

Cliquenabend.de: Vorschau Spiel '07

12Spiel:

Standort in Essen: 4-82 / 10-30

Titel: Jambo - Die Erweiterung

Autor: Rüdiger Dorn

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 45 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 7,99 €

Beschreibung: Mit der Jambo Erweiterung präsentiert 12Spiel sein erstes "eigenes" Spiel bzw. in diesem Fall eine Erweiterung. Die Erweiterung besteht aus 55 Karten mit den Jambo um neue Personen, Tiere und Gegenstände bereichert wird. Mit 6 Hütten können die Spieler schon zu Beginn des Spiels bestimmte Aktionen ausführen. 4 Relikte kann man während des Spiels sammeln, wer als Erster alle vier vor sich liegen hat, gewinnt sofort.



Schriftzug

13Mann:

Standort in Essen: 6-287

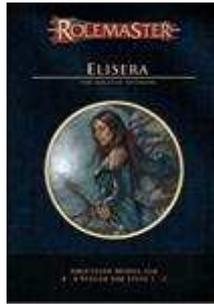
Titel: Rolemaster Elisera (Abenteuer)

Spieleranzahl: 4-6 Spieler (+ 1 Spielleiter)

Preis: 9,95 €

Beschreibung: Einsteiger Abenteuer für Rolemaster, geeignet für Gruppen von vier bis sechs Spielerinnen und Spieler der Stufen 1 bis 2. Speziell für Neulinge ausgearbeitet: Mit vielen Hinweisen für den Spielleiter, vier vorgefertigten Charakteren und Kurzregeln, die den schnellen Start ermöglichen.

Elisera spielt im Norden Trions, der neuen Spielwelt, und entführt die Spieler in eine Welt voller brutaler Orks, des eisigen Schnees und in die windigen Höhen des Ghalgratgebirges. Das Modul TA1 kann als Beginn einer großen Kampagne verwendet werden. Das Modul TA2 kann an Elisera anschließen. Das Abenteuer kann vollständig ohne das Kampagnenset gespielt werden. Es ist so ausgelegt, dass das Geschehen überall angesiedelt werden kann: In Ihrer eigenen Welt oder jeden beliebigen existierenden Spielwelt. Die Spielercharaktere beginnen das Abenteuer in den ersten Stufen.

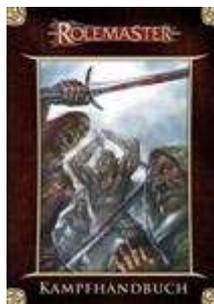


Cover

Titel: Rolemaster Kampfhandbuch

Preis: 34,95 €

Beschreibung: Das Kampfhandbuch ist ein Bestseller der Fantasy-Rollenspiele; die erste Version erschien vor fünfundzwanzig Jahren und seit dem wurde das Buch in mehreren Sprachen und Neuauflagen zu einem echten Klassiker. Das Besondere: Auch Spielerinnen und Spieler anderer Systeme, wie D20, DSA oder GURPS, Werwolf und Legende der fünf Ringe, können das detaillierte Kampfsystem nutzen. Auf 288 Seiten bietet das Hardcover Regelwerk optionale Regeln und neue Fertigkeiten, wie den Waffenlosen Kampf. Aber auch neue Berufe, wie der Haudegen oder Barbar, neue Ausbildungspakete, wie Assassine und Berserker, sind in dem Kampfhandbuch enthalten.



Cover

Titel: Rolemaster Spielleiterschirm

Preis: 14,95 €

Beschreibung: Der Spielleiterschirm ist eine nützliche Hilfe für jede Spielleiterin und jeden Spielleiter. Die Unterlagen können mit Hilfe des Schirms einfach verdeckt werden. Auf der Innenseite stehen überblicksweise häufig gebrauchte Tabellen und Informationen. Außerdem liegt ein Heft als Schnellreferenz bei.

* Knapp einen Meter großer Sichtschutz.

* Gigantische Illustration über den gesamten Schirm.

* Illustriert mit Szenen aus den bekanntesten Abenteuern.

* 32 Seiten starke Schnellreferenz mit häufig gebrauchten Informationen.

* Nützliche Tabellen und Hinweise auf der Rückseite des Schirms.



Cover

2F-Spiele:

Standort in Essen: 11-63

Titel: Filou - Die Katze im Sack

Autor: Friedemann Friese

Spieleranzahl: 3-5 Spieler

Spielzeit: 20 Minuten

Alter: Ab 8 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Wer kennt nicht das Sprichwort „Die Katze im Sack kaufen“? In diesem Spiel wird man nun selber erfahren, was damit gemeint ist. Ein Haufen Katzen sucht neue Besitzer, nur wissen diese nie genau, ob sie ein Grüppchen süße kleine Katzen bekommen oder ob doch mal das eine oder andere Mistvieh dabei ist. Manchmal hilft anur ein Hund, der die ungeliebten Katzen davon scheucht. Nur wehe, es kommen zu viele Hunde, die dann nichts Besseres zu tun haben, als sich selber zu jagen. Ein gemeinsames Bluffspiel mit vielen kniffligen Entscheidungen.

Die Spieler versuchen mit Hilfe ihrer „Mäuse“ (Geld) möglichst viele der positiven Katzen zu ersteigern. Am Spielende zählen alle positiven Katzen und alle Mäuse Pluspunkte, alle negativen Katzen aber Minuspunkte.

Spielmaterial:

50 Spielkarten

4 Mäusekarten

1 Karte „Katze im Sack“

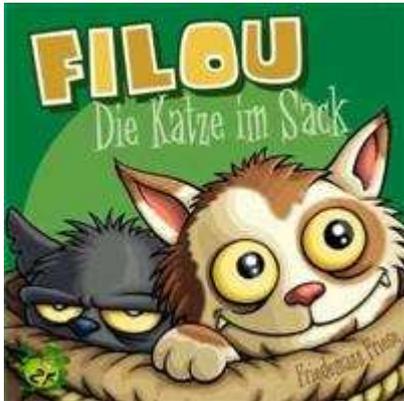
1 Startspielerstein

76 Mäuse (Geld)

„Ich liebe das Spiel! Ohne Ausnahme ist dies mein bevorzugtes Spiel in der leichten, schnellen und LUSTIGEN Kategorie. Ich werde dafür niemals einen Platz in meinem Regal suchen müssen, da es immer in meiner Spielekiste bleiben wird, die ich zu jedem Spieleabend mitnehmen werde. Das Spiel basiert auf dem bekannten Sprichwort „Die Katze im Sack kaufen“ und das Thema passt hervorragend zum Spiel. Kann man seine Mitspieler gut einschätzen? Riskiert man alles für die Katze im Sack? Man muss

sein Geld einsetzen, bevor man sieht, was man alles bekommt! Ob Sieg oder Niederlage, in Filou kann man es nicht auf das Glück schieben, dieses Spiel ist pure Strategie, in unterhaltsame 20 Minuten gesteckt.“ Valerie Putman, BGN Kolumnistin, Columbus/Ohio

Englische Version bei Rio Grande Games
– Titel: Felix – The cat in the sack



Cover



Beispielkarte



Beispielkarte



Beispielkarte

Titel: Funkenschlag - Die neuen Kraftwerkskarten (Die dritte Erweiterung)

Autor: Friedemann Friese
Spieleranzahl: 2-6 Spieler
Spielzeit: 120 Minuten
Alter: Ab 12 Jahre
Preis: Unbekannt
Beschreibung: **WICHTIG: Die neuen Kraftwerkskarten können nur mit einem Exemplar von Funkenschlag gespielt werden!**

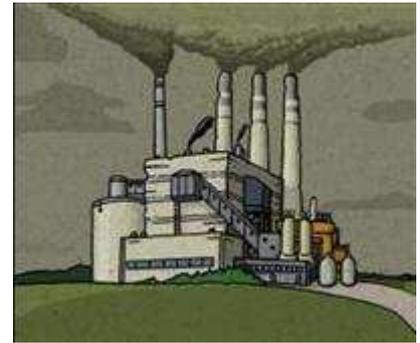
Neue Herausforderungen für Funkenschlag! Die neuen Kraftwerke bieten Alternativen für alle bereits veröffentlichten Spielpläne!
4 Varianten:
- Funkenschlag mit neuem Kraftwerksstapel für ein neues Erlebnis
- Funkenschlag mit beiden Kraftwerksstapeln für ein chaotisches Erlebnis
- Funkenschlag »+« mit einem großen Kraftwerksstapel: man verbindet 20 Städte
- Funkenschlag mit individuellen Kraftwerksstapeln

Spielmaterial:
46 Kraftwerkskarten
1 Karte „Stufe 3“
1 Übersichtskarte

Englische Version bei Rio Grande Games – Titel: Power Grid – The new power plant cards
Polnische Version bei Lacerta – Titel: Wysokie Napiecie – Nowe Karty Elektrowni



Cover



Grafik



Eine der neuen Kraftwerkskarten

3-Hirn-Verlag:

Standort in Essen: 9-110 (Edition Erbkönig)
Leider wird der 3-Hirn-Verlag dieses Jahr aus Zeitgründen keinen Stand besitzen. Am Edition Erbkönig Stand wird es aber eine Demonstration geben. Wer am 10. oder 11. November in Bielefeld auf der Spielewelt ist, wird dort alle Neuheiten live ansehen können.

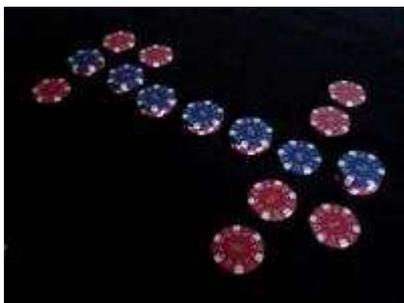
Titel: Tschuk

Autor: Heinrich Glumpler
Spieleranzahl: 1-2 Spieler
Spielzeit: 15 Minuten
Alter: Ab 6 Jahre
Preis: ca. 10 €
Beschreibung: Das Spiel besteht aus 21 Münzen und sieben Positionsmarkern in einem Beutel. Auf jeder Münze befinden sich zwei Zahlen, auf einer Seite jeweils eine, zwischen 1 und 7. Die Zahlen auf der Münze sind dabei immer unterschiedlich und nie gleich. Die Zahlenplättchen werden gemischt, auf den Tisch ausgeschüttet und nach sichtbaren Nummern sortiert. Ist ein Spieler am Zug entscheidet er sich für einen Zahlenchip, zieht ihn auf seine Tischseite und dreht ihn um. Der Spieler der als erstes alle sieben Nummern besitzt gewinnt das Spiel. Da jede Münze eine der 21 möglichen Kombinationen darstellt, bekommen die Spieler immer mehr Informationen über die Plättchen je weniger in der Mitte sind.

In der Spielanleitung befindet sich auch eine Solitär-Variante. Wer das Spiel gerne

einmal ausprobieren möchte hat auf der Webseite der [Edition Erklärt](#) die Chance sowohl Tschuk als auch Tschuk-Solitär online zu spielen.

In den Exemplaren der 3-Hirn-Ausgabe von Tschuk können die Farben der 21 Münzen (in den Bildern rot) und der 7 Deckscheiben (in den Bildern blau) variieren.



Tschuk Chips

Titel: Big Balls

Autor: Jakob Luebke und Ingo Althöfer

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 10-15 Minuten

Alter: Ab 7 Jahre

Preis: 16,80 €

Beschreibung: Jeder Spieler bekommt eine Farbe (Schwarz oder Weiss) mit je sechs Steinen. Außerdem existieren noch sechs neutrale Kugeln - die Big Balls. Das Spielfeld ist dreieckig mit 28 Feldern. Wer am Zug ist, kann entweder würfeln und einen zugehörigen eigenen Stein aufwärts oder seitwärts schieben - oder er rollt eine der Kugeln (ein Feld abwärts). Hat man sich für das Würfeln entschieden, muss man den Stein bewegen, dessen Nummer der Würfelzahl entspricht. Gibt es diesen Stein nicht mehr, setzt man den nächst Kleineren oder den nächst Größeren. Durch diesen Mechanismus wird das Schlagen eigener Steine attraktiv. Denn je weniger Steine einem bleiben desto schneller kommt man voran. Risiko ist jedoch auch dabei, da man verloren hat, wenn man keine Steine mehr besitzt. Ansonsten hat der Spieler gewonnen der einen eigenen Stein in die Kugelecke bringt.

BigBalls stellt eine Weiterentwicklung von "EinStein würfelt nicht" dar und besitzt ähnlich kurze Regeln. Dabei führen die neutralen Kugeln aber dazu, dass die Erfolgsstrategien von EinStein nicht so einfach übernommen werden können.



Spielbrett

Titel: 1558 - Hanfrieds Erbe

Autor: Ingo Althöfer

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 15 Minuten

Alter: Ab 7 Jahre

Preis: 15,58 €

Beschreibung: Die Uni Jena hat das Spiel "1558 - Hanfrieds Erbe" von Ingo Althöfer (eine Variante von "Sisyphos") zu ihrem offiziellen Brettspiel gemacht und verkauft es über den Uni-Shop für 15,58 Euro.

Die Spieler tauchen ein ins Jahr 1558 und stehen sich als Bürger und Studenten gegenüber. Mit strategischem Geschick und etwas Glück versuchen sie ihre jeweiligen Interessen in der aufblühenden Universitätsstadt durchzusetzen. Prof. Ingo Althöfer entwickelte "1558 - Hanfrieds Erbe" exklusiv für die Jenaer Universität. Ein kurzweiliges Spiel, nicht nur für die Pause zwischen zwei Vorlesungen. Gedruckt auf ökologischem Hanf(ried)-Stoff. Edel und außergewöhnlich verpackt im silbernen Aluminium-Zylinder.

[Hier gehts zum Campus Store](#)



Cover

Verlage mit A

Abacusspiele:

Standort in Essen: 9-114/10-40
MESSE-ÜBERRASCHUNG FÜR ZOOLORETTO

Für alle Freunde von Zooloretto haben sich Verlag und Autor eine Überraschung ausgedacht. Es handelt sich um eine kleine Erweiterung für das Grundspiel mehr wird jetzt aber noch nicht verraten! Neugierige können sich das kostenlose Give-Away auf den Essener Spieletagen am Stand von ABACUSSPIELE (10-40) abholen. Solange der Vorrat reicht.

Titel: Darjeeling

Autor: Gunter Burkhardt

Spieleranzahl: 2-5 Spieler

Spielzeit: 60 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 39,99 €

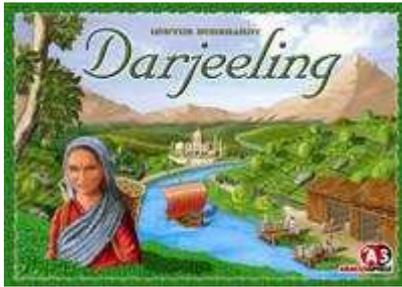
Beschreibung: Aus den Bergen im äußersten Nordosten Indiens kommt eine der begehrtesten Teesorten, der Darjeeling. Teeliebhaber in aller Welt schätzen das sehr feine und blumige Aroma der ersten Ernte eines Jahres. Dabei spielen die richtige Behandlung des Tees und ein schneller Transport eine große Rolle, denn nur wer wirklich frischen Tee liefert, stellt die anspruchsvollen Teekenner zufrieden.

Darjeeling kommt ohne festen Spielplan aus. Die Plättchen mit den Teekisten werden in Form einer Landkarte ausgelegt, so dass man auch unterschiedliche Teeregionen, wie China oder Sri Lanka spielen kann. Mit ihren Figuren ziehen die Spieler über die Auslage und sammeln Teekisten ein. Diese Kisten enthalten verschiedene Teesorten. Der Spieler darf in einem Zug aber immer nur eine Teesorte verladen. Außerdem muss er mit Transportverlusten kämpfen, wenn er die Fracht fern von einer Stadt verlädt. Daher erfordert das Einsammeln der Kisten etwas Planung.

Am Kai liegen die Schiffe, für deren Fracht die Spieler jede Runde Siegpunkte erhalten. Die Spieler verladen ihre Kisten immer auf das erste Schiff am Kai, so dass alle bereits beladenen Schiffe um eine Position nach unten rutschen, bis das Schiff mit der ältesten Fracht ganz heraus fällt. Weitere taktische Möglichkeiten eröffnet ein besonders origineller Mechanismus: Das Nachfragebarometer gibt den Spielern Bonuspunkte beim Versenden von Teesorten, die schon länger nicht geliefert wurden.

Darjeeling erfordert taktisches Gespür und gutes Timing! Es ist absolut notwendig, die Aktionen der Mitspieler aufmerksam zu beobachten und sich darauf einzustellen. Sonst kann es passieren, dass einem die Mitspieler wertvolle Boni vor der Nase wegschnappen oder den Wert einer großen Schiffs-ladung deutlich mindern, indem sie viele neue Ladungen auf den Weg bringen. Darjeeling bietet in der vergleichsweise kurzen Spieldauer nicht

nur ein Maximum an Entscheidungen, es lässt sich auch hervorragend zu zweit spielen.



Cover



Spielkomponenten

Titel: Bang! The Bullet!
[Siehe Davinci Games](#)

Titel: F.A.T.A.L.
[Siehe Davinci Games](#)

Ablung Spiele:

Standort in Essen: 11-33

Titel: Bello

Autor: Reiner Knizia
 Spieleranzahl: 2-8 Spieler
 Spielzeit: 5-10 Minuten
 Alter: Ab 5/7 Jahre
 Preis: 7 €

Beschreibung: Wer achtet am schnellsten auf kleinste Details? Bello und seine Freunde sind ausgebüxt und es ist gar nicht so einfach, seinen Bruder und ihn aus den herumtollenden Hunden herauszufinden. Denn auch Henry und all die anderen sehen sich zum Verwechseln ähnlich und unterscheiden sich zum Teil nur in geringen Merkmalen. Und dann verwechselt man schnell auch noch die Namen und ruft nach Bello, obwohl man Pepper gefunden hat. Wer findet die meisten Hunde in diesem Chaos?

Erfolgreich in Schulen, Kindergärten und Therapien getestet und gespielt
 Empfehlung: Kinder- / Familien- / Therapiespiel. Sehr gut für Schulen, Kindergärten und Therapien (Logopädie) geeignet



Cover



Spielkomponenten

Titel: Manimals Dinos 1
 Autor: Bernhard Naegele
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 10-20 Minuten
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: 7 €
 Beschreibung: Mit MANIMALS DINOS 1 und EUROPA 1 wird das ausgezeichnetes Wissensspiel ("Empfehlungsliste zum Spiel des Jahres 2007") um zwei weitere Themenbereiche erweitert. Während DINOS 1 ein eigenständiges Spiel ist, kann EUROPA 1 auch mit dem Grundspiel kombiniert gespielt werden.



Cover



Spielkomponenten

Titel: Manimals Europa 1

Autor: Bernhard Naegele
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 10-20 Minuten
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: 7 €
 Beschreibung: Mit MANIMALS DINOS 1 und EUROPA 1 erweitern wir unser ausgezeichnetes Wissensspiel ("Empfehlungsliste zum Spiel des Jahres 2007") um zwei weitere Themenbereiche. Während DINOS 1 ein eigenständiges Spiel ist, kann EUROPA 1 auch mit dem Grundspiel kombiniert gespielt werden.



Cover



Spielkomponenten

Titel: Palastgeflüster

Autor: Michael Rieneck
 Spieleranzahl: 3-5 Spieler
 Spielzeit: 45-60 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 7 €
 Beschreibung: Wer sichert sich die Gunst des Königs? Unmut am Hof des Königs! Der Hofstaat ist unzufrieden und erste Intrigen werden gesponnen. Der Narr nimmt den Mundschenk zur Seite und die Zofe tuschelt mit dem Zauberer. Doch wehe, wenn zwei Wächter heimlich ihre Köpfe zusammenstecken! Dann liegt höchst verwerfliches Palastgeflüster in der Luft und wird vom König hart bestraft. Wer verhält sich stets loyal ohne beim König in Ungnade zu fallen?



Cover



Spielkomponenten

Titel: Teamwork Feste & Feiern

Autor: Michael Andersch
 Spieleranzahl: Ab 4 Spieler
 Spielzeit: 10-30 Minuten
 Alter: Ab 8/10 Jahre
 Preis: 7 €

Beschreibung: Mit FESTE & FEIERN und MATHEMATIK erweitert der Adlungverlag sein Erfolgsspiel TEAMWORK um zwei weitere Themenbereiche. FESTE & FEIERN spricht bewusst die Zielgruppe an, bei der dieses Spiel am meisten gespielt wird (Partys), während MATHEMATIK gezielt in Schulen eingesetzt wird.



Cover



Spielkomponenten

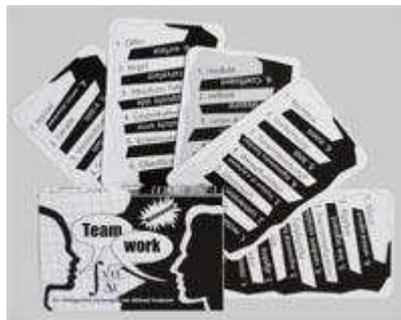
Titel: Teamwork Mathematik

Autor: Michael Andersch
 Spieleranzahl: Ab 4 Spieler
 Spielzeit: 10-30 Minuten
 Alter: Ab 8/10 Jahre
 Preis: 7 €

Beschreibung: Mit FESTE & FEIERN und MATHEMATIK erweitert der Adlungverlag sein Erfolgsspiel TEAMWORK um zwei weitere Themenbereiche. FESTE & FEIERN spricht bewusst die Zielgruppe an, bei der dieses Spiel am meisten gespielt wird (Partys), während MATHEMATIK gezielt in Schulen eingesetzt wird.



Cover



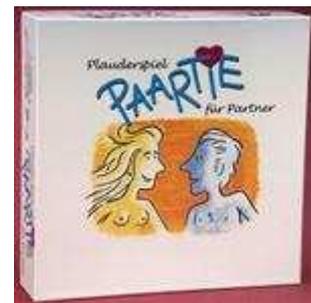
Spielkomponenten

Aktuell-Spiele-Verlag:

Standort in Essen: 11-39
Titel: PAARTIE
 Autor: Ursula & Franz Scholles
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 45 - 90 Minuten
 Alter: Ab 18 Jahre

Preis: Vorbestellung 19,90 €, Normalpreis 24,90 €

Beschreibung: "PAARTIE" ist das neue "Plauderspiel für Partner" und schließt eine Lücke unter den Kommunikationsspielen. Testspieler sind begeistert, als Paar abseits vom Alltag eine spielerische Auszeit zu genießen. Ein Pdf-Dokument ([hier](#)) des Verlages zeigt die Gestaltung, den Inhalt und die Atmosphäre des Produkts, bei dem Partner zu romantischer Vertrautheit finden. Aktuell kostet das Spiel 19,95 € als Einführungspreis für Vorbesteller. Der normale Preis wird 24,90 € betragen. Die Auslieferung wird im Oktober 2007 beginnen.



Paartie Schachtel



Paartie Komponenten

Alban Viard:

Standort in Essen: 10-66 (Winsome Games)

Titel: Erweiterung für Age of Steam:

War in Iraq / New York Subway

Autor: Alban Viard
 Spieleranzahl: 3-5 Spieler
 Spielzeit: 120 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 25 €

Beschreibung: Zwei Erweiterungen in einer Schachtel

War in Iraq

Diese Age of Steam Erweiterung spielt in der Wüste des Iraks. Der Krieg ist vorbei und viele lukrative Ölfelder wurden entdeckt. Das Ziel des Spielers ist es das Öl nach USA und Europa zu befördern um Geschäft zu machen. Die US Armee wird dir dabei natürlich unter die Arme greifen.

New York Subway

Diese Erweiterung spielt in der Stadt New York, wobei die Spieler ein Ubahnsystem unter den Hochhäusern bauen. Diese Variation hat einige neue Regeln welche die Bauphase und die Güterphase beeinflussen.

Vorbestellungen an ageofsteam07@yahoo.fr



Die zwei Spielbretter



Cartoon von Brian Barling passend zum Thema ;-)

Alea:

Standort in Essen: 11-01 (Ravensburger)

Titel: Im Jahr des Drachen

Autor: Stefan Feld

Spieleranzahl: 2-5 Spieler

Spielzeit: 50-100 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

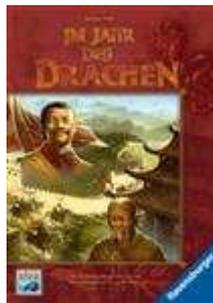
Preis: 29,90 €

Beschreibung: Bei diesem Strategiespiel schlüpfen die Spieler in die Rolle chinesischer Provinzfürsten knapp 1000 Jahre nach Christus. Jeder muss versuchen, sich und seine Untertanen vor den Unbillen der monatlichen Ereignisse im Jahr des Drachen bestmöglich zu schützen. Seien es nun Hungersnöte, ansteckende Krankheiten oder gar Angriffe durch die Mongolen, wer nicht gut vorbereitet ist und rechtzeitig geeignete Maßnahmen in die Wege geleitet hat, wird in große Nöte geraten. Denn kaum hat man das eine Ereignis einigermaßen glimpflich überstanden, steht schon das nächste vor der Tür. Weise Voraussicht und planvolles Vorgehen sind also unablässlich für den Erfolg jedes einzelnen Fürsten ...

Das dritte Spiel von Stefan Feld bei ist, trotz einer erneut verhältnismäßig

einfachen und schnell eingängigen Spielregel, etwas anspruchsvoller als sein letztes Werk, Notre Dame. Es wird eine 5 (mit Richtung auf die 6) auf der -Anspruchsskala von 1 bis 10 einnehmen. Das reichhaltige Spielmaterial weist neben den üblichen Verdächtigen wie Spielplan und -karten über 250 Papp-Plättchen (u.a. Paläste, Personen und Geldmünzen) auf. Illustriert wurde das 12. Spiel in der großen Schachtel von Michael Menzel (Cover) und Harald Lieske (Rest).

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.



Cover



Spielkomponenten



Spielmünzen

Amigo:

Standort in Essen: 11-22

Titel: 4-in-1

Autor: Stefan Doora, Günter Burkhardt, Karl-Heinz Schmiel, Frank Nestel

Spieleranzahl: 3-6 Spieler

Spielzeit: 30-60 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 12,99 €

Beschreibung: Vier Spiele in einer Verpackung. 4-in-1 €; beinhaltet die Spiele Njet von Stefan Doora, Spieldauer 30 Minuten, Mainz von Günter Burkhardt, Spieldauer 30 Minuten, Was sticht? von Karl-Heinz Schmiel, Spieldauer 45 Minuten und Mü von Frank Nestel, Spieldauer 60 Minuten.

Dies ist eine Sammlung mit vier außergewöhnlich guten Kartenspielen renommierter deutscher Autoren. Allesamt verbindet sie, dass es sich um Stichspiele handelt, jedoch immer mit einem besonderen Kniff: Entweder darf man sich Handkarten aussuchen, oder der Trumpf wird per Ausschlussverfahren bestimmt, oder aber man kann eine Stich einfach dadurch bekommen, dass man ihn einfordert! Freunde anspruchsvoller Kartenspiele kommen hier voll auf ihre Kosten und für Neueinsteiger gibt es eine Einführung in das Thema Stichspiele.

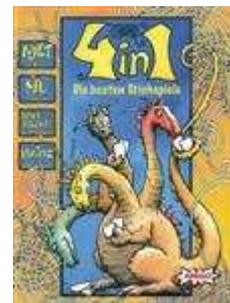
Spielinhalt:

160 Spielkarten

20 Spielsteine

1 Spielplan

1 Spielanleitung



Cover

Titel: Aus die Maus

Autor: Haim Shafir

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: 20 Minuten

Alter: Ab 6 Jahre

Preis: 6,89 €

Beschreibung: Hinter Aus die Maus verbirgt sich das ehemalige Maus pass auf! In einer kleineren und handlicheren Verpackung geht der Mäusespaß weiter. Das Spielprinzip der munteren Mäusejagd ist kinderleicht: die Katze ist auf der Jagd nach der Maus und die Maus auf der Jagd nach dem Käse. Jeder will sich seine Mahlzeit sichern, doch dies gelingt nur dem, der die richtige Karte hat.

