

# Museumsbericht

## Österreichisches Spielemuseum

⊗ WIN 315MB

31. März 2003

win.spielen.at

Die Zugänge  
in den Monaten  
Jänner bis  
März 2003



## SPIELE IM HANDEL ERHÄLTlich

### 1000 Meilen

Endlich mal bei einer richtigen Rallye dabei und auch noch gut im Rennen - da gehen die Probleme los: Reifenpannen und Ähnliches kosten viel Zeit. Gut, wenn man dann die passenden Servicekarten zur Hand hat - und für die Gegner auch noch etwas in der Hinterhand: eine Stopp-Karte oder einen Motorschaden - das kann ganz schön aufhalten. Die anderen verlieren viel Zeit und Nerven und der eigene Vorsprung wächst. Legeklassiker im alten neuen Kleid, eine erfreuliche Wiederauferstehung. Erstauflage bei Winning Moves 1999, geänderte Grafik für dies Auflage.

Karten/Legespiel \* 2-6 Spieler ab 10 Jahren \* ca. 30-45 min \* 30041, Winning Moves, 2001 \*\*\* Winning Moves Deutschland GmbH \* Belsenplatz 2 \* D-40545 Düsseldorf \* Fon: +49-211-5579180 \* Fax: +49-211-5579230

### 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 Extradunde 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 zusätzliche Schritte für den Forscher oder zusätzliche Drehungen kaufen.

Lauf- und Sammelspiel \* 2-4 Spieler ab 7 Jahren \* Autor: Gunter Baars \* 26 319 6, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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, Hasbro Spiele, Deutschland, 2003 \*\*\* Hasbro International \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### 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 zuteilt, 4 Geldkarten liegen offen neben dem Bauhof. Das Restgeld wird in 5 Stapel geteilt, in den 2. und 4. werden Wertungskarten eingemischt 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.

Überarbeitete Neuauflage von Al Capone, db-Spiele, 1992 Stimmt so, Queen Games, 1998 Legespiel mit Bauhema \* 2-6 Spieler ab 8 Jahren \* Autor: Dirk Henn\* ca. 60 min \* 6026, Queen, Deutschland, 2003 \*\*\* Queen Games \* [info@queen-games.de](mailto:info@queen-games.de) \* [www.queen-games.de](http://www.queen-games.de)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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, Deutschland, 2003 \*\*\* Hasbro International Inc. \* Hasbro Österreich GmbH \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### 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, Kosmos, Deutschland, 2003 \*\*\* [spielwaren@kosmos.de](mailto:spielwaren@kosmos.de) \* [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

### 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 beider 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 Karte nehmen. Kartenspiel \* Serie: Fun for 2 \* 2 Spieler ab 10 Jahren \* Autor: Marcel André Casasola Merkle \* 27 146 7, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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, Hasbro, Deutschland, 2003 \*\*\* Hasbro International Inc. \* Hasbro Österreich GmbH \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

## Bohn Hansa

Aus Bohnanza ist Bohn Hansa geworden, die Spieler sind Bohnenhändler in der berühmten Bohnenhäuser 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 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, Deutschland, 2003 \* AMIGO Spiel + Freizeit GmbH \* [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de) \* [info@amigo-spiele.de](mailto:info@amigo-spiele.de)

## 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, Deutschland, 2003 \*\*\* Zoch Verlags GmbH \* [info@zoch-verlag.com](mailto:info@zoch-verlag.com) \* [www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

[win.spielen.at](http://win.spielen.at)

## 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, Deutschland, 2003 \*\*\* Hans im Glück Verlags-GmbH \* [www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

### 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 Zahnrad – 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### Crazy Chicken

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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### Das lustige Wörterpoker!

Der Spieler am Zug nimmt die oberste Fragekarte vom verdeckten Stapel, liest sie vor, schüttelt die Würfelkuppel und startet die Zeithuhr 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, Österreich, 2003 \*\*\* Wr. Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik & Söhne \* [www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

### 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 Zaubers 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, Haba, Deutschland, 2003 \* ca. 20 min \*\*\* Haba Spiele \* Habermas GmbH \* [www.haba.de](http://www.haba.de)

### Der Herr der Ringe

#### Sammelkartenspiel Die Gefährten Booster

Sammelkartenspiel mit Motiven aus dem Film 365 Karten, 2 Starterdecks á 63 Karten, Aragorn und Gandalf Booster mit 11 Karten Kartenspiel \* 2-6 Spieler \* ohne Altersangabe \* 835, USA, 2002 \*\*\* Decipher Inc. \* [www.decipher.com](http://www.decipher.com)

### Der Herr der Ringe

#### Sammelkartenspiel Die Minen von Moria Booster

Sammelkartenspiel mit Motiven aus dem Film 122 Karten, 2 Starterdecks, Gandalf

und Gimli (?)

Booster mit 11 Karten Kartenspiel \* 2-6 Spieler \* ohne Altersangabe \* 510, USA, 2002 \*\*\* Decipher Inc. \* [www.decipher.com](http://www.decipher.com)

### Der Herr der Ringe

#### Sammelkartenspiel Die Reiche der Elbenfürsten Booster

Sammelkartenspiel mit Motiven aus dem Film 122 Karten, 2 Starterdecks, Legolas und Boromir (?) Booster mit 11 Karten Kartenspiel \* 2-6 Spieler \* ohne Altersangabe \* 661, USA, 2002 \*\*\* Decipher Inc. \* [www.decipher.com](http://www.decipher.com)

### Der Herr der Ringe

#### Sammelkartenspiel Die Zwei Türme Booster

Sammelkartenspiel mit Motiven aus dem Film 365 Karten, 2 Starterdecks, (?) Booster mit 11 Karten Kartenspiel \* 2 oder mehr Spieler \* ohne Altersangabe \* 736, USA, 2002 \*\*\* Decipher Inc. \* [www.decipher.com](http://www.decipher.com)

### Der kleine Eisbär und die

#### Schnee-Iglus

Lars, Lena, Pieps und Robby feiern die Mitternachtssonne beim Iglubauen. Jedes Kind bekommt eine Tafel, die bunten Schneeblöcke 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 Farbe komplett auf zwei bereits eingebaute Blöcke der unteren Reihe gelegt werden kann, die gelben Blöcke passen immer, sie kommen auf den Boden. Wer einen Block einbauen konnte, darf weiterwürfeln und muss für jeden sichtbaren 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, Schmidt Spiele, Deutschland, 2003 \*\*\* Schmidt Spiele GmbH \* [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de) \*

### 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

315MB WIN - 3

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.  
Neuaufgabe von „Kunterbunt“, Staube Spiele / Berliner Kartenspiel \* Serie: Die gelbe Reihe \* 2-5 Kinder ab 5 Jahren \* Autor: Reinhard Staube \* ca. 15 min \* 3935, Deutschland, 2003 \* AMIGO Spiel + Freizeit GmbH \* [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de) \* [info@amigo-spiele.de](mailto:info@amigo-spiele.de)

### 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, Österreich, 2003 \*\*\* Wr. Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik & Söhne \* [www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

### 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, Deutschland, 2003 \* AMIGO Spiel + Freizeit GmbH \* [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de) \* [info@amigo-spiele.de](mailto:info@amigo-spiele.de)

