insel und entfernt die Brücken der Mitspieler – damit verändern sich auch die Mehrheitsverhältnisse auf den Nachbarinseln. Zweimal erhalten die Spieler Punkte für die von ihnen kontrollierten Inseln, wer nach der 2. Wertung die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Neuaufgabe von Arabana Opodopo, Bambus Spieleverlag

Positionsspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Günter Cornett * ca. 60 min * EVDKANVD, 14379

Maka Bana

Maka Bana ist eine Insel im Pazifik und darf nur nach genauen Regeln erschlossen werden. Strohhütten dürfen nur an dafür vorgesehenen Plätzen gebaut werden, an heiligen Orten mit Tikis darf nicht gebaut

werden und alle Bauherren müssen gemeinsam die Projekte zur Prüfung vorlegen. Wer den schönsten zusammenhängenden Hüttenkomplex baut, wird Tourismus-Direktor. Das Spiel besteht aus mehreren Saisonen, diese wiederum aus verschiedenen Phasen, die reihum von allen durchgespielt werden: Projektwahl, Indizien preisgeben, Tikis aufstellen, Projekte realisieren und Saisonende. Man kann mit der Karte Farbe auch zwei Mal im Spiel eine gegnerische Hütte übernehmen. Mit einem Tiki kann man sich und anderen das Bauen verbieten bzw. eine eigene Hütte vor der Übernahme schützen. Wer ein Übernahmeprojekt vorgelegt hat, darf nicht bauen, auch wenn der Platz frei sein sollte, bauen kann man nur mit einem Bauprojekt. Hat ein Spieler alle 10 Hütten gebaut, oder ist ein Strand belegt, endet das Spiel nach genauen Regeln und es werden die Hütten gewertet.

Positions- und Bauspiel * Serie: Tilsit Collection * 2-5 ab 10 Jahren
Autor: Francois Haffner *** EVDMAVD, 14378

* Toodoo *

Ana contre Corax

Teilabenteuer der Serie „Ana und die Inselreise“. Ana lebt mit Tieren, die Zauberkräfte besitzen. Ana wird vom Tintenfisch Octo beschützt, er und Corvus Corax, ein riesiger Rabe, besitzen die jeweils gegnerischen Talismane. Ana und Corax versuchen, den eigenen Talisman zurückzubekommen. Die Karten werden laut Regel ausgelegt, dann besteht ein Spielzug darin 2 Karten zu bewegen und die resultierenden Konfrontationen auszutragen. Bewegungs- und Konfrontationsregeln sind vielfältig, die Mechanismen ähneln denen eines Sammelkartenspiels.

Legespiel * Serie: Collection Marine * 2 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Christophe Berg * 18004

Avis de tempête

Ein Kartensammelspiel, man soll so viele Vögel wie möglich in Serien von 4 gleichen Karten sammeln. Die Karten werden gemischt und jeder bekommt 4, 3 werden offen ausgelegt, der Spieler am Zug kann eine Karte aufnehmen oder eine Karte vom Tisch gegen eigene Karten tauschen. Aufnehmen kann man eine Karte, wenn man eine identische Karte aus der Hand vor-

weisen kann, tauschen kann man 1 oder 2 Handkarten vom gegen 2 oder 1 Karte vom Tisch, die Summe der Werte ist identisch. 4 identische Karten werden sofort ausgelegt. Am Ende punktet man für ein normales Karree mit 4 Punkten, für Zaubervogel mit 5, wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Kartenspiel * Serie: Collection Marine * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Christophe Berg * 18002

Frégate Noire

Spielziel ist, der reichste und respektiertere Korsar der Sieben Meere zu werden. Die Matrosenkarten werden ausgeteilt, jeder bekommt einen Frachtbrief. Jeder sortiert seine Hand nach den Fähigkeiten der Matrosen und jeder nimmt eine Aufgabenkarte auf. Wer die wichtigste hat, wird Korsarenkapitän und bekommt die Schwarze Fregatte, die anderen Spieler wählen ihre Schiffe oder bekommen sie zugeteilt, wenn keiner ein Schiff wählt. Die Handelsschiffe versuchen ihre Ladung in den Hafen zu bringen, die Korsaren versuchen die Handelsschiffe zu entern. Übersteht ein Handelsschiff zwei Attacken, kann es in den Hafen zurückkehren. Sind alle Kämpfe ausgetragen wird gewertet, wer was zurück in den Hafen bringen konnte. Erfüllte Aufgaben bringen einen Bonus, nicht erfüllte Minuspunkte.
Kartenspiel * Serie: Collection Marine * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Christophe Berg * 18005

L'Encanteur

Spielziel ist, als erster die geheime Kombination aus den Fischen des Tagesfangs den Gästen zu servieren. In der ersten Phase kauft man die Fische, in der zweiten serviert man das Essen. Beim Verkauf werden jeweils 2 Fische versteigert, je nach Nachfrage wird aufsteigend oder absteigend versteigert. Sind 7 Fische versteigert, beginnt Phase 2, die gekauften Fische werden auf den Kundenkarten abgelegt. Sind alle Kombinationen eines Spielers aufgedeckt, punktet man mit aufgedeckten Karten je nach Art und Anzahl.