So spielt man Aus die Maus:

* Die Mauschips werden griffbereit in die Tischmitte gelegt, die Karten gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler bildet vor sich auf dem Tisch einen verdeckten Kartenstapel.

* Die letzte Karte kommt aufgedeckt in die Mitte und startet den gemeinsamen

Ablagestapel.

* Wer an der Reihe ist, muss die oberste Karte seines Stapels aufdecken und auf den Ablagestapel in der Tischmitte legen.
 * Legt ein Spieler eine Käsekarte auf eine Käsekarte, oder eine Katzenkarte auf eine Käse- oder Katzenkarte, geschieht nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe.
 * Legt ein Spieler eine Mauskarte auf den Ablagestapel, heißt es "Maus pass auf, die Katze kommt"! Auf jeder Mauskarte sind 1 - 3 Pfoten abgebildet. Nun darf der nachfolgende Spieler 1 - 3 Karten aufdecken. Deckt er eine Katzenkarte auf, dann gewinnt er die Mauskarte und den Ablagestapel und erhält zusätzlich einen Mauschip. Deckt er allerdings nur Käsekarten auf, gewinnt der Spieler den Ablagestapel, der zuvor die Mauskarte gelegt hat. Einen Mauschip erhält er nicht. Deckt der nachfolgende Spieler jedoch eine weitere Mauskarte auf, muss er sofort aufhören und nachfolgende Spieler bekommt die Chance, die Maus zu fangen.
 * Sobald ein Spieler neun Mauschips hat, ist das Spiel beendet.

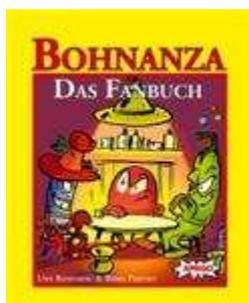
Spielinhalt:
 90 Spielkarten
 9 Mauschips
 1 Spielanleitung



Cover

Titel: Bohnanza – das Fanbuch

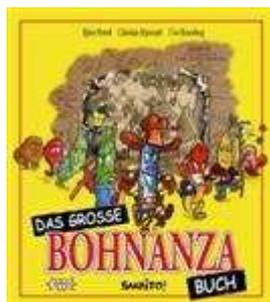
Autor: Uwe Rosenberg
 Preis: 6,49 €
 Beschreibung: Von der Entstehung des Urspiels Bohnanza – damals noch „Kolchose“ – über die Entwicklung von Erweiterungen und Brettspiel, bis hin zu Portraits über und Interviews mit Autor und Illustrator: Hier findet der neugierige Fan Antworten auf alle Fragen, die man zu seinem Lieblingsspiel stellen könnte.



Cover

Titel: Das große Bohnanza - Buch

Autor: Christian Matzerath, Uwe Rosenbaum, Björn Perthoft
 Preis: 12,90 €
 Beschreibung: Zum zehnten Geburtstag des Spiele-Klassikers Bohnanza, dessen Produkte mehr als 1,3 Mio. Mal verkauft wurden, erscheint bei SUBITO! Das große Bohnanza-Buch, ein Fanbuch mit aberwitzigen Comics und der unglaublichen Story des Erfolgs. Das Buch enthält als Bonus exklusiv 6 neue Spielkarten als Erweiterungssset!



Cover

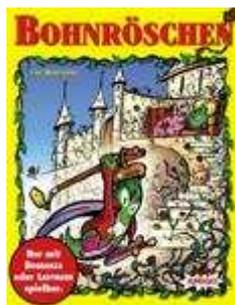
Titel: Bohnröschen

Autor: Uwe Rosenberg
 Spieleranzahl: 1-6 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 6,49 €
 Beschreibung: Bohnanza im Reich der Märchen! Als Bohnenprinz begeben Sie sich auf den Weg zum schlafenden Bohnröschen ins Schloss. Sie kämpfen gegen dicke Bohnenranken und lösen schwere Aufgaben. Wer als Erster das Schloss erreicht und die meisten Taler mitbringt, darf Bohnröschen wach küssen.

Achtung: Nur spielbar mit Bohnanza oder Ladybohnen

Unseren Erweiterungstest zu Bohnröschen findet ihr [hier](#).

[Hier](#) finden Ihr übrigens eine Fan-Site zu allen Bohnanza-Varianten.



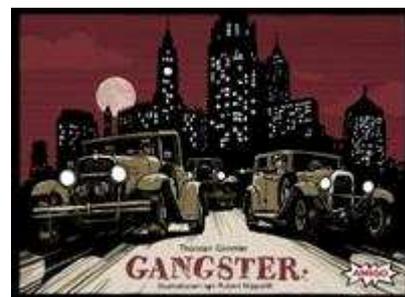
Cover

Titel: Gangster

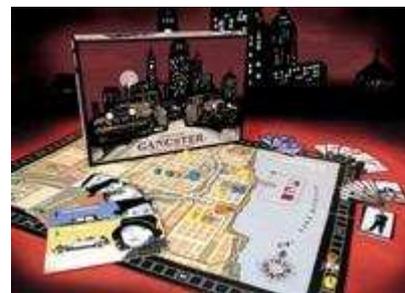
Autor: Thorsten Gimmler
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 27,49 €
 Beschreibung: Chicago Anfang der 1930er Jahre. Als Gangsterboss fahren Sie durch die Stadt und platzieren ihre Gangster geschickt in möglichst vielen Bezirken, um dort die Oberhand zu erlangen. Aber was zunächst errungen scheint, ist nicht unantastbar! Gangster können schon mal vorübergehend in gegnerischen Kofferräumen verschwinden – oder auch dauerhaft im Hafenbecken...

Sie wissen, welche Fäden man zieht, um den nötigen Einfluss zu gewinnen? Dann steigen Sie in Ihre Limousine und knöpfen sich Ihre Rivalen vor!

Unser Cliquenabendspieltest zu dem Spiel ist [hier](#) zu finden.



Cover



Spielkomponenten

Titel: Lauras erste Übernachtung

Autor: Kai Haferkamp
 Spieleranzahl: 1-4 Spieler
 Spielzeit: 20 Minuten
 Alter: Ab 5 Jahre
 Preis: 27,49 €
 Beschreibung: Zusammen mit ihrer Freundin Sophie verbringt Laura ein Wochenende im Haus von Sophies Tante, direkt am Meer. Nach einem wunderschönen Tag am Strand, planen beide für die Nacht ein Mitternachtsfest mit Schokokeksen und Orangensaft im Bett. Doch als am späten Abend im Haus plötzlich der Strom ausfällt und beide im Dunklen sitzen, bekommt Laura es mit der Angst zu tun:
 Die Schatten überall im Zimmer sehen so

gruselig aus, fast wie Gespenster ...Zum Glück ist Lauras Stern schnell zur Stelle und hilft Laura, ihre Angst in der Dunkelheit zu überwinden: In seinem Licht erkunden die beiden gemeinsam das Haus von Tante Sophie im Dunklen und Laura stellt dabei erleichtert fest, dass sich hinter all den so gruselig aussehenden Schatten in Wahrheit nur ganz alltägliche Dinge verbergen, vor denen man nun wirklich keine Angst haben muss.



Vorläufiges Cover

Titel: Little Amadeus Maestro

Autor: Rudi Hoffman
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 1 Stunde und mehr
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 23,99 €

Beschreibung: Die Spieler haben die Aufgabe Orchester zusammenzustellen, um mit ihnen Musikstücke von Wolfgang Amadeus Mozart aufführen zu können. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle von Amadeus, Nannerl, Haydn oder Beethoven und sucht sich Musiker, die er beim Konzert auftreten lässt. Bekommt der Spieler die Musiker für ein Musikstück zusammen, erhält er Pluspunkte. Bleiben jedoch am Ende des Spiels noch Musiker ohne Auftritt, erhält er Minuspunkte...



Cover

Titel: Patrizier

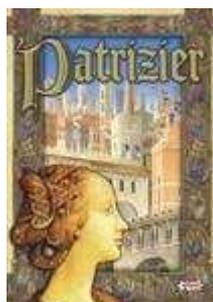
Autor: Michael Schacht
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 50 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt

Beschreibung: Patrizier- oder Geschlechtertürme werden die turmartigen Wohnhäuser des Mittelalters genannt, welche vor allem in Italien das Stadtbild

prägen. Je größer der politische Einfluss der Familie, desto höher war der Turm...

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Baumeistern und errichten gemeinsam Stockwerk für Stockwerk die beeindruckenden Türme der Patrizier. Hat ein Spieler die meisten Stockwerke eines Turms gebaut, ertotet er Ruhm in Form von Ruhmesplättchen. Der ruhmreichste Baumeister gewinnt das Spiel.

Zum cliquenabend Spieltests geht es [hier](#).



Cover

Titel: Schnapp, Land, Fluß

Autor: Haim Shafir
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 15 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 6,49 €

Beschreibung: Schnapp, Land, Fluss gibt es nun im neuen, kleineren und handlicheren Format – da kann der Buchstabenspaß sogar mit auf Reisen gehen. Schnelles Denken ist hier ebenso gefordert wie schnelles Handeln. Nach dem Motto Schnapp, soviel du kannst müssen die Spieler nicht nur den Begriff laut ausrufen, sondern gleichzeitig auf die passenden Buchstabenkarten schlagen, ja dann: Auf die Plätze, fertig, Schnapp!

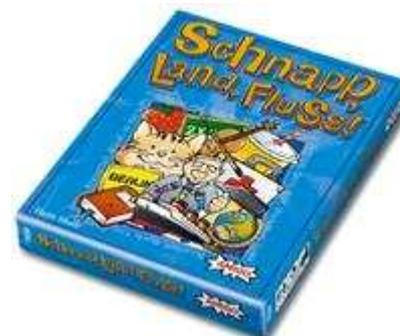
Ein bunter Buchstabenhaufen liegt in Form von Karten auf dem Spieltisch. Wie lautet noch mal die Kategorie, für die gerade ein Begriff gesucht wird? Kleidung? Gut, dann also los: ZACK! Sechs Hände sausen auf die Karten in der Tischmitte hinunter. Die schnellste landet auf dem R. „Ringelsöckchen“ ertönt es von einem der Spieler und sofort schnappt er sich die Karte mit dem R.

So spielt man Schnapp, Land, Fluss:
 * 12 Buchstabenkarten liegen offen auf dem Tisch.
 * Vom verdeckten Stapel wird eine Kategorienkarte aufgedeckt.
 * Alle Spieler spielen gleichzeitig. Sie müssen möglichst schnell einen Begriff

nennen, der zu der aufgedeckten Kategorie passt und mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnt wie eine der Buchstabenkarten auf dem Tisch.

* Wer einen Begriff weiß, ruft ihn laut aus und schlägt schnell auf die entsprechende Buchstabenkarte. Die Buchstabenkarte darf er als Gewinn an sich nehmen.
 * Jeder blaue Buchstabe zählt einen Punkt, jeder rote Buchstabe zwei Punkte. Wer zum Schluss insgesamt die meisten Punkte besitzt, ist Sieger.

Spielinhalt:
 55 Buchstabenkarten
 33 Kategorienkarten
 1 Spielanleitung



Cover

Titel: Space Beans

Autor: Rosenberg
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 6,49 €

Beschreibung: Extra zum Bohniläum in limitierter Auflage.

Der Weltraum, unendliche Bohnenfelder. Als galaktischer Bohnenhändler sind Sie auf der Suche nach Space Beans, außerirdischen Lebensformen, die aussehen wie Bohnen. Lichtjahre von der Erde entfernt, betreten Sie Bohnenfelder, die nie zuvor ein Mensch geerntet hat. Möge die Macht des Bohniversums mit Ihnen sein!

So spielt man Space Beans:
 * Alle Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält drei Karten auf die Hand. Nur der Kartengeber erhält keine Karten.
 * Der Spielzug eines Spielers besteht aus vier Aktionen: Zwei Karten ziehen, Sammlungen auflösen, Sammlungen erweitern oder neu beginnen, alle Karten auf der Hand an den rechten Mitspieler verschenken.
 * Das Ziel eines jeden Spielers ist es, möglichst viele Karten von einer Farbe zu sammeln.
 * Für eine Sammlung gibt es Punkte, aber nur, wenn in der Sammlung eine Karte mit dem Wert enthalten ist, dem die Anzahl der

Karten entspricht, z.B.: Eine Sammlung ist fünf Punkte wert, wenn sie aus fünf Karten besteht und darin eine Karte mit dem Wert fünf ist.

* Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler mindestens 30 Punkte hat. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger.

Spielinhalt:
105 Spielkarten
1 Spielanleitung

Unseren Erweiterungstest zu Space Beans findet ihr [hier](#).



Cover

Titel: Ziegen kriegen

Autor: Günter Burkhardt
Spieleranzahl: 3-6 Spieler
Spielzeit: 15 Minuten
Alter: Ab 8 Jahre
Preis: 6,89 €

Beschreibung: In diesem ziegenstarken Stichspiel möchtest Du möglichst viele Ziegen kriegen. Doch plötzlich ist das Ziegen-Limit klar und Du willst gar keine mehr haben! Aber kein Grund zu meckern. Jetzt heißt es nämlich: den lieben Mitspielern die fiesen Viecher zuschanzen. Denn nur wer am Ende unterm Limit bleibt, kann gewinnen.

So spielt man Ziegen kriegen:

* Die Ziegen-Karten zeigen Werte von 1 bis 50 sowie eine jeweils unterschiedliche Anzahl kleiner Ziegen (1 bis 5). Jeder Spieler erhält 8 Ziegen-Karten auf die Hand, mit diesen Karten werden im Spielverlauf 8 Stiche ausgespielt.

* Ziel ist es, möglichst viele Stiche – und damit Ziegen – zu kriegen. Allerdings höchstens so viele, wie die 4 offenen Hügelkarten erlauben!

* Von den verdeckten Hügelkarten (Werte 1 bis 8) werden im Laufe des Spiels vier Karten aufgedeckt, und zwar jeweils eine nach den ersten vier Stichen. Sie bilden - aneinander gelegt - einen Hügel in der Tischmitte und bestimmen die Obergrenze, bis zu der die Spieler Ziegen kriegen dürfen. Nach den ersten vier Stichen steht diese Obergrenze also fest, die weiteren vier Stiche dienen dazu, möglichst dicht an diese Obergrenze heranzukommen, ohne sie zu überschreiten.

* Der Spieler mit der höchsten

ausgespielten Ziegen-Karte bekommt jeweils den Stich. Der Spieler mit der niedrigsten ausgespielten Karte darf eine Hügelkarte aufdecken. Er bestimmt auch, welche Zahl dieser Hügelkarte für den Hügel zählen soll. Nach dem ersten Stich benutzt er dafür die Holz-Ziege. Nach dem zweiten, dritten und vierten Stich bestimmt jeweils die Lage der neuen Hügelkarte die gewählte Zahl.

* Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler die kleinen Ziegen auf seinen Karten zusammen. Es gewinnt, wer am dichtesten an die Summe herankommt, die die Hügelkarten in der Tischmitte vorgeben. Wer aber mehr Ziegen auf seinen Karten hat, als auf den Hügel in der Tischmitte passen, verliert garantiert!

Inhalt:
50 Spielkarten
12 Hügelkarten
1 Holz-Ziege
1 Spielanleitung



Vorläufiges Cover

Angelo Porazzi Games:

Standort in Essen: 9-30

Titel: BOL (Balls of Light)

Autor: Angelo Porazzi
Spieleranzahl: 2-6 (12 mit Erweiterung)
Spielzeit: 15-30 Minuten
Alter: Ab 6 Jahre
Preis: 10 € (Erweiterung 5 €)

Beschreibung: Eure Spielfiguren im großen Energierennen sind kleine Lichtbälle. Habt ihr das Glück und sammelt auf der Strecke einen Energieball ein bekommt ihr eine Spezialfähigkeit die ihr auf der Strecke einsetzen könnt. Drängeln, Rammen und Stoßen ist normalerweise überall verboten, aber bei diesem wilden Rennen generell erlaubt. Ist ein Spieler am Zug nennt er eine Zahl und würfelt dann mit zwei Würfeln. Zeigen diese in der Summe einen niedrigeren Wert, darf man so viele Felder gehen wie die Würfel anzeigen. Ist die Summe größer, wird die vorhergesagte Zahl verdoppelt und darf gezogen werden und handelt es sich bei der

gewürfelten Augenzahl um denselben Wert wird dieser sogar verdreifacht.



Start



Mitten im Spiel

Titel: Create YOUR Warangel

Autor: Angelo Porazzi
Spieleranzahl: 2-6 Spieler
Spielzeit: 60 Minuten
Alter: Ab 10 Jahre
Preis: Unbekannt

Beschreibung: Porazzi bietet seit neustem auf seiner Webseite individuelle Warangel-Sets an. Man kann gemischte Rassen, Karten, Referenz-Blätter, etc. bestellen. Um alles zu sehen besucht man am Besten die [Create YOUR Warangel Webseite](#).



Holzspielsteine



Map Collector



Laufendes Spiel

Titel: Defence for Agarthi

Autor: Pierluca Zizzi
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 30-60 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Hierbei handelt es sich um ein eigenproduziertes Fantasy-Kriegsspiel. Die Zeichnungen stammen von Angelo Porazzi.



Gabriele, Angelo, Pierluca, Mario Sacchi und Richard Doni bei einer Spielrunde des Prototypen



Design für das Spiel

Titel: Love Pigs

Autor: Angelo Porazzi
 Spieleranzahl: 4-14 Spieler
 Spielzeit: 15-30 Minuten
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: 10 €
 Beschreibung: LovePig ist ein Spiel welches die Gefühle zwischen Paaren testet, also Vater und Tochter, Ehefrau und Ehemann, Mannschaftskameraden, Schulfreunden, Arbeitskollegen, usw.. Je mehr man über sein Liebesschweinchen weiß um so leichter ist es Fragen zu erstellen welche der Freund auf eine Art

beantwortet, die ihr zwischen anderen Antworten leicht wieder heraus erkennen könnt. Je mehr Spieler dich kennen umso mehr wirst du versuchen eine ungewohnte Antwort zu schreiben. Das Ganze ist mit psychologischen Fragen und witzigen physischen Texten unterlegt die ungewöhnlich und bizarr sind. Im groben wird es also "Nobodys perfekt" und "Der wahre Walter" ähneln.



Karten Beispiele



Prototyp

Titel: Scaraball

Autor: Angelo Porazzi
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 15-30 Minuten
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: 15 €
 Beschreibung: Scaraball wird mit Dodecaedron 2007 in einer Box verkauft, wobei beide Spiele dieselben Spielkomponenten benutzen: Ein hexagonales Spielfeld, ein Ball Marker und ein Figurenteam aus Athleten. Das heißt ihr bekommt für euer Geld zwei Spiele!

Bei Dodecaedron 2007 benutzen die Spieler ihre Fingerspitzen um ihre Teamspieler zu bewegen und den Dodecaedron Ball (DOD genannt) in das gegnerische Tor zu befördern. Dabei soll der Ball zwar im Tor landen, darf dieses aber nicht überschreiten. Somit handelt es sich sozusagen um eine kleine Brettspielvariante à la Eisstockschießen.

Bei Scaraball, werden die Finger nicht dazu benutzt die Figuren zu bewegen. Stattdessen werden Schlag-Karten aus einem Kartenspiel genutzt um den Ball oder die gegnerischen Figuren zu stoßen. Punkte kann man sowohl durch einen Torschuss (3 Punkte) als auch durch das vom Feld schubsen

des Gegners (1 Punkt) erhalten.



Spielkomponenten



Dodecaedron 2007



Scaraball

Argentumverlag:

Standort in Essen: 5-64
Titel: 1001 Karawane
 Autor: Roman Mathar
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Im Schein der Lagerfeuer erzählen sich die Karawanenführer zu fortgeschrittener Stunde gerne, was sie schon alles erlebt haben. Von Städten mitten in der Wüste ist dann die Rede, von versteckten Oasen und von fliegenden Teppichen. Natürlich behält ein erfahrener Karawanenführer die genaue Lage solcher Orte für sich, aber wer die Wüste "lesen" kann, erfährt auch so genug, um sie zu finden. Und ein aus seiner Flasche befreiter Dschinn kann die Wüste jederzeit zum Vorteil des Spielers umgestalten - oder zum Nachteil eines anderen. Die Spieler ziehen mit ihren Karawanen auf der

Suche nach diesen sagenhaften Orten durch die Wüste - ohne ihre Entdeckungen mit den Anderen teilen zu müssen. Nur, wenn sie einen Ort auch nutzen, also beispielsweise in einer Wüstenstadt Handel treiben, erfahren die anderen Spieler die ungefähre Lage des Ortes. Ziel ist es, drei magische Artefakte nach Hause zu bringen. Die kann man in der Wüste finden oder als erfolgreicher Händler für viel Gold kaufen. Bei der Ausrüstung einer Karawane ist Wissen über die Wüste ein enormer Vorteil. Denn die Kapazität einer Karawane ist begrenzt, und wer weiss, wo er bei Bedarf eine Oase oder eine Karawanserei findet, kann mehr Waren transportieren. Und für Handelswaren gibt es in den Wüstenstädten viel Gold ...

Spielkomponenten:

- 1 Spielfeldrahmen
- 1 Startfeld
- 48 Wüstenfelder
- 5 Holzkamele
- 6 Räuberkarten
- 15 Artefaktkarten
- 34 Goldkarten
- 55 Ausrüstungskarten
- 20 Dschinn / Landkarten - Chips
- 1 Spielregel



Cover



Spielkomponenten

Titel: Die Suche nach dem Gral

Autor: Eric Solomon

Spieleranzahl: 3-4 Spieler

Spielzeit: 90 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Remake des Spiels "Conspiracy" von 1973.

Seit Jahrhunderten haben sich die Wissenden auf diesen Tag vorbereitet. Und jetzt, wo er da ist, darf der Gral auf keinen Fall in die falschen Hände geraten!

Also wird er dem alten Plan folgend von den Eingeweihten an einen sicheren Ort gebracht. Aber folgen sie auch wirklich den eigenen Zielen, oder doch denen eines anderen? Dieses Geheimnis gilt es zu lüften ...

Assassine, Templer, Rosenkreuzer und Illuminaten machen sich auf die Jagd nach dem Gral. Sie können von allen Spielern gezogen werden, "eigene" Spielfiguren gibt es nicht. Aber die Spieler können im Laufe der Partie durch verdeckten Einfluss die Kontrolle über Ordensmitglieder erlangen. Und am Ende gewinnt nicht, wer den Gral nach Hause bringt, sondern wer den Gralshüter wirklich kontrolliert: Der Spieler, der den größten Einfluss offenbaren kann. Die Spieler ziehen im Uhrzeigersinn jeweils eine beliebige Figur oder verteilen verdeckt Einfluss (sofern sie noch welchen haben). Nicht genehme Züge anderer Spieler können abgelehnt werden, indem man mehr Einfluss auf die Spielfigur offenbart als der Zugspieler. Nicht genehme Spielfiguren wird man los, indem man sie enttarnt - sie kommen dann aus dem Spiel. Aber dafür muss man die Figur kontrollieren, die die andere enttarnt, und einmal gesetzter Einfluss kann nicht mehr zurückgenommen werden.

Spielkomponenten:

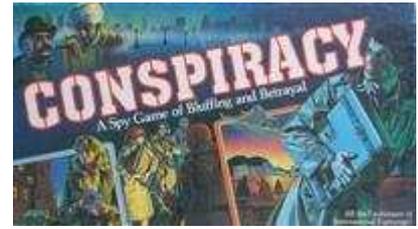
- 1 Spielplan
- 8 Ordensmitglieder
- 1 Gral
- 1 Block mit Einflussbögen
- 1 Spielregel



Cover



Spielkomponenten



Conspiracy (1973)

Ass Altenburger:

Standort in Essen: 10-41

Die Spielkartenfabrik Altenburg präsentiert dieses Jahr erstmals ihr umfangreiches Spielkarten-Sortiment auf der SPIEL in Essen.

Giga IQ Kartenspiele

Beschreibung: Kartenspiel ist nicht gleich Kartenspiel! Mit der brandaktuellen Reihe TOP ASS Giga geht ASS Altenburger neue Wege. Gleich in sieben unterschiedlichen Kategorien - von Autovisionen und Speed über Tier-Rekorde und Tier-Babies bis hin zu Königen, Schwertkämpfern und Fußball - laden die TOP ASS Giga Quartette ein zum Sammeln und Trumpfen mit „Giga-Effekt“. Denn diese Spiele können mehr. Neben dem reinen Spiel, das dank Booster- und Jokerkarten an Spannung gewinnt, sorgen begleitende Texte für zusätzliche Wissens Elemente. „Wir wollen auf der Spiel in Essen mit interessierten Kindern und Themenbegeisterten diese Spiele zusammen ausprobieren - oder wo sonst spielt man mit den berühmtesten Königen der Geschichte oder sticht den anderen mit einem Space Shuttle aus?!“, erklärt Peter Warns, Geschäftsführer der Spielkartenfabrik Altenburg, die Präsentation des Unternehmens auf den Spieletagen. „Außerdem sorgen unsere Giga-Quiz-Spiele Mega-Cities, Pferde und Erfindungen für Abwechslung am Kartentisch. Eigentlich kann jeder Kartenfan bei uns etwas Passendes finden. Ob Trumpfen, Quizen oder Denksport mit unseren ganz neu entwickelten TOP ASS Giga IQ-Spielen - wir laden alle Interessierten ein zu einem Spielchen“, so Warns weiter. Für schlaue Ratefüchse und solche, die es werden wollen, sind die neueste Entwicklung aus der Altenburger Ideenschmiede, die TOP ASS Giga IQ's, ideale Trainingsspiele. In drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden gilt es, logische Fähigkeiten, mathematisches Vorstellungsvermögen und Gehirnjogging-Leistungen unter Beweis zu stellen. Ob VIP-Anagramme, Logikrätsel oder räumliche Aufgaben - für jeden Anspruch ist das passende Rätsel dabei. Wie bereits aus der TOP ASS Giga-Reihe bekannt, helfen Boosterkarten bei der Lösung der Rätsel und bringen

Schwung ins Spiel.



Cover der verschiedenen Giga IQ Produkte



Beispielkarte - Einsteiger



Beispielkarte - Fortgeschrittene



Beispielkarte - Experten

Disney-Spielspaß auf Karten

Wer kennt sie nicht aus Film und TV? Disney-Serienhelden wie Bambi, Kim Possible oder Winnie Pooh genauso wie die Piraten der Karibik. „Wir haben viele Fernseh- und Filmlicenzthemen in unserem Sortiment. Auf Spielkarten können große und kleine Fans die Abenteuer ihrer Helden hautnah miterleben und kreativ und interaktiv mitgestalten“, fasst Geschäftsführer Warns zusammen. So befinden sich derzeit über zehn

verschiedene Disney-Kartenspiele im Sortiment von ASS Altenburger. Auf den Internationalen Spieletagen können sich alle Kartenspieler von der bunten Vielfalt selbst vor Ort überzeugen. Highlights im diesjährigen Disney-Programm sind u.a. Kim Possible, die mit völlig neuen Trumpfdynamiken überzeugt, sowie Bambi & Co., das bereits für Kinder ab vier Jahren gleich vier Spielen in einem – von Quartett und Trumpfen bis Domino und Freunde-Suchspiel - bietet und dabei Spannung verspricht. Und auch die Älteren kommen mit Disney-Spielkarten auf ihre Kosten. Das neuartige Orakelspiel W.i.t.c.h. nimmt alle, die wissen wollen, was die Zukunft bringt, mit auf eine Reise in die Welt der Orakel – Antworten finden auf Fragen wie „Werde ich Erfolg, Glück und Freude haben?“ oder „Was bringt mit die Zukunft?“ wird spielerisch einfach. Ob allein oder in der Gruppe – Disney-Spiele zum Ausprobieren gibt es bei ASS Altenburger in Halle 10, Stand 10.41.