### 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, **4 - WIN 315MB**

würfelt und bewegt die Drehscheibe entsprechend weiter. Steht nun die Figur vor einem 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, Kosmos, Deutschland, 2003 \*\*\* [spielwaren@kosmos.de](mailto:spielwaren@kosmos.de) \* [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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, Hasbro, 2003 \* Logo MB und Hasbro \*\*\* Hasbro International Inc.\*\*\* Hasbro Österreich GmbH \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### 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 wütesten 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, Hasbro, Deutschland, 2003 \*\*\* Hasbro International Inc. \* Hasbro Österreich GmbH \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### Dungeons & Dragons Monster Set Grundregeln III

Das Monster Set enthält mehr als 500 Kreaturen, vom Goblin bis zum Drachen und vom Pixie bis zum Titanen. Das Monster-Set ist der dritte Teil der Grundregeln und vervollständigt das Rüstzeug des Spielleiters mit ausführlichen Beschreibungen, spieltechnischen Werten und zahlreichen vierfarbigen Illustrationen. Viele der hier vorgestellten Kreaturen können auch Spielercharaktere sein. Erweiterung der Dungeons & Dragons Grundregeln und nur in Verbindung mit dem D&D Spieler-Set verwendbar.  
Lizenziert von Wizards of the Coast Rollenspielmodul \* Serie: Dungeons & Dragons \* d20 \* Autor: Monte Cook, Jonathan Tweet und Skip Williams \* 8433, Deutschland, 2003 \* AMIGO Spiel + Freizeit GmbH \* Waldstrasse 23-D5 \* D-63128 Dietzenbach \* Fon +49-6074-37550 \* Fax +49-6074-375566 \* [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de) \* [info@amigo-spiele.de](mailto:info@amigo-spiele.de)

### 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 **win.spielen.at**

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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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. Legen- und Lernspiel \* 2-6 Spieler von 5-8 Jahren \* 24 035 0, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### Erstes Schreibspiel

Ein Buchstaben des Alphabets dient als Reisedecke 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 keine 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### Europatour

Ein Spiel, dass sich mit den vielen verschiedenen Staaten Europas beschäftigt, jeder Spieler bekommt 10 Staaten 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, Deutschland, 2003 \*\*\* Schmidt Spiele GmbH \* [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de) \*

[win.spielen.at](http://win.spielen.at)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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, Haba, Deutschland, 2003 \* ca. 20 min \*\*\* Haba Spiele \* Habermas GmbH \* [www.haba.de](http://www.haba.de)

### 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 hüpfert 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. Rennspiel \* Serie: beleduc \* 2-4 Spieler ab 4 Jahren \* Autor: Reinhold Wittig \* ca. 15 min \* 22 601 6, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### Glücks-Käfer-Baum

40 cm hoch ist der schöne Baum aus stabilen Holzteilen, im Lauf 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 Käferücken 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, Kosmos, Deutschland, 2003 \*\*\* [spielwaren@kosmos.de](mailto:spielwaren@kosmos.de) \* [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

### Gobbelt

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 10 Jahren \* Autor: T. Denouai \* ca. 25 min \* 30211, Gigamic, Frankreich, 2003 \*\*\* Gigamic S.A. \* [www.gigamic.com](http://www.gigamic.com) \* [gigamic@gigamic.com](mailto:gigamic@gigamic.com)

### 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 dran ist deckt eine Karte auf. Hat er den Esel noch nicht, nimmt er 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. Varianten für ältere Kinder. Sammelspiel \* 2-6 Spieler von 3-10 Jahren \* Autor: Markus Nikisch \* 4447, Haba, Deutschland, 2003 \* ca. 20 min \*\*\* Haba Spiele \* Habermas GmbH \* [www.haba.de](http://www.haba.de)

### 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 Viefraße auf das nächste freie Feld der Eifarbe. Fallen Eier oder der Alarmstab aus dem Nest, läuft der Viefraße zurück auf das nächste Plättchen der gewählten Farbe. 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, Deutschland, 2003 \*\*\* Zoch Verlags GmbH \* [info@zoch-verlag.com](mailto:info@zoch-verlag.com) \* [www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

### Gute Nacht, Teddy

Teddy und Jan haben das allabendliche Ritual zum Schlafengehen absolviert und liegen friedlich im Bett, da fällt der Teddy aus dem Bett und im dunklen Zimmer hält er Pantoffeln und Vorhänge für Monster! Aber Jan wacht auf und schaltet das Licht ein und tröstet Teddy. Eine Geschichte zum Vorlesen und Mit-Fühlen und ein erstes Spiel für kleine Träumer – Teddy trödelt beim Schlafengehen: Schafft er es in seine Hängematte, bevor der Mond das letzte Feld seiner Bahn erreicht hat. Spiel & Buch mit beigegepacktem Material. Spiel- und Bilderbuch \* Serie: Spiel & Buch \* 1-4 Kinder ab 2 ½

Jahren \* Autoren: Stephanie Rohner & Christian Wolf \* 5300 Haba, Deutschland, 2002 \* ca. 20 min \*\*\* Haba Spiele \* Habermaaß GmbH \* [www.haba.de](http://www.haba.de)

### 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.

Neuaufgabe von Hamstern, Staube Spiele / Berliner, 1999  
Kartenspiel \* Serie: Die gelbe Reihe \* 2-4 Kinder ab 5 Jahren \* Autor: Reinhard Staube \* ca. 15 min \* 3965, Deutschland, 2003 \* AMIGO Spiel + Freizeit GmbH \* [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de) \* [info@amigo-spiele.de](mailto:info@amigo-spiele.de)

### Hangman

Das Galgenmännchen wir schon zu Schulzeiten mit Papier und Bleistift ein Hit, und hier ist es wieder einmal als Spiel in eine Schachtel gepackt, ganz edel mit integrierter Sanduhr und eigenem Punktezähler für jeden Spieler sowie einem aufgesetzten Halter für das Wort, dass man finden muss. Auch die Buchstaben sind edel gestaltet, mit Griffnoppe, erinnern irgendwie an einen Badminton-Schläger – sehr schön und funktionell. 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  
**6 - WIN 315MB**

ab 8 Jahren \* ca. 30 min \* 47535, Hasbro, Deutschland, 2003 \*\*\* Hasbro International Inc. \* Hasbro Österreich GmbH \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### 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 waagrechten und senkrechten 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, Österreich, 2003 \*\*\* Wr. Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik & Söhne \* [www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

### 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 Neuaufgabe von Arriba, Goldsieber  
Reaktionsspiel \* 2-12 Spieler ab 7 Jahren \* Autoren: Thomas Vuarchex und Pierrick Yakovenko \* ca. 40 min \* 636493, Österreich, 2003 \*\*\* Wr. Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik & Söhne \* [www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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 Kängurus 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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 herauszuziehen. 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, Haba, Deutschland, 2003 \* ca. 20 min \*\*\* Haba Spiele \* Habermaaß GmbH \* [www.haba.de](http://www.haba.de)

### 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, Hasbro, Deutschland, 2003 \*\*\* Hasbro International Inc. \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### Kunibertas Kullerkugel

Die wilde Prinzessin Kuniberta hat aus Versehen beim Spielen ihre Kugel wegkatapultiert und braucht nun die Hilfe von Fisch und Hamster im Bilderbuch, um sie wiederzubekommen. Bei der Geschichte kullert die Kugel beim