Kartenspiel * Serie: Collection Marine * 3-4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Christophe Berg * 18001

Mamba

Im Spiel sind 40 identische Spielsteine, jeder Spieler beginnt davon mit 7 Steinen, die restli-

chen Steine sind Vorrat – Spielziel ist, die Steine des Gegners auf 4 zu reduzieren. Man erkennt die eigenen Steine nur daran, in welche Richtung der Schlangenkopf schaut! Die Steine werden nach genauen Regeln bewegt, unter bestimmten Bedingungen kommen neue Steine ins Spiel oder werden gegnerische Steine aus dem Spiel genommen, mehrere Steine gleicher Ausrichtung bilden eine Reihe, diese können in Konfrontationen mit anderen Reihen geraten. Genaues Schauen und räumliches Vorausdenken erforderlich. Positionsspiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Christophe Berg * 18003, Toodoo, Frankreich, 2003

* Tricky Puzzles Ltd. *

Tricky Disky

Beschäftigungs- und Geduldspiel mit Denkspielelementen, mit drehbaren Schrauben müssen Symbole eingestellt werden, je nach Spielvariante müssen unterschiedliche Bedingungen erfüllt sein – Regeln auf der Rückseite der Blisterpackung. Denkspiel * 1 Spieler * ohne Altersangaben * RD0011

* Uhl GmbH *

Stabpuzzle

6 unterschiedliche Stäbe sind zu einem Quader zusammensetzen, wobei alle diese Stäbe unterschiedliche Absätze haben. Es gibt für dieses Denkspiel/Puzzle nur eine einzige richtige Lösung. Solitärspiel * 1 Spieler ab 8 Jahren * ca. 20min *

* University Games *

Besserwisser

Die Spieler versuchen, durch die richtige Beantwortung der Fragen das gegnerische Team zu schlagen und dieses Team „Tau ziehend“ vom Spielbrett herunterzuziehen. Das Kinder- und das Erwachsenenteam setzen sich jeweils an ihre Seite des Plans, das Tau mit den Markern liegt auf dem Plan. Das Team am Zug bekommt eine Frage vom eigenen Stapel vorgelesen und antwortet, abstimmen ist erlaubt. Wer richtig antwortet, zieht das Seil in die eigene Richtung. Es gibt Wissensfragen und „wer errät meine Antwort?“- Fragen. Es gewinnt

das Team, das das Tau zuerst an seiner Seite über das Spielbrett zieht.

Deutsche Ausgabe über holländische Niederlassung von University Games und Vertrieb Piatnik.

Quizspiel * 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren * 01091

Topstars

Topstars macht aus jedem Spieler eine Berühmtheit! In das Diadem wird der Name einer bekannten Person eingesetzt. Indem er seinen Mitspielern die richtigen, schlauen Fragen stellt, versucht jeder Spieler, als Erster herauszufinden, welche Berühmtheit sich auf seinem Kopf versteckt! Der Spieler am Zug dreht am Drehzeiger und befolgt die Anweisung, auf der der Zeiger stehen bleibt: Eine Hinweiskarte nehmen – eine Frage stellen – eine Runde aussetzen. Wer zu wissen glaubt, wen er am Kopf hat, muss „eine Frage stellen“ erdrehen und darf dann raten. Wer richtig rät, hat gewonnen, wer sich irrt, bekommt ein neues Namensschild. Ratespiel * 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren * 08592

* W & L *

Auto-Memo

Memory-Spiel mit Bildern von Zootieren, mit bekanntem Spielmechanismus: Der Spieler am Zug deckt zwei der verdeckt ausgelegten Kärtchen auf, stimmen die Motive überein, darf er sich das Paar nehmen und 2 weitere Kärtchen aufdecken. Stimmen die aufgedeckten Motive nicht überein, endet der Zug. Sind alle Paare aufgenommen, gewinnt der Spieler mit den meisten Paaren. Die Kärtchen sind nummeriert, eine Liste mit den richtigen Namen für die abgebildeten Autos liegt bei. Merkspiel * 2-8 Spieler ab 4 Jahren * 10043.6

Das 80er Jahre Quiz

Wer kann sich noch gut an Roller-Skates oder BMX-Räder erinnern? Alle mit kommen auf eine spielerische Zeitreise durch die 80er-Jahre mit Fragen zu Ereignissen, Zeitgeist, TV, Promis und Stars. Zu jeder Frage gibt es drei Antworten, man muss nur noch wissen, welche Antwort zutrifft. Und darauf kann man auch wetten und entsprechend setzen, wie sicher ist man sich dass man sich an die Schlagzeilen richtig erinnert? Oder

doch lieber einen Joker nehmen? Oder einfach raten? Sicher ist, wer richtig antwortet, zieht mit der Spielfigur weiter.

Quizspiel * 2-6 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Peter Schurzmann * 10032.9

Das Blondinen Quiz

An sich ein normales Quizspiel, nur mit hoffentlich satirisch gemeintem Thema. Die Spielfigur beginnt am Start, für richtig beantwortete Fragen darf man weiter ziehen, die Fragennummer der aktuellen Karte wird erwürfelt, und der Frager darf Hinweise geben, nur Bestandteile der Antwort darf man nicht verwenden, ansonsten kann man reden, zeichnen, gestikulieren etc. Und am Ende entschuldigt sich der Autor für das Spiel!

Quizspiel * 2-6 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Peter Schurzmann * 10030.5

Zootier-Memo

Memory-Spiel mit Bildern von Zootieren, mit bekanntem Spielmechanismus: Der Spieler am Zug deckt zwei der verdeckt ausgelegten Kärtchen auf, stimmen die Motive überein, darf er sich das Paar nehmen und 2 weitere Kärtchen aufdecken. Stimmen die aufgedeckten Motive nicht überein, endet der Zug. Sind alle Paare aufgenommen, gewinnt der Spieler mit den meisten Paaren. Die Kärtchen sind nummeriert, eine Liste mit den richtigen Namen für die abgebildeten Tiere liegt bei.