Winnie Pooh Auswahl

Kartenspiele für jeden Geschmack

Im dritten abwechslungsreichen Sektor von ASS Altenburger in Essen, können Spiele wie Flirtalarm und Hunde & Katzen, Rudi & Trudi sowie Barbie – Das Tanzspiel ausprobiert werden. Jedes Spiel besticht mit einzigartiger Spieldynamik und lässt Spieler und Spielerinnen eintauchen in abenteuerliche neue Welten. „So können bereits Spieler/-innen ab vier Jahren mit Rudi & Trudi auf Abenteuerreise gehen und in anspruchsvollen Aufgaben, in denen auch Kreativität & Sportlichkeit unter Beweis gestellt werden müssen, punkten und gewinnen“, erläutert Geschäftsführer Warns das Spielprinzip von Rudi & Trudi. Bei Flirtalarm und Hunde & Katzen gilt es dagegen, die am besten passenden Partner und Tierfreunde zu einem bestimmten Ereignis zu finden und damit zu punkten. Wer ist beispielsweise das perfekte Sportlerpaar oder wird bei einem Geschicklichkeitstest für Tiere am besten abschneiden? Taktik aber auch ein bisschen Glück sind gefragt, um am Ende der strahlende Sieger zu sein. Auch Tanzfreunde kommen bei ASS Altenburger auf ihre Kosten. In Barbie - Das Tanzspiel müssen mit Hilfe von Wunsch- und Tanzkarten zwölf farbenfrohe Prinzessinnen gefunden werden, und die erforderlichen Tanzschritte nachgetanzt werden. Spiel- und Tanzspaß in einem. Einfach in Essen ausprobieren und loslegen!



Bambi & Co Spielkomponenten



Kim Possible Spielkomponenten



Flirtalarm Spielkomponenten



Hunde & Katzen Spielkomponenten



Barbie - Das Tanzspiel



Rudi & Trudi

Pokersortiment

Zu hoch gepokert? Wer einmal ein Spielchen wagen will, braucht eigentlich nur Karten, Jetons, ein bisschen Glück und Taktik und das passende Ambiente. Im Poker- und Black Jack-Areal von ASS Altenburger sind alle Spielbegeisterten aufgefordert, am Poker- und Black Jack-Tisch ein Spielchen zu wagen und die große Range von Pokerprodukten, die einen Hauch Profi-Feeling verleihen, direkt vor Ort auszuprobieren. So versprechen Pokerkarten aus hochwertigem Plastikmaterial langanhaltende Spielfreuden. Von Jumbo Face bis Regular Face – professionelles Pokerfeeling leicht gemacht. Außerdem im umfangreichen Sortiment: klassische Pokerkarten, Sets inkl. Casino Jetons, Jeton-Sets, Kartenschlitten, Pokertischauflagen oder Pokertische für bis zu zehn Mitspieler - Für die verschiedensten Ansprüche hat die Spielkartenfabrik das passende Utensil. Das Pokerfieber, das nicht erst seit Casino Royale und James Bond boomt, ist nicht zu stillen. ASS Altenburger hat außerdem

die Karten und Jetons zum aktuellen Casino Royale-Film im Programm – einmal Casinoluft schnuppern wie James Bond bei ASS Altenburger.



Rote Pokerkarten



Luxuspokerset im Holzkoffer



Kompaktpoker-set im Reiseset



Pokerunterlage



Pokertisch

Verlage mit B

Bambus Spiele:

Standort in Essen: 12-76

Titel: Down Under (Neuaufgabe) + Sturt's Stony Desert

Autor: Günter Cornett

Spieleranzahl: 2-4 Spieler (Rückseitenspiel)

Sturt's Stony Desert für 2 Spieler)

Spielzeit: 20-30 Minuten

Alter: Ab 8 Jahre (Rückseitenspiel ab 10 Jahre)

Preis: Unbekannt

Beschreibung: DOWN UNDER ist ein farbenprächtiges Legespiel für Taktiker und Ästheten. Wer legt mit seinen Karten die längste Reiseroute durch den australischen Busch? Emu, Schnabeltier und Känguru entlang der Route bringen Extrapunkte. Die Kaninchen dagegen sind eine Plage. Gegen sie hilft nur der Dingo.

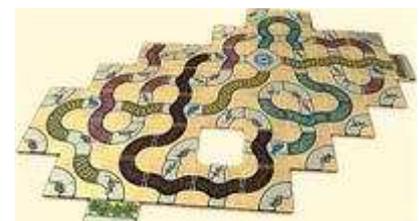
Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.

Das zweite Spiel, STURT'S STONY DESERT, erinnert an den Entdecker Charles Sturt, der bei seiner Durchquerung Australiens ein Boot mitführte, weil er ein großes Binnenmeer zu finden glaubte. Hier gilt es, einen Weg quer durch die Wüste zu finden. Dieser ist monochrom, trocken und kurvenreich.

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.



Cover



Spielkomponenten

Titel: So spielt die Welt - Ein Reiseführer in die internationale Spieleszene (Buch)

Autor: Peer Sylvester

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Israel, Japan, Polen und anderswo: Die Brettspielszene entwickelt sich. In Singapur sind Wargames angesagt, die Finnen spielen nicht nur Karten. In Alaska fährt Brian einige hundert Kilometer zum nächsten Spieltreff. In Nordirland sitzen Katholiken und Protestanten gemeinsam als 'Board Gamer Anonymous' am Spieltisch. Peer Sylvester gibt in seinem zweiten Spielbuch einen Überblick über dreizehn Spieleländer: Land und Leute, Infos für Brettspieler, nützliche Adressen. Zudem stellt er interessante Spiele zu diesen Ländern vor, spielbar mit Standardmaterial.



Buchcover

Bezier Games:

Standort in Essen: 5-95 (Warfrog)

Titel: Age of Steam: America/Europa

Autor: Ted Alspach

Spieleranzahl: 3-6/3-5 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Diese Spielbretter sind auf beiden Seiten bedruckt mit einem Maßstab der so noch nie bei Age of Steam vorkam.

Titel: Age of Steam: Barbados/St.Lucia

Autor: Ted Alspach

Spieleranzahl: 1-2 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Barbaos ist eine Einzelspieler Landschaft während St. Lucia für zwei Spieler gedacht ist.

Titel: Age of Steam: Jamaica/Puerto Rico

Autor: Ted Alspach

Spieleranzahl: 1-2 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Unbekannt

Alle drei Erweiterungen mit insgesamt sechs Spielbrettern können mit der Klassik Edition als auch mit der Mayfair Age of Steam Version gespielt werden.

Vorbestellen kann man die drei Erweiterungen für 60 € +

Versandkosten indem man eine

Email an orders@bezier.com

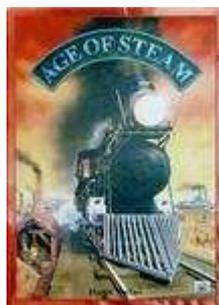
schickt. Natürlich können die

Erweiterungen auch direkt in Essen

am Bezierstand abgeholt werden

und man spart die Versandkosten

(Dies bitte dann auch in der Email vermerken).



Cover von Age of Steam

BiWo Spiele:

Standort in Essen: 4-83

Titel: Bildschöne Wortspiele

Autor: Otmar Bettscheider, Karin

Herrmann

Spieleranzahl: 1-6 Spieler

Spielzeit: Variiert

Alter: Ab 8 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Hierbei handelt es sich um eine Spielsammlung für 1-6 wortschnelle Spielerinnen und Spieler.



Cover

Black Industries:

Titel: Talisman vierte Edition

Autor: Robert Harris

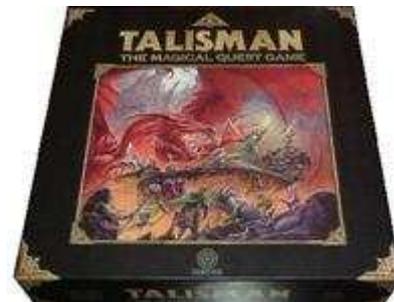
Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: 90 Minuten

Alter: Ab 9 Jahre

Preis: 50 US-Dollar

Beschreibung: Vierte Edition des Spiels aus dem Jahre 1983. Damals war es mehr als ein Spiel es war ein Kult. Die Spieler kontrollieren dabei verschiedene Charaktere vom mutigen Helden bis zum mächtigen Zauberer.



Talisman Schachtel 4th Edition



Talisman 4th Edition Spiel

Beleduc:

Standort in Essen: 10-20

Titel: Arctica

Autor: Team beleduc

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 4 Jahre

Preis: 19,95 €

Beschreibung: Ein Puzzle-Spiel zur Förderung von Form- und Farberkennung. Verschiedene Schwierigkeitsgrade machen das Spiel auch für etwas ältere Kinder interessant.

Kurzanleitung:

Durch unterschiedliche Spielvarianten versuchen die Spieler mithilfe des Würfels die richtigen Puzzleteile zu bekommen und auf ihrer Vorlagekarte abzulegen. Es gibt insgesamt 4 verschiedene Spielvarianten des Spiels, mithilfe derer die Kinder entweder alleine oder auch zusammen mit den anderen Mitspielern die Puzzle vervollständigen können.

Bei allen Spielversionen ist der Spieler, der als Erster eine Vorlagekarte gefüllt und somit einen Iglu fertig gestellt hat, der Gewinner des Spiels.



Spielkomponenten

Titel: Mariposa

Autor: Thomas Liesching
 Spieleranzahl: 1-4 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 5 Jahre
 Preis: 19,95 €

Beschreibung: Ein buntes Spiel, das nicht nur die Farberkennung, sondern auch die Beobachtungsgabe und das Kombinationsvermögen fördert. Es ist für die Jüngsten oder Einzelspieler auch nur als Legespiel zu verwenden.

Den Schmetterlingen auf der Blumenwiese ist es langweilig. Das Wetter ist schön und sie haben keine Lust mehr von Blüte zu Blüte zu fliegen und so beschließen sie mit ihren Flügeln ein schönes Muster auf das grüne Gras zu zaubern. Bei den vielen verschiedenen Farben und Mustern, ist es aber nicht ganz einfach sich richtig anzuordnen.

Kurzanleitung:

Die Spieler erhalten Schmetterlingskörper, welche sie auf fertig gestellte Schmetterlinge legen dürfen, sobald sie Karten mit den passenden Flügeln und Blumen richtig angelegt haben. Wer als Erster vier Schmetterlinge komplettieren konnte, hat das Spiel gewonnen.



Spielkomponenten

Titel: Quasselbox

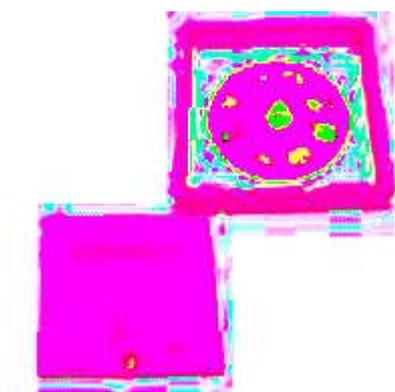
Autor: Barbara Möllerberndt, Maria Hinse
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 4 Jahre
 Preis: 24,95 €

Beschreibung: Unterschiedlich schwierige Aufgaben werden ausschließlich verbal gelöst, was die Freude am Sprechen weckt, der Sprachförderung dient und die

Kommunikation mit anderen Menschen fördert. Nebenbei schult die Quasselbox Farbzurordnung, Formerkennung und Assoziation.

Kurzanleitung:

In der Holzbox befinden sich 5 beidseitig bedruckte Karten mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen und je acht Abbildungen. Über einen Drehmechanismus wird jeweils eine der Abbildungen ermittelt, um die Aufgabe ausschließlich verbal durch Benennen, Erklären und Beschreiben zu lösen.



Spielkomponenten

Boardroom Productions:

Standort in Essen: 5-93

Titel: Cat Attack

Autor: Jonathan K. Self
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 19 €

Beschreibung: Du bist die schäbigste, magerste, gemeinste und zähste Katze auf dem Land. Das Leben auf der Straße ist hart und überleben tun nur die Fittesten oder die Schnellsten. Das Problem dabei ist, dass alle andern Katzen dort draußen auch von sich denken, dass sie die härtesten sind. Es liegt an dir ob du dich mit Kratzen, Beißen und deinen Klauen nach oben schlägst oder bei den Anderen beliebt wirst. Wahrscheinlich wirst du beides benötigen, aber denk daran, Katzen spiele niemals fair und du hast nur neuen Leben. Nutze sie weise.



Spielkomponenten



Spielfiguren



Karten

Braunkohl Verlag:

Standort in Essen: 5-57

Titel: Affentennis

Autor: Jürgen Kohl
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 16 Jahre
 Preis: 39 €

Beschreibung: Jürgen Kohl teilte uns mit, dass nicht mehr viel Spiele von der zweiten Edition übrig sind und somit wird er in Essen frisch mit einer dritten Auflage (diesmal mit 1000 Stück) erscheinen. Zusätzlich wird er in Essen seine kreierte Sondereditionen (Gold, Silber, Bronze, Malcom X, Nautilus, Möbius und Galilei) vorstellen, die für 69 € zu erhalten sind. Dabei handelt es sich um normale Affentennis-Spiele welches ganz besonders liebevoll verarbeitet sind. Von jeder Sonderedition wurden genau 10 Stück hergestellt.

Genauere Informationen über das Spiel, ein Interview und zwei Videos findet ihr auf unserer [Spieletestseite](#).



Gold Edition



Malcom X - Alles in X-Form



Galilei - Alles ein wenig runder :-)

Burley Games Ltd.:

Standort in Essen: 9-49

Titel: Kamisado

Autor: Peter Burley

Spieleranzahl: Unbekannt

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Es handelt sich um ein zweispieler Strategiespiel. Sonst ist noch nichts bekannt.

Verlage mit C

C4 / creative cell:

Standort in Essen: 4-68

Titel: The Circle

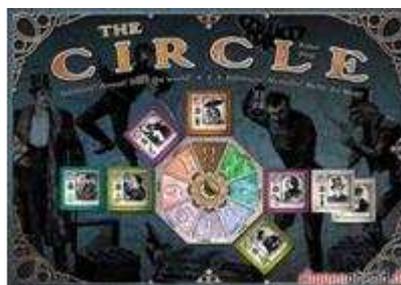
Autor: Folker Jung

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 29,95 €
 Beschreibung: 1889 ^ das "viktorianische" Zeitalter, eine Epoche des Umbruchs in Folge der Französischen Revolution und der Napoleonischen Kriege. Die Industrialisierung bringt den Kapitalismus hervor. Neue Wirtschaftsimperien entstehen, alte verlieren ihren Glanz.

USA, Asien und Europa liegen im Wettstreit miteinander. Die fortschrittlichsten Nationen ringen um die wirtschaftliche Vorherrschaft in der ganzen Welt. Dies ist der ideale Nährboden für einen Geheimbund, gefährlicher als die "Yakuza", mysteriöser als die "Illuminaten": "The Circle".

In dieser gefährlichen Zeit übernehmen 2-6 Spieler jeweils einen Geheimdienst, um die Menschheit vor dem erklärten Ziel des Circles zu bewahren: der Weltherrschaft. Doch sie ringen dabei nicht allein mit dem Circle ^ alte Feindschaften und nationales Denken sind selbst im Angesicht dieser Bedrohung längst nicht überwunden. Loyalität ist kaufbar. Die Spieler werben Spione an, die selten mit, meist gegeneinander Runde für Runde den Geheimnissen des Circles auf die Spur kommen, ihn infiltrieren, seine Mitglieder verhaften. Wer am Ende die meisten Spione beim Circle eingeschleust hat, der zerschlägt den Circle und gewinnt das Spiel! Aber Vorsicht! Der Circle lauert auf seine Chance. Auch er kann gewinnen.



Cover



Spielkomponenten

Californian Products:

Standort in Essen: 12-36

Titel: Das verlorene Amulett

Autor: Unbekannt

Spieleranzahl: 1-4 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Auf einer Reise in das alte Ägypten wird das Amulett gesucht. Auf dem Weg sind viele mathematische und sprachliche Aufgaben zu lösen, um aus den erspielten Hieroglyphen Wörter und Sätze zu bilden.



Schachteldesign



Spielkomponenten

Czech Board Games (CBG):

Standort in Essen: 4-17

Titel: Laboriginals

Autor: Tomas Uhlir, Jakub Uhlir

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: 30-60 Minuten

Alter: Ab 8 Jahre

Preis: Steht noch nicht fest
 Beschreibung: Geboren als ein Nebenprodukt eines mysteriösen Wissenschaftlichen Experiments sind Laboriginals sehr merkwürdige und arme Kreaturen. Jeden Moment ihres Lebens sind sie Bedrohungen ausgesetzt, die auf Grund der Umgebung des Labs, in dem sie geboren wurden, existieren. Das Ziel der armen Kreaturen heißt: Leben so lange wie möglich und außerdem dabei noch so viel Spaß wie möglich zu haben.

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.



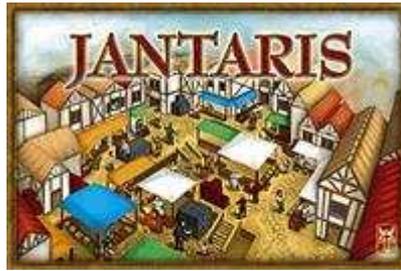
Prototyp



Cover

Titel: Jantar
 Autor: Zbynek Vrana
 Spieleranzahl: 3-4 Spieler
 Spielzeit: 60-90 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Steht noch nicht fest
 Beschreibung: In diesem Spiel repräsentieren die Spieler jeweils einen Führer der Minor-Gilde die ihr Ausbreitungsgebiet vergrößern will. Sie versuchen die Kontrolle über die Provinzen des Königreiches zu erlangen, wertvolle Objekte in der Auktionshalle zu ergattern und Güter auf dem großen Markt in der Hauptstadt zu verkaufen.

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.



Cover



Prototyp



Wahlkarten



Spielbrett



Gegenstandskarten



Marktkarten

Czech Games Edition (CGE):

Standort in Essen: GA-11
 Einige Leute von Czech Board Games haben zusammen mit Vlaada Chvatil den neuen tschechischen Verlag Czech Games Edition (CGE) gegründet. In diesem Jahr wird CGE in Essen seine ersten zwei Spiele mit den Arbeitstiteln Galactic Trucker (Galaktisch Trucker) und League of Six (Sechstädtebund) präsentieren. Beide Spiele werden in English, Deutsch und natürlich auch in Tschechisch verfügbar.

Titel: Galaxy Trucker (deutsche Ausgabe: Galaktische Trucker)

Autor: Vlaada Chvatil
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt

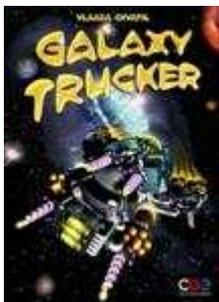
Beschreibung: Die Gesellschafts GmbH ist ein interplanetares Konsortium, das sich ursprünglich mit dem Bau der Kanalisation und billigen Wohnungen auf weniger entwickelten Planeten beschäftigte. Lange taumelte sie am Rande des Bankrotts – der Transport des Materials zur Peripherie der Galaxis, wo sich die meisten unterentwickelten Planeten befinden, ist ein sehr teures und risikoreiches Unternehmen. Dann kam aber die Leitung der Gesellschafts GmbH auf eine Idee, die die ganze Sache zu einer lukrativen Angelegenheit machte. Sie fingen an, aus ihren Produkten billige Raumschiffteile zu produzieren, und gründeten in der ganzen Galaxis ein Netz von Lagerhallen. Diese Lagerhallen sind die Chance für Abenteurer wie Sie. Es ist ganz einfach – Sie schließen einen Vertrag ab, mieten in der Lagerhalle kostenlos eine beliebige Zahl an vorfabrizierten Teilen, bauen aus ihnen ein Raumschiff und begeben sich auf eigene Faust auf den gefährlichen Weg zur Peripherie. Was Ihnen unterwegs verloren geht, dafür müssen Sie am Ende aufkommen, aber was Sie unterwegs verdienen, das bleibt Ihnen. Und zusätzlich bietet die Gesellschafts GmbH schöne Boni für schnelle Lieferungen der Teile in

gutem Zustand in die Ziellagerhalle. Wenn Sie Pech haben, werden Sie bis zum Ende Ihres Lebens in Schulden leben. Falls Sie aber unterwegs das Glück anlächelt, verdienen Sie einen Haufen Geld und landen bei den oberen Zehntausend Milliarden der High Society.

Das Spiel hat drei Etappen. In jeder Etappe stürzen sich die Spieler zuerst auf die Lagerhalle, um die besten Teile für sich zu ergattern und das beste Raumschiff bauen zu können. Das Schiff bereiten sie dann für die Reise vor und starten. Unterwegs zum Ziel versuchen sie, etliche Gefahren zu überstehen und Hindernisse zu überwinden, die Verdienstmöglichkeiten clever auszunutzen und wenn möglich als Erste(r) mit unbeschädigtem Raumschiff anzukommen.

In der ersten Etappe bauen die Spieler ein kleines Raumschiff der Klasse I und fliegen damit eine kurze Strecke in ziemlich sichere Gegenden. In der zweiten Etappe bekommen sie die Chance, ein mittleres Schiff der Klasse II zu bauen, und in der dritten Etappe können Riesenschiffe der Klasse III in die entferntesten und gefährlichsten Ecken der Galaxis fliegen. Ziel des Spieles ist es, nach der dritten Etappe den größten Haufen kosmischer Kredite zu besitzen.

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.



Cover



Prototyp



Spielbrett



Karten

Titel: League of Six (deutscher Titel: Sechstädtebund)

Autor: Vladimír Suchý
 Spieleranzahl: 3-5 Spieler
 Spielzeit: 60-90 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre

Preis: Unbekannt
 Beschreibung: League of Six ist das erste Spiel vom tschechischem Autor Vladimír Suchý. Die Spielhandlung ist im mittelalterlichen Deutschland angesiedelt.

Man schreibt das Jahr 1430. In Böhmen werden gerade die Hussitenkriege ausgefochten, das päpstliche Schisma geht zuende, auf dem Balkan rücken die Türken vor, und im Heiligen Römischen Reich Deutscher Nation regiert ein Kaiser nach dem anderen. In ganz Europa herrscht Unruhe und Zwist. Nur die Oberlausitz kann trotz der Hussitenkriege ihren Reichtum bewahren. Bald sind es hundert Jahre her, seit der Sechstädtebund entstanden ist – ein Bund von sechs reichen Lausitzer Städten, die sich zusammengetan haben, um sich vor raubgierigen Rittern zu schützen und Stabilität und Gleichgewicht im Gebiet zu erhalten.

Und gerade in dem mit den Hussiten kämpfenden Sechstädtebund übernehmen Sie die Rolle der Steuereintreiber. Als junge und zielstrebige Adlige streben Sie nach

Auszeichnung und guter Stellung am Hofe Sigismunds, des römischen, ungarischen Königs, Herrscher über einige Länder der Böhmisches Krone, einer der einflussreichsten Herrscher Europas und, wenn Gott will, so auch der zukünftige römische Kaiser.

Der Adlige, der sich als der beste Steuereintreiber für den König erweist und der sich zugleich geschickt die Unterstützung der Stände sichert, wird die beste Chance haben, an der Seite des Königs Sigismund die Geschehnisse in ganz Europa mit zu beeinflussen. Der Sechstädtebund ist für Sie so das Eingangstor zu den Geheimnissen der europäischen Politik.

Das Spiel hat sechs Runden, die sechs Jahre darstellen. In jeder Runde besuchen die Spieler in der Rolle der Steuereintreiber einige der Städte. Die eingetriebenen Waren lagern sie in den königlichen oder ständischen Lagerhallen und gewinnen so die Gunst des Königs Sigismund (entweder direkt oder mit Hilfe der Stände, deren Unterstützung erst am Spielende gewertet wird).

Der Spieler mit der höchsten Gunst gewinnt das Spiel.

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.



Cover



Bautzen



Spielkarten



Route



Spielbrett

Clementoni:

Standort in Essen: 10-25

Titel: Michael Bully Herbig Spiel - Trilogie

Autor: Michael Bully Herbig, Jens-Peter Schliemann, Reiner Stockhausen

Spieleranzahl: 3-6 Spieler

Spielzeit: 60 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 22,99 €

Beschreibung: Mit dem "Michael Bully Herbig Spiel - Trilogie" hat sich Clementoni nach Lizenzen zu Fernsehshows jetzt auch ins Film-Business gewagt. Das Spiel, das pünktlich zu Herbigs neuem Film "Lissi und der wilde Kaiser" heraus kommt, setzt voll auf den typischen Bully-Humor und ist eine kultige Mischung aus Quiz und Hasch mich. Den Titel Trilogie, der sich auf das bisherige Filmschaffen Bully Herbigs (außerdem "Der Schuh des Manitu" und "(T)Raumschiff Surprise") bezieht, könnte man auch in anderer Hinsicht deuten, nennt die Schachtel doch gleich drei Autoren, neben Michael Bully Herbig nämlich noch Jens-Peter Schliemann und Reiner Stockhausen.

Das Spiel selbst bietet zumindest für die Fangemeinde des Münchener Komikers echtes Kultpotenzial. In überaus witzigen kleinen Dialogen, die zum Teil aus der Feder von Bully Herbig stammen, ist ein Suchbegriff versteckt, der im Text durch das Wort "Bully" ersetzt ist. Während ein Spieler die Texte vorliest, müssen die anderen reihum versuchen, den Begriff zu erraten. Das Raten erstreckt sich dabei immer auf vier Schritte, die den Begriff jeweils ein Stück weiter einkreisen. Erstaunlich, wie man sich dabei in die Irre leiten lassen kann und welche Assoziationen so mancher erste Hinweis dabei auslöst. Geht es beim Raten noch sehr gesittet und streng der Reihe nach zu, wechselt das Spiel, sobald einer den Begriff nennt, in chaotische Action, denn jetzt muss der sogenannte Rätselmaster versuchen, die Spielfiguren der anderen, die in Hasch-mich-Manier in der Mitte des Spielplans stehen, mit einem Becher zu fangen. Wer nicht schnell genug die Schnur und damit seine Figur vom Brett zieht, dem droht Punktverlust. Diese überaus gelungene Mischung aus Raten und Geschicklichkeit hat selbst etwas vom Parodiewitz der Bully-Filme. Zwei bekannte und altbewährte Mechanismen verbinden sich hier auf neue und ungewohnte Weise zu einem harmonischen Ganzen.



Cover



Spielkomponenten

Clemens Gerhards:

Standort in Essen: 11-08

Titel: Die Minis: Bäumchen wechsel dich

Autor: Unbekannt

Spieleranzahl: 1 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Unbekannt

Preis: 7,40 €

Beschreibung: Ein kleines Knobelspiel ganz aus Massivholz. Nadel- und Laubbaum werden so verschoben, dass sie nach 17 Zügen den Platz getauscht haben.

Diesen Wechsel mit 21 oder 23 Zügen zu schaffen, ist nicht schwer. Aber bei nur 17 Zügen ist schon ein wenig Knobeln angesagt.

Gegen Aufpreis kann bei größeren Stückzahlen ein Logo oder Aufkleber angebracht werden.



Alle vier Minis

Titel: Die Minis: Cambio

Autor: Unbekannt

Spieleranzahl: 1 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Unbekannt

Preis: 7,40 €

Beschreibung: Ein kleines Knobelspiel ganz aus Massivholz. Jede Bewegung zählt, egal über wie viele Felder gezogen wird. Ziel ist es, in 30 Zügen die roten Spielsteine nach rechts und die blauen nach links zu verschieben.

Gegen Aufpreis kann bei größeren Stückzahlen ein Logo oder Aufkleber angebracht werden.