Vorlesen gleich mit durch das Buch! Die Spieler können aber auch zum Kullerturnier antreten – fünf Spieleideen bietet das Bilderbuch, aus dem man Kunibertas Burg bauen kann und bei dem das Spielmaterial gleich beige packt ist.  
Spiel- und Bilderbuch \* Serie: Spiel & Buch \* 1-4 Kinder ab 5 Jahren \* Autoren: Stephanie Rohner & Christian Wolf \* 5301 Haba, Deutschland, 2002 \* ca. 20 min \*\*\* Haba Spiele \* Habermaaß GmbH \* [www.haba.de](http://www.haba.de)

### 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.

Erstauflage Kunterbunt, F.X., 1995 „Schau genau mit der Maus“, Ravensburger  
Überarbeitete Neuaufgabe von Kunterbunt, Staube Spiele / Berliner Spielkarten, 2001  
Kartenspiel \* Serie: Die gelbe Reihe \* 2-8 Kinder ab 5 Jahren \* Autor: Reinhard Staube \* ca. 15 min \* 3955, Deutschland, 2003 \* AMIGO Spiel + Freizeit GmbH \* [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de) \* [info@amigo-spiele.de](mailto:info@amigo-spiele.de)

### Lange Leitung

Durch Anlegen von Karten mit verschiedenen Rohrabschnitten versucht jeder, seine eigene Wasserleitung zusammenzubauen - mit Wasserhahn und Auslauf und natürlich ohne Lecks. Und dazu muss die Leitung erst einmal eine Mindestlänge haben, und die Mitspieler können natürlich auch noch mitbauen, mit einem falschen T-Stück oder so. Oder man hat sich verrechnet und der Tisch wird zu kurz - gut, wenn man dann einen Klempner-Chip als Fachmannersatz zur Verfügung hat. Neuaufgabe des Parkerspiels „Leg das Rohr“ in geänderter Grafik.  
Erstauflage bei Winning Moves 1999, geänderte Grafik für dies Auflage.

Legespiel \* 2-5 Spieler ab 8 Jahren \* ca. 30-45 min \* 30034, Winning Moves, 2001 \*\*\* Winning Moves Deutschland GmbH \* Belsenplatz 2 \* D-40545 Düsseldorf \* Fon: [win.spielen.at](http://win.spielen.at)

+49-211-5579180 \* Fax: +49-211-5579230

### 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, Staupe Spiele / Berliner, 1995 und 1997 Kartenspiel \* Serie: Die gelbe Reihe \* 2-6 Kinder ab 8 Jahren \* Autor: Reinhard Staupe \* ca. 15 min \* 3955, Deutschland, 2003 \* AMIGO Spiel + Freizeit GmbH \* [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de) \* [info@amigo-spiele.de](mailto:info@amigo-spiele.de)

### Leuchtturm

Die 9 Scheiben des Leuchtturms, plus der Sockel und die Spitze müssen mit 19 Steckern korrekt zusammengebaut werden, dabei müssen die mittleren Ringe genau zusammenpassen. In jeder Ebene befinden sich 2 Stecker. Denkspiel \* 1 Spieler \* ohne Altersangabe \* Serie: Spiele aus der Denkfabrik \* Autor: Tom Espen \* 2505, Haba, Deutschland, 2002 \*\*\* Haba Spiele \* Habermas GmbH \* [www.haba.de](http://www.haba.de)

### 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 gefunden hat. Suchspiel \* 2-6 Spieler ab 6 Jahren \* Autor: Haim Shafir \* 24 028 9, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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 Neuaufgabe von Löwenherz, Goldsieber, 1997 Entwicklungs- und Positionsspiel \* 2-4 Spieler ab 12 Jahren \* Autor: Klaus Teuber \* ca. 90 min \* 69 26 12, Kosmos, Deutschland, 2003 \*\*\* Kosmos \* [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de) \* [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

### Lucky Luke und die Dynamitbande

16 Ganoven sind aus dem Gefängnis ausgebrochen und verstecken sich in der alten Goldmine. Wer eine Bande als erster festnimmt, kassiert das Kopfgeld. Ereigniskarten und Banditenkarten werden ausgelegt, der erste Bandit aufgedeckt, die Fässer mit Chips belegt und aufgedeckte Hüte und Tücher notiert. Wer dran ist würfelt und nutzt einen Würfel zum Ziehen und einen für die Ereigniskarten. Die Banditen werden durch Hut/ Halstuch identifiziert und hinter einem Fass aufgespürt, wenn man das richtige Fass zuerst erreicht. Sind alle Banditen geschnappt, gewinnt der Sheriff mit der höchsten Kopfgeldsumme. Laufspiel \* Serie: MB \* Lizenz: Lucky Luke \* Autor: Dominique Ehrhard \* 2-6 Spieler ab 8 Jahren \* 46096, Hasbro, Deutschland, 2003 \*\*\* Hasbro International Inc. \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### Magna Grecia

Jeder Spieler muss Magna Grecia erfolgreich besiedeln und entwickeln. Es werden Märkte gebaut, Dörfer zu Städten ausgebaut und ein Straßennetz errichtet, um das Landesinnere zu erschließen und die Orakel zu beherrschen. 12 Runden werden von einer je Aktionskarte bestimmt, sie legt die Spielerreihenfolge

fest und wie viele Plättchen für Straßenbau, Städtegründung/-erweiterung und Nachschub verwendet werden können. Orakel sind vorhanden, sind über Straßen an Städte angeschlossen und wenden sich der bedeutendsten Stadt zu. Märkte und Orakel entscheiden über den Spelausgang. Entwicklungsspiel \* 2-4 Spieler ab 12 Jahren \* Autoren: Leo Colovini und Michael Schacht \* ca. 75 min \* 69063, Clementoni, Deutschland, 2003 \*\*\* Clementoni Deutschland GmbH \* [www.clementoni.de](http://www.clementoni.de) \* [info@clementoni.de](mailto:info@clementoni.de)

### 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, Eurogames, Deutschland, 2003 \*\*\* Eurogames Descartes Deutschland \* [eurogames@aol.com](mailto:eurogames@aol.com) \* [www.descartes-editeur.com](http://www.descartes-editeur.com)

### 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, Hasbro, Deutschland, 2003 \*\*\* Hasbro International Inc. \* Hasbro Österreich GmbH \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### 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, Deutschland, 2003 \* AMIGO Spiel + Freizeit GmbH \* [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de) \* [info@amigo-spiele.de](mailto:info@amigo-spiele.de)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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 von Merlin, Staupe Spiele / Berliner, 1998 Kartenspiel \* Serie: Die gelbe Reihe \* 2-8 Kinder ab 5 Jahren \* Autor: Reinhard Staupe \* ca. 15 min \* 3925, Deutschland, 2003 \* AMIGO Spiel + Freizeit GmbH \* [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de) \* [info@amigo-spiele.de](mailto:info@amigo-spiele.de)

### 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 Neuauflage von Mitternachtsparty, Ravensburger 1989, und Hugo das Schlossgespenst, Ravensburger, 1996

Laufspiel \* 2-8 Spieler ab 8 Jahren \* Autor: Wolfgang Kramer \* 3330, Deutschland, 2003 \* AMIGO Spiel + Freizeit GmbH \* [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de) \* [info@amigo-spiele.de](mailto:info@amigo-spiele.de)

### 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, Hasbro, 2003 \* \*\*\* Hasbro Österreich GmbH \* Hasbro Österreich GmbH \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### 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 \* Deutschland, 2003 \* \*\*\* Lego \* [www.lego.com](http://www.lego.com)