Merkspiel * 2-8 Spieler ab 4 Jahren * 10046.6

* Warfrog *

Age of Steam Expansion # 1

Thema ist die Zeit des großen Schienenbaus im Raum Pittsburgh, Cincinnati, Chicago und westlich davon. Das Spiel beruht auf dem System von Early Railways, hinzugekommen sind die Schienenplättchen, mit denen man eigene Strecken baut. Parallel dazu entwickelt man Städte. Eine Runde besteht aus Anteile auflegen, Spielreihenfolge bestimmen, Aktionen wählen, Streckenbau, Güterbeförderung, Einkommen, Kosten, Einkommensverminderung, Warenzunahme und Rundenzähler versetzen. Nach der vorgegebenen Anzahl von Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Diese bekommt man

bei Spielende für das ausgewiesene Einkommen und für jeden Streckenabschnitt einer fertigen Verbindung, ausgegebene Aktien kosten je 3 Siegpunkte.

Erweiterung mit Regeln für eine Irlandkarte, nur für 3-4 Spieler, und für eine Karte von Südengland für 4-6 Spieler

Erweiterung zum Eisenbahnspiel * 3-6 Spieler ab 13 Jahren * Autor: Martin Wallace * 1012

Princes of the Renaissance

Das Italien der Renaissance zwischen 1470 und 1500, die Hochblüte der Condottieri im Dienste der Stadtstaaten. Jeder Spieler kontrolliert eine Condottiere-Familie mit speziellen Eigenschaften. Das Spiel geht über 3 Dekaden, in seinem Zug hat ein Spieler eine von vier Aktionen: Ein Plättchen kaufen, ein Plättchen versteigern, einen Krieg beginnen oder passen. Eine Dekade endet, wenn die letzte Ereigniskarte versteigert wurde, dann erhalten die Spieler Gold und Einfluss, nach drei Dekaden gibt es Siegpunkte für Städte, Ereigniskärtchen, den Papst, das meiste und zweitmeiste Gold und den meisten Einfluss.

Entwicklungsspiel * 3-6 Spieler ab 13 Jahren * Autor: Martin Wallace * 1013, Warfrog, England/ Deutschland, 2003

* Wassertal Spieleverlag *

Railroad Dice

Die Spieler sind Investoren und wollen Direktoren einer oder mehrerer von insgesamt fünf Eisenbahngesellschaften werden. Durch den Erwerb von Anteilen an den Gesellschaften kann man den Vorsitz übernehmen und für die Gesellschaft Bahnhöfe bauen, die der Gesellschaft eindeutig zugeordnet sind. Alle Investoren können durch das Legen von Schienen das Land erforschen, Spielziel ist, möglichst viele Benachbarte Bahnhöfe zu bauen und viele Fahrgäste zu befördern. Es gewinnt, wer am Ende alleiniger Direktor einer großen landesweiten Gesellschaft ist, weil er während der Pionierphase die meisten Fahrgäste, egal mit welchen Gesellschaften, befördert hat.

Eisenbahnspiel mit Würfeln * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Jens Kappe * limitierte Auflage ohne Nummer

* Werksiedlung St. Christoph *

Der Krähenschatz

36 Holzkegel repräsentieren die Krähenschnäbel, unter denen sich Farbkreise mit Gegenständen darin finden – auf den Aufgabenkarten sind jeweils Farbkreise abgebildet und darin Gegenstände die die Krähen gestibitzt haben. Wer am meisten Übereinstimmungen findet, bekommt Zweige für ein Krähennest zur Belohnung. Man kann nach verschiedenen Regeln spielen, alle gleichzeitig oder einer nach dem anderen, nach mehreren Durchgängen gewinnt immer der Spieler mit den meisten Ästen für sein Krähennest.

Suchspiel * 2-5 Spieler ab 5 Jahren * Autor: Uli Geißler * ohne Seriennummer

Flößer am Katarakt

Jeder Spieler hat fünf Flößer in Form von Spielfiguren, die er auf die Seite des Gegenspielers bringen muss. Wer zuerst 3 Flößer auf der anderen Seite hat, gewinnt. Dabei darf man aber nur Baumstämme überschreiten oder betreten, die neutral sind oder die Farbe der eigenen Steine tragen. Man darf eigene Figuren bewegen oder auch die Baumstämme verschieben. Dazu schiebt man einen der losen Stämme in eine Reihe ein, bis am anderen Ende ein Baumstamm über den Wasserfall nach unten fällt. Fällt ein Flößer über den Rand kann er zurück zum Startufer schwimmen und neu anfangen. Wird er von einem anderen Flößer geschlagen, scheidet er aus.