Cambio

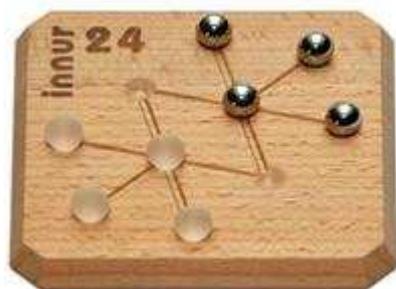
Titel: Die Minis: Innur24

Autor: Unbekannt

Spieleranzahl: 1 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Unbekannt
 Preis: 7,40 €

Beschreibung: Ein kleines Knobelspiel aus Massivholz mit Glas- und Edelstahlkugeln. Bereits der Name sagt es aus - in nur 24 Spielzügen müssen die Kugeln die Seiten wechseln. Es darf gezogen und gesprungen werden. Wer schafft es? Das schwierigste der 4 kleinen Knobelspiele.

Gegen Aufpreis kann bei größeren Stückzahlen ein Logo oder Aufkleber angebracht werden.



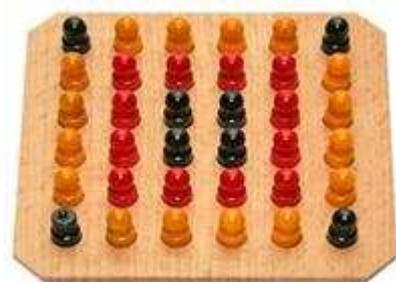
Innur24

Titel: Die Minis: Menos

Autor: Frank Stark
 Spieleranzahl: 1 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Unbekannt
 Preis: 7,40 €

Beschreibung: Ein kleines Knobelspiel ganz aus Massivholz. Übersprungene Spielsteine werden vom Brett genommen. Jeder übrig bleibende Stein bringt entsprechend seiner Farbe Minuspunkte. Die Spielfläche verringert sich mit jeder komplett leeren Außenreihe.

Gegen Aufpreis kann bei größeren Stückzahlen ein Logo oder Aufkleber angebracht werden.



Menos

Titel: Sim Serim

Autor: Heinrich Glumpler
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 25 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 26,90 €

Beschreibung: Wie viele Edelsteine haben

Fee und Magier in ihrer Hand - Eins, zwei, drei oder vier? Wer legt seine Steine so, dass er am Ende die meisten Zauberstäbe besitzt?

Das Spiel läuft in Runden ab - jeder Spieler nimmt verdeckt 1 - 4 Steine in die Hand.

Der Spieler mit weniger Steinen in der Hand darf zuerst seine Spielsteine auf das Brett legen.

Sind alle Steine gelegt, wird das Brett um 45 Grad gedreht. Jetzt zeigt sich, wer besser "um die Ecke" denken und die meisten "Zauberstäbe", das sind Reihen von 3 Steinen, legen konnte.



Spielkomponenten

Titel: Zoom

Autor: Frank Stark
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 25 Minuten
 Alter: Ab 6/8 Jahre
 Preis: 21,90 €

Beschreibung: Hierbei handelt es sich um ein Brett mit zwei Spielen:

Zoom

Welcher Spieler schafft es als Erster, im Innenfeld des Spielbrettes ein Quadrat aus 4 Kugeln zu bilden? Es wird von außen (Startfelder) nach innen gespielt und jede Kugel darf beliebig weit in gerader Linie ziehen. Der Clou dabei ist, dass alle freien Außenfelder zum Einstieg ins Innenfeld mit genutzt werden dürfen.

TriHop

Gesprungen wird von innen nach außen - und bei jedem Zug mindestens 1 x um die Ecke. Bei dem Brettspiel Trihop ist die Zielsetzung genau anders herum.

Zu Beginn ist das Spielbrett leer und die Spieler setzen abwechselnd ihre Spielsteine ins Innenfeld. Wer die letzte Kugel gesetzt hat, beginnt mit seinem ersten Spielzug und macht seinen ersten "Trihop" (Drei-Felder-Sprung). Spielziel ist es, als Erster mit allen eigenen Kugeln beliebige Zielfelder zu erreichen.



Spielbrett

Clicker Spiele:

Standort in Essen: 9-37

Titel: Old Town Solo

Autor: Stephen Riedel
 Spieleranzahl: 1 Spieler
 Preis: 2 €

Beschreibung: Kartenspiel für einen Spieler mit 14 unterschiedlich schweren Rätseln (2 neue Rätsel).

Titel: Schinderhannes

Autor: Stephen Riedel
 Beschreibung: Stefan Riedel gab uns die Information, dass das Spiel vermutlich erst im nächsten Jahr erscheinen wird. Allerdings versucht er in Essen einen spielbaren Prototypen zu zeigen. Bei dem Spiel, handelt es sich um ein Legespiel, welches als Story den bekannten Verbrecher aus dem Jahre 1803 in Deutschland hat.

Cocktail Games:

Standort in Essen: 9-21

Titel: Aficionado

Autor: Martin Bertran
 Spieleranzahl: 3-12 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 16 Jahre
 Preis: 10 €

Beschreibung: Aficionado ist komplett in französischer Sprache. Im Spiel sind 45 Karten enthalten, wobei auf jeder Seite ein Rätsel steht welches aus drei Satzanfängen besteht. Der aktive Spieler liest diese drei Satzfragmente mit beliebiger Sprachlage vor. Dann müssen die Anderen möglichst schnell die Antwort finden welche aus den Enden der drei Sätze besteht. Wer am schnellsten die richtige Antwort sagt erhält die Karte. Gewinner ist der erste Spieler mit sieben Karten.



Cover

Titel: Bonne Question

Autor: Ludovic Maublanc
 Spieleranzahl: 3-9 Spieler
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Die Spieler bekommen eine Karte mit einer Liste von Antworten und ein Thema wird zufällig ausgewählt. Ein Spieler sucht sich nun eine Antwort aus und betätigt die Klingel. Nun stellt er eine Frage passend zum Thema und die anderen Spieler müssen mit dem richtigen Wort, das er ausgewählt hat, antworten. Der Spieler der die Frage gestellt hat und derjenige der geantwortet hat erhalten Punkte. Beide erhalten mehr Punkte wenn vorher andere Spieler eine falsche Antwort gegeben haben bevor die richtige gesagt wurde. Also sollte die Frage nicht zu einfach gestellt werden.



Cover

Titel: Papillons

Autor: Oriol Comas
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 20 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 10 €
 Beschreibung: Papillons stammt eigentlich von Asmodée welches dieses Spiel in Frankreich produziert. Cocktail Games bringt nun eine internationale Variante auf dem Markt. Bei dem Spiel musst du vier Schmetterlinge derselben Form oder Farbe nebeneinander bekommen, bevor dies deine Mitspieler schaffen. Ist ein Spieler am Zug kann er einen Schmetterling hinzufügen, einen bewegen, einen unbeweglich machen oder einen mit Hilfe des Netz- oder des Spinnennetz-Markers entfernen. Spiele mit Bedacht, denn eine simple Schmetterlingsbewegung kann große Konsequenzen haben.



Schachtel

Titel: Tai Chi Chuan

Autor: William Attia
 Spieleranzahl: 3-5 Spieler
 Spielzeit: 20 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 10 €
 Beschreibung: Tai Chi Chuan stammt eigentlich von Asmodée welches dieses Spiel in Frankreich produziert. Cocktail Games bringt nun eine internationale Variante auf dem Markt.

Tai Chi Chuan ist ein Buchstabenspiel in dem man geistige Gewandtheit anwenden, aber auch den Angriffen der Gegner widerstehen muss. Ist ein Spieler am Zug wird eine Karte umgedreht die fest legt welches der Anfangsbuchstabe aller kommenden Wörter sein muss. Dann muss der Spieler ein Wort mit diesem nennen um den Wettkampf zu beginnen. Jeder neue umgedrehte Buchstabe verlangt ein neues Wort welches alle bisher umgedrehten Buchstaben beinhaltet. Jeder Spieler entscheidet dabei alleine ob er aufhört und gegen Andere mit neuen Buchstabenkarten antritt oder ob er weiter macht und riskiert kein Wort mehr zu finden.



Schachtel

Cwali:

Standort in Essen: 12-24

Titel: Gipsy King

Autor: Corné van Moorsel
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 24 €
 Beschreibung: Man muss es spielen um einen Eindruck zu erhalten.



Cover

Titel: Territories (limitierte Stückzahl nur für Essen)

Autor: Corné van Moorsel
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 10 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 9 € (Umsonst für Käufer von Gipsy King)
 Beschreibung: Abstraktes Zweispielerpiel wobei die Spieler versuchen die meisten Landquadrate um ihr Bauernhaus zu umzäunen. Dies wird mit dem Platzieren der Baumstämme getan, die die verschiedenfarbigen Bauernhöfe separieren. Jeder Stamm muss dabei den Vorherigen berühren. Sobald alle Bauernhäuser getrennt sind, zählen die Spieler die Länderabschnitte die sie umzäunt haben. Der Spieler mit dem meisten Abschnitten gewinnt.

Die ersten Käufer erhalten dieses Spiel mit einem farbigen Spielanleitung, später gibt es diese dann nur noch in Schwarz/Weiß. Es ist ein kostenloses Spiel, aber nur die Verpackung ist billig (Plastikbeutel).

Titel: Land of Lakes

Autor: Corné van Moorsel
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: **Wird vermutlich nicht dieses Jahr erscheinen!**
 Beide Spieler versuchen das größte Ferienlager zu bauen, welches die besten Seen erreicht. Dabei platzieren die Spieler ihre Camper neben die Seen mit den Nummern 1 bis 12 und erhalten danach die Punkte für diese Runde. Camper die in der Nähe von Zeltliebhabern mit derselben Farbe stehen oder an einem See mit Booten erhalten dabei mehr Punkte. Im zweiten Abschnitt des Spiels nimmt man die Camper in der Nähe der Seen raus,

aber diesmal zählen die Seen von 12 zu 1, also umgekehrt. Das Spiel wird wieder gewertet und derjenige mit der größten Punktzahl gewinnt.

Beide Spiele sind auf der [Mastermoves Webseite](#) kostenlos online spielbar.

Verlage mit D

Days of Wonder:

Standort in Essen: 12-68
Titel: Zug um Zug - Schweiz Erweiterung

Autor: Alan R. Moon
 Spieleranzahl: 2-3 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 20 €

Beschreibung: Diese Erweiterung führt von den Ufern des Genfer Sees bis zu den Abhängen von Davos und somit durch das komplette Herz der Schweizer Geographie. Die ganze Zeit war diese Erweiterung nur für Spieler des Zug um Zug Computerspiel erreichbar, aber nun wird es eine schweizer Karten Erweiterung für das Brettspiel geben.

Die Erweiterung ist dabei extra für 2 bis 3 Spieler geeignet und fordert einen neuen Taktiken zu fahren. Mit enthalten sind Lokomotivkarten die nur in Tunnelstrecken verbaut werden dürfen, 40 Zugkarten für jeden Spieler und natürlich neue Zielkarten mit schweizer Ortschaften.

Die schweizer Spielkarte ist dabei Alan R. Moons Lieblingsumgebung seines eigenen Spiels.

Achtung: Spielen kann man die Erweiterung nur in Verbindung mit einem Zug um Zug oder Zug um Zug Europaspiegel.



Schachtel



Spielbrett

Titel: BattleLore - Der 100jährige Krieg (5. Erweiterung)

Autor: Richard Borg
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 25 €
 Beschreibung: Neuartige Waffen waren oftmals der entscheidende Faktor im Hundertjährigen Krieg. Diese Erweiterung umfasst 30 spezialisierte Figuren und 5 neue Schlachten. Damit lernen die Spieler neue Taktiken kennen, die diese Waffen mit sich bringen.

Inhalt:
 * 32 Figuren, darunter:
 o 4 Hellebardiere
 o 4 Hornbläser
 o 8 Speerträger
 o 16 Bogenschleuderer
 * 14 neue Fahnen (7 für jedes Lager)
 * Ein Regelheft mit mittelalterlichen Machtregeln
 * 4 neue Schlachten (Crécy, Cocherel, Patay und Poitiers)
 * Ein erneuter Besuch in Agincourt im Rahmen eines Epischen Szenarios
 * 6 neue Spezialistenkarten und 4 Waffen-Übersichtskarten

Zur Vorbestellung geht es [hier](#).



Cover

Titel: BattleLore - Kobold-Plünderer (6. Erweiterung)

Autor: Richard Borg
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 17 €

Beschreibung: Das Set der Kobold-Plünderer umfasst 16 Figuren, bestehend aus den Kobold-Musikanten und den berittenen Kobolde, wie die Hyänenreiter und Straußenreiter, sowie zwei neue Szenarien.

Inhalt:

* 16 Figuren, darunter:
 o 1 Kobold mit großer Trommel
 o 3 Kobold-Trommler
 o 6 Kobold-Hyänenreiter
 o 6 Kobold-Straußenreiter
 * 10 neue Fahnen (5 für jedes Lager)
 * Ein Regelheft mit zwei neuen Szenarien
 * 4 Spezialistenkarten, 3 Waffen-Übersichtskarten und 1 Einheiten-Übersichtskarte

Zur Vorbestellung geht es [hier](#).



Cover

daVinci Games:

Standort in Essen: 10-40
Titel: Bang! The Bullet!
 Autor: Emiliano Sciarra
 Spieleranzahl: 3-8 Spieler
 Spielzeit: 30-45 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt

Beschreibung: Bang! hat eine große Fangemeinde und es gab schon einige Erweiterungen. Diese sind allerdings alle nicht mehr erhältlich. Für alle die das Spiel noch kennenlernen wollen oder die Erweiterungen verpaßt haben kommt nun eine riesige Überraschung oder sollten wir Kugel sagen? Bei Bang! The Bullet! handelt es sich um eine Sammlung mit allen Erweiterungen der letzten fünf Jahre mit noch ein paar extra Dingen. Hier eine Auflistung der Komponenten:

- Die dritte Edition von Bang! mit überarbeiteten Karten und Regeln
- Die zweite Edition von Dodge City mit überarbeiteten Karten und Charakteren
- High Noon, die schon lange nicht mehr erhältliche erste Erweiterung
- High Noon II
- Zwei neue exklusive High Noon Karten
- Drei neue Charaktere
- Zwei leere Karten, die man selbst beschriften kann

und ein Sheriff-Abzeichen um euch am Spieltisch respekt zu verschaffen



Kugelverpackung

Titel: Borneo

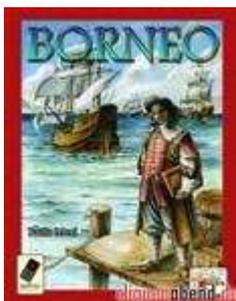
Autor: Paolo Mori
 Spieleranzahl: 3-5 Spieler
 Spielzeit: 30-45 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Wir befinden uns im Europa des 17. Jahrhunderts. In Borneo geht es um Händler, Schiffe und Gewürze. Jeder Spieler versucht seine Händler zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu platzieren, nämlich genau dann wenn die verschiedenen Schifffahrtsgesellschaften ihre Güter für eine Expedition einladen.

Dieses Kartenspiel von Paolo Mori hat den jährlichen "Best Unpublished Game" (BUG) Wettbewerb von Lucca Comics & Games (ein bekannter italienischer Kongress für Comics und Spiele) und daVinci Editrice gewonnen.

Das Spiel wurde, wie auch in den vorherigen Jahren "Lucca Citta" und "Oriente", aus mehreren dutzend anderer Prototypen ausgewählt um bei daVinci entwickelt und verlegt zu werden. Das Ergebnis ist ein sehr strategisches Spiel mit 110 Karten.

Die in Essen erscheinende Version ist limitiert. Hierbei ist der Text auf den Karten in englischer, italienischer und deutscher Sprache abgedruckt. Dem Spiel liegt eine italienische Spielbeschreibung bei und man erhält gratis eine Übersetzung. Diese wird man später auch auf der Davinci Homepage herunterladen können.

Die internationale Version des Spiels wird in den nächsten Monaten folgen.



Cover



Spielkarten



Kartentrückseite



Spielkarte

Titel: F.A.T.A.L.

Autor: Martina Mealli & Gabriele Rabbini
 Spieleranzahl: 3-5 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: F.A.T.A.L. ist ein Nachfolger von F.A.T.A., welches bei daVinci im Jahre 2006 auf den Markt gebracht wurde. Es handelt sich dabei um ein Kartenspiel welches die F.A.T.A um den Bereich Magie erweitert. Hier geht es um eine weit zurück liegende Zeit als die Magie Teil von allem war und ein geheimer magisch-technologischer Krieg ausbrach.



Schriftzug



Design

Titel: Lupusburg

Autor: Domenico di Giorgio
 Spieleranzahl: 3-8 Spielern
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Hierbei handelt es sich um eine Fortsetzung von Lupus. Die Ureinwohner von Tabula sind nun in eine Stadt gezogen, aber das Problem dabei ist, dass die Werwölfe mitgezogen sind. Das Spiel hat das gleiche Thema und dieselben Spielmechanismen wie der Vorgänger, aber diesmal ist es mit 3-8 Spielern spielbar. Hierbei handelt es sich nicht um eine Erweiterung sondern um ein eigenständiges Spiel.

DDD Verlag:

Standort in Essen: 6-153

Titel: Die Wiege der Renaissance

Autor: Hanno Kuhn, Wilfried Kuhn
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 45-60 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 12,95 €
 Beschreibung: Je nach Spieleranzahl liegen 3 bis 6 historische Ereignisse zwischen den Spielern. Jeder Spieler verfügt zu Beginn über 7 Einflusstheine. Wer am Zug ist, muss einen seiner Einflusstheine auf ein historisches Ereignis platzieren. Diese unterscheiden sich in Personenfelder oder Kulturfelder. Je nachdem, ob man die Kultur stärken will oder sich lieber auf bestimmte historische Persönlichkeiten verlässt, setzt man seinen Einflussthein.
 Anschließend darf der Spieler zwei Kartenaktionen ausführen, d.h. er nimmt eine Kultur- oder Personenkarte von der Auslage in die Hand oder er spielt eine seiner Handkarten in seine persönliche Auslage.
 Abhängig davon, ob auf einem historischen Ereignis zuerst alle Kulturfelder oder zuerst alle Personenfelder belegt wurden, kommt es entweder zu einer Kulturwertung oder zu einer Personenwertung.

Bei einer Kulturwertung kommt es darauf an, wer von den an der Wertung beteiligten Spielern in der jeweiligen vom historischen Ereignis abhängigen Kulturart die meisten

Kultursymbole in seiner persönlichen Auslage liegen hat. Die Spieler vergleichen die Anzahl ihrer Kultursymbole, die Differenz davon muss der unterlegene Spieler dem siegreichen Spieler in Einflusststeinen übergeben.

Dementsprechend kommt es bei einer Personenwertung darauf an, welchen Einfluss die von den beteiligten Spielern ins Spiel gebrachten Personenkarten geltend machen können. Wer den größeren Wert bei seinen ausgespielten Personenkarten besitzt, gewinnt diese Wertungsart und erhält hier so viele Einflusststeine von seinem Gegner, wie auf dem historischen Ereignis abgebildet. Wer keinen Einflusststein auf einem historischen Ereignis platzieren konnte/wollte, verliert automatisch eine Wertung, unabhängig von seinem Einfluss in seiner persönlichen Auslage. Das Spiel endet, wenn nur noch zwei ungewertete historische Ereignisse im Spiel sind. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Einflusststeinen.

Soweit der grobe Ablauf des Spiels, natürlich existieren noch einige Regelfeinheiten wie z.B. die Genius-Figur, die besondere taktische Kniffe erlauben, für das Grobverständnis aber hier nicht erläutert werden müssen.

Es entwickelt sich im Verlaufe des Spiels ein zähes Ringen um jeden Einflusststein, in dem mal der eine oder andere Spieler die Nase vorn zu haben scheint, öfters brennt es an vielen Ecken, wenn die gegnerischen Spieler durch geschicktes Einsetzen ihrer Einflusststeine auf eine schnelle Wertung drängen und man selber auf diesem Ereignis noch keinen Einflusststein platziert hat. So bleibt es bis zur letzten Runde spannend...

Das Spiel ist für 2 bis 4 Spieler konzipiert und dauert ca. 45 - 60 Minuten. Im stilistischen Sinne handelt es sich um ein Kartenspiel mit Brettspielelementen. Der einfache Rhythmus (Stein setzen, Kartenaktionen tätigen) erzeugt einen natürlichen Spielfluss. Das Setzen der Einflusststeine bietet Raum für taktische Entscheidungen. Das Sammeln und Auslegen der Kulturkarten sorgt für Spannung, die Personenkarten bringen Flair und Stimmung ins Spiel. Die „Wiege der Renaissance“ spielt sich übrigens auch besonders gut zu zweit oder in der Teamvariante.



Cover



Spielkarten

Drei Magier Spiele:

Standort in Essen: 11-31

Titel: Hai-Alarm!!!

Autor: Anja Wrede, Christoph Cantzler

Spieleranzahl: Unbekannt

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Wir stehen mit dem Verlag in Verbindung. Bald wird es mehr Informationen geben.

Titel: Kakerlakensalat

Autor: Jacques Zeimet

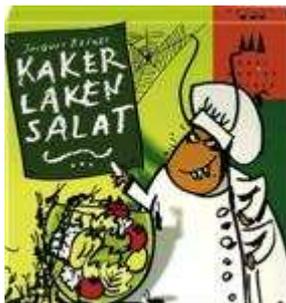
Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 6 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: "Kakerlakensalat" etwa ist ein raffiniertes Quizspiel, bei dem man schnell reagieren muss und zugleich die Konzentrationsfähigkeit trainiert. Spannende Zusatzregeln bringen in dieses schnelle Karten-Reaktionsspiel eine erfrischende Prise Adrenalin für bis zu sechs Spieler.



Cover

Titel: Mäuse-Karussell

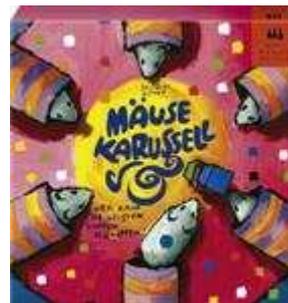
Autor: Jacques Zeimet

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 4 Jahre

Beschreibung: Eine spielerische Gedächtnisschule, bei der es etwas ruhiger aber nicht weniger lustig zugeht, ist das neue "Mäuse-Karussell". Bei diesem süßen Farben-Memospiel für bis zu sechs Spieler lässt der Autor sechs hungrige Mäuschen in kleine Röhrchen verschwinden. Wo nur stecken die Nager? Keine leichte Frage, zumal sich das Karussell ja immer weiterdreht...



Cover

Dustgames:

Standort in Essen: 9-108

Titel: Dust

Autor: Spartaco Albertarelli & Angelo Zucca

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

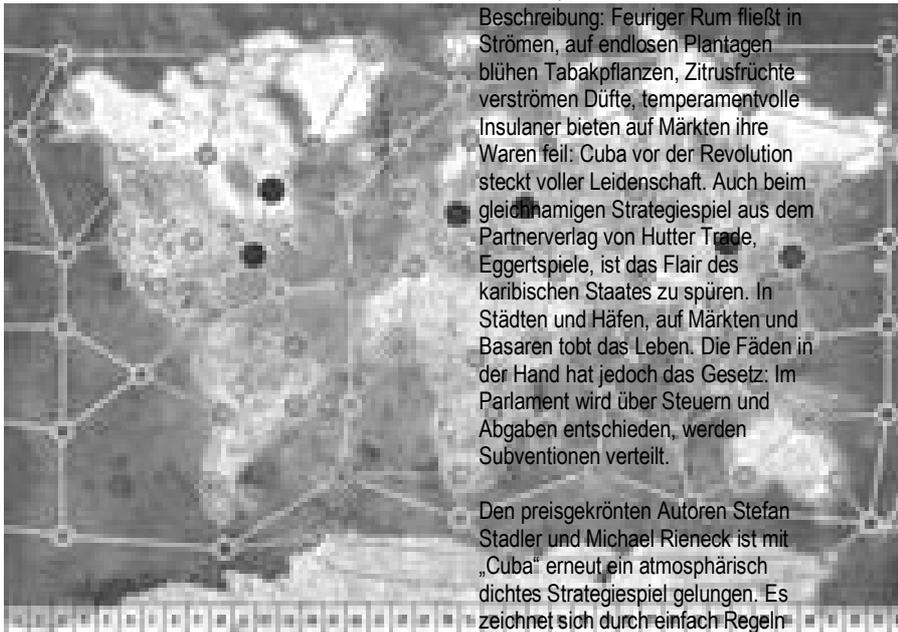
Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: 1950 nach der Entdeckung der Alien-Artefakte die den Verlauf der Geschichte der 40iger für immer verändert hat wird der kalte Krieg zwischen drei politischen Blockaden aufrechterhalten: den Sino-Russen, den Achsen und den Alliierten. Bewaffnet mit unglaublichen Waffen, die auf der Alien-Technologie basieren, versuchen große Mächte die Kontrolle über den Planeten zu erlangen. Währenddessen kämpfen spezialisierte Kampftruppen in jeder Ecke der Welt um verstreute Geheimnisse zu entdecken, während der diplomatische Krieg in den Blockaden tobt. Auch im Untergrund wird mit Hilfe von Spionen, die versuchen Geheimnisse zu stehlen, und Diplomaten, die neue Allianzen bilden wollen, hart gekämpft. An geheimen Standorten, versteckt an den ungemütlichsten Plätzen der Welt, wird versucht neue tödliche Waffen mit Hilfe der Alieninformationen zu entwickeln und die mysteriöse Energiequelle des Planeten zu benutzen. Im Spiel bewegen alle Spieler ihre Armeen um neue Territorien zu erobern, während sie mit Hilfe ihrer Spione die Feinde, aber auch ihre Freunde, infiltrieren. Nur einer wird Erfolg haben und man weiß nie ob der Feind nicht doch in den eigenen Reihen

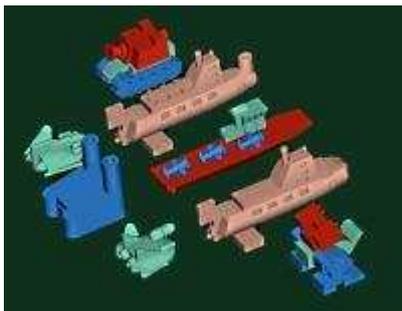
schlummert um am Ende des Spiels eure Punkte und euren Sieg zu stehlen.



Spielbrett



Spielkarte



Spielfiguren

Verlage mit E

Eggert Spiele:

Standort in Essen: 12-02

Titel: Cuba

Autor: Michael Rieneck, Stefan Stadler

Spieleranzahl: 2-5 Spieler

Spielzeit: 75-90 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 37,95 €

Beschreibung: Feuriger Rum fließt in Strömen, auf endlosen Plantagen blühen Tabakpflanzen, Zitrusfrüchte verströmen Düfte, temperamentvolle Insulaner bieten auf Märkten ihre Waren feil: Cuba vor der Revolution steckt voller Leidenschaft. Auch beim gleichnamigen Strategiespiel aus dem Partnerverlag von Hutter Trade, Eggertspiele, ist das Flair des karibischen Staates zu spüren. In Städten und Häfen, auf Märkten und Basaren tobt das Leben. Die Fäden in der Hand hat jedoch das Gesetz: Im Parlament wird über Steuern und Abgaben entschieden, werden Subventionen verteilt.