### Pipeline

Bunte Rohrleitungen werden gebaut, von einer Seite des Spielbretts zur anderen. Jeder baut seine eigene Leitung in seiner Farbe, kreuz und quer in allen drei Dimensionen über- und

untereinander, die Bauteile werden nach Würfelwurf aus einem Vorrat von 20 Teilen genommen. Man darf über den Spielplanrand hinausbauen und man kann auch den Gegner durch Einsetzen von Pfropfen blockieren. Wer zuerst mit seiner Pipeline ausgehend vom Startpunkt den Farbbalken auf der anderen Seite erreicht, gewinnt. Bau- und Steckspiel \* 2-4 Spieler ab 6 Jahren \* 636028, Österreich, 2003 \* \*\*\* Wr. Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik & Söhne \* [www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

### 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 \* 2 Spieler ab 6 Jahren \* ca. 15 min \* 46296, Hasbro, 2003 \* \*\*\* Hasbro Österreich GmbH \* Hasbro Österreich GmbH \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### Polterdice

Die Geister der alten Spielerdynastie McDice spuken im Schloß, die Spieler finden die verborgenen Schätze der Dynastie und befreien die Geister vom Fluch. Die Spieler werfen die 8 Würfel und kombinieren immer 2 Würfel zu einer Zahl. Mit 3-11, aber nicht 7, können sie jeweils einen 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 drei von vier Raumquartetten komplett erforscht sind, gewinnt wer die meisten Münzen hat. Würfel- und Sammelspiel \* 2-5 Spieler ab 10 Jahren \* Autor: Spartaco Albertarelli \* 003, Kidult, Italien, 2003 \* \*\*\* Kidult

Games \* [www.kidultgame.com](http://www.kidultgame.com) \*

### Popstars

Jeder Spieler hat eine Karte „Kartenübersicht“ und eine Spielfigur auf „Bewerben und Vorsingen“, die Kartenstapel werden nach Farben getrennt gemischt und verdeckt bereitgelegt. Spielziel ist, so schnell wie möglich Nummer 1 der Charts zu werden. Dazu müssen die Stationen Bewerben und Vorsingen, Gründung der Band und Aufnehmen und Veröffentlichung der Songs absolviert werden. Für jede Station muss die entsprechende Anzahl von Karten gesammelt werden, alle 6 Motive in seiner Farbe, Karten passender Motive in anderen Farben darf man zum Handeln behalten. Gezogen wird nach Würfelwurf, wer alle Karten einer Station hat, darf in den nächsten Kreis gehen. Wer alle 18 Karten hat, beginnt auf Feld 40 des Pfeil-Parcours, würfelt und singt das entsprechende Lied der Karaoke-CD, ansonsten wird gewürfelt und gezogen, bis man Platz 1 erreicht, manchmal muss man singen oder sonstige Anweisungen befolgen. Familienspiel zur Fernsehshow \* 2-6 Spieler ab 8 Jahren \* 610 4524, Deutschland, 2002 \* \*\*\* noris SPIELE \* Waldstraße 38 \* D-90763 Fürth \*

### 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 nimmt 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 geschnappten ProJax darf man eine Powerkarte aktivieren, die zusätzliche Spielmöglichkeiten bringen. Geschicklichkeits- und Sammelspiel \* 1 oder mehr Spieler \* ab 8 Jahren \* ca. 15 min \* 70324, Hasbro, 2003 \* \*\*\* Hasbro Österreich GmbH \* Hasbro Österreich GmbH \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### 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, Haba, Deutschland, 2003 \* ca. 20 min \* \*\*\* Haba Spiele \* Habermas GmbH \* [www.haba.de](http://www.haba.de)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \* \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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. Neuauflage von Rinks & Lechts, Staupe Spiele / Berliner, 2000 Kartenspiel \* Serie: Die gelbe Reihe \* 2-8 Kinder ab 6 Jahren \* Autor: Reinhard Staupe \* ca. 15 min \* 3945, Deutschland, 2003 \* AMIGO Spiel + Freizeit GmbH \* [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de) \* [info@amigo-spiele.de](mailto:info@amigo-spiele.de)

### **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 seinen 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, Kosmos, Deutschland, 2003 \*\*\* [spielwaren@kosmos.de](mailto:spielwaren@kosmos.de) \* [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

### **RTL Skispringen**

Die Spieler versuchen Platz 1 der Weltrangliste zu erreichen, um zu gewinnen. Man meldet Schanzen beim Internationalen RTL-Weltcup an, verbessern den eigenen Springer durch geschicktes Management, Training und richtige Ausrüstung und bemühen sich Springen zu gewinnen. Man würfelt und zieht entsprechend, Shop- und Trainingsfelder verbessern den Springer. Erreicht man freie Schanzen, kann man sie anmelden, auf schon vergebenen Schanzen löst man ein Springen aus. Je nach Ausrüstungs- und Trainingswerten werden mit bis zu 5 Würfeln + Windwürfel Qualifikation und Springen ausgetragen. Die höchste Augenzahl gewinnt, die drei besten Springen erhalten Punkte für die Weltrangliste.

Sportspiel \* Serie: Parker \* 2-4 Spieler ab 6 Jahren \* Autor: Johannes Odenthal \* 48092, Hasbro, Deutschland, 2003 \*\*\* Hasbro International \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### **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 zwei Karten vertauschen oder würfeln um den Tiger zu bewegen. Die Karte die ein Pirat verlässt wird sofort wieder umgedreht. Der Tiger darf von Piraten besetzte Felder nicht betreten, er blockiert nur den [winspielen.at](http://www.winspielen.at)

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, Haba, Deutschland, 2003 \* ca. 20 min \*\*\* Haba Spiele \* Habermäß GmbH \* [www.haba.de](http://www.haba.de)

### **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 erspäht 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, Deutschland, 2003 \*\*\* Zoch Verlags GmbH \* [info@zoch-verlag.com](mailto:info@zoch-verlag.com) \* [www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

### **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 ungläublichen 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, Haba, Deutschland, 2003 \* ca. 20 min \*\*\* Haba Spiele \* Habermäß GmbH \* [www.haba.de](http://www.haba.de)

### **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 bereitgelegt, 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, Haba, Deutschland, 2003 \* ca. 20 min \*\*\* Haba Spiele \* Habermäß GmbH \* [www.haba.de](http://www.haba.de)

### **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 verlangt, 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, Selecta, 2003 \*\*\* Selecta Spielzeug GmbH \* [www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de) \* [info@selecta-spielzeug.de](mailto:info@selecta-spielzeug.de)

### **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, Selecta, 2003 \*\*\* Selecta Spielzeug GmbH \* [www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de) \* [info@selecta-spielzeug.de](mailto:info@selecta-spielzeug.de)

### **Stabpuzzle**

6 unterschiedliche Stäbe sind zu einem Quader zusammenzusetzen, 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 \* Logika, Deutschland, 2003 \*\*\* Ingo Uhl GmbH \* Quickborner Strasse 27 \* D-25494 Borstel-Hohenraden \* Fon +49-4101-74404 \* Fax +49-4101-75245 \* [info@uhlgbh.de](mailto:info@uhlgbh.de) \* [www.uhlgbh.de](http://www.uhlgbh.de)