Strategisches Positionsspiel * 2 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Clemens Helldörfer * 19252

* Winning Moves *

Alexandros

Alexandros zieht mit seinen Heerscharen durch Vorderasien und erobert weite Landstriche. Seine Statthalter sollen in den Provinzen die Verwaltung aufbauen und Steuern eintreiben. Der Spieler am Zug zieht immer zuerst die Figur des Alexandros und führt dann 2 weitere Aktionen aus. Diese wählt er aus den Möglichkeiten Karte nehmen, freie Provinz besetzen oder besetzte Provinz übernehmen, Steuern einheben und eigenen Statthalter ablösen. Alexandros zieht er nach Vorgabe einer der

aufgedeckten Karten. Man punktet für Steuereinnahmen in besetzten Provinzen, am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Positions- und Entwicklungsspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Leo Colovini * ca. 45 min * 20240

Cluedo das Kartenspiel

Die Täter sind dieselben, wir haben dazu 6 Fluchtfahrzeuge und 9 Fluchtziele, also 21 Identitätskarten. Diese werden gemischt, zuvor werden – analog zu den anderen Cluedo Varianten - drei davon aus dem Spiel genommen und damit Täter, Fluchtfahrzeug und Fluchtziel festgelegt. Der Spieler am Zug zieht eine Detektivkarte, legt eine Detektiv-Karte ab, führt die Aktion durch und kreuzt alle Identitätskarten an, die er gesehen hat. Kann er nach seinem Zug den Täter entlarven, nennt er die drei Karten – stimmt es hat er gewonnen, wenn nicht ist er aus dem Spiel.

Kartenspiel * Serie: Top Spiel * 3-5 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Phil Orbanes * ca. 30 min * 8013 3

Fette Fünfzehn

Fette Fünfzehn ist ein Kartenstichspiel, kombiniert mit der Vorhersage der Stichanzahl, die ein Spieler machen möchte. Im Spiel sind je 13 Karten in den Farben grün, rot, blau und gelb, dazu eine Silberne 14 und eine Fette Fünfzehn. Es werden genau 9 Runden gespielt, mit 5 Karten in der ersten und 13 Karten in der 9. Runde. Jeder Spieler sagt an wie viele Stiche er machen wird, wer die meisten Stiche angesagt hat, spielt aus. Es herrscht Farbzwang, aber kein Stichzwang, die Silberne 14 übersticht die 13 der Trumpffarbe und wird von der Fette Fünfzehn überstochen. Jeder Stich bringt 3 Punkte, für die exakte Stichzahl gibt es eine Prämie, mehr Stiche bringen je einen Punkt, weniger Stiche kosten 3 Minuspunkte pro angesagtem Stich. Wer nach 9 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Kartenspiel * Serie: Top Spiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Gunhild Taube und Sefan Leben * ca. 30 min * 8012 6

Herzlos

Mit 52 Karten in den Farben Herzen, Blumen, Kelche und Diamanten spielt man ein Stichspiel mit dem Ziel, bestimmte Karten nicht zu

bekommen und so Minuspunkte zu vermeiden. Alle Herzen bringen unterschiedlich viele Minuspunkte, der Diamant-Bube aber bringt 15 Pluspunkte. Der Spieler mit der Blumen-2 beginnt jede Runde. Wer nach 5 Runden die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt. Es herrscht Farbzwang, es gibt keinen Trumpf, ab der zweiten Runde gibt nach dem Geben jeder Spieler 2 Karten an seinen rechten Nachbarn weiter, dann 3 usw.

Kartenspiel * Serie: Top Spiel * 2-5 Spieler ab 8 Jahren * ca. 30 min * 3014 0

Kurier des Zaren

Eine Depesche ist am Zarenhof abzuliefern, jeder Spieler hat 16 Kuriere, um diese Aufgabe zu erfüllen. Man startet mit einem Kurier in einer Herberge des ersten Dorfes. Der Spieler am Zug kann neue Kuriere einsetzen, die Depesche an einen anderen Kurier im gleichen Dorf übergeben oder den Kurier auf die Reise schicken, wenn genau drei Kuriere in einer Herberge sind. Hat ein Kurier den Palast erreicht, muss er die Wache mit Rubel bestechen. Diese sind aufzudecken, bei „Njet“ verliert man alle aufgedeckten Rubel. Wer genügend beisammenhat, um die Wache zu bestechen, betritt den Palast und hat gewonnen.

Lege- und Positionsspiel * 2-5 Spieler ab 10 Jahren * Autoren: Christiane Knepel und Antje Graf * ca. 45 min * 20165

Nuggets

Die Spieler sind Prospektoren und versuchen günstige Claims abzustechen und mit dem Höchstgebot zu kaufen. Wer am Zug ist, muss entweder zwei Absperrungen bauen oder einen Chip auf ein freies Feld setzen. Wer keine Chips mehr hat, darf weiter Absperrungen einsetzen oder umgekehrt – wer nicht mehr setzen kann oder will, passt. Hat der letzte Spieler gepasst, endet das Spiel und es wird gewertet. Wer die meisten Punkte in einem Gebiet hat, bekommt die Goldminen-Marker. Wer die meisten Fundstellen erworben hat, gewinnt.

Positionsspiel * Serie: Spiel kompakt * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Christwart Conrad * ca. 30 min * 70153

Schatz der Drachen

Über viele Jahre haben die kleinen Drachen Edelsteine, Leuchter und Spielzeug in der Höhle versteckt, wenn man die Kacheln am Höhlenboden umdreht, kann man die Schätze finden. Auf 49 Kärtchen finden sich Schatzmotive, aber auch Drachen, Diamanten und Spinnen. Der Spieler am Zug darf Plättchen aufdecken. Wer eine Spinne aufdeckt, muss sofort aufhören und alle Kärtchen wieder umdrehen, auch wenn ein Drache auftaucht, ist der Zug zu Ende. Beendet ein Spieler seinen Zug, solange er Schätze und Diamanten aufgedeckt hat, darf er vollständige Kombinationen nehmen, das sind Spielzeug-Kärtchen in Paaren, 3 Leuchter-Kärtchen oder 4 Schatztruhen. Diamanten darf man einzeln nehmen. Wer nur Drachen und Diamanten aufgedeckt hat, darf dies auch nehmen. Wer am Ende die meisten Kärtchen hat, gewinnt.