Den preisgekrönten Autoren Stefan Stadler und Michael Rieneck ist mit „Cuba“ erneut ein atmosphärisch dichtes Strategiespiel gelungen. Es zeichnet sich durch einfache Regeln und eine große Vielfalt im Spielverlauf aus. Die Stimmung im vorrevolutionären Cuba geben auch die Illustrationen von Michael Menzel eindrucksvoll wieder. „Cuba“ ermöglicht vielschichtige Aktionen für geschäftstüchtige Insulaner: Sie bestellen Plantagen und Felder, handeln mit Tabak, Zitrusfrüchten, Zuckerrohr und Rum, verschiffen ihre Waren und Güter, kaufen und verkaufen, bauen und nutzen gewinnbringend Gebäude wie Fabriken, Kontore und Warenhäuser. Dabei kommt es stets auf den richtigen Zeitpunkt an: Wer im richtigen Moment in die richtigen Rollen als Händler, Architekt, Vorarbeiter oder Bürgermeister schlüpft, streicht wertvolle Punkte ein. Die sechs Spielrunden, die jeweils aus fünf Phasen bestehen, räumen dem Parlament eine bedeutende Stellung ein: Hier werden Gesetze vorgeschlagen und verabschiedet. Wer nicht in der Lage ist, die auferlegten Steuern oder Abgaben zu zahlen, kommt auf dem Weg zum Reichtum nicht weiter. Wer beim Aufbau der Städte und Märkte kräftig geholfen hat, erhält die Chance, Subventionen zu erhalten. Fröhlich klingeln in diesem Fall die Pesos im Geldbeutel. Zur Spiel 2007 in Essen gibt es „Cuba“ in einer exklusiven Holzbox in limitierter Auflage. Statt Havanna-Zigarren beinhaltet sie ein wunderschön gestaltetes Strategiespiel mit karibischem Flair.



Cover



Spielkomponenten



Grafik



Spielbrett Grafik

Titel: Change Horses

Die ganze Zeit war es auf der Kippe nun steht es fest, dass Change Horses nicht in Essen zu sehen sein wird. Geplant ist nun eine Umsetzung in der Messe in Nürnberg

Autor: Bruce Whitehill

Spieleranzahl: 2-5 Spieler

Beschreibung: Change Horses ist ein etwas anderes Rennspiel. Jeder Spieler bekommt verdeckt ein Pferd in einer Farbe zugeordnet bevor das Spiel beginnt. Der Pferdebesitzer der am Ende auf dem letzten Platz ist gewinnt. Ist man am Zug spielt man zweifarbige Pferdekarten. Nachdem jeder Spieler die Karten in die Mitte gelegt hat werden die Pferde bewegt. Dabei werden allerdings nur die Pferde mit einer ungeraden Kartenanzahl in der Mitte

bewegt, wenn die offen gelegten Karten eine gerade Anzahl haben bewegen sich diese Pferde nicht.

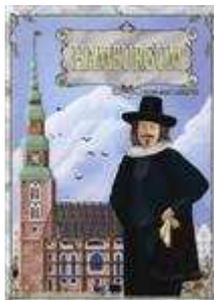
Titel: Civitas Hamburgum

Autor: Mac Gerdts
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 75-90 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 37,95 €
 Beschreibung: Hamburg in der Blütezeit des 17. Jahrhunderts: Gewaltige Kirchenbauten und der Mastenwald der Hafenschiffe, stolze Bürgerhäuser und prall gefüllte Warenkontore künden vom Reichtum der größten deutschen Stadt. In diese Welt des Handels und Wandels taucht „Hamburgum“, das neue Aufbau- und Strategiespiel von Erfolgsautor Mac Gerdts („Antike“, „Imperial“) aus dem neuen Partnerverlag von Hutter Trade, Eggertspiele, ein. Die Spieler agieren in den Rollen von Bauherren, die durch Spenden die Kirchenlandschaft der Hansestadt mit sechs großen Kirchen bereichern. Nicht weltlicher Reichtum, sondern Ansehen und Prestige, durch großzügige Spenden, zählen in der Welt der Kaufleute und Kapitäne und entscheiden über den Sieg.

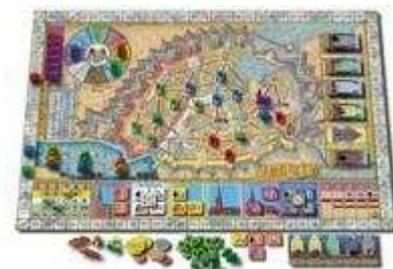
Wie beim preisgekrönten Strategiespiel „Imperial“ verteilt auch bei „Hamburgum“ ein Rondell die Aktionen für die Spieler. Erneut überlässt dieses keinen Spielzug dem Zufall. Vorausschauendes Denken und Planen, geschickter Einsatz von Waren und Baustoffen, Errichtung wichtiger Gebäude wie Handelskontore, sowie richtiger Einsatz von Personen entscheidet über den Erfolg. Bierbrauer, Tuchmacher und Zuckersieder produzieren ihre Waren, Kaufmänner handeln damit, Kapitäne verschiffen sie in fremde Länder, was zu höheren Erlösen führt, die wiederum den Wohlstand mehren und das Geld für neue Handelsströme bereitstellen: Der Kreislauf der Wirtschaft dreht sich bei „Hamburgum“ im Spielverlauf immer schneller und komplexer. Eine Aktion greift in die andere, erhöht das Einkommen und damit das Ansehen in der Stadt. Dieses Prestige spiegelt sich in der Fähigkeit wider, mit möglichst vielen Spenden die Kirchenlandschaft der Elbmetropole aufzubauen. Sechs große Kirchen müssen am Ende auf dem Spielplan entstanden sein, der historischen Karten detailgetreu nachempfunden. Wenn alle Kirchtürme in den Hamburger Himmel reichen, wird abgerechnet: Es gewinnt der Baumeister mit den meisten Prestigepunkten.

Die Vielfalt des Strategiespiels „Hamburgum“ wird durch weitere Variationen – für Profis und mit Einbeziehung des Zufallsfaktors – weiter ergänzt. Auf der Rückseite befindet sich ein zweiter Plan: London. Mit einer

anderen Anordnung der Kirchen und weiteren Gebäuden garantiert die englische Hauptstadt neue Spielverläufe.



Cover



Spielkomponenten

Elven Ear Games:

Standort in Essen: 4-114
Titel: Quest for the Princess

Autor: Thomas Jansen
 Spieleranzahl: 3-5 Spieler
 Spielzeit: 45-60 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Fünf der edelsten Ritter des Landes wollen alle die selbe Prinzessin heiraten. Allerdings ist dies nicht das einzige Problem, denn die Prinzessin wurde von einem gefährlichen Drachen entführt. Aber zum Glück hat diese Situation auch ihre guten Seiten. Dies ist nun nämlich die ultimative Chance als mutiger Kämpfer einen guten Eindruck zu machen. Also machen sie sich alle auf den Weg die Prinzessin zu befreien. Dabei ist ihnen jedes Mittel recht welches die anderen Mitstreiter aufhält oder komplett von der Konkurrenzliste streicht. Das ganze Spektakel wird dabei von einer sehr kritischen und adeligen Familie begutachtet und die Ritter wollen auch bei dieser einen guten Eindruck hinterlassen.

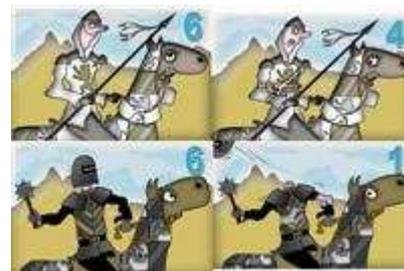
Ziel des Spiels:
 Die Spieler sind Ritter und derjenige der den besten Eindruck bei der Prinzessin hinterlässt darf sie heiraten und gewinnt das Spiel. Die Spieler sammeln Punkte indem sie gegen die anderen Ritter kämpfen, die

Familienmitglieder mit ihren Reitkünsten beeindrucken, schneller reiten als die Anderen, ein Turnier gewinnen und natürlich die Prinzessin befreien.

Die Spieler reisen zusammen. Während ihrer Reise können sie die anderen Ritter schlagen. Dadurch erreicht der Ritter Siegpunkte. Außerdem kommen dadurch einige der Ritter nicht am Ziel an. Die Reise geht durch vier Gebiete: Prärie, Wald, Wüste und Berge. Der erste der ein Gebiet durchreitet bekommt dabei einen Bonus. Auf dem Weg treffen sie außerdem drei Verwandte der Prinzessin. Natürlich ist deren Meinung wichtig und die Ritter versuchen mit verschiedenen Reittricks zu beeindrucken. Auch Turniere werden euch auf der Reise begegnen und geben dem Gewinner die Möglichkeit von den Verlierern Karten zu ziehen. Schlussendlich werdet ihr den Drachen erreichen. Der Spieler an der Spitze bekommt die erste Chance, aber ob er das ohne Hilfe schafft?



Cover



Ritter

Emma Games:

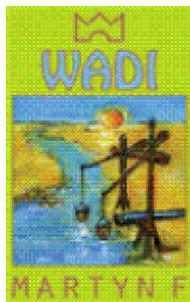
Standort in Essen: 4-69
Titel: Wadi

Autor: Martyn F
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Wadi spielt in der Hitze und Trockenheit der Wüste. Du schlüpfst in die Rolle eines Wüstenbewohners des ägyptischen Altertums. Wasser ist knapp und Du musst versuchen, Deine Shaduffe (eine Art von Wasserpumpe) in der Nähe des Wadis zu bauen. Ein Wadi ist ein

Wüstenfluß, der nur während einer sehr kurzen Periode des Jahres Wasser führt. Die restliche Zeit ist der Wadi trocken. Innerhalb der kurzen nassen Periode versuchst Du soviel Wasser wie möglich in Deine Wasserbehälter zu pumpen. Am besten dort wo fruchtbares Land in der Nähe liegt, weil es dort die ertragreichste Ernte gibt und das bringt die meisten Punkte. Aber Vorsicht! Deine Mitspieler haben es auch auf diese schönen Fleckchen abgesehen. Außerdem pumpen sie wahrscheinlich kein Wasser in den Wasserbehälter, wenn Du dort ein Shaduff baust. Das solltest Du schon selbst machen! Wartest Du aber zu lange mit dem Pumpen, dann kann es vorkommen, dass die Anderen den Wadi schon leergepumpt haben. Oder, noch schlimmer, das Wasser fließt schon weiter und das Land in der Nähe Deiner Shaduffe bleibt dürr und brach liegen! In dem Spiel sind auch einige Szenarien, die für viel Abwechslung sorgen und kreative Anstöße für eigene Szenarien liefern.

Jedes Wadispiel enthält außerdem einen Talisman. Der Spieler mit dem Talisman ist der Startspieler. Der Talisman bringt Glück, da der Startspieler am meisten von der neue Situation des Wadis profitiert. Der Talisman wird in Ägypten von Glasbläser hergestellt, die das Glas in einer offene Flamme erhitzen und es in die richtige Form blasen. Nachdem der Talisman wieder abgekühlt ist, gravieren sie das Glas und bringen die Farben an. Die Farben kann man aber erst sehen, nachdem der Talisman im Ofen erhitzt worden ist.

Die Talismänner werden in vielen verschiedene Formen und Farben hergestellt und jeder Käufer eines Spieles erhält ein einmaliges Unikat.



Cover



Vordesign Spielbrett



Talisman



Talismänner

Verlage mit F

Face 2 Face Games:

Standort in Essen: 9-72

Titel: Cheeky Monkey

Autor: Reiner Knizia

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

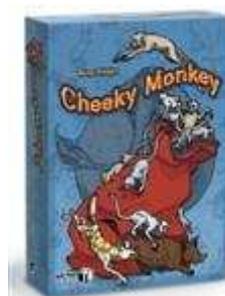
Spielzeit: 20 Minuten

Alter: Ab 7 Jahre

Preis: 28 \$

Beschreibung: Eine Tierherde wurde aus dem Zoo freigesetzt und Ihr versucht mehr Tiere als alle Anderen einzufangen. Die ausgebrochenen Tiere sind Hunde, Schweine, Walrösser und wie der Spieltitel schon sagt natürlich Affen.

Am Anfang des Zuges zieht man ein Tiermarker aus dem Beutel. Nun kann man aufhören und diesen Marker behalten oder weiter ziehen. Zieht man dabei ein Tier aus dem Beutel was man schon vorher herausgezogen hat ist der Zug beendet und man muss die Marker wieder in den Beutel legen. Zieht man ein Tier welches bei einem Anderen als oberstes auf seinem Stapel liegt, darf man dieses klauen. Das Spiel endet wenn alle Tiere gefangen genommen wurden. Bonusmarker erhalten die jeweiligen Spieler die von einer Tierart die Mehrheit besitzen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.



Schachtel

Titel: Moai

Autor: Adrian Dinu

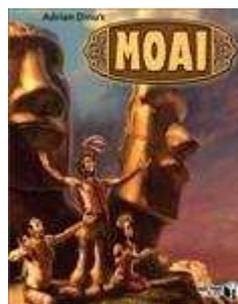
Spieleranzahl: 2-5 Spieler

Spielzeit: 75 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 50 \$

Beschreibung: Das Spiel Moai führt euch durch die Geschichte von der Oster Insel. Angefangen beim Ursprung bis zur Entdeckung dieser bekannten Insel von Admiral Jacob Roggeveen, der diese nach dem Tag der Sichtung benannte. Die historische Geschichte und Kultur des Ortes werden in diesem strategischen Spiel umgesetzt und lassen einem das Ganze wieder erleben.



Cover

Face 2 Face Games wird in Essen eine limitierte Anzahl von Holztikis haben die die ersten 300 Käufer von Moai geschenkt bekommen. Lawrence Whalen Jr. von Face 2 Face Games hat uns ein Bild der Tikis zukommen lassen:



Limitierte Holztikis

Ferti Games:

Standort in Essen: 10-57

Titel: En Garde

Autor: Reiner Knizia

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 30 Minuten

Alter: Ab 15 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Hierbei handelt es sich um eine Neuauflage mit Illustrationen von Pierô, dem Illustrator von Mr. Jack, in neuem 3D Design.

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.



Spielschachtel



Spielkomponenten



Spielkarten



Spielfiguren

Fragor Games:

Standort in Essen: 9-19

Titel: Antler Island

Autor: Fraser Lamont, Gordon Lamont

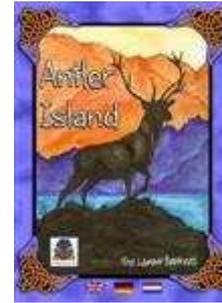
Spieleranzahl: 3-4 Spieler

Spielzeit: 45 Minuten

Preis: ca. 35 €

Beschreibung: Da soll noch einer sagen es gibt keine ausgeflippten und komischen Spielthemen mehr... In dem Spiel „Antler Island“ spielt ihr einen Hirsch während der jährlichen Brunftzeit auf einer schottischen Insel. Es ist also Zeit für Essen, Kämpfe und das weibliche Geschlecht. Ziel deines Hirsches ist es natürlich als dominantester Hirsch der Insel zu gelten. Jeder Spieler hat eine Aktionsplatte mit vier möglichen Handlungen: bewegen, essen, brunften und Geweih wachsen lassen. In jeder Runde legen die Spieler ihre fünf Aktionsmarker (1,2,3, ein Joker und ein leeres Märkchen) auf ihre Aktionsfelder. Das Ganze wird natürlich mit dem Wert nach unten gelegt, so dass die Mitspieler nicht wissen was der jeweilige Spieler nun wirklich durchführt und in welcher Reihenfolge. Außerdem kann man dabei auch mehrere Marker auf eine Tätigkeit setzen. Haben alle gesetzt werden die Aktionen der Reihe nach durchgeführt. Zuerst also alle Aktionen der Spieler mit der Eins, dann die Zwei und dann die Drei. Die Jokeraktion kann jederzeit anstelle der nächsten Sequenznummer durchgeführt werden. Somit hat man hier noch die Möglichkeit etwas zu seinem besseren zu verändern, wenn der Rest mal nicht so läuft wie geplant. Mit all den vielen Hirschen auf der Insel sind Konflikte natürlich nicht auszuschließen. Bewegt sich ein Hirsch in ein Gebiet in dem schon ein Anderer steht fordert man diesen zum Kampf heraus. Wollen beide kämpfen entscheidet jeder Spieler wie viel Essensmarker er zu seiner Hirschgröße hinzu nimmt (die Marker zählen zwischen einem und drei Höhenpunkten). Wer die beste Kombination von Kondition und Hirschgeweihgröße hat gewinnt den Kampf. Der Verlierer verliert ein Stück seines Geweihs und wird den Hügel herunter gejagt. Somit ist es also genauso wie auch in der wirklichen Natur. Wie auch im letzten Jahr mit Hameln ist das Spiel auf 1000 Stück limitiert. Allerdings wurde die Zahl letztes Jahr kurzfristig noch auf 2500 erhöht. Die Hamel Spiele waren letztes Jahr innerhalb von drei Wochen komplett vorbestellt. Wenn euch also das Spielprinzip gefallen sollte, könnt ihr das Spiel vorbestellen indem ihr eine email an fragorpreorder@yahoo.co.uk mit dem Betreff "Antler Island" schickt und euren Namen im eMail Text sowie den Ort an dem Ihr das Spiel abholen wollt

(Essen oder Post).



Cover



Spielfigur



Spielbrett



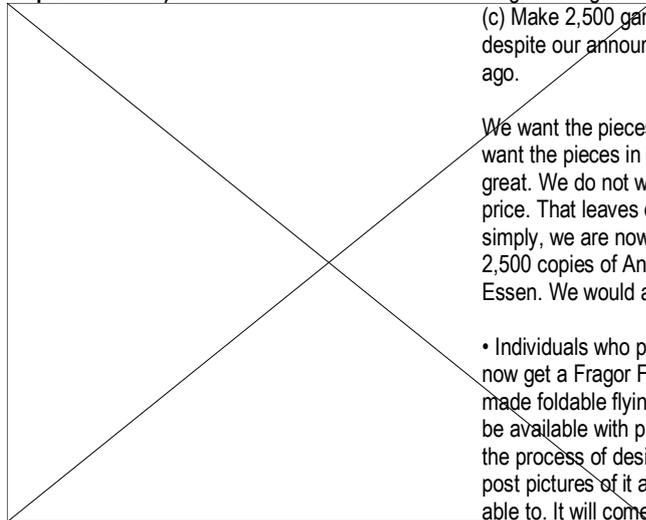
Spielbrett im Detail



Limitierte Frisbee für die Vorbesteller

Die deutschen Spielregeln könnt ihr als PDF-Datei [hier](#) herunterladen.

Exklusivtrailer (nur auf cliquenabend.de)



Offener Brief (gepostet auf boardgamegeek 3.7.2007):
Friends,

Running a games company is enormous fun. It is an enormous amount of work but we love it. However, every now and then, through no fault of your own, a problem presents itself without which has no real obvious "good" solution. This has just happened to us.

Part of what makes a Fragor game is the animal pieces that we put in our game. Some even describe it as our trademark. We go the extra mile to ensure that our pieces are as good as we can make them. It causes production problems and presents a whole load of logistical problems but, ultimately, we think it is worth it.

As you may know, we announced at the beginning of the week our Essen 2007 release "Antler Island". We have started taking pre-orders which already number over 200. Our intention was and had always been to produce 1,000 games and to take pre-orders on that basis. That was the plan up until yesterday.

Yesterday, we received an e-mail confirming that the minimum order for the stag pieces would be 10,000 (enough for 2,500 games). This was a total surprise and totally unexpected. We had no warning this was about to happen and completely changed what we understood the position to be since February. :shake: Both of us spent yesterday discussing what to do.

The realistic options were :-

- (a) Still make 1,000 games and substantially increase the price of the game
- (b) Use other wooden pieces for the stags in the game
- (c) Make 2,500 games for Essen despite our announcement a few days ago.

We want the pieces in the game. You want the pieces in the game. They are great. We do not want to increase the price. That leaves option (c). Put simply, we are now going to make 2,500 copies of Antler Island for Essen. We would add :-

- Individuals who pre-order from us will now get a Fragor Flinga – a specially made foldable flying disc. This will only be available with pre-orders. We are in the process of designing this and will post pictures of it as soon as we are able to. It will come with its own storage pouch.

- If you have already pre-ordered from us and the increased print run makes a difference to you then we fully understand and will simply cancel your preorder. No problem. Simply let us know.

We are letting the board games community know of the change in our print-run immediately. It may have been superficially attractive to let the game sell out its planned amount of 1,000 games and then announced a second edition / increased run prior to Essen. This may even have made good business sense. However, our reputation in the board games world is more important to us than simply selling games. What we do is fun. We are straightforward, honest guys who publish games for the love of it. Life is too short. We could not have lived with ourselves taking pre-orders on a false premise. That is why we have written this open message.

Of course, we now need to sell 2,500 games. That takes us out of our comfort zone (aaarrggghh !). However, our marketing department (that's us) have told us to say to you that it simply shows how confident we are in the game being a success ;-))

Please still preorder (fragorpreorder@yahoo.co.uk) with Antler Island in the title). It will achieve 2 things – firstly, you will get a Fragor flinga. Secondly, it may allow 2 Scottish games designers to get an

hour of sleep between now and October ! We will treat this as a challenge and are gearing up to do what we can to sell this many games. In the words of a previous Counter article, "Fragor are now swinging for the fences....".

When the going gets tough, the tough publish 2,500 games.

Gordon and Fraser (the Lamont brothers)
Fragor Games

Franjos Spieleverlag:

Standort in Essen: 12-99

Titel: Hexagonal Black Box

Autor: Eric W. Solomon

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 20 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: BLACK BOX - das ist die spielerische Suche nach dem Aufbau eines geheimnisvollen Moleküls, indemman esmit Strahlenbeschießt. Die Beeinflussung dieser Strahlen durch die einzelnen Atome ermöglicht es dem Spieler schließlich, den exakten Aufbau des Moleküls zu bestimmen. BLACK BOX ist der Klassiker unter den Deduktionsspielen, und die hier beige packte brandneue Variante HEXAGONAL BLACK BOX ist auch für geübte Spieler eine echte Herausforderung.

Spielinhalt:

- * 1 doppelseitiger Spielplan
- * 6 große Dreiviertelkugeln
- * 42 bunte Markierungssteine
- * 1 Spielblock
- * 1 Heft mit BLACKBOX-Rätseln.



Cover



Spielkomponenten

Verlage mit G

GameHeads Verlag:

Standort in Essen: 5-96

Titel: Cop & Killer

Autor: Michael Nietzer, Oliver Wolf

Spieleranzahl: 4-10 Spieler

Spielzeit: 60-90 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Ein Killer ist in der Stadt. Sein Opfer ist noch ahnungslos. Doch der Cop ist ihm bereits auf der Spur – wer hat ein Alibi und wer etwas zu verbergen?

Die GameHeads bringen dieses Jahr zu Essen das klassische Räuber & Gendarm Spiel in einer neuen, packenden Form auf Ihren Spieltisch. In diesem gespielten Thriller übernehmen die Spieler geheime Identitäten. Jeder verfolgt seine eigenen Ziele: der Cop will den Killer stellen, bevor dieser seine Zielperson ausfindig macht und liquidiert. Jeder ist verdächtig und unterstützt die eine oder die andere Seite, um von deren Erfolgen zu profitieren.

Der innovative Spielplan, der sich plötzlich vom Polizeirevier zum Tatort verändern kann, bietet den Spielern verschiedene Aktionsmöglichkeiten, die nötig sind, um die geheimen Identitäten der Mitspieler zu entlarven. Sind die Akteure erst einmal bekannt, beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit. Schafft es der Killer, seinen Auftrag zu erfüllen? Oder gelingt es dem Cop, das Opfer zu schützen und den Killer dingfest zu machen? Über Erfolg oder Misserfolg entscheidet das Können mit der Waffe, einer echten Pfeilpistole! Laden, anvisieren und schießen! Der treffsichere Schütze sowie die Spieler, die seinen Erfolg am meisten unterstützen haben, erhalten Siegpunkte, die über den Spieldausgang entscheiden.

Spielkomponenten:

- * 1 zweiteiliger Spielplan

- * 1 Ermittlerfigur
- * 40 Geldstücke
- * 20 Siegpunkte
- * 10 Identitäts- und Alibimarken
- * 1 Absperband
- * 2 Zielaufsteller
- * 1 Pfeilpistole mit zwei Pfeilen
- * Spielanleitung und Kurzregel



Spielschachtel



Spielkomponenten

Titel: Saloon Poker

Autor: Michael Nietzer

Spieleranzahl: 2-7 Spieler

Spielzeit: Ab 12 Jahren

Alter: 45-60 Minuten

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Das Spiel wird vermutlich in Essen noch nicht fertig sein, aber kurz danach erscheinen. Vielleicht wird man den Prototyp bestaunen können?!

High Noon im Saloon! Der Whisky ist eingeschenkt, die Karten liegen bereit. Ein letzter Blick in die Augen der Gegner und das Spiel beginnt. Lassen Sie sich von dem neuen Kartenspiel der GameHeads in die Zeit des Wilden Westens zurückversetzen. Haben Sie ein gutes Blatt? Dann erhöhen Sie Ihren Einsatz, bis die anderen Spieler entweder aussteigen oder Sie im Showdown beweisen können, wie gut Ihre Kartenhand wirklich ist. Aber vielleicht spielen Sie ja auch mit gezinkten Karten? Dann ist Vorsicht geboten, denn Sie laufen Gefahr, dass ein Hitzkopf seine Pistole zieht und Ihnen eine Kugel verpasst. Saloon Poker ist eine rasante Poker-Variante mit einem ganz speziellen Kartensatz – für kühle Bluffer und hitzköpfige Revolverhelden.

Spielkomponenten:

- * 56 Spielkarten
- * 70 Geldscheine
- * 50 Münzen
- * 7 Steckbriefe
- * 4 Spielhilfen
- * Spielanleitung und Kurzregel



Titel



Designentwurf

Titel: Drachentöter

Autor: Michael Nietzer

Spieleranzahl: 2-3 Spieler

Spielzeit: 20-30 Minuten

Alter: Ab 10 Jahren

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Dieses Spiel wurde letztes Jahr bereits vorgestellt und ist dieses Jahr natürlich auch wieder vertreten.

Sich dem Drachen zu stellen, verlangt Mut. Ihn gar zu besiegen, wird kein leichtes Unterfangen! Die GameHeads präsentieren ihr Erstlingswerk mit hochwertiger Ausstattung und edlen Materialien. Im Spielverlauf übernehmen die Spieler abwechselnd die Rolle des Drachens und seiner Herausforderer. Durch geschickten Einsatz verschiedener Würfel versucht der Spieler des Drachens, die Ritter in seine Fänge zu bekommen. Gelingt es jedoch den Recken, sich bis zum Ende gegen den fürchterlichen Drachen zu behaupten, kehren sie am Ende als wahre Drachentöter heim. Doch schon in der nächsten Runde wendet sich das Blatt – aus dem Jäger wird der Gejagte. Der schnelle Spielfluss und die edle Ausstattung – der Spielplan besteht aus hochwertigem Echt-Leder – machen deutlich, dass es den GameHeads auf einen hohen Spielwert ankommt. Spielmaterial und Spielplan lassen sich zu einem handlichen Ledermäppchen zusammenfalten – ideal zum Mitnehmen

und überall spielen.

Spielkomponenten:

- * 1 Spielplan aus Echt-Leder
- * 1 Drachenklaue aus Zinn
- * 9 Zählsteine aus Glas
- * 6 verschiedenseitige Würfel
- * Spielanleitung

Gen four Two Games:

Standort in Essen: 4-14

Titel: Army of Frogs

Autor: John Yianni

Spiellanzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 45 Minuten

Alter: Ab 7 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Von dem Autor des Insektenstrategiespiels "Hive" kommt nun ein weiteres interessantes Strategiespiel. Ihr seid auf einer kleinen Insel und die Bevölkerung ist groß. Dein Ziel zum Überleben ist der Schutz deines Gebietes. Bündle deine Froscharmee zu einer Truppe von sieben Fröschen und gewinne somit den Kampf und das Spiel.