### **Star Trek Second Edition Booster**

Expansion, Neue Regeln, neuer Look, Bilder aus allen vier Serien und den Filmen, einschließlich Nemesis 63 Karten Starter, Sisko, Picard, Gowron, Shinzon Booster mit 11 Karten Sammelkartenspiel \* 2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren \* Autoren: Tom Braunlich, Rollie Test \* 453, USA, 2002 \*\*\* Decipher Inc. \* [www.decipher.com](http://www.decipher.com)

### **Star Trek Second Edition Sisko**

12. Expansion, Neue Regeln, neuer Look, Bilder aus allen vier Serien und den Filmen, einschließlich Nemesis 63 Karten Starter, Sisko, Picard, Gowron, Shinzon Sammelkartenspiel \* 2 oder mehr Spieler ab 12 Jahren \* Autoren: Tom Braunlich, Rollie Test \* 453, USA, 2002 \*\*\* Decipher Inc. \* [www.decipher.com](http://www.decipher.com)

### **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, Deutschland, 2003 \*\*\* Schmidt Spiele GmbH \* [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de) \*

### **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 Gekritzel 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, Hasbro, Deutschland, 2003 \*\*\* Hasbro Österreich GmbH \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### 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.  
Lege-, Merk und Zuordnungsspiel \* Serie: beleduc \* 1-4 Spieler von 3 bis 6 Jahren \* ca. 15 min \* 22 603 0, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### 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, Ravensburger, Deutschland, 2003 \*\*\* Ravensburger GmbH \* [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

### Topwords

Die Grundregel entspricht der aller Kreuzwörtertselspiele 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. Erstauflage Parkler, 1995

**10 - WIN 315MB**

Wortlegespiel \* Marke: Parker \* 2 bis 4 Spieler ab 9 Jahren \* 14556, Hasbro, Deutschland, 2003 \*\*\* Hasbro International \*\*\* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### 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, Hasbro, 2003 \* \*\*\* Hasbro Österreich GmbH \* Hasbro Österreich GmbH \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### Viva Mallorca

Familienpiel zum Thema Mallorca - Laufspiel, wer zuerst den Flughafen erreicht, ohne das Urlaubsgeld völlig ausgegeben zu haben, gewinnt. Die Spieler starten mit 500 Euro Urlaubsgeld und starten mit ihrer Figur am Startfeld, die Urlaubskarten werden nach Gruppen getrennt verdeckt ausgelegt. Der Spieler am Zug würfelt und befolgt das Ereignis am Zielfeld – entweder Geld kassieren oder Geld ausgeben, auf einem Taxi-Feld kann man zahlen und zu Start/Ziel gehen und damit aufhören, oder es geschieht nicht. Wer aufhört, spielt nicht mehr mit, ist aber Anwärter auf den Sieg. Wer nicht mehr zahlen kann ist pleite und scheidet aus, wer als letzter Start/Ziel erreicht ohne pleite zu sein, gewinnt.  
Neuaufgabe von Viva el Arenal, 610 4510, noris, 1998  
Familienpiel \* 2-6 Spieler ab 6 Jahren \* Autoren: Hubert Reuschenbach und Michael Rüttinger \* 610 4523, Deutschland, 2002 \*\*\* noris SPIELE \* Waldstraße 38 \* D-90763 Fürth \*

### 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, Selecta, 2003 \*\*\* Selecta Spielzeug GmbH \* [www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de) \* [info@selecta-spielzeug.de](mailto:info@selecta-spielzeug.de)

### 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, Kosmos, Deutschland, 2003 \*\*\* [spielwaren@kosmos.de](mailto:spielwaren@kosmos.de) \* [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

### 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 Kaufen- 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.  
Frühere Ausgaben: Zahltag, Parker Brothers, 1977, Payday, Milton Bradley, 1998, 14646  
Wirtschaftsspiel \* Serie: Parker \* 2-6 Spieler ab 8 Jahren \* 00322, Hasbro, Deutschland, 2003 \*\*\* Hasbro International Inc. \* [www.hasbro.at](http://www.hasbro.at)

### SPIELE IM HANDEL SCHWER ODER NICHT ERHÄLTlich

#### Bang

Shootout-Game in einem Spaghetti-Western, soweit die thematische Platzierung dieses Spiels, ein Sheriff muss die Outlaws und den Renegade erwischen, ein Outlaw sollte den Sheriff eliminieren, hat aber auch keine Skrupel,

andere Outlaws zu beseitigen, die Deputy beschützen der Sheriff und helfen ihm um jeden Preis und der Renegade will als Letzter übrig bleiben und neuer Sheriff werden. Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn, der Sheriff beginnt. Jeder Spieler hat so viele Lebenspunkte wie seine Charakterkarte anzeigt. Jeder Zug eines Spielers besteht aus 2 Karten ziehen, eine beliebige Anzahl Karten spielen und überschüssige Karten ablegen, man darf so viele Handkarten behalten wie man Lebenspunkte hat. Beim Spielen der Karten darf nur eine Bang-Karte pro Zug dabei sein und blaugerandete Karten werden vor den Spielern abgelegt. Sie haben Langzeitwirkung und man darf nie zwei gleiche solcher Karten vor sich liegen haben. Wenn der Sheriff einen Deputy eliminiert, muss er alle seine Karten abgeben, wer einen Outlaw beseitigt, zieht drei Karten.  
Kartenspiel \* 4-7 Spieler ab 10 Jahren \* Autor: Emiliano Sciarra \* DVG080201 Italien, 2002 \*\*\* daVinci Games \* [www.davincigames.com](http://www.davincigames.com)

### Cardchess

Eine Schachvariante mit Karten, Kartensätze in vier Farben, Spielfeld 10x10, man spielt Karten und deckt diese auf, Figuren werden dementsprechend bewegt, die Karten bringen ein Zufallselement ins Spiel.  
Schachvariante \* 2-4 Spieler ab 8 Jahren \* Autor: Jeff Widderich \* Kanada, 2002 \*\*\* Cardchess \* [www.cardchess.com](http://www.cardchess.com)

### 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, Fanpro, 2003 \* € 10 \*\*\* Fantasy Productions GmbH \* [www.fanpro.com](http://www.fanpro.com) \* [immig@fanpro.com](mailto:immig@fanpro.com)

### 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  
**win.spielen.at**

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, Piatnik, Deutschland, 2003 \*\*\* Wr. Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne \* [www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

### Domino Cards

Ein Kartendeck mit Domino-Muster, die Karten können wie Steine angelegt werden. Kartendeck \* ohne nähere Angaben\* Kanada, 2002 \*\*\* Cardchess \* [www.cardchess.com](http://www.cardchess.com)

### 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, 2003 \*\*\* Days of Wonder \* [www.dragonestones.com](http://www.dragonestones.com) \* [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

### 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) [win.spielen.at](http://win.spielen.at)

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, Drillings 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, 2003 \*\*\* Days of Wonder \* [www.gangoffour.com](http://www.gangoffour.com) \* [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

### Graworie

So ungewöhnlich wie der Name – er leitet sich aus dem Begriff Gravitation ab – ist auch das Spiel, elegant, luxuriös, minimalistisch und faszinierend. In einer schwarzen Kassette liegen 18 Würfel aus gebürstetem Aluminium, je sechs davon zeigen das gleiche graphische Symbol auf einer der sechs Seiten, aber die Würfel sind unterschiedlich schwer. Spielziel ist nun, möglichst viele Paare mit gleichem Gewicht zu finden. Die Herausforderung liegt darin, dass der Gegner immer nur das Symbol sieht, dass der andere Spieler aufhebt, und nicht das Gewicht fühlen kann – wer aber aufpasst und mitdenkt, kann aus den eigenen Informationen beim Aufheben der Steine durchaus Schlüsse ziehen, welches Gewicht der Gegner wohl gehoben hat und dieses Wissen beim nächsten Zug nutzen. Taktisches Merkspiel \* 2 Spieler ab 10 Jahren \* Autor: Heiko Tullney \* ca. 20 min \* GAM99, Troika, Deutschland, 2002 \*\*\* Troika Böll GmbH \* [www.troika.de](http://www.troika.de)