Merk- und Sammelspiel * 2-5 Spieler ab 6 Jahren * Autor: Reiner Knizia * ca. 15 min * 8001 5, Winning Moves, Deutschland, 2003

Squeeky

Die Mäuse laufen um die Wette zum Käse und versuchen sich dabei natürlich gegenseitig aus dem Rennen zu drängen. Die Mäusefangen auf den hinteren sechs Feldern der jeweils gleichfarbigen Laufstrecke an. Der Spieler am Zug würfelt mit 2 Würfeln und bewegt zwei seiner Mäuse vorwärts. Auf den Farbfeldern sind die Mäuse prinzipiell sicher, auf den weißen Feldern werden Mäuse gefangen, wenn eine andersfarbige Maus über ihr Feld zieht oder darauf stehen bleibt. Muss man eine eigene Maus überspringen, ist diese auch gefangen. Am Ende punktet man für eigene Mäuse im Ziel, davon werden von anderen gefangene eigene Mäuse abgezogen.

Laufspiel * 2-6 Spieler ab 6 Jahren * Autor: Rosanna Leocata und Gaetano Evola * ca. 15 min * 8001 5

* Winsome Games *

Age of Steam Expansions Western US & Germany

Deutschland: Grüne Hexfelder sind Auslandstationen, produzieren nicht und man kann keine Güter hindurchtransportieren. Die Aktion Ingenieur erlaubt nur das Legen eines Streckenplättchens zu halben

Kosten. Änderungen im Streckenbau und im Güterwachstum sowie im Spieldaufbau.

Westliche USA: Kein Gleichstand beim Gewinnen möglich, Streckenbau muss in einer der westlichen oder östlichen Großstädte beginnen, neue Bedingungen für Streckenbau und Güterbewegung. Eisenbahnspiel * 3-6 Spieler ab 13 Jahren * Autor: John Bohrer * 11 of 60

InterUrban

Eisenbahn-Legespiel zum Thema Stadtbahnlinien und Vorortlinien, die Spieler bauen sechs verschiedene Strecken. Jeder Spieler kann in seinem Zug maximal drei Plättchen legen, die er beliebig aus den je drei offenen Plättchen vor jedem Spieler und von den 3 offenen allgemeinen Streckenteilen nehmen kann. Man kann Strecken nicht zusammenschließen, Stationen müssen durch mindestens durch ein allgemeines Streckenplättchen getrennt sein und 2 Stationen eines Spielers dürfen nicht unmittelbar hintereinander liegen. Am Schluss bekommen die Spieler Anteile am Punktwert der Strecken entsprechend dem Wert ihrer Stationen in der Strecke.

Eisenbahn-Legespiel * 3-5 Spieler * ohne Altersangabe * Autor: Michael Schacht * 750/11 of 60

Veld Railroads

Eisenbahnbau in Südafrika 1885 - 1915

Serie Prairie Railroads

In seinem Zug muss ein Spieler eine Action wählen. Mögliche Aktionen sind Strecke bauen, Aktien anbieten, Siedlungen entwickeln oder Dividende zahlen. Dann wird noch überprüft ob die ZAMS eröffnet wird oder ob noch einmal Dividenden zu zahlen sind.

Eisenbahnspiel * Serie Prairie Railroads * 3-6 Spieler * ohne Altersangabe * Autor: Martin Wallace * 905/11 of 60

* Wizards of the Coast *

Magic the Gathering Vorführspiel

Vorführspiel mit 22 Karten und Kurzregel

Titel Magic the Gathering, Rest in deutscher Sprache

Ohne Hasbro-Logo

Sammelnkartenspiel * 2 Spieler ab 10 Jahren * Autor: Mike Elliot und Richard Garfield * 150B5438001

DE

* Wizkids *

Mage Knight

Neuaufgabe, 130 neue Figuren mit überarbeiteter Kampfscheibe, neuen Siegbedingungen und größeren Armeen

Mit allen vorherigen Ausgaben kombinierbar

Im Starter 8 Figuren, 1 Elven Archer, 1 Regelheft, eine Fähigkeitenkarte, 1 Storyheft, 1 Flugzylinder, 1 Maßband, 12 Spielmarken, 1 Reliktkarte, 1 Relikt, Gelände- oder Domänenkarte, 2 Würfel und 1 Legendenkarte

Tabletop mit sammelbaren Figuren * 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Jordan Weisman und andere * WZK0104 EU

Mage Knight Booster Pack

Neuaufgabe, 130 neue Figuren mit überarbeiteter Kampfscheibe, neuen Siegbedingungen und größeren Armeen

Mit allen vorherigen Ausgaben kombinierbar

Tabletop mit sammelbaren Figuren * 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Jordan Weisman und andere * WZK0210 EU

Mage Knight Dungeons Pyramid Starter Set

Expansion zu Mage Knight, 92 Figuren und 24 Schatztruhen, mit allen Erweiterungen kombinierbar. Ziel des Spielers und seiner Helden ist, Schätze zu sammeln und lebend zu entkommen. Neuer Schauplatz der Schatzsuche ist eine Pyramide. Im Starterset: 8 Figuren, 2 Schatzkisten, 12 Tokens und Marker, eine Karte des Dungeons, Regeln und Karte für Spezialfähigkeit, 2 Würfel. Deutsche Regel an Außenseite beigegepackt.