Spielkomponenten



Nahansicht



Nahansicht

Titel: Hive: Mosquito Expansion

Autor: John Yianni

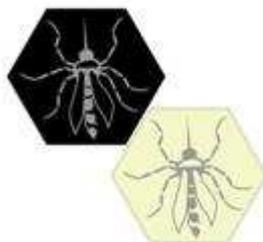
Spiellanzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 20 Minuten

Alter: Ab 9 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Der Autor des Hive Spiels, John Yianni, hat einen neuen Stein für das taktische Wabenspiel entworfen. Diese Erweiterung wird man als Promo auf Messen, Turnieren und anderen Events erhalten können. Die Erweiterung bzw. der Blister wird zwei Steine enthalten, einen in Weiß und einen in Schwarz, auf dem ein Mosquito abgebildet ist. Somit können die Steine zum Standard Hive Set hinzugenommen werden, so dass dann jeder Spieler insgesamt 12 Wabensteine besitzt. Während dem Spiel werden die Mosquitos wie normale Steine gesetzt. Befinden sie sich auf dem Spielfeld nehmen sie die Bewegungseigenschaften eines anderen Tieres an, welches sie zu diesem Zeitpunkt berühren. Somit ändert sich die Eigenschaft des Mosquitos während eines Spiels ständig. Einzige Ausnahme: Wenn der Mosquito den Käfer imitiert hat und auf einem anderen Stein sitzt, hört er erst auf sich wie ein Käfer zu bewegen, wenn er sich wieder auf die untere Ebene fallen lässt. Der Mosquito ist nur als Promosteine gedacht, der für etwas neues Feeling bei Turnieren und Events sorgt. Allerdings sorgt er auch für eine neue Spieldimension zu Hause, wenn man noch mehr Grübeleien möchte. Der Promosteine wird natürlich auch in Deutschland über Huch & Friends zu bekommen sein. Wie das allerdings umgesetzt wird ist noch nicht bekannt. Vermutlich werden die Promosteine auf der Messe in Essen das erste Mal bei uns erhältlich sein.



Computerentwurf

Ghenos Games:

Standort in Essen: 4-66

Titel: Bolide Tracks #2

Autor: Alfredo Genovese

Spiellanzahl: 2-8 Spieler

Spielzeit: 120 Minuten

Alter: Ab 14 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Es ist noch nicht bekannt welcher Kurs veröffentlicht wird.



Bolide Tracks 1 (2006)

Titel: CamperTour

Autor: Spartaco Albertarelli

Spiellanzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 30 Minuten

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Unbekannt

Titel: Race the Wind, Sailing cup

Autor: Domenico Troia, Saverio Robborto

Spiellanzahl: 2-5 Spieler

Spielzeit: 60 Minuten

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Unbekannt

Titel: "The game of American Football and Rugby" (Projektname)

Autor: Alfredo Genovese

Spiellanzahl: Unbekannt

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Das Spiel hat bisher noch keinen finalen Titel und wird nur als Prototyp vorgestellt.

Gigamic:

Standort in Essen: 11-10

Titel: Inside

Autor: Henrik Morast

Spiellanzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 10-20 Minuten

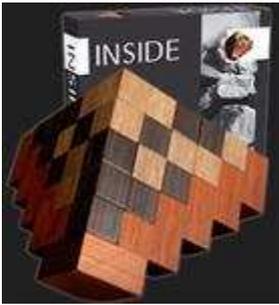
Alter: Ab 8 Jahre

Preis: 33 €

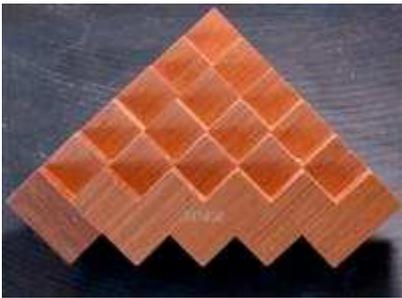
Beschreibung: Die Spieler bauen zusammen eine Pyramide aus hell- und dunkelbraunen Holzblöcken auf. Sei deinem Mitspielern voraus indem du seine Farben verbaust. Um zu gewinnen müssen mehr Flächen deiner Farbe auf mindestens zwei Seiten zu sehen sein als von deinem Mitspieler.

Spielkomponenten:

- 1 erhöhtes Holzbrett mit 15 Quadraten
- 36 Holzwürfel (18 hell- und 18 dunkelbraune)
- 1 Stoffbeutel
- Spielregeln



Spielkomponenten



Holzbrett



Holzpyramide

Titel: Marrakech

Autor: Dominique Ehrhard

Spiellanzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 10-20 Minuten

Alter: Ab 6 Jahre

Preis: 29 €

Beschreibung: Jeder Spieler nimmt die Rolle eines Kaufmanns an der versucht die anderen zu überlisten. Ist ein Spieler am Zug würfelt er und bewegt damit Assam den Organisierer des Marktes. Bleibt Assam dabei vor einem Teppich des Gegners stehen muss dieser eine Vergütung an den Besitzer zahlen bevor er einen eigenen Teppich daneben platzieren kann. Wenn der letzte Teppich gelegt wurde, gewinnt der Spieler mit den meisten sichtbaren Teppichen.



Spielkomponenten

Gigantoskop:

Standort in Essen: 5-89

Titel: Monkey Business - Cash is Kong

Autor: Peter Hansson

Spiellanzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: 15-45 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 12 €

Beschreibung: Cash is Kong! ist eine Erweiterung für das Spiel "Spank the Monkey" (auf Deutsch: Versohl dem Affen den Hintern!).

Übersetzte Beschreibung:

Was machst du, wenn ein nerviger Primate für totales Chaos auf dem Schrottplatz wo du arbeitest sorgt? Das offensichtliche natürlich: du schmeißt Geld auf das Problem.

Mit der Monkey Business Erweiterung wird Spank the Monkey in die glamouröse Welt der Champagner gefüllten Whirlpools und vergoldeten Supermodelle eingelassen. Natürlich ist es immer noch ein Schrottplatz, aber der teuerste weit und breit. Mit der Einführung der neuen Gegenstände gibt es viele neue Möglichkeiten. Gib dein Geld aus um Erfolg zu haben und halte dich dabei aus Ärger heraus, aber denke daran der Erste zu sein der den Affen versohlt.

Das Spiel wird in Englisch, Deutsch und Swedisch verfügbar sein. Zum spielen wird das Basis "Spank the Monkey"-Set benötigt.

So wird gespielt:

Jeder Spieler besitzen am Anfang eine Münze. Diesen Münzvorrat kann man während dem Spiel erhöhen oder auch ausgeben.

Es gibt drei Möglichkeiten die Münzen auszugeben. Erstens existieren Karten, die Geld kosten, wenn man diese spielen möchte (z.B. Versicherungsschein, sexy Affenoutfitt, usw.). Außerdem gibt es Schrott- und Verstärkungskarten die jeden Zug

bezahlt werden müssen solange sie sich in deinem Turm befinden. Auch extra Karten können mit dem Geld gekauft werden die zu deinen normalen Karten hinzugefügt werden. Die erste Karte kostet während deines Zuges eine Münze, die Zweite zwei Münzen, usw.

Um Geld auszugeben muss man natürlich Geld verdienen können. Auch afür gibt es Schrottkarten wie z.B. den Ölturm oder die Banknotendruckmaschine die in jedem Zug für dein Einkommen sorgen solange sie in deinem Turm liegen. Auch die Möglichkeiten Schrottkarten zu verkaufen ist geboten. Pro Zug darf jeder Spieler eine beliebige Schrottkarte verkaufen. Hierfür erhält er je nach dem wie stark diese ist mehr oder weniger Münzen.

Die Erweiterung bringt weitere Karten in das Spiel. Mit diesen ist es möglich eine Limousine, ein Bad oder auch eine aufblasbare Springburg zu bauen.

Inhalt:

- 60 Karten
- 60 Münzen
- 1 Regelheft



Cover



Spielkarte



Spielkarte



Spielkarte



Spielkarte



Spielkarte



Spielkarte

Titel: The Spank the Monkey combo box

Autor: Peter Hansson
 Spielanzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 15-45 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 20 €

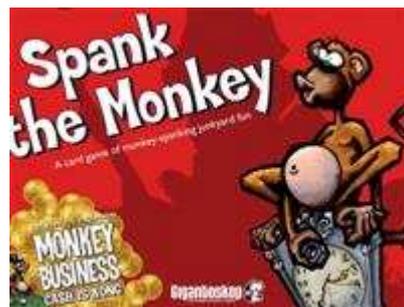
Beschreibung: Seit dem Startschuss von Spank the Monkey (2003) ist das Spiel auf der ganzen Welt bekannt. Durch die in diesem Jahr erscheinende Erweiterung gibt es nun noch mehr Affengeschäft. Das nutzt Gigantoskop und bietet hiermit die ultimative "Spank the Monkey Combo Box" an.

Die Box besitzt die Maße 20 x 15 x 3 cm3 und beinhaltet das Basisspiel und die neue

Erweiterung. Außerdem enthält sie einen brand neuen roten Affenwürfel mit dem Monkey Logo auf einer Seite, eine übergroße Monkey Karte und einen Monkey Stift um die Affengröße zu notieren. Auch befinden sich einige neue Grafiken von Peter Svärd dabei sowie die Gigantoskop Schrottplatzkarte, die es bisher nur als Download auf der Gigantoskop Webseite gab.

Kurz gesagt: Gigantoskop möchte alle Käufer zu den fröhlichsten Primaten machen und mit dieser Box könnt ihr nun endlich die Bananen tanzen lassen.

- Inhalt:
- 52 Schrottplatzkarten
 - 17 Verstärkungskarten
 - 22 Angriffskarten
 - 12 Verteidigungskarten
 - 16 Spezialkarten
 - 1 Monkey Height card
 - 1 Regelheft



Cover

Giochix Edizioni:

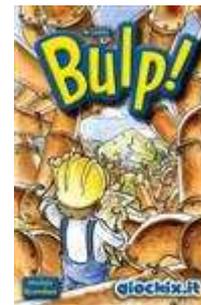
Standort in Essen: 4-43
Titel: Bulp!
 Autor: Michele Quondam
 Spielanzahl: 2-4 (5-8 mit zwei Spielen)
 Spielzeit: 20 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 15,95 €

Beschreibung: Auf dem Hügel von Bulp wurde eine Wasserquelle entdeckt. Das Wasser reicht nur für eine der umgebenen Dörfer und der Gouverneur hat sich dazu entschieden die Quelle dem Dorf zu zusprechen das als erstes eine Pipeline von der Quelle zum jeweiligen Dorf baut. Nun ist es ein Wettlauf gegen die Zeit und alle Dörfer versuchen ihr Bestes.

Wer wird es als erstes schaffen die Pipeline fertigzustellen und Betrügern und Sabotagen aus dem Weg zu gehen.

Die deutschen Spielregeln könnt ihr

[hier](#) herunterladen.



Cover



Spielkarten



Spielkomponenten

Titel: Medievalia

Autor: Michele Quondam
 Spielanzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 50 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 15,95 €

Beschreibung: Du hast soeben deine Belohnung für 10 Jahren Arbeit und Kampf im Namen des Königs erhalten und bist zum Lehngutherrn ernannt worden. Und was für ein Lehngutherrn!!! Du hast ein ungepflegtes Stück Land mit darauf stehenden Dörfern von Wanderern überschrieben bekommen. Das wäre ja noch tragbar, aber der Lehngutherr des Nachbarlandes ist dein größter Gegner und lässt keine Möglichkeit aus dich umzubringen. Vielleicht ist es doch keine Belohnung sondern eine Bestrafung?

Während der ersten Phase des Spiels bauen die Lehns Herren ihr Land auf indem sie Felder anbauen und die Einwohnerzahl erhöhen. Danach werden neue Gebäude gebaut, die Einwohner in bestimmten Berufen ausgebildet und eine Armee gegründet. Alle diese Tätigkeiten werden durch das Auslegen von Karten durchgeführt. Jede Karte kostet dabei einen bestimmten Ressourcenbetrag und kann dafür andere Güter herstellen.

Die deutschen Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.



Cover



Spielkarten



Spielkomponenten

Goldsieber:

Standort in Essen: 10-12

Titel: Akkon - Machtkampf der Tempelritter

Autor: Knut Happel und Christian Fiore

Spieleranzahl: 2-5 Spieler

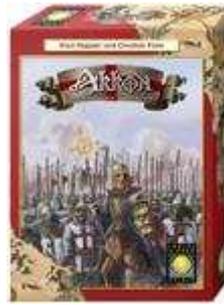
Spielzeit: 45-90 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 14, 95 €

Beschreibung: Seit Wochen belagern Kreuzfahrer die Hafenstadt im Heiligen Land. Da erschüttert der Tod ihres Großmeisters die Ritter des Tempelordens, die sich ebenfalls unter den Belagerern befinden.

Einen Nachfolger für den Großmeister zu finden fällt in dieser Lage schwer und so entbrennt ein Machtkampf der Tempelritter.



Spielschachtel



Spielkomponenten



Spielkarte

Titel: Liebe & Intrige

Autor: Ellen Maria Ernst, Kira Verena Samol

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Unbekannt

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.

Titel: SABA - Palast der Königin

Autor: Unbekannt

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Mit Rohstoffen aus dem Hafen bauen die Spieler den Palast der Königin von Saba aus und setzen als Zeichen ihrer Tätigkeit Spielfiguren auf die Dächer des Palastes. Wer den Palast weiter ausbaut, darf andere Spielfiguren durch eigene ersetzen. Siegpunkte erbringen aber nur Spielfiguren, die am Ende des Spiels auf den Dächern des Palastes stehen.

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.

Verlage mit H

HABA:

Standort in Essen: 11-14

Titel: Ach, du Mausechreck

Autor: Bernhard Kraus, Micha Kraus

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 15-30 Minuten

Alter: Ab 5 Jahre

Preis: 14,95 €

Beschreibung: Tröt, tröt! Das alljährliche Elefantenrennen ist gestartet. Aber ach, du Mausechreck, die freche Maus Jasper erschreckt die Elefanten unterwegs! Schnell nehmen die Dickhäuter Reißaus. Nur mit etwas Glück und Taktik kommen sie an Jasper vorbei ins Ziel.

Die Spieler laufen um die Wette zum Elefantentempel. Aufgepasst: Jasper erschreckt die Elefanten! Steht also ein Spieler allein auf einem Waldfeld, an dem die Maus vorbeikommt, muss er zurück zum Startfeld. Wer zuerst mit zwei seiner Elefanten den Tempel erreicht, gewinnt.

Spielkomponenten:

1 Spielplan

1 Maus

12 Elefanten (in vier Farben)

1 Würfel

1 Spielanleitung



Spielkomponenten

Titel: Buchstabenzwerge

Autor: Dr. habil. Gerhard Friedrich, Vio de Galoczy, HABA-Spieleredaktion

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 15 Minuten

Alter: Ab 6 Jahre

Preis: 24,95 €

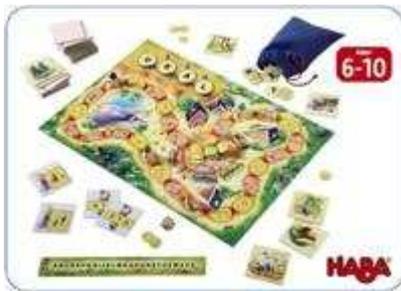
Beschreibung: Kobold Kuddelmuddel hat immer nur Unsinn im Kopf! Jetzt hat er im Zwergendorf die Buchstaben versteckt: Das G liegt hinter dem Haus, das H steckt im Brunnen und das B taucht im Garten auf. Die fleißigen Buchstabenzwerge

versuchen, mit Hilfe der Fee Vergissmeinnicht, den Wirrarr wieder zu ordnen.

Die Kinder suchen Gegenstände, Tiere oder andere Motive und Vornamen, die jeweils mit einem bestimmten Buchstaben des Alphabets beginnen. So können sie ihren Zwerg auf dem Spielplan vorwärts rücken. Wer seinen Zwerg auf ein Schatzfeld zieht, bekommt eine Münze. Das Ziel des Spiels ist es, zuerst drei Münzen zu sammeln und mindestens eine Runde auf dem Zwergenweg zu laufen.

Spielkomponenten:

- 4 Zwerge
- 1 Spielplan
- 40 Karten
- 26 Buchstaben
- 26 Münzen
- 1 Alphabet-Leiste
- 1 Würfel
- 1 Säckchen
- 1 Spielanleitung



Spielkomponenten

Titel: Charly im Zoo

Autor: Markus Nikisch
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 10 Minuten
 Alter: Ab 4 Jahre
 Preis: 9,95 €

Beschreibung: Charly ist richtig aufgeregt. Zum ersten Mal besucht die freche Ente einen Zoo. Dort leben Tiere aus der ganzen Welt, die Charly noch nie gesehen hat! Aber schade, durch das Blätterdickicht kann Charly immer nur einen Teil der Tiere erkennen.

Zusammen mit Charly versuchen die Kinder herauszufinden, welches Tier gerade im Gehege zu sehen ist: Flusspferd, Orang-Utan, Chamäleon, Seelöwe oder Leopard. Durch die vier Gucklöcher erkennen sie aber nie das ganze Tier, sondern immer nur einen Teil! Wer genau schaut und ein gutes Gedächtnis hat, kann das richtige Tier nennen und darf die Tierkarte behalten. Das Kind, das zuerst drei Tierkarten sammelt, gewinnt.

In der Variante für ältere Kinder wird mit der Rückseite des Geheges

gespielt. Hier sind nur drei Gucklöcher zu sehen!

Spielkomponenten:

- 1 Charly
- 1 Tiergehege (Schuber)
- 15 Tierkarten
- 8 runde Lauffelder
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielkomponenten

Titel: Die große Ratz-Fatz-Spielewelt

Autor: Hajo Bücken
 Spieleranzahl: 1-6 Spieler
 Spielzeit: 10-15 Minuten
 Alter: Ab 3 Jahre
 Preis: 29,95 €
 Beschreibung: Die riesige, üppig ausgestattete Ausgabe des Lernspiels enthält 50 Spielfiguren aus Holz und eine Spiel-CD! Darauf sind die Texte, gesprochen von Spieleautor Hajo Bücken, ein Ratz-Fatz-Lied und die Spielanleitung zu hören. Im Spielbuch können die Kinder aus über 30 Geschichten, Gedichten und Rätseln sowie verschiedenen Spielideen wählen. Für Eltern gibt's Tipps zur spielerischen Sprachförderung.

Spielkomponenten:

- 50 Holzfiguren
- 4 Metallkoffer
- 1 Spielbuch
- 1 CD
- 1 Würfel



Spielkomponenten

Titel: Spiel dich schlau!

Autor: HABA-Spieleredaktion in Kooperation mit dem Duden-Verlag
 Spieleranzahl: Unbekannt

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Verschieden

Preis: Jeweils 19,95 €

Beschreibung: Seit vielen Jahren fördern die beliebten Lernspiele von HABA Kinder spielerisch und altersgerecht. Eine Aufgabe, die sich auch der Duden-Verlag gestellt hat: Als erfolgreicher Partner fürs Lernen bereitet er Kinder mit seinen Büchern und Lernhilfen auf die Anforderungen der Schulzeit vor. Was also lag näher als ein gemeinsames Projekt?

In Kooperation von HABA und dem Duden-Verlag entstand jetzt die Reihe „Spiel dich schlau!“. Das innovative Konzept verbindet eine fantasievolle Lerngeschichte in Buchform mit vielen Spielideen, welche die jeweiligen Lerninhalte vertiefen. Die Geschichten und Lernspiele machen Kinder mit Farben und Formen vertraut oder führen sie Schritt für Schritt an den Umgang mit Zahlen, Buchstaben und ersten Wörtern heran.

Folgende „Spiel dich schlau!“-Titel sind erhältlich:

Prinzessin Tapeta und die Zählmeister
 Hexe Habiba im Buchstabenwald
 Piraten-Paul auf Schatzsuche
 Karl Feuerstark erzählt unglaubliche Geschichten



Die vier Spiel dich schlau! Spiele

Titel: Kalle Kanalratte

Autor: Roberto Fraga
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 15 Minuten
 Alter: Ab 4 Jahre
 Preis: 8,95 €

Beschreibung: Wo versteckt sich Kalle Kanalratte? Gerade war die weltberühmte Gaunerratte doch noch da! Die Mäusepolizei sucht unter allen Gullydeckeln. Doch unter welchem steckt Kalle? Jetzt ist detektivisches Gespür gefragt, um Kalle Kanalratte zu fangen.

Die Spieler schlüpfen abwechselnd in die Rolle von Kalle Kanalratte, den sie heimlich unter den übrigen Gullykarten verstecken. Ihre Mitspieler versuchen als Mäusepolizisten, Kalle Kanalratte zu fangen. Das klappt nur mit einem guten Gedächtnis und gezieltem Vorgehen, da

Kalle immer wieder sein Versteck wechselt. Wer die Karte mit Kalle aufdeckt, bekommt zur Belohnung ein Käsestück. Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Käsestücke zu besitzen.

Spielkomponenten:
1 Mäusepolizist
17 runde Gullykarten
6 Käsestücke
1 Spielanleitung



Spielkomponenten

Titel: Kleiner Teddy

Autor: Heinz Meister
Spieleranzahl: 2-5 Spieler
Spielzeit: 10 Minuten
Alter: Ab 3 Jahre
Preis: 9,95 €

Beschreibung: Was soll der kleine Teddy heute nur anziehen? Der Kleiderberg wird immer größer: Ein roter Pullover und ein geringeltes T-Shirt, die karierte Hose und die blaue Jeans türmen sich schon auf. In vier spannenden Spielen helfen die Kinder dem Teddy beim Suchen, Sammeln und Kombinieren der Kleidungsstücke. Die Spielesammlung enthält Gedächtnis-, Reaktions-, Sammel- und Ratespiele mit steigendem Schwierigkeitsgrad.

Spielkomponenten:
3 Bären (jeweils dreiteilig)
27 Karten
1 Spielanleitung



Spielkomponenten

Titel: Käpt'n Kuck

Autor: Christian Tiggemann
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Spielzeit: 15 Minuten
Alter: Ab 5 Jahre
Preis: 24,95 €

Beschreibung: „Schatz backbord voraus!“,

ruft Käpt'n Kuck. Was hat er mit seinem scharfen Piratenblick entdeckt: Gold, Juwelen oder Rum? Sofort ruft Käpt'n Kuck seine Matrosen herbei. Durch ihre Fernrohre erspähen sie schon die Schätze. Aber sie müssen sich alle gut merken, damit die Beute bald ihnen gehört.

Ein Spieler verteilt als „Käpt'n Kuck“ Schatzkarten auf der Seekarte. Die Mitspieler sind Matrosen. Während die Sanduhr läuft, versuchen sie, die Schätze durch ihr Fernrohr zu entdecken und sich die Abbildungen auf den Karten zu merken. Nach Ablauf der Zeit werden die Karten wieder eingesammelt. Welcher Matrose kann einen richtigen Schatz benennen und so einen Punkt sammeln? Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spielkomponenten:
1 Seekarte
4 Augenklappen
4 Fernrohre
4 Matrosen (auf Klammern)
30 Schatzkarten
1 Piratenmünze
1 Sanduhr
1 Spielanleitung



Spielkomponenten

Titel: Löwenstark!

Autor: Wolfgang Dirscherl
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Spielzeit: 10 Minuten
Alter: Ab 5 Jahre
Preis: 9,50 €
Beschreibung: Die Giraffen recken neugierig ihre Hälse: Gleich beginnt das Löwenrennen! Alle jungen Löwen stehen schon an der Startlinie bereit.

Los geht's!

Gleichzeitig und so schnell wie möglich versuchen die Spieler, die richtigen Tierkarten zu entdecken und ihre Löwenkarten darauf zu legen. Welche Tierkarten die richtigen sind, zeigen ihnen die beiden Würfel, die zwei verschiedene oder zwei gleiche Tiere zeigen. Wer die Tierkarten findet,

die zur gewürfelten Kombination passen, darf seinen Löwen auf der Savannenstrecke vorwärts ziehen. Der Spieler, der zuerst das Ziel erreicht, wird neuer „König der Savanne“.

Spielkomponenten:
4 Löwen (in 4 Farben)
1 vierteliger Spielplan
20 Tierkarten
12 Löwenkarten
2 Tierwürfel
1 Spielanleitung



Spielkomponenten

Titel: Mini-Ratz Fatz

Autor: Hajo Bücken
Spieleranzahl: 1-6 Spieler
Spielzeit: 5-10 Minuten
Alter: Ab 3 Jahre
Preis: 7,95 €
Beschreibung: Die Reihe „Ratz-Fatz“ gehört seit zehn Jahren zu den erfolgreichsten Lernspielen in Deutschland. Mit lustig-lockeren Geschichten, Gedichten, Rätseln und Reimen fördern die „Ratz-Fatz“-Spiele die sprachliche Entwicklung. Die Kinder hören aufmerksam zu, um schnell nach der Spielfigur zu greifen, die beim Vorlesen genannt wird. So wird auch die Konzentration und das Reaktionsvermögen geschult.

Die neue Reihe „Mini-Ratz-Fatz“ enthält neben den bekannten „Ratz-Fatz“-Spielideen zum Zuordnen, schnell Reagieren, Merken und Raten auch ein erstes Würfelspiel. Alle drei Titel der Reihe rund um die Themen „Baustelle“, „Feuerwehr“ und „Pferdehof“ eignen sich bereits für Kinder ab drei Jahren und sind natürlich separat spielbar.

Folgende Mini-Ratz-Fatz-Spiele sind erhältlich:
Ratz-Fatz auf die Baustelle
Ratz-Fatz kommt die Feuerwehr
Ratz-Fatz auf den Pferdehof



Die drei Mini-Ratz Fatz Spiele

Titel: Würfelwurm

Autor: Jürgen Höfs
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 10 Minuten
 Alter: Ab 4 Jahre
 Preis: 11,95 €
 Beschreibung: Willi ist ein ganz besonderer Wurm: Er kann seine Farben ändern!
 Welche Farben trägt Willi heute?

Der Würfelwurm zeigt den Kindern vier Farben. Genau diese Farben versuchen sie unter den verdeckten Karten zu finden und in der richtigen Reihenfolge aufzudecken. Wer ein gutes Gedächtnis hat, erhält als Belohnung ein Kleeblatt. Das Ziel des Spiels ist es, zuerst drei Kleeblätter zu sammeln.

Spielkomponenten:
 1 Würfelwurm
 11 Kleeblätter
 16 Karten
 1 Spielanleitung



Spielkomponenten

Hans im Glück:

Standort in Essen: 11-45, 11-46
Titel: Reise-Carcassonne
 Autor: Klaus-Jürgen Wrede
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 30-45 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 7,95 €
 Beschreibung: Für alle, die im Urlaub spielerisch ins Mittelalter entfliehen möchten und dabei nicht auf den Spielehit dieses Jahrzehnts verzichten wollen, gibt es jetzt eine Reise-Version von "Carcassonne", das 2001 zum Spiel des Jahres gekürt wurde. Alles, was man

braucht, um unterwegs mit diesem Spieleklassiker, von dem es mittlerweile viele Erweiterungen und Variationen gibt, die Reise in die Vergangenheit anzutreten, steckt in einem robusten Stoffbeutel, der auch als Wertungstafel dient. Die reizvoll illustrierten Legeplättchen, mit denen mit taktischer Raffinesse und Geschick eine mittelalterliche Landschaft mit Städten, Klöstern, Straßen und Wiesen entsteht, sind ebenso wie die Spielfiguren "verreisefreundlich" kleiner als ihre Vorbilder im Originalspiel. Damit ist für dieses "Carcassonne", das durch seinen leichten Einstieg und hohen Wiederspielreiz besticht und von dem bislang nahezu vier Millionen Exemplare verkauft wurden, nicht nur Platz in jedem Koffer, sondern auch in der kleinsten "Urlaubshütte".