### Knatsch Katalog-Edition 3

Zwei neue Sonderkarten, veröffentlicht auf der Rückseite des Abacus Kataloges 2003: Kurze Straße und Lange Straße Ergänzung zu Knatsch \* 2-6 Spieler ab 8 Jahren \* Autor: Michael Schacht \* \* Katalogedition 3, Abacus, Deutschland, 2003 \*\*\* Abacusspiele Verlags KG \* [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de) \* [vertrieb@abacusspiele.de](mailto:vertrieb@abacusspiele.de)

### Hive

Die beiden Spieler haben je 11 Steine einer Farbe mit verschiedenen Insekten, die sich auch unterschiedlich bewegen. So wie die Steine gesetzt werden, bilden sie das Spielbrett, die Steine werden nicht wieder entfernt, aber nicht alle Steine müssen gespielt werden. Spielziel ist, die gegnerische Königin einzuschließen, daran können auch gegnerische Steine beteiligt sein. Ein neu gesetzte Stein kann nur die eigene Farbe berühren, dann kann der Stein aber bewegt werden und dabei jede Farbe berühren, die Königin muss in den ersten vier Zügen gesetzt werden, danach kann man Steine auch ziehen. Ein Käfer kann auf andere Steine ziehen und diese so blockieren, ein Stein darf nie so bewegt werden, dass er

während des Zuges die Verbindung im „Stock“ unterbricht, d.h. den Stock in zwei Teile teilt.

Lege- und Positionsspiel \* 2 Spieler \* Autor: John Yianni \* USA, 2000 \*\*\* Hive \* [www.hivemania.com](http://www.hivemania.com)

### Iaz

Werbispiel, ausgegeben z.B. auf der Spiel 2002 in Essen Auf 24 Karten sind Würfelkombinationen abgebildet, 4 Karten werden ausgelegt, der Spieler am Zug deckt eine 5. Karte auf und würfelt mit 5 Würfeln, erwürfelt er eine ausliegende Kombination, nimmt er die Karte. Wenn nicht, oder wenn die Spieler eine höherwertige Kombination erzielen will, kann er einen oder mehrere Würfel erneut werfen. Für 5 Würfel mit derselben Zahl kann der Spieler eine beliebige Karte nehmen. Nach 3 Würfen ist der nächste Spieler dran. Wer am Ende die meisten Punkte aus seinen Karten hat, gewinnt. Würfelspiel \* Promo-Spiel \* 2-6 Spieler ab 10 Jahren \* Autor: Spartaco Albertarelli \* Kidult, Italien, 2002 \*\*\* Kidult Games \* [www.kidultgame.com](http://www.kidultgame.com) \*

### Kinderüberraschung Der Herr der Ringe Die zwei Türme

Buchförmige Verpackung, Regel im Deckel, Inhalt 7 Überraschungseier mit 2 Spezialfiguren zum Thema Herr der Ringe und 5 weiteren Überraschungseier-Figuren, Plan lose beigegepackt. Die beiden Figurengruppen von Baumbart und Saruman versuchen, als Erste mit allen Figuren das Mittelfeld zu erreichen. Figuren im Mittelfeld können dieses nicht mehr verlassen, können aber im Kreis gegnerische Figuren zurück an den Start schicken, wenn sie sich auf deren Feld würfeln. Laufspiel \* Werbispiel \* 2-8 Spieler \* ohne Altersangabe \* Deutschland, 2002 \*\*\* Ferrero

### Knatsch Katalog-Edition 3

Zwei neue Sonderkarten, veröffentlicht auf der Rückseite des Abacus Kataloges 2003: Kurze Straße und Lange Straße Ergänzung zu Knatsch \* 2-6 Spieler ab 8 Jahren \* Autor: Michael Schacht \* \* Katalogedition 3, Abacus, Deutschland, 2003 \*\*\* Abacusspiele Verlags KG \* [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de) \* [vertrieb@abacusspiele.de](mailto:vertrieb@abacusspiele.de)

### Lupus in Tabula

Abwandlung von „Werwölfe im Dürerwald“ und anderen Spielen dieser Art; ein Teil der Spieler sind Werwölfe, die anderen Menschen und die Gruppen müssen sich gegenseitig identifizieren und damit eliminieren. Je nach Spieleranzahl sind Anzahl und Art der verwendeten Karten einschließlich der Sonderkarten vorgegeben. In dieser Variante heißen die Karten Seher, Leibwächter, Freimaurer und Werhamster. Partyspiel mit Karten \* 9-23

Spiele ab 8 Jahren \* DVG080201, Italien, 2002 \*\*\* daVinci Games \* [www.davincigames.com](http://www.davincigames.com)

### Mage Knight Dungeons Pyramid Booster Pack

Expansion zu Mage Knight Dungeons, 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 Booster 4 Figuren und eine Schatztruhe. Tabletop mit sammelbaren Figuren \* 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren \* Autoren: Jordan Weisman und andere \* WZK207EU, USA, 2003 \*\*\* WIZKIDS LLC. \* \* Importiert von Fanpro \* [www.mkdungeons.com](http://www.mkdungeons.com)

### Mage Knight Dungeons Pyramid Starter Set

Expansion zu Mage Knight Dungeons, 92 Figuren und 24 Schatztruhen, mit allen Erweiterungen kombinierbar. 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. Ziel des Spielers und seiner Helden ist, Schätze zu sammeln und lebend zu entkommen. Neuer Schauplatz der Schatzsuche ist eine Pyramide. Tabletop mit sammelbaren Figuren \* 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren \* Autoren: Jordan Weisman und andere \* WZK103, USA, 2003 \*\*\* WIZKIDS LLC. \* \* Importiert von Fanpro \* [www.mkdungeons.com](http://www.mkdungeons.com)

### Niki Lauda Schnapskarten

Standard-Kartenblatt mit 54 Karten, Rückseite mit Logos der Casino Austria, auf der Verpackung Niki Lauda-Karikatur, auf der Verpackungsrückseite geflügelte Frauenfigur und „Service is our success“ Standard-Karten-Set \* ohne nähere Angaben \*\*\* Lauda-Air

### 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 Schacht \* ca. 90 min \* Handmuster, 2003 \* Abacusspiele Verlags KG \* Schopenhauerstraße 41 \* D-63303 Dreieich \* Fon: +49-6103-64630 \* Fax: +49-6103-65273 \* [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de) \* [as@abacusspiele.de](mailto:as@abacusspiele.de)

### Puzzlegen

Durch Verschieben kann der Ring vom Kugelschreiber getrennt werden, er bewegt sich über die Noppen des Labyrinths. Denkspiel \* 1 Spieler \* ohne nähere Angaben \*\*\* Berliner Spielkarten GmbH \*