Tabletop mit sammelbaren Figuren * 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Jordan Weisman und andere * WZK103, USA

Mage Knight Dungeons Pyramid Booster Pack

Im Booster 4 Figuren und eine Schatztruhe.

Tabletop mit sammelbaren Figuren * 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren * Autoren: Jordan Weisman und andere * WZK207EU, USA

Marvel HeroClix Explosion Expansion Booster Pack

Umsetzung des Mage Knight

Prinzips auf das Marvel Universum Expansion zu Marvel HeroClix Infinity Challenge und Clobberin' Time

96 Figuren

Tabletop mit sammelbaren Figuren * BoosterPack * 2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren * WZK3202EU,

Mech Warrior Fire for Effect Expansion Booster Pack

Umsetzung des Mage Knight Prinzips auf das Battletech Multiversum

Die Republic fällt, die Fraktionen kämpfen um die Macht zwischen den Sternen und es herrscht Krieg in der Inneren Sphäre.

Die Fire for Effect Expansion bringt Artillerie, Söldner und Transportfahrzeuge, mit neuen Regeln.

96 verschiedene Figuren, Booster mit 4 Figuren, 1 Mech, 1 Fahrzeug und 2 Infanterieeinheiten

Table-Top mit sammelbaren Miniaturen * 2 oder mehr Spieler * ab 8 Jahren * Autoren: Kevin Barrett, Jordan Weisman, Matt Robinson * WZK2201EU, USA

* Yungames *

Das Schloss

Vier mutige Abenteurer betreten das alte Schloss und treffen dort auf die Geister der Abenteurer, die vor ihnen kamen, auf Schätze und auf Zaubersprüche – werden sie diejenigen sein, die eine Nacht im Schloss überleben? Der Spieler am Zug kann entweder eine Bodenkarte ziehen und anlegen oder Aktionen setzen oder Geister bewegen. Aktionen sind: Bewegen, Tür öffnen, kämpfen, Geheimgang, Lebensenergie tanken, zaubern, oder einen Tausch ausführen. Sind die Geister der Brüder des Schlossherrn besiegt, gewinnt der Spieler mit der wertvollsten Beute.

Abenteuerspiel * 2-4 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Kemal

Goldgeier

Das Spiel wird nach Regel aufgebaut, die Rückseite der Verpackung dient als Spielplan. Jeder Spieler versucht, so viel Geld wie möglich aus der Mine zu holen, dazu muss man Gänge graben und Leitern bauen, Hindernisse erfordern Spezialausrüstung, diese kann man im Drugstore kaufen. Wer dran ist darf 4 oder 5 Felder ziehen und Aktionen ausführen, Aktionen sind Schacht graben, Gold einzahlen oder abheben oder im Drugstore

einkaufen. Sind alle zu Beginn offenen liegenden Goldfunde geborgen oder komplett blockiert, endet das Spiel, alle gehen in die Bank und zahlen alles Gold ein, jeder addiert seine gefundenen Nuggets, wer das meiste Gold hat, gewinnt.

Abenteuerspiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Kemal Yun

Goldgeier

2. Auflage. Verpackung in der Schachtel statt im Jutebeutel. Spielplan enthalten.

Abenteuerspiel * 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Kemal Yun * Yun Games, Deutschland, 2003

Hexenwerk

Spielziel ist, als Erster komplette Heiltränke nach Vorgabe der Rezeptkarten zusammenzustellen. Bessere Rezepte bringen mehr Punkte, aber umso schwerer sind die Zutaten zu ergattern. Es werden Spieler + 1 Zutaten aufgedeckt, dann können die Hexen reihum Zutaten nehmen. Hat eine Hexe einen Trank beisammen, kann sie diese Rezeptkarte nehmen, die Zutaten werden wieder in den Vorrat gemischt. Wer unpassende Zutaten loswerden muss, kann vor dem Aufdecken eigene Zutaten den schon offen liegenden hinzufügen. Ist nur eine Karte über, werden die Rezeptkarten addiert, die Hexe mit den meisten Punkten gewinnt.

Sammelspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Autoren: Kemal und Sunny

Picknick Panik

Die Spieler veranstalten ein Picknick, jeder hat Essenskarten auf dem Tisch und Insekten- und Waffenkarten auf der Hand. Damit versucht man den anderen Spielern Essen zu rauben, um am Ende die meisten Punkte zu haben. Angegriffen wird it Insekten, Waffen dagegen sind Fliegenklatsche, Stiefel und Insektenspray. Wer dran ist, kann eine oder mehrere identische Insektenkarten ausspielen, kommt dadurch ein Angriff zustande – es liegen 2 oder mehr identische Insekten am Tisch – kann der nächste Spieler den Angriff abwehren oder weiterreichen oder Essen abgeben. Wer sein letztes Essen abgibt, ist draussen, sind alle Karten gespielt, endet das Spiel, Insekten bringen 2 Punkte, erbeutetes und übriggebliebenes eigenes Essen zählt 10 Punkte, benutzte

Spiele Almanach 2003

Waffen bringen je 1 Minuspunkt.
Kartenspiel * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Kemal Yun

Picknick Panik

Zweite Auflage, Verpackung Schachtel statt Jutesack
Kartenspiel * 2-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Kemal Yun * Yun Games, Deutschland, 2003

Schatzjäger

Die Spieler versuchen möglichst viele Schätze mit möglichst hohen Punktezahlen zu ergattern. Der Spieler am Zug hat 3 Bewegungen, entweder mit dem eigenen Jäger oder dem eigenen Geist, man muss nicht alle Bewegungen nutzen. Der Jäger geht diagonal auf verbundene eigene Felder, aber nicht zum eigenen Geist und fremden Jäger. Einen Schatz darf er sofort nehmen. Der Geist geht auch durch Wände, nicht diagonal, nicht auf Schätze, nicht zum eigenen Jäger und fremdem Geist. Er schlägt den fremden Jäger, dieser muss zurück zum Start. Sind alle Schätze bis auf einen gesammelt, gewinnt der Spieler mit den in Summe wertvollsten Schätzen.