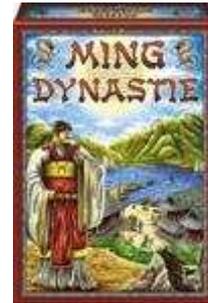
Spielkomponenten



Vergleich zum normalen Carcassonne

Titel: Ming Dynastie

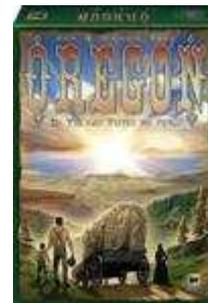
Autor: Robert F. Watson
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 12 Jahre
 Beschreibung: Bekanntlich deckt Schmidt mit Hans im Glück das Premium-Segment der Familien- und Erwachsenenspiele ab. Der raffinierte Spielverlauf des neuen Strategiespiels "Ming Dynastie" zeigt, wie heute anspruchsvolle Vielspieler zu begeistern sind. Mit viel Spielmaterial, unterschiedlichen Spielebenen und -bewegungen und einem historischen Hintergrund, der zwei bis vier Spielern ab 12 Jahren viel Platz für taktische Scharmützel lässt.



Cover

Titel: Oregon

Autor: Åse Berg, Henrik Berg
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahren
 Beschreibung: Mit "Oregon" führt Hans und Glück die Familie auf einen weiten Weg in den Westen der Vereinigten Staaten, die damals noch gar nicht so einig waren... Åse & Henrik Berg haben sich dieses einfache Taktikspiel für Jung und Alt ausgedacht, die als Siedler Eisenbahnstrecken bauen, Salons errichten und in Bergwerken schürfen. Besonders reizvoll: Wer erfolgreich sein will, muss mit den Mitspielern zusammenarbeiten.



Cover

Heidelberger:

Standort in Essen: 9-31, 9-53, 9-108, 9-123, 10-01

Titel: Ärger dich schwarz

In Kooperation mit: Nürnberger
 Autor: Frank Stark
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 30-45 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Folgt noch.

Titel: Arkham Horror: Das Grauen von Dunwich - Erweiterung

In Kooperation mit: Fantasy Flight Games
 Autor: Richard Launius, Kevin Wilson
 Spieleranzahl: 1-8 Spieler
 Spielzeit: 2-4 Stunden
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 39,90 €
 Beschreibung: Folgt noch.

Titel: Beowulf: Das Spiel zum Film

In Kooperation mit: Fantasy Flight Games
Autor: Reiner Knizia
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Spielzeit: 30-60 Minuten
Alter: Ab 10 Jahre
Preis: 29,90 €
Beschreibung: Folgt noch.

Titel: Cash 'n Guns: Yakuza Erweiterung

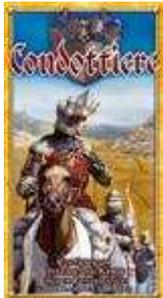
In Kooperation mit: Repos
Weitere Informationen siehe [Repos Eintrag](#)

Titel: Cash 'n Guns: Live

In Kooperation mit: Repos
Weitere Informationen siehe [Repos Eintrag](#)

Titel: Condottiere

In Kooperation mit: Fantasy Flight Games
Autor: Dominique Ehrhard
Spieleranzahl: 2-6 Spieler
Spielzeit: 30-45 Minuten
Alter: Ab 12 Jahre
Preis: 14,95 €
Beschreibung: Folgt noch.



Cover

Titel: Descent: Quelle der Finsternis Erweiterung

In Kooperation mit: Fantasy Flight Games
Autor: Kevin Wilson
Spieleranzahl: 2-5 Spieler
Spielzeit: 2-4 Stunden
Alter: Ab 12 Jahre
Preis: 39,90 €
Beschreibung: Folgt noch.

Titel: Es war einmal

In Kooperation mit: Truant
Autor: Richard Lambert, Andrew Rilstone, James Wallis
Spieleranzahl: 2-6 Spieler
Spielzeit: 10 Minuten
Alter: Ab 8 Jahre
Preis: 14,95 €
Beschreibung: Folgt noch.

Titel: Fury of Dracula

In Kooperation mit: Fantasy Flight Games
Autor: Stephen Hand
Spieleranzahl: 2-5 Spieler
Spielzeit: 2-3 Stunden
Alter: Ab 10 Jahre
Preis: 44,90 €
Beschreibung: Folgt noch.



Cover

Titel: Gnade, Herr und Meister

In Kooperation mit: Truant
Autor: F. Bonifacio, M. Enrico, C. Ferlito
Spieleranzahl: 4-10 Spieler
Spielzeit: 25 Minuten
Alter: Ab 8 Jahre
Preis: 14,95 €
Beschreibung: Folgt noch.

Titel: Herr der Ringe: Die Schlachtfelder Erweiterung

In Kooperation mit: Fantasy Flight Games
Autor: Reiner Knizia
Spieleranzahl: 2-5 Spieler
Spielzeit: 2-4 Stunden
Alter: Ab 12 Jahre
Preis: 24,95 €
Beschreibung: Folgt noch.



Cover

Titel: Im Jahr des Drachen

Weitere Informationen siehe [Alea Eintrag](#)

Titel: Khronos 2. Edition

In Kooperation mit: Matagot
Autor: Ludovic Vialla, Arnaud Urban
Spieleranzahl: 2-5 Spieler
Spielzeit: 90 Minuten
Alter: Ab 10 Jahre
Preis: 44,90 €
Beschreibung: Folgt noch.

Titel: Linq

In Kooperation mit: Bewitched
Autor: Erik Nielsen
Spieleranzahl: 4-8 Spieler
Spielzeit: 45-60 Minuten
Alter: Ab 8 Jahre
Preis: 19,95 €
Beschreibung: Folgt noch.

Titel: Mexican Hold'em Poker

In Kooperation mit: Repos
Weitere Informationen siehe [Repos Eintrag](#)

Titel: Micro Mutants

In Kooperation mit: Nexus
Weitere Informationen siehe [Nexus Eintrag](#)

Titel: Mobbing

In Kooperation mit: Nürnberger
Autor: Frank Stark
Spieleranzahl: 3-5 Spieler
Spielzeit: 45-60 Minuten
Alter: Ab 10 Jahre
Preis: Unbekannt
Beschreibung: Folgt noch.

Titel: Runebound Abenteuer Packs I

In Kooperation mit: Fantasy Flight Games
Autor: Martin Wallace, Darell Hardy
Spieleranzahl: 2-6 Spieler
Spielzeit: 2-3 Stunden
Alter: Ab 12 Jahre
Preis: 6,95 €
Beschreibung: Folgt noch.

Titel: Schneller als kurz

Autor: Roland Goslar
Spieleranzahl: 2-6 Spieler
Spielzeit: 15 Minuten
Alter: Ab 8 Jahre
Preis: Unbekannt
Beschreibung: In Essen wird der Prototyp des Spiels gezeigt.

Titel: Tribun

In Kooperation mit: Moskito
Autor: Karl-Heinz Schmiel
Spieleranzahl: 2-5 Spieler
Spielzeit: 60-90 Minuten
Alter: Ab 12 Jahre
Preis: 49,95 €
Beschreibung: Folgt noch.

Titel: Warrior Knights

In Kooperation mit: Fantasy Flight Games
Autor: Derek Carver
Spieleranzahl: 2-6 Spieler
Spielzeit: 2-4 Stunden
Alter: Ab 12 Jahre
Preis: 49,90 €
Beschreibung: Folgt noch.

Titel: WoW: Schatten des Krieges Erweiterung

In Kooperation mit: Fantasy Flight Games
Autor: C.T. Petersen, John Goodenough
Spieleranzahl: 2-6 Spieler
Spielzeit: 2-4 Stunden
Alter: Ab 12 Jahre
Preis: 24,95 €
Beschreibung: Folgt noch.

Herz Spiele:

Standort in Essen: 4-18

Titel: BallCube

Autor: Claudia Herz
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: Kurz oder Lang (wie beim Schach)
 Alter: Ab 7 Jahre
 Preis: 55 €
 Beschreibung: Nachdem Herz-Spiele auf der Nürnberger Spielwarenmesse im Frühjahr dieses Jahres ihren Prototypen des Strategiespiels BallCube vorgestellt haben wird das Serienprodukt auf der SPIEL vorgestellt.

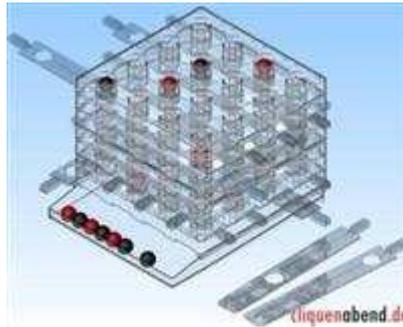
Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl Kugeln einer Farbe. Diese symbolisieren sein Durchsetzungsvermögen und müssen, eigentlich sehr einfach, nur durch die Röhren des BallCubes befördert werden. Die Schwerkraft ist der Wille – gäbe es nicht die Schieber, die mit ihren unregelmäßig angeordneten Öffnungen nicht nur die eigenen, sondern auch die Wege der Gegner öffnen, oder höchst vertrackt verschließen, oder ungeachtet auch der weißen Kugel (weitere Spielvariante) zum Ziel verhelfen. Und der Spieler steht im Aus.

Also gilt es, abhängig von der Position der Schieber, seine Kugeln mit Bedacht zu setzen, um sie Schritt für Schritt, alle durch ein strategisch geschicktes Betätigen der Schieber – durch den BallCube hindurch – zum Ziel zu bringen. Als Erster.

BallCube vermittelt in seiner geradezu symbolhaften Transparenz allen Spielern und Zuschauern einen ungehinderten Einblick in die dreidimensionale Konstellation ihrer Stellung, ihrer Chancen und die der Gegner, und lehrt somit, - ganz nebenbei: „mehrdimensional zu denken“, und auch die Erkenntnis: Dass nicht allein der eigene Wille zählt.

Die bewusst transparente Konzeptionierung des BallCubes ermöglicht je nach intellektuellem Anspruch zwei Spielvarianten: die intuitiv-experimentelle Vorgehensweise, die insbesondere bei Kindern unter dem Aspekt des Glücksspiels eine hohe Spielfreude auslöst, wie auch die strategisch anspruchsvolle Vorgehensweise, die ausgesprochen hohe Anforderungen an das sowohl logische wie auch räumliche Denken überwiegend erwachsener Spieler stellt.

Die Spielanleitung für BallCube könnt ihr [hier](#) herunterladen.



3D CAT Zeichnung



3D CAT Zeichnung 2

Histogame:

Standort in Essen: 5-91

Titel: King of Siam

Autor: Peer Sylvester

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 30-60 Minuten

Preis: Unbekannt

Beschreibung: König von Siam.

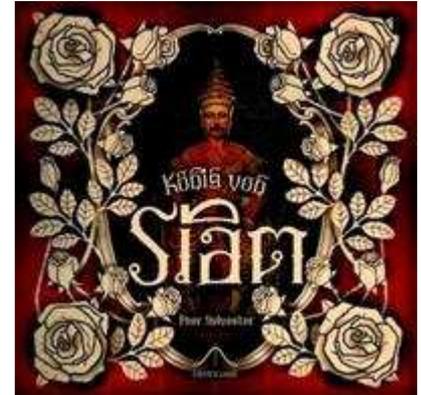
Siam, 1874: Ein Machtkampf ist ausgebrochen. Malaien, Laoten und die Königlichen befehlen sich angesichts des vom König eingeschlagenen Reformkurses. Gleichzeitig aber muß das Land Einigkeit demonstrieren, um nicht als britische Kolonie zuzusenden. Wird dieser Drahtseilakt gelingen? Kann Siam seine Unabhängigkeit bewahren?

Drei Fraktionen ringen um die Macht, keinem der Spieler ist eine Fraktion direkt zugeordnet. Mit Aktionskarten manipulieren die Spieler die Machtverhältnisse und mehrern gleichzeitig ihren Einfluß auf die am Ende siegreiche Fraktion. Aber Vorsicht: Wenn sich die Fraktionen gegenseitig Patt setzen, marschieren die Briten ein und es gelten andere Siegbedingungen.

König von Siam von Peer Sylvester ist ein Spiel ohne Glückselemente. Es gilt, seine knappen Ressourcen mit präzisiertem Kalkül einzusetzen. Gelassenheit ist Trumpf. Nur wer sein Pulver nicht vorschnell verschießt, wird am Ende

triumphieren.

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.



Siam Cover



Siam Spielbrett



Siam Kartendesign

Titel: Napoleon's Triumph

Verlag: Simmons Games (US-Partner von Histogame)

Autor: Bowen Simmons

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 2 bis 3 Stunden

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Simmons Games ist der US-Partner von Histogame und wird am Essenstand von Histogame erhältlich sein. Die Beschreibung des Spiel findet ihr beim [Simmons Games Verlag Eintrag](#).

Homo Ludicus:

Titel: Tobynstein

Autor: Josep M. Allué

Spieleranzahl: 3 - 6 Spieler

Spielzeit: 20 Minuten

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Die jungen Frankensteinlehrlinge treffen sich im Sommer. Da sie sich sowieso gerade langweilen fangen sie einen Wiederbelebungs-Wettbewerb an. Wer wird es von Ihnen als erstes schaffen ein Tier wiederzubeleben? Wird es eine Katze, ein Hund, ein Leguan oder ein wilder Mix aus allem sein?

Hier gibt es kein Halten mehr, einzig allein das Ziel erster zu sein zählt. Grabe die Gräber aus, zersäge Körperteile und erzeuge einen Blitzschlag der durch den kompletten Körper deiner Kreatur geleitet wird.



Cover

HUCH & friends:

Standort in Essen: 12-89 (Hutter Trade)

Titel: Amyitis

[Siehe Eintrag bei Ystari](#)

Titel: Cuba

[Siehe Eintrag bei Eggertspiele](#)

Titel: Durchblick

Autor: Dominique Bodin

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 8 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Der Partnerverlag Cocktail Games ist in Essen mit den deutschen Versionen des unterhaltsamen Kombinationsspiels „Durchblick“ und dem Gedächtnisspiel „Zirkusparade“ vertreten. Wie bei Cocktail Games üblich, präsentieren sich die beiden Titel in einer edel gestalteten Blechbox. Das Kartenkombinationsspiel „Durchblick“ fordert die Spieler auf, mit vier, übereinander zu legenden, transparenten Karten ein vorgegebenes Punktemuster wiederzugeben.



Cover



Metallbox



Spielkomponenten

Titel: Graffiti

Autor: Jacques Zeimeit

Spieleranzahl: 3 – 8 Spieler

Spielzeit: 30 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

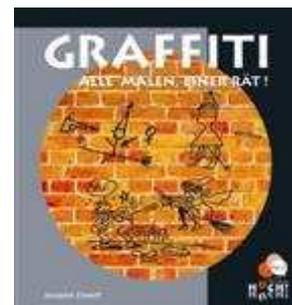
Preis: 29,95 €

Beschreibung: Bogenschütze, Kugelschreiber, Kräuterbutter, Suppenkasper: Vier Begriffe, die jeder kennt – und jeder auch malen kann? Nicht unbedingt - weshalb es bei „Graffiti“, dem neuen Mal- und Ratespiel von Huch & friends, viel zu lachen gibt, wenn sich alle bis auf einen Mitspieler beim Zeichnen auf ihrer Zaubertafel austoben. Nicht nur künstlerische Talente, die gut mit dem Malstift umgehen können, auch Ratefüchse mit Menschenkenntnis kommen bei „Graffiti“ zum Zug. Punkte sammelt, wer die mehr oder weniger ausdrucksstark dargestellten Begriffe errät und dem richtigen Hobbykünstler zuordnet.

Alle zeichnen, einer rät: Ein einfaches Prinzip, das den Ratefuchs gleich dreifach herausfordert. Er muss aus

den Bildern der anderen den gemeinsam dargestellten Begriff herauslesen. Und darf, wenn ihm dies gelungen ist, auch die Nachwuchskünstler mit Punkten belohnen – für die beste, originellste oder lustigste Zeichnung. Die eigene Punktezahl kann der Ratende ebenfalls noch erhöhen – wenn es ihm gelingt, die Werke auf den Graffiti-Tafeln den richtigen kreativen Köpfen zuzuordnen. Wer seine Pappenheimer kennt und weiß, wer welchen Stil bevorzugt, wird sich hierbei leicht tun.

Tempo erhält das Rate- und Malspiel durch den Zeitdruck, dem die großen und kleinen „Künstler“ ausgesetzt sind: Ist die Sanduhr durchgelaufen, heißt es: Stifte weglegen. Dann ist der Ratefuchs an der Reihe. Die Begriffe geben 200 Karten mit 400 zusammengesetzten Worten in zwei Schwierigkeitsstufen vor. Während sich echtes Graffiti nur schwer entfernen lässt, reicht bei den innovativen Zaubertafeln eine Wischbewegung – und die Staffelei ist wieder frei für die nächste Kreativrunde.



Cover

Titel: Hamburgum

[Siehe Eintrag bei Eggertspiele Verlag](#)

Titel: Hive Mosquito Erweiterung

Autor: John Yianni

Spieleranzahl: 2 Spieler

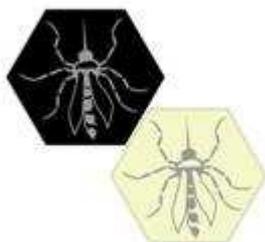
Spielzeit: 20 Minuten

Alter: Ab 9 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Der Autor des Hive Spiels, John Yianni, hat einen neuen Stein für das taktische Wabenspiel entworfen. Diese Erweiterung wird man als Promo auf Messen, Turnieren und anderen Events erhalten können. Die Erweiterung bzw. der Blister wird zwei Steine enthalten, einen in Weiß und einen in Schwarz, auf dem ein Mosquito abgebildet ist. Somit können die Steine zum Standard Hive Set hinzugenommen werden, so dass dann jeder Spieler insgesamt 12 Wabensteine besitzt. Während dem Spiel werden die Mosquitos wie normale Steine gesetzt. Befinden sie sich auf dem Spielfeld nehmen sie die Bewegungseigenschaften eines anderen Tieres an, welches sie zu diesem Zeitpunkt berühren. Somit ändert sich die Eigenschaft des Mosquitos während eines Spiels ständig. Einzige

Ausnahme: Wenn der Mosquito den Käfer imitiert hat und auf einem anderen Stein sitzt, hört er erst auf sich wie ein Käfer zu bewegen, wenn er sich wieder auf die untere Ebene fallen lässt. Der Mosquito ist nur als Promostein gedacht, der für etwas neues Feeling bei Turnieren und Events sorgt. Allerdings sorgt er auch für eine neue Spieldimension zu Hause, wenn man noch mehr Grübeleien möchte. Der Promostein wird in Deutschland über Huch & Friends zu bekommen sein. Wie das allerdings umgesetzt wird ist noch nicht bekannt. Vermutlich werden die Promosteine auf der Messe in Essen das erste Mal bei uns erhältlich sein.



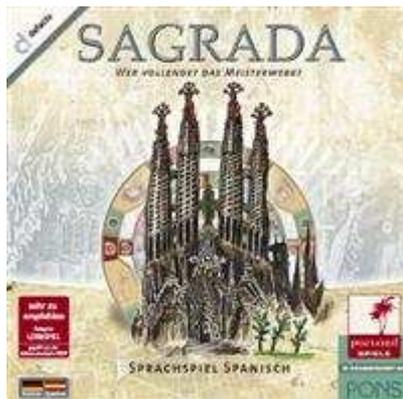
Computerentwurf

Titel: Sagrada

Autor: Ulrich Paulus
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 75-90 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 29,95 €
 Beschreibung: Sie steht für einzigartige Sehenswürdigkeiten, Schönheit und ein lebendiges Miteinander der Kulturen: Barce-lona ist die Trendstadt der Stunde. „Sagrada“, das neue Sprach- und Gesellschaftsspiel aus dem neuen Partnerverlag von Hutter Trade, Parland, nimmt die Spieler mit auf eine Reise in die spanische Metropole. Bei der Vollendung der berühmten Kathedrale La Sagrada Familia bauen Lebenskünstler, Geschäftsleute und Sprachtalente mit – und eignen sich ganz nebenbei wichtige Spanischkenntnisse an.

„Sagrada“ vereint Didaktik mit Spielfreude – dank eines Konzeptes, das der Nürnberger Spieleverlag Parland gemeinsam mit dem Stuttgarter Sprachverlag Pons und dem Erlanger Dialog-Spezialisten defacto entwickelt hat. Diese Neuheit ist das erste von einer geplanten Reihe von Sprachspielen. Den Vertrieb der Erstauflage hat Hutter Trade übernommen. Spielen, sprechen, bauen: „Sagrada“ überzeugt durch seine Vielschichtigkeit. Stures Vokabellernen ist hier tabu. Die Sprachkarten kommen stattdessen immer wieder ins Spiel – mehrmaliges Wiederholen der Begriffe aus dem Grundwort- und Aufbauwortschatz von Pons garantiert den nachhaltigen

Lerneffekt. Merken lohnt sich bei „Sagrada“, denn wer die Vokabeln im Kopf behält, sammelt schnell Kapital auf den Rundgängen durch die geschäftige Stadt. Mit kreativen Darbietungen lässt sich der Geldbeutel weiter auffüllen – Grundvoraussetzung für den Erwerb wichtiger Puzzleteile, mit denen die Kathedrale La Sagrada Familia aufgebaut wird. Der Barcelona-Kenner, der am meisten zur Vollendung beiträgt, gewinnt. Ein Gewinn ist das Sprachspiel auch für die übrigen Spieler: Dank flexibler Regeln gibt es für jeden einen Lernerfolg – für den Anfänger, der sich spielerisch der neuen Sprache nähert, für den Fortgeschrittenen, der seinen Wortschatz weiter festigt, und auch für den Spanisch-Muttersprachler, der sein Deutsch verbessert. Ganz nebenbei tauchen die Spieler außerdem in die Gassen von Barcelonas Altstadt ein, lernen Plätze, Museen und Flaniermeilen näher kennen. Das pulsierende Leben der Stadt findet auf den Aktionsfeldern des liebevoll gestalteten Spielplans statt.



Computerentwurf

Titel: Stonehenge
[Siehe Eintrag bei Spielzeit! Verlag](#)

Titel: Zirkusparade
 Autor: Dominique Ehrhard
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Der Partnerverlag Cocktail Games ist in Essen mit den deutschen Versionen des unterhaltsamen Kombinationsspiels „Durchblick“ und dem Gedächtnisspiel „Zirkusparade“ vertreten. Wie bei Cocktail Games üblich, präsentieren sich die beiden Titel in einer edel gestalteten Blechbox. Bei dem Spiel „Zirkusparade“ von Cocktail Games ist Köpfchen gefragt: Kleine und große Gedächtnisakrobaten lassen möglichst sortenreine Tiergruppen und Artisten,

dargestellt auf Motivkarten, defilieren.



Cover

Titel: Zoologic (Logikspiel aus der Reihe „Logeo“)

Autor: Inon Kohn
 Spieleranzahl: 1 Spieler
 Spielzeit: 10 Minuten
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: 19,95 €
 Beschreibung: Hund und Katz vertragen sich nicht: Das weiß doch jedes Kind. Deshalb ist bei „Zoologic“, dem neuen Legespiel aus der Reihe „Logeo“ von Huch & friends, Gebell und Mauzen an der Tagesordnung, wenn sich die Kontrahenten treffen. Damit es nicht zugeht wie bei „Hund und Katz“, dürfen diese beim tierisch cleveren Logikspiel nicht nebeneinander abgelegt werden. Was einfach beginnt, wird immer kniffliger: neben Hund und Katze kommen auch noch die Maus und die Lieblingsspeisen der drei – Knochen, Fisch und Käse – auf den Tisch.

Chaos ist vorprogrammiert, wenn Hund und Katz aufeinander treffen – oder sich die Maus gierig über ein für sie erreichbares Stück Schweizer Käse hermacht. Streitigkeiten zwischen den Tieren müssen bei „Zoologic“ ebenso verhindert werden wie Fressattacken. Damit kein Vierbeiner neben seinem Rivalen oder seinem Lieblingsfutter liegt, ist Kombinationsgabe gefragt.

Kleinere Kinder können ihr logisches Denken ebenso trainieren wie ältere, erfahrene Spieler: Denn der Spiralblock zum Spiel bietet einfache Aufgabenstellungen zum Hineinschnuppern ebenso wie knifflige Herausforderungen, welche die Gehirnzellen ordentlich auf Trab bringen. Los geht es stets mit dem in der Aufgabe festgelegten Ablegen bestimmter Motivsteine auf dem Spielplan. Dann kommen weitere Steine hinzu. Eine Puzzlearbeit, bei der sich bestimmte Konstellationen nicht vertragen und damit tabu sind. Hinlegen, wieder entfernen, neu versuchen: Ordnung hält eine praktische Ablagebank, die wie in der Logeo-Reihe den Spiralblock mit 60 Aufgaben und Motivsteinen aufnimmt. Die darauf dargestellten Tiere, mit viel Liebe zum

Detail als temperamentvolle Charakterköpfe illustriert, sind liebevolle Herausforderungen für das Kinder-Solitärspiel.



Cover

Hurrican:

Standort in Essen: 10-34

Titel: Animalia

Autor: Malcolm Braff, Bruno Cathala, Sébastien Pauchon

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: 10-20 Minuten

Alter: Ab 7 Jahre

Preis: Deluxe 20 € / Reiseversion 12 €

Beschreibung: Animalia wurde ursprünglich als Werbespiel für die schweizer Versicherung ASSURA SA entwickelt um das Versicherungsprodukt "ANIMALIA" - eine Versicherung für Tiere - bekannt zu machen und wird nun von GameWorks verlegt. Eins der Ziele des Werbeprojektes war es ein "richtiges Spiel" zu entwickeln und nicht nur einen Marketing Gag.



Spielschachtel



Spielkarten aus der Nähe



Spielmünzen



Spielkarten

Titel: Mr. Jack Erweiterung

Autor: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Steve McKeogh, Arnaud Fillon

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 30 Minuten

Beschreibung: Erweiterung mit fünf neuen Charakteren für das Mr. Jack Grundspiel.

Der "Hurrican Games" Verlag hat am Anfang dieses Jahres für die Mr. Jack Erweiterung einen Wettbewerb ausgeschrieben, der es Spielern ermöglichte dafür einen Charakter vorzuschlagen. Nach dem durcharbeiten von 137 Vorschlägen aus Frankreich, Deutschland, USA, Canada, Taiwan, Australien und anderen Ländern wurden alle Personen verworfen die entweder nicht in das Spielkonzept passten oder schon in der Planung der Erweiterung angedacht waren.

Die Gewinner waren:

* Steve McKeogh, mit "Spring-Heeled Man"

* Arnaud Fillon, mit "Abberline"

Diese zwei Charaktere werden mit drei weiteren Teil der Mr. Jack Erweiterung sein die in Essen vorgestellt wird.



Grundspiel Cover

Verlage mit J

Jactaléa:

Standort in Essen: 4-50

Titel: Exxit

Autor: Vincent Everaert

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 15 Minuten

Alter: Ab 8 Jahre

Preis: 35 €

Beschreibung: Am Morgen nach einem langen Traum nahm es der große Shiva in Angriff die Welt zu erschaffen. Er erschuff zwei oberste Kräfte. Du bist der Meister einer dieser Kräfte.

Das Spiel besitzt keinen Spielplan da sich das Spielfeld mit dem Spiel selbst aufbaut. Die Spieler versuchen die größte Fläche mit ihrer eigenen Farbe aufzubauen und gleichzeitig den anderen daran zu hindern.

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) in englischer Sprache herunterladen.



Verpackung



Spielkomponenten

Titel: Gyges

Autor: Claude Leroy

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 15 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 35 €

Beschreibung: Gyges ist ein abstraktes Strategiespiel ohne schwarz und weiß. Die Spielfiguren werden je nach ihrer Position unterschiedlich bewegt. Das Ziel ist die gegnerische Seite zu erreichen indem man die Bewegungsmöglichkeiten ausnutzt die durch die Figuren entstehen. Die Spielfiguren werden niemals aus dem Spiel genommen und die Situation kann mit jedem Zug zurückgenommen werden.

Das Spiel gibt es auch in Leder (laut Webseite, gibt es davon nur noch 8 Stück).