### Top Race

Autorennspiel, bei dem man im Rennen möglichst weit vorne liegen und den Gewinn durch Wetten erhöhen soll. Die Tempokarten werden an die Fahrer verteilt, die Autos versteigert, jeder Spieler muss mindestens einen Rennwagen haben. Für das Rennen wird jeweils eine Tempokarte ausgespielt, alle darauf abgebildeten Rennwagen werden in der vorgegebenen Reihenfolge die angegebene Zahl Felder weiter gezogen, dabei muss wenn möglich der volle Zahlenwert gezogen werden, immer gerade oder diagonal nach vorne, Spurwechsel ist erlaubt, wenn möglich. In der Profivariante wird dann noch mit Tippscheinen auf das Ergebnis gewettet. Erstauflage als Formel 1 Nürnbergring  
Neuaufgabe 1996, ASS, 25008  
Auswahlliste Spiel des Jahres 1996  
Deutscher Spiele Preis 1996 Platz 10  
Rennspiel \* 2-6 Spieler ab 8 Jahren \* Autor: Wolfgang Kramer \* 80482, Serges Medien, Deutschland, 2002 \*\*\* Serges Medien für Aldi Nord \* [www.serges.de](http://www.serges.de)

### Wissen für Millionen

Es geht um eine Million, die man gewinnt, wenn man bei der Weltreise als Erster das Ziel erreicht. Wer eine Frage richtig beantwortet, zieht so viele Felder weiter, wie er vorher getippt hat, wer falsch antwortet bleibt stehen oder muss auf einem Risikofeld zurück. Auf Flugfeldern kann man zusätzlich weiterkommen und auch dann, wenn man Fragen zu Sprichwörtern oder auch Scherzfragen richtig beantwortet. Vorgelesen wird immer die Frage in der Farbe des Standfeldes der eigenen Figur, zwischen, leichten, mittleren und schweren Fragen kann man selber wählen. Es antworten immer alle Spieler und ziehen, wenn sie richtig geantwortet haben. Lauf- und Quizspiel \* 2-6 Spieler ab 12 Jahren \* Autor: **12 - WIN 315MB**

Wolfgang Kramer \* 80481, Serges Medien, Deutschland, 2002 \*\*\* Serges Medien für Aldi Nord \* [www.serges.de](http://www.serges.de)

## SPIELEBEILAGEN

### 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 Februar / März 2003 \*\*\* spielbox \* w.nostheide verlag GmbH

## ZEITSCHRIFTEN

### Counter

Herausgeber: Mike Daggar  
Issue 20, March 2002  
Boardgames Reviewed & Discussed  
Derek Carver's Favourite Race Games \* Ian Livingstone: The Sid Sackson Auction \* 2002 - We choose Puerto Rico Plus Four \* Reviewed: Fische Fluppen  
Frikadellen, Sid Meier's Civilization Boardgame, Ad Acta, Dwarves, Korsar, Krone & Schwert

### Fairplay

#63, April-Juni 2003  
Was bringt der Spielejahrgang 2003? Großer Bericht von der Nürnberger Spielwarenmesse 2003  
Spielebesprechungen: Fische, Fluppen, Frikadellen \* Schwimmende Inseln \* Bohn Hansa \* Age of Steam \* Lokomotive Werks \* Space Hex etc

### Game & Puzzle Collectors Quarterly

Volume 4, Number 1  
Spring Issue March 2003  
Association of Game & Puzzle Collectors  
USA  
President's Message \*  
Articles: Childrens' Books & Jigsaw Puzzles \* Madmar \* Selchow & Righter \* The Parker Page \* Hillside Experience \* Crossword Puzzle \* Counter Space  
News

### Game News

Ritter der Knobelrunde #125 26. Dezember 2002  
11. Jahrgang  
Knobelritter setzen Segel! Ritter der Knobelrunde Eigenreportage \* Game News Spielekritik - Clippers, Atlantik Star, Ali Baba, Cairo \* Filmtip des Monats - Meuterer \* Hall of Game

### Game News

Ritter der Knobelrunde #126 30. Jänner 2003  
12. Jahrgang  
Viecherei im Traunerhof \* Ritter der Knobelrunde Eigenreportage \* Game News Spielekritik - Alles im Eimer - Affenaffen \* Game News Kinderspiel - Bärenstark - Freche Frösche - Zaromba und der verhexte Wald \* Filmtip des Monats - Hick Hack in Gackelwack \* Hall of Game

### Game News

Ritter der Knobelrunde #127 27. Februar 2003  
12. Jahrgang  
Auf in Kampf gegen Piraten \* Ritter der Knobelrunde Eigenreportage \* Game News Spielekritik - Piratenbucht - Korsar \* Reportage Nürnberg \* Filmtip des Monats - Störtebeker \* Hall of Game

### p.b.s. & SPIEL

Fachmedien Verlag GmbH Österreich, 1/2003  
Editorial \* Impressum \* Kreativ-Szene \* Top Shots \* Kinderbuch \* Branchenpanorama - Piatnik  
Schaufensterwettbewerb und aktuelle Meldungen  
Messe - 54. Spielwarenmesse International Toy Fair Nürnberg  
Thema - Weihnachtsumfrage beim Handel  
Spotlight - Coppenrath Verlag, Edition Spiegelburg, Erzi Kaufmannsladen, Vtech

### planet toys international

Flohr Verlag  
1-2003, Januar 2003  
Verkaufsförderung \* Steuern, Recht, Finanzen \* Marktforschung - 54. Spielwarenmesse, der Nabel der Spielzeugwelt \* Produkte \* Leistungsvergleiche \* pl@net-toys \* DVSI exklusiv \*  
Journal - Faszination Playmobil - Ministeps - neuer Motor - Deutscher Designpreis Holzspielzeug 2003 LGB extra Spielzeit - die neue Jahreszeit - SMG setzt auf Nieten und Wasser - Holzspielzeug von Ravensburger - Aktiver Unterricht gegen schlechte Pisa-Ergebnisse  
Rubriken

### planet toys international

Flohr Verlag  
2-2003, März 2003  
Marktforschung - Spielwarenmarkt 2002 \* die Topp 20 der Vedes  
Verkaufscharts  
54. Spielwarenmesse  
Produkte - Herstellerinformationen DVSI  
Journal - Spielwaren Saison 2002 \* Bewegte Zeiten \* Smart toys \* Playmobil \* Holz für die Sinne \* Auszeichnung Spielzeugwunsch des Jahres \* Geschoßspiele auf dem Prüfstand \* Setzt München durch, was Nürnberg plant? Branchenticker \* Rubriken

### Creativ & SPIEL magazin

Heymann & Jahn  
1/2003,  
Creativ - Rayher - Decotex \*

Tontopffiguren \* Kreul Avantgard  
Seidenmalfarben \* Farbwelten auf der International Toy Fair \* Ludwig Bär  
Spiel \* Spiele Akademie \*  
Interview Dr. Haidemarie Heinz \*  
Spielemeisterschaften 2003 \* Selbst getestet \* Kosmos \* Groupe Berchet

### Creativ & SPIEL magazin

Heymann & Jahn  
2/2003,  
Creativ Basteltrends mit Dekoband \* Creativworld - tolle Basteltrends \* Zeit der Feste, Tischdekorationen usw. \* Cretacolor, die Chunkys kommen  
Spiel \* Toy fair Nürnberg \* Astrojax \* Selbst getestet - Chaos in der Geisterbahn

### spielbox

1/03 - Februar/März  
W.Nostheide Verlag  
Titelbild: Clans  
Spielbox aktuell: Leicht ist Trumpf - Nürnberger Spielwarenmesse \* Erweiterungen nein danke  
spielbox-Kritik: Clans \* Carcassonne Jäger und Sammler \* Hellas \* Moderne Zeiten \* Bayon \* Krone & Schwert \* Ehre de Samurai \* Meine Schafe Deine Schafe \* Crazy Raze, Mogul, Station Manager \* Virus & Co \* Kopfsalat \* Keythedral \* ZooSim , Rubriken  
Spielbox-Serie: Risiko-Derivate Teil 2 - Die Wurzeln von „Vier gewinnt Professional“ -  
Spiel im Heft: Dominanz

### SPIELCASINO

Dirk Hannefurth & AG „Spiele und Spielzeitung“  
#49, November Mai 2000, 22. Jahrgang  
Rezensionen, Rätsel, Tüfteleien, Büchervorstellungen usw., SC-Zahl analog zur Skw-Zahl, Mein Lieblingsspiel - Tipp Kick \* Kardinal & König. Tüfteleien, CDRoms usw.