Give-Away im Ziploc zu den Spielveranstaltungen Essen, Wien, Bielefeld und München 2003.
Sammelspiel * 2 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Kemal Yun

Stonez

Die Spieler müssen 5 Spielsteine der eigenen Farbe in eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe bringen. Dazu kann man Steine legen, Steine drehen, Steine erobern, Steine schätzen und Steine entfernen. Wer dran ist kann einen Stein aus dem Beutel ziehen und anlegen, auch an fremde Steine. Oder er dreht einen gelegten Stein um die Verteilung der Energiepunkte zu ändern. Oder den Schutzstein auf einen eigenen Stein legen oder einen eigenen Stein wegnehmen, werden dabei Steine von der Gruppe getrennt, werden sie mit entfernt. Hat ein Stein auf einer an einen gegnerischen Stein angrenzenden Seite mehr Energiepunkte, kann man diesen Stein in die eigene Farbe umdrehen.

Legespiel * 2 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Kemal Yun

Stonez

2. Auflage. Verpackung in der Schachtel statt im Jutesack
Legespiel * 2 Spieler ab 8 Jahren

* Autor: Kemal Yun * Yun Games, Deutschland, 2003

* Z-Man Games *

Ideology

Ein Spiel um die Ausbreitung von Ideologien, die Spieler absolvieren acht verschiedene Spielphasen pro Runde. Dabei sammeln und handeln sie mit Ressourcen, entwickeln die von ihnen kontrollierten Regionen, beeinflussen unabhängige Regionen, engagieren sich in Kultur-, Wirtschafts- und Militärkonflikten, treffen diplomatische Vereinbarungen, beurteilen die Entwicklung und Kontrolle über die unterschiedlichen Regionen und bestimmen den Gesamtstatus ihrer jeweiligen Ideologie. Das Spiel endet, wenn nach einer Runde eine Ideologie einen Einfluss von 12 oder höher hat.

Satirisches Entwicklungsspiel * 2-5 Spieler ab 12 Jahren * Autor: Andrew Parks * ZMG 7000, Z-Man Games, 2003

* Zoch zum Spielen *

Bszzz

Es gewinnt, wer mit seinen drei Fliegenklatschen möglichst viele Fette Fliegen und stechlustige Moskitos fremder Farben erbeutet. Schädlinge der eigenen Farbe sowie Bienen und Schmetterlinge sollten nach Möglichkeit verschont bleiben. Der Erste spielt aus, dann spielen die Spieler in der Sitzreihenfolge, aber Nutztiere, Spinnennetze und Fliegenklatschen darf jeder jederzeit dazwischenwerfen, nur nicht zwei Karten unmittelbar hintereinander, Schädlinge darf nur ausspielen, wer am Zug ist. Ein Spinnennetz beendet einen Stich ohne Wertung, eine Fliegenklatsche mit Wertung. Hat nur noch ein Spieler Fliegenklatschen auf der Hand, wird gepunktet. Hat nach mehreren Durchgängen mindestens ein Spieler 100 Punkte erreicht, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten

Karten-Stichspiel * 3-6 Spieler ab 8 Jahren * Autor: Manfred Keller * 20035 4

Capt'n Clever

Jeder Spieler hat Kapitän, Segelschiff und Schatzkarten einer Farbe, seine Schatzkarten gibt er aber sofort dem rechten Nachbarn, der sie verdeckt aufbewahrt. Dann setzen alle

Kapitän und Schiff auf eine unbesetzte Insel, so dass die Schiffe 2 gleichfarbige Stege zweier benachbarter Inseln verbinden. Zwischen 2 Inseln darf immer nur ein Schiff liegen. Mit den Schiffen bewegt man sich von Insel zu Insel, wo der nächste Schatz liegt, erfährt man vom rechten Nachbarn. Wer dran ist darf sein Schiff versetzen und muss den Kapitän bewegen. Der Kapitän geht von Insel zu Insel, dabei können diese durch eigene oder fremde Schiffe verbunden sein, bis zu einer unbesetzten Insel. Gelangt der Kapitän auf die Insel, die die Schatzkarte anzeigt, hat man den Schatz gefunden, wenn man auf der Insel stehen bleibt. Wer als erster seinen letzten Schatz hebt, gewinnt das Spiel.

Sammelspiel * 3-4 Spieler ab 6 Jahren * Autor: Liesbeth Bos * ca. 20 min * 20031 6

Froschkönig

Die Frösche wollen möglichst viele Fliegen fangen, um die Prinzessin küssen und in einen Frosch zurückverwandeln zu können. Die Spieler schätzen als Frösche die Entfernung zwischen Brücke und Fliegenlinie ein und ertasten in ihrem Säckchen zwei Stäbe, die möglichst genau die Entfernung ergeben. Wer das am besten und zweitbesten schafft, darf die Kusszunge seines Froschs verlängern. Wer mit seiner Kusszunge die Prinzessin erreicht, darf sie küssen und hat gewonnen.

Positions- und Sammelspiel * 2-4 Spieler ab 9 Jahren * Autoren: Uwe Rapp und Bernhard Lach * 20036 1

Gulo Gulo

Viefraße wollen Eier fressen, und die Geier schützen ihre Nester mit Alarmanlagen und haben außerdem Klein-Gulo erwischt, den die Geier nun befreien müssen, was ja ganz einfach wäre wenn es da nicht so viele Nester mit Eiern gäbe! Die Wegplättchen werden verdeckt ausgelegt, 4 davon + Klein-Gulo liegen im Stapel am Wegende. Wer dran ist kann das nächste Wegplättchen aufdecken und muss dann ein Ei dieser Farbe aus dem Nest nehmen, oder wählt ein schon offenes Plättchen. Gibt es keinen Alarm beim Klauen, geht der Viefraß auf das nächste freie Feld der Eifarbe. Fallen Eier oder der Alarmstab aus dem Nest, läuft der Viefraß auf das nächste Plättchen

der gewählten Farbe zurück. Beim letzten Wegplättchen deckt man vom Stapel auf, ist es nicht Gulo, legt man das Plättchen an, holt ein Ei raus und deckt weiter auf. Findet man Gulo, holt man ein lila Ei aus dem Nest, gelingt dies ohne Alarm, hat man gewonnen.

Sammelspiel * 2-6 Spieler ab 5 Jahren * Autoren: Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau und Hans Raggan * ca. 20 min * 20032 3

Iglu Pop

Der kleine Eisriese erfindet beim Fischstäbchen-Kaufen ein seltsames Spiel – er schüttelt die Iglus, an denen er vorbeikommt und freut sich über die Kinder die das lustig finden, weil sie drinnen rumkugeln. Und die anderen Riesen setzen einen Taler in die Iglus wenn sie zu wissen glauben wie viele Kinder drinnen lachen. Karten werden ausgelegt und die Spieler versuchen, die entsprechenden Iglus durch Schütteln zu finden. Taler und Karten werden unterschiedlich verteilt, je nach dem wer bei welcher Karte richtig geraten hat. Am Ende gewinnt der Spieler mit den höchsten Gesamtsumme aus Eskimos auf den Karten und Talern.

Hör- und Ratespiel * 2-6 Spieler ab 7 Jahren * Autoren: Heinz Meister und Klaus Zoch * 20038 3

O Zoo le Mio

Jeder Spieler ist Manager eines Zoos und baut Gehege für attraktive Tiere und versucht so, die meisten Besucher in den Zoo zu locken. Man hat 5 Saisonen lang Zeit um in neue Teile des Zoos zu investieren, jede Saison besteht aus 5 Runden. Pro Runde wird ein Zooteil aufgedeckt, die Spieler bieten darum, der Gewinner gibt die Münzen ab und bekommt den Zooteil. Der Teil muss über Pfade mit dem schon vorhandenen Zoo verbunden werden. Der neue Teil bringt Besucher, wenn er mehr Sterne bei einer Tierart bringt oder mehr Bäume oder die Besucher einen Kreislauf im Zoo benutzen können. Am Ende einer Saison bekommt man Einkommen ja nach Anzahl der Zooteile im eigenen Zoo, Besucher bringen Punkte. Erstmals erschienen als ZooSim, Cwali, 2002

Entwicklungsspiel * 2-4 Spieler ab 9 Jahren * Autor: Corné van Moorsel * 20038 3

Schicki Micki

Dresscode und Geschmacksfragen in der Vogelwelt, die Spieler sind Türsteher bei der Fasanengala, die Damen dürfen nur eintreten, wenn sich ihre Aufmachung ausreichend von der der anderen Damen abhebt oder wenn sie keine 2 Regenwürmer mit dabei haben. Wer am meisten Verstöße gegen die Kleiderordnung erspät und verhindert, gewinnt mit den meisten Karten. Die Karten werden langsam einzeln aufgedeckt, alle Spieler suchen gleichzeitig nach gleichfarbigen Schirmen, Hüten, Halstüchern, Schnäbeln, Schwanzfedern oder Begleitwürmern sowie Damen mit 2 Regenwürmern. Wer doppelte Regenwürmer entdeckt, klopft, wer gleichfarbige Merkmale entdeckt, ruft bei einem Merkmal oder schnappt bei mehreren zu, Schnappen bedeutet man nimmt sich eine rote oder blaue Figur, je nach Regeln. Für richtige Unterbrechungen bekommt man Karten, Klopfen schlägt Rufen oder Schnappen, nach der Unterbrechung geht das Kartenaufdecken an den linken Nachbarn über.

Reaktions- und Sammelspiel * 2-7
Spieler ab 7 Jahren * Autor: Jaques
Zeimet * ca. 20 min * 20033 0

IMPRESSUM

Spiele Almanach - Das Österreichische Spielemuseum berichtet über alle Spiele des Jahres 2003

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein der Freunde der Spiele Kreis Wien, vertreten durch Obmann Mag. Ferdinand de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Fon 02216-7000-6, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spielen.at - Chefredakteur: **Dipl.Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. Der Spiele Almanach berichtet jährlich über die Neuerscheinungen eines Jahres.

Copyright (c) 2003 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest,

Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Titelbild: Spiel der Spiele 2003 „KING ARTHUR“ von Ravensburger