### Spielcasino

Dirk Hannefurth & AG „Spiele und Spielzeitung“  
#52, November 2001, 24. Jahrgang  
Rezensionen, Rätsel, Tüfteleien, Büchervorstellungen usw., SC-Zahl analog zur Skw-Zahl, Spiel des Jahres 2001 - Ergebnis, Top Ten des Deutschen Spielepreises - Carcassonne - Spiel der Spiele 2001 Die neuen Entdecker

### Spielcasino

Dirk Hannefurth & AG „Spiele und Spielzeitung“  
#53, Mai 2002, 24. Jahrgang  
Rezensionen, Rätsel, Tüfteleien, Büchervorstellungen usw., SC-Zahl analog zur Skw-Zahl, Mein Lieblingsspiel - Tipp Kick \* Cairo. Tüfteleien, CDs usw.

### Spielcasino

Dirk Hannefurth & AG „Spiele und Spielzeitung“  
#54, November 2002, 24. Jahrgang  
Rezensionen, Rätsel, Tüfteleien, Büchervorstellungen usw., SC-Zahl analog zur Skw-Zahl. Lauras Sternenspiel. Goldland.

### **Spielerei**

#58 – Jänner - März 2003  
Herausgeber: Karsten Höser  
Unter anderem: Pferdemit – Das Zehn Vasen Spiel – Das Prestel Architekturspiel – Dvonn – Attribut – Wie Hund und Katz – Quattro-Schach – Carcassonne Die Jäger und Sammler – Odins Raben – Der kleine Prinz – Fantasy Business – Guillotine – Ehre der Samurai - ....

### **Spielwiese EXTRA**

Wissen was gespielt wird  
Arno Miller  
#69, Österreich Februar 2003, 16. Jahrgang  
Wo Spieler Spielen – Alle Spielveranstaltungen 2003.  
Von A-Z – rund 300 Neuheiten 2003-02-28  
Die Trends – Der neue Versuch, mit Elektronik zu punkten  
Die rote Liste – Tipps zur Schnäppchenjagd  
Ausgezeichnet – alle preisgekrönten und noch lieferbaren Spiele

### **Strategy & Tactics**

Decision Games  
#214  
Warfare in the Age of the Peloponnesian Wars and Alexander the Great \* Tupac Amaru, the Other American Revolutionary \* Air War on the Eastern Front, 1941-45 \* Up Front, Egypt 1882: The Straghan Diary  
Ohne Spielbeilage

### **The Playing Card**

Vol. 31/4, Jan-Feb 2003  
Regular Features: Book Review, New Issues, Notes & Queries, Playing the Game, Publications Roundup, Tarot Reviews  
Articles: Alf Cooke, Printer an Maker of Playing Cards \* Lenthallv. Redmayne et al \* Les Cartes de Marseille au Mexique au Debut du XVIIIe Siecle \* The Heraldic Crosses on the 2000 Worshipful Company's Pack

### **The Playing Card**

Vol. 31/5, March-April 2003  
Regular Features: Book Review, New Issues, Notes & Queries, Playing the Game – More Whist and comments on Tuppi, Publications Roundup, Tarot Reviews  
Articles: Chinese Money Suited Cards \* L.P.Holmblad – Danish Playing-Card Maker: The Tarok Packs \* Pan Zhiheng's Xu Yezi Pu'Part 1 \* Tuppi – Lapland's National Game

### **Top Spiel**

Österreichischer Wirtschaftsverlag  
1/03  
Aktuelles – Silber für die Spielzeug-Spitzen – Ausbildungsförderung in Wien  
Special – Spielefest Wien  
– Spielefest on Tour: Rekorde in Eisenstadt und Graz  
Messe: Auf nach Nürnberg  
Produkt News: Berchet voll im Trend  
– Steiff: Der Glitzer-Teddy  
Titel: Das passt – Puzzles von Schmidt  
[win.spielen.at](http://win.spielen.at)

### **Top Spiel**

Österreichischer Wirtschaftsverlag  
2/03  
Aktuelles – Abgabenprüfung – Quo vadis, Vedes?  
Messe: Das eldorado des Spielens – Lego contra Best Lock – Nürnberger Seitenblicke – Designpreis  
Holzspielzeug  
Interview Wolfgang Kramer  
Die letzte Seite – für Sie gespielt  
Titel: Erste Eindrücke von der Nürnberger Spielwarenmesse

### **WIN**

Spiele Magazin  
#313 5. Jänner 2003, 27. Jahrgang  
Rubriken: SpieleDabei – Spielecafe.  
Spiele neu eingetroffen.  
Rezensionen: Krone & Schwert, Clans, Der Herr der Ringe Die zwei Türme, Der Kleine Prinz, Trias, Banditos  
Alles gespielt: Canale Grande, DC Heroclix Hypertime, Der Herr der Ringe die zwei Türme Das Kartenspiel, Höhlengrölen. König der Maulwürfel. Kugelblitz. Lauras Sternenspiel. Passado. Ruhmreiche Ritter. Schneewalzer. Tornado Arena. Zaster.  
Titelbild: Krone & Schwert  
Rückseite: Clans



### **WIN**

Spiele Magazin  
#314 9. Februar 2003, 27. Jahrgang  
Rubriken: Spiele neu eingetroffen.  
Rezensionen: Löwenherz, Polterdice  
Alles gespielt: Bang – Chaos in der Geisterbahn – Die Monstermacher - Gobblet – Im Schatten des Sonnenkönigs – Ploppster – Virus & Co – Viva Topo  
Feature: Neuheiten Nürnberg 2003  
Titelbild: Löwenherz  
Rückseite: Polterdice



**IMPRESSUM:** 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, Tel. 02216/7000-6, Fax 02216/7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: <http://www.spielen.at>  
Chefredakteur: **Dipl.Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder des Spiele Kreis Wien übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der Spieleszene, berichtet über den Spiele Kreis Wien.

copyright (c) 2003 by Spielen in Österreich - „Die Spiele Collection“, „Spiele Kreis Wien“, „Österreichisches Spielefest“, „Wiener Spiele Akademie“, „Spiel der Spiele“,  (Spiele-Symbol) und  (Spiel-der-Spiele-Symbol) sind eingetragene Warenzeichen.

**Museumsbericht** - Österreichisches Spielemuseum - berichtet alle drei Monate über die Neuzugänge im Österreichischen Spiele Museum

**Titelbild:** LEGO Maharadscha Palast Spiel