Spielkomponenten



Spielkomponenten Lederedition

Titel: Kamon

Autor: Bruno Cathala
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 15 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 35 €

Beschreibung: Auf den 36 Spielsteinen ist jeweils eines von sechs Symbolen abgebildet. Die Anzahl der Symbole schwankt zwischen eins und sechs. Ziel des Spiels ist es die andere Seite mit seiner Farbe zu erreichen. Einen Spielstein kann man erst setzen, wenn der sich darauf befindliche Stein entfernt wird. Hier dürfen die Spieler je nach Spielzug des anderen nur bestimmte Steine vom Spielplan nehmen. Man darf nämlich nur Steine entfernen die vom Symbol oder der Anzahl den vorher angelangten Stein des Gegners gleichen.

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) in englischer Sprache herunterladen.



Spielkomponenten

Titel: Khan Tsin

Autor: Claude Leroy
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 15 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre

Preis: 35 €
 Beschreibung: Ein Drache ohne Schwanz und Kopf. Er steht für das mystische China. Aufgeteilt in 36 Festungen und von 36 unberechenbaren und streitsüchtigen Baronen kontrolliert. Die Situation wird vom Aufstieg des ersten Kaisers beendet. Jeder darf mit den Spielsteinen in seinen Bereich ziehen. Hierbei darf ein Spieler einen Stein (später auch Stapel) auf ein anderes Feld setzen, dabei muss der Stein aber eine höhere Position als vorher erlangen. Ziel des Spiels ist es einen Stapel mit jeweils drei Steinen einer Farbe zu bauen.



Spielkomponenten

Titel: Mana

Autor: Claude Leroy
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 15 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 35 €
 Beschreibung: Mana ist ein abstraktes Strategiespiel für zwei Spieler. Das Ziel ist es den gegnerischen Dämyo (Oberhaupt des mittelalterlichen Japan) gefangen zu nehmen indem man sein Feld erreicht.

Die Zugweite der jeweiligen Spielfiguren hängt von dem Symbol auf dem sie steht ab. Zusätzlich darf man nur die Figuren bewegen die das Mana des Gegners vorgibt. Jeder Spieler platziert nach seinem Zug den Mana Stein auf die Figur mit der er gezogen ist. Nun kann der andere nur noch mit einer Figur ziehen, die auf dem gleichen Symbol steht wie die Manafigur des Gegners.

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) in englischer Sprache herunterladen.



Cover

Japon Brand:

Standort in Essen: 4-27
Titel: Festival
 Autor: Shinsuke Yamagami
 Spieleranzahl: 4-5 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 15 € (Messepreis 12 €)
 Beschreibung: Um an das große Geld der Jahreszeitenfestivals zu kommen musst du freie Künstler wie Musikanten, Tänzer, Clowns, Gladiatoren und Dompteur einstellen.

Der Startspieler der Spielrunde erhält die Künstlerkarten (eine mehr als Mitspieler am Tisch) entscheidet sich für eine und legt sie offen oder verdeckt vor sich auf den Tisch. Die Karten wandern nun zu irgendeinen der anderen Spieler. Hierbei gilt, dass sie als erstes zu dem Spieler gehen, der in der letzten Runde als erstes eine offene Karte und als letztes zu dem Spieler der eine verdeckte gespielt hat. Der letzte Spieler hat zwei Karten zur Auswahl. Eine davon legt er vor sich ab und die andere wird beiseite gelegt. Nun wechselt der Startspieler und die Prozedur wird solange fortgesetzt, bis alle Karten aufgebraucht sind. Nun zählen alle Spieler ihre Sternepunkte pro Berufsgruppe. Die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Punkten pro Berufsgruppe sind jeweils die einzigen die Geld erhalten. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel.

Spielkomponenten:
 60 Spielkarten
 Geldchips
 Spielregeln



Cover

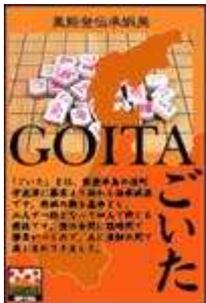
Titel: Goita

Autor: Jun Kusaba
 Spieleranzahl: 3-4 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 15 € (Messepreis 12 €)
 Beschreibung: Goita ist ein Partnerkartenspiel welches sowohl Glück als auch Spielgeschick benötigt.

Das ursprüngliche Goita ist ein reines vierspieler Spiel mit zwei Paaren. Das Ziel des Spiels ist es mehr Siegpunkte als das gegnerische Team zu sammeln. Dabei sitzen sich die Spielpartner gegenüber und erhalten jeweils acht Spielkarten auf denen japanische Schachfiguren abgebildet sind. Bei dieser Version ist außerdem noch eine Variante für drei Kartenspieler enthalten.

Der Startspieler legt eine Karte verdeckt und eine Karte offen vor sich hin. Der nächste kann nun entweder passen oder eine Karte offen auslegen, wobei es sich dabei um die selbe Karte wie die zweite des vorherigen Spielers handelt muss. Als zweite kann der Spieler nun irgendeine von seinen Handkarten ablegen. Der nächste Spieler verfährt nun nach den selben Regeln. Eine Runde wird solange gespielt bis ein Spieler keine Handkarten mehr hat. Sobald ein Spieler seine letzte Karte legt ist die Runde vorbei und die Punkte werden anhand dieser Karte berechnet. Ein Team hat gewonnen sobald sie 150 Siegpunkte gewonnen haben.

Spielkomponenten:
32 Spielkarten
Siegpunktchips
Spielregeln



Cover

Titel: Highschool Election

Autor: Ayumu Kitazaki
Spieleranzahl: 3-5 Spieler
Spielzeit: 30-45 Minuten
Alter: Ab 9 Jahre
Preis: 15 € (Messepreis 12 €)
Beschreibung: Das Spiel handelt von der Wahl des Studienpräsidenten in einer Mädchenschule. Ziel der Spieler ist es ihren Kandidaten zum Gewinn der Wahl zu verhelfen. Die Illustrationen wurden vom bekannten Zeichner Yasuyuki Tsurugi angefertigt.

Es existieren zwei Kartentypen. Das eine sind die Gruppenkarten die als Bund von offenen Stimmen gezählt werden. Diese Karten haben spezielle Fähigkeiten und wechseln sehr selten die Seiten. Bei den anderen Karten handelt es sich um normale Stimmkarten mit einer geheimen Nummer. Diese Karten sind leicht zu erhalten und wechseln ständig die

Wahlseiten.

Um die Wahl zu gewinnen muss ein Spieler genau überlegen, wie er seine Karten ausspielt.

Spielkomponenten:
96 Spielkarten
Spielregeln



Cover

Titel: Magical Athlete

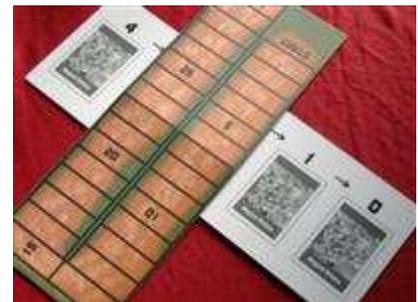
Autor: Takasi Ishida
Spieleranzahl: 4-5 Spieler
Spielzeit: 60-90 Minuten
Alter: Ab 10 Jahre
Preis: 32 € (Messepreis 28 €)
Beschreibung: In dieser fantastischen Arena wird gleich das größte Spektakel der Welt beginnen. Ein Wettlauf zwischen 25 Athleten wie den Sirenen, Hexen, Zentauren, ... Diese magischen und mystischen Kreaturen werden in Teams zusammengestellt was dazu führt das es zwei Spielphasen gibt. In der ersten Phase werden die Athleten gewählt während in der zweiten Phase natürlich das Rennen stattfindet.

Am Anfang macht jeder Spieler ein Angebot mit seinen Spielchips für seine fünf Athleten. Für das Rennen wählen dann die Spieler jeweils einen Athleten für jede Rasse aus der im Rennen auch seine speziellen Fähigkeiten verwenden darf.

Spielkomponenten:
25 Charakter Karten
25 Character Spielsteine
42 Spielchips
1 Würfel
1 Spielbrett
Spielregeln



Cover



Spielkomponenten



Spielkomponenten

Titel: Master of Rules

Autor: Susumu Kawasaki
Spieleranzahl: 3-5 Spieler
Spielzeit: 20-30 Minuten
Alter: Ab 10 Jahre
Preis: 15 € (Messepreis 12 €)
Beschreibung: Am selben Spieltisch verwendet jeder Spieler unabhängig die Spielregel seiner Wahl. Während der eine Spieler sich für eine Kartenstichvariante entscheidet, will der andere jeden Stich auf die Summe 24 bringen und der dritte Spieler akzeptiert nur gleiche Karten mit Nummern und Farben. In diesem verrückten Chaos versucht sich jeder Spieler so nahe wie möglich an seine Spielregeln zu halten.

Dieses Spiel wird mit zwei verschiedenen Kartentypen gespielt: numerischen Karten (mit den Werten 1-9 in fünf verschiedenen Farben) und fünf verschiedene Arten von Regelkarten. Eine Spielrunde besteht aus zwei Stichen. Beim ersten kann ein Spieler wählen ob er eine numerische oder eine Regelkarte spielt. Beim zweiten Stich muss er genau das Gegenteil spielen. Somit heißt es weise zu spielen um seine Spielregel zu erfüllen.

Spielkomponenten:
108 Spielkarten
Spielregeln



Cover



Spielkomponenten

Titel: NI-SHI-KI

Autor: Takaaki Shiino
 Spieleranzahl: 2/4 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 80 € (Messepreis 59 €)
 Beschreibung: NI-SHI-KI (zwei-vier-Schach) ist ein Schachähnliches Brettspiel welches Karten als Schachfiguren benutzt die im mittelalterlichen Krieg in Japan spielen. Die Karten repräsentieren Einheiten (wie Speerwerfer und Bogenschützen) und Kriegsführer (wie Oda Nobunaga oder Uesugi Kenshin). Diese Karten werden auf Spielplättchen gelegt die wiederum auf das Brettspiel geführt werden um den Feind anzugreifen. Wer einen Kampf gewinnt entscheiden die Summen der Karten und ein Würfel. Somit handelt es sich um einen guten Mix aus Planung und Glück.

Spielkomponenten:

- 1 Spielbrett
- 24 Spielplättchen
- 62 Spielkarten
- 12 Spielmarker
- 2 Würfel
- Spielregeln



Cover

Titel: NI-SHI-KI-Shouden

Autor: Takaaki Shiino
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 30 € (Messepreis 19 €)
 Beschreibung: NI-SHI-KI-Shouden ist die Taschenausgaben von NI-SHI-KI.

Spielkomponenten:

- 1 Spielbrett
- 35 Spielkarten
- 2 Würfel
- Spielregeln



Cover

Titel: Origin of Failingwater

Autor: Takuya Saeki
 Spieleranzahl: 3-4 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 15 € (Messepreis 12 €)
 Beschreibung: Der Architekt Mr. Late steht vor einer schwierigen Aufgabe. Er soll eine Villa unter einem Wasserfall bauen. Den Plan hat er mit vielen innovativen Mitteln schon fertig gestellt aber wird er die Villa auch so umsetzen können?

Hierbei handelt es sich um ein Stichspiel ohne Trümpfe. Jede Runde besteht aus sechs Stichen wobei jeder Stich Siegespunkte (negative oder positive) mit sich bringt. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten

Siegespunkten. Klingt nach nichts neuem? Oh doch...

Ihr müsst nämlich in umgekehrter Reihenfolge spielen. Zuerst müssen sich alle Spieler für den letzten Stich entscheiden, dann für den fünften und so weiter. Nachdem alle Karten auf dem Tisch platziert sind wird der erste Stich ausgespielt. Dies sorgt für eine ganz neue Dimension.

Spielkomponenten:

- 48 Spielkarten
- Zählblöcke
- Spielregeln



Cover

Titel: Tosenkyo

Autor: Selbstproduktion
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 10 Minuten
 Alter: Ab 5 Jahre
 Preis: 188 € (Messepreis 89 €)
 Beschreibung: Dieses traditionelle japanische Wurfspiel ist über 200 Jahre alt. Die Spieler versuchen von 1,52 m Abstand das Ziel "Chou" (Schmetterling) anzuvisieren welches auf dem Holzblock "Makura" (Kissen oder Basis) platziert ist. Jeder sitzende Spieler öffnet und wirft fünf Papierfächer zwei mal abwechselnd. Der größte Unterschied zum westlichen Dart besteht im Mitate (der Art des Zählens). Nachdem ein Fächer den Chou vom Makura geworfen hat bekommt der Spieler Siegespunkte, die von der Distanz und der Position des Chou und Fächers (und manchmal sogar von dem Makura) abhängen. Gerade dieses Punktesystem macht das Spiel sehr spannend.

Zwei Spieler sitzen sich gegenüber mit 3,04 m (10 Feet) Abstand. Der 30cm (1 Foot) große Makura wird in die Mitte der beiden Spieler platziert. Nun wird der Chou auf den Makura gestellt und jeder wirft fünf mal von jeder Seite. Nach 10 Würfeln hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen.

Spielkomponenten:

- 5 Fächer
- 1 Chou (Ginkgoblatt geformtes Ziel)
- 1 Makura (Holzbox als Zielstand)
- 2 Würfel
- 2 verschiedene Tenshiki (basic oder

advanced Punktregeln)
1 Wertblog
Spielregeln



Cover

You Tube Video:

Titel: Word Basket

Autor: Toshio Kobayashi
Spieleranzahl: 2-8 Spieler
Spielzeit: 10 Minuten
Alter: Ab 5 Jahre
Preis: 12 € (Messepreis 10 €)
Beschreibung: Denk an ein bestimmtes japanisches Wort. Beginne mit dem Kana Anfangsbuchstaben einer offen liegenden Karte und lege sie in die Schüssel. Des Ende des Wortes sollte auf deiner Hand sein. Nun schreie das Wort laut aus und lege so schnell wie möglich die passenden Buchstaben in die Schüssel. Die schnellsten Spieler haben die größten Siegchancen.

Spielkomponenten:
60 Spielkarten
Spielregeln



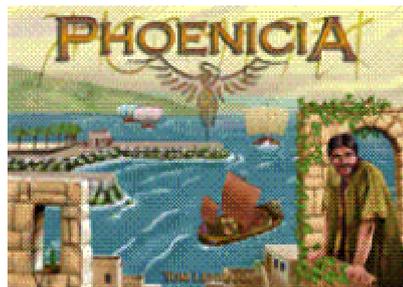
Cover

JKLM Games:

Standort in Essen: 5-76
Titel: Phoenicia
Autor: Tom Lehmann
Spieleranzahl: 2-5 Spieler
Spielzeit: 90 Minuten
Alter: Ab 12 Jahre
Preis: 30 £
Beschreibung: Kaisertümer erheben sich und werden gestürzt. In dem Pufferbereich

und den Kreuzungen zwischen der Zivilisation kann ein guter Herrscher jedoch manchmal neue Ideen einführen, Handel aufbauen und eine Stadt gründen. So wie die großen phönizischen Städte von Tyros und Sidon die viele Kaisertümer überdauert haben.

Die Spieler bauen ihre Wirtschaft auf und erhöhen die Einwohnerzahl während sie alle anderen wichtigen Dinge im Auge behalten. Die Nachbarländer treten mit euch in den Wettstreit wer die nächste Technologie entwickelt, die das Problem der Ernährung bei der steigenden Einwohnerzahl löst.



Cover



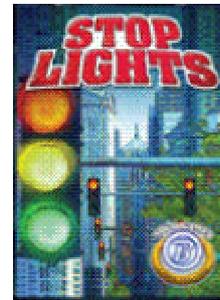
Spielbrett



Spielkarten

Titel: Stoplights
Autor: Sean Brown
Spieleranzahl: 2-3 Spieler
Spielzeit: Minuten
Alter: Ab 4 Jahre
Preis: 6,50 €
Beschreibung: Stoplight ist ein leicht zu erlernen und macht allen Altersgruppen Spaß. Die Spieler

beginnen mit vier Karten auf der Hand und versuchen die ersten zu sein fünf ihrer Stoplichter horizontal oder diagonal nebeneinander zu platzieren. Ist ein Spieler am Zug kann er eine Karte hinlegen, eine auswechseln, eine Karte auf eine auf dem Tisch liegende legen oder zwei Karten ziehen.



Cover

JMcreative:

Standort in Essen: 4-56
Titel: KRIMI total Fall 6 - Der verfluchte Schatz der Piraten

Autor: Jörg Meißner, Antje Meißner
Spieleranzahl: 8 bis 9 Spieler
Spielzeit: 240 Minuten
Alter: Ab 16 Jahre
Preis: 21,95 €
Beschreibung: Krimiabende sind in den letzten Jahren zum Insidertrend geworden. Krimital bringt nun seinen sechsten Fall.

Hintergrund und Rollen:
Irgendwo in der Karibik, als spanische Galeonen noch voller Gold nach Europa segelten und jeder Kapitän vor Piraten erzitterte, gab es eine längst vergessene Insel: Broken Island. Sie war auf keiner Seekarte verzeichnet und nur die erfahrensten Seemänner kannten ihre Lage und die sichere Passage durch tödliche Klippen und Untiefen. In den Tavernen von Port Royal bis Tortuga erzählte man sich die Legenden von Broken Island. Ein riesiger Schatz sollte dort vergraben liegen - vielleicht der größte Schatz, den je ein Pirat besessen hatte. Dieser sagenhafte Ruf des Schatzes lockte immer wieder unerschrockene Abenteurer nach Broken Island. Doch als an einem folgenschweren Tag der Hüter des Schatzes tot aufgefunden wurde, legte sich ein böser Fluch wie ein dunkler Schleier über die Insel. Was war passiert?

Das Opfer:
Edward (Alter unbekannt): Der alte Eremit lebte abgeschieden in einer kleinen Hütte auf Broken Island. Schenkt man den Legenden Glauben, soll er der Hüter des Schatzes und bereits weit über 120 Jahre alt gewesen sein.

Hier sind die verdächtigen Abenteurer:

Captain John Nightingale (35):
Der berühmte Pirat treibt sein Unwesen in den Gewässern rund um Port Royal. Überall wo es nach Gold riecht, ist er in der Nähe.

Admiral Thomas Silver (38):
Seit Admiral Silver in einer erbitterten Seeschlacht die Piratenlegende Jack Jones vernichtet hat, sind schwere Zeiten für die Piraten angebrochen.

Gouverneur William Peacock (52):
Unter seiner Herrschaft hat es die kleine unbedeutende Insel Peacock Island zu etwas Wohlstand gebracht.

Elisabeth Peacock (25):
Die Tochter des Gouverneurs ist die Perle auf jedem Ball.

Matilda (Alter unbekannt):
Matilda, auch das Orakel von Little Island genannt, lebt auf einer kleinen Insel, unweit von Broken Island.

Christopher Roberts (23):
Der junge Matrose segelt unter dem Kommando von Admiral Silver. Er ist mit dem Admiral an Land gekommen, um den Schatz zu heben.

Captain Isabella Morgan (33):
Die gefürchtete Piratenbraut macht mit eigenem Schiff und eigener Mannschaft die Meere rund um Hispaniola unsicher.

Emma Wollingsworth (49):
Elisabeths Amme kümmert sich seit ihrer Geburt wie eine Mutter um des Gouverneurs Tochter.

Der Schiffsarzt:
Dr. Carl A. Fisher (43):
(optionale Rolle, kann auch als Dr. Carla Fischer gespielt werden)
Der Schiffsarzt des Admirals wurde an Land gerufen, um die Suche nach dem Mörder zu leiten und den grässlichen Fluch zu bannen.

Jumbo:

Standort in Essen: 12-00

Titel: Rummikub Fortuna und Rummikub Compact als Premium-Variante

Autor: Ephraim Hertzano

Spieleranzahl: 2 bis 4 Spieler

Spielzeit: 30 - 60 Minuten

Alter: Ab 8 Jahren

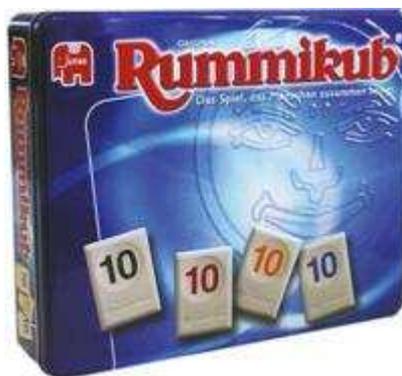
Preis: Compact (19,99 €), Fortuna (29,99 €)

Beschreibung: Nach mehr als 25 erfolgreichen Jahren auf dem deutschen Markt hatte das Familienspiel, „das Menschen zusammenbringt“, ein

Festtagskleid verdient. Die Premium-Ausgabe punktet mit hochwertigen Materialien und einer außergewöhnlichen Verpackung. Die hochwertige Metallbox mit Reliefprägung bietet Platz für die 106 Spielsteine aus exklusivem Material und hochwertige Aufstellbretter im edlen Metall-Look.

Damit bietet JUMBO bereits acht Varianten des Klassikers Rummikub. Das Zahlenspiel ist auch als Club-, als Compact- und als Reise-Ausgabe zu haben. Für Buchstaben-Jongleure hat JUMBO Wort-Rummikub in Original-Größe und als Compact-Version im Portfolio. Die Premium-Produktlinie macht das Angebot nun komplett.

Ob als Geschenk oder als Bereicherung der eigenen Spielesammlung: Für Fans des Klassikers ist die Premium-Linie ein Muss. Bisher wurde Rummikub in 52 Ländern der Welt mehr als 40 Millionen mal verkauft – und der Fankreis wächst täglich. Erst im Dezember des vergangenen Jahres hatte JUMBO den Lizenz-Vertrag für den Vertrieb des Spiels in Deutschland bis zum Jahr 2010 verlängert. Die Rechte für Rummikub liegen bei dem israelischen Unternehmen Lemada Industries.



Metallbox Fortuna



Spielkomponenten Fortuna



Metallbox Compact

Titel: Stratego Fortress

Autor: Max van der Werff

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 45 Minuten

Alter: Ab 8 Jahren

Preis: 29,99 €

Beschreibung: Eine dunkle Festung, verwinkelte Gänge, gefährliche Fallgruben, giftige Tränke, mächtige Zauberer und tapfere Gegner – erwartet Sie beim neuesten Spielabenteuer von JUMBO: "Stratego Fortress", basierend auf dem seit Jahrzehnten erfolgreichen Taktik-Spiel "Stratego Original" entführt Sie in die dunkle Welt des Mittelalters. Auf der Jagd nach der gegnerischen Fahne stehen sich die Spieler nicht mehr wie im Original auf dem Schlachtfeld gegenüber, sie wagen sich vielmehr in die „Höhle des Löwen“ – die gegnerische Festung (Fortress). Es gilt, die in der drei Etagen hohen Burg verborgene Fahne zu finden. Jeder „Burgherr“ schützt sein Banner jedoch durch ein raffiniertes Labyrinth. Versteckte Falltüren und tückische Giftbecher machen die Suche zusätzlich zu einem gefährlichen Abenteuer.

Besondere Spannung verspricht dabei die Riege der neuen Spielfiguren: Zauberer, Zwerg, Prinzessin, Ritter und König machen es den Eroberern so schwer wie möglich. Zudem ist die Burg des Gegners für die Spieler nicht einsehbar, sie bewegen ihre Figuren nach dem „Schiffe versenken“-Prinzip durch die Labyrinth.

Der Einstieg in „Stratego Fortress“ ist denkbar einfach. Nur knappe fünf Seiten stark ist die Spielanleitung, ein Einführungsspiel mit vereinfachten Regeln und wenigen Spielfiguren erleichtert den Einstieg zusätzlich. Stratego-Profis wählen die aufwändigere Spiel-Variante und können später auch eigene Fallen kreieren. Wer es noch spannender mag, kann sogar mehrere „Fortress“-Ausgaben kombinieren und Burgen zu großen Festungsanlagen mit noch größeren Labyrinthen verbinden. Dem strategischen Spielespaß sind keine Grenzen gesetzt.

„Stratego“ zählt zu erfolgreichsten Strategie-Spielen weltweit. Gerade erst wurde die neue Variante „Stratego

Fortress“ mit dem österreichischen Spielepreis in der Kategorie „Spiele Hits für Zwei“ ausgezeichnet. Die Wiener Spiele Akademie vergibt den Preis jährlich als Auszeichnung für besonders empfehlenswerte, familienfreundliche, gewaltfreie und kommunikationsfördernde Spiele. Insgesamt hatte die Spielkommission rund 1.000 in Österreich verfügbare Spiele-Neuheiten unterschiedlichsten Zuschnitts getestet, 13 Auszeichnungen wurden schließlich in den unterschiedlichen Kategorien vergeben.



Cover



Spielkomponenten

JVA Moers-Kapellen:

Standort in Essen: GA-14
Titel: Ohne Bewährung
 Autor: Katharina Willecke
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 60-90 Minuten
 Alter: Ab 14 Jahren
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: "Ohne Bewährung" ist das (wahrscheinlich) erste Vollzugsspiel der Welt. Die Staatsanwaltschaft hat Ihnen eine Ladung zum Strafantritt zugestellt. Sie betreten nun die Pforte des Gefängnisses und müssen Ihre Strafe verbüßen. Es ist Ihr größter Wunsch, so schnell wie möglich entlassen zu werden. Bis dahin aber müssen Sie, auch im Kreis Ihrer Mitinhaftierten, erst einmal den Alltag im Vollzug meistern und Ihre Vollzugsziele

erreichen. Das kann ganz schön anstrengend sein, denn es werden seitens der Bediensteten hohe Anforderungen an Sie gestellt. Gewonnen hat, wer alle seine Vollzugsziele erreicht, möglichst „Siggi“ entkommt, den nötigen Münzwert für die Entlassung erspielt und vor den anderen Inhaftierten den Entlassungsbereich erreicht hat. Ist Ihre Neugierde geweckt? Die Spielregeln sind leicht zu verstehen und erschließen sich deshalb auch „Einsteigern“ im Nu.

Übrigens ... jedes Spiel ist von den Gefangenen der JVA Moers-Kapellen handgefertigt und daher ein Unikat. Mit dem Kauf des Spiels unterstützen Sie die Arbeitstherapie der JVA Moers-Kapellen, denn von dem Verkaufserlös wird neues Arbeitsmaterial beschafft.



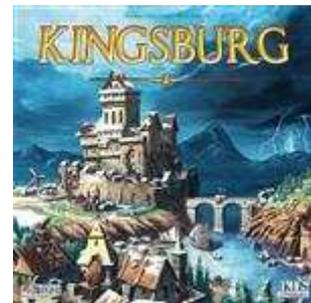
Spielkomponenten

Verlage mit K

KDS Distribuzione:

Standort in Essen: 5-03, 9-110
Titel: Kingsburg
 Autor: Andrea Chiarvesio & Luca Iennaco
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 60-120 Minuten
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: In Kingsburg sind die Spieler Adelige die vom König gesandt wurden um das Grenzland zu verwalten. Das Spiel geht über 5 "Jahre", wobei in jedem "Jahr" drei Jahreszeiten genutzt werden können um Rohstoffe einzusammeln, Strukturen zu bilden, Truppen auszubilden, etc.. In der vierten Jahreszeit müssen alle Spieler kämpfen und in die Nachbarmeen eindringen (dabei bekommt jeder Spieler einen Gegner mit derselben Stärke). Die Rohstoffe die man benötigt werden eingesammelt indem man den Berater des königlichen Hofrats beeinflusst. Der Spieler mit der niedrigsten Einflusswürfelsumme ist

der erste der entscheiden kann wie er seinen Einfluss nutzt. Dies führt dazu, dass auch ein schlechter Würfler noch taktisch spielen kann, da er als erstes entscheiden darf. Jeder Berater wird anders belohnen, ob nun mit Rohstoffen, Soldaten, Siegespunkten oder anderen Vorteilen liegt am Zeitpunkt. Am Ende der fünf "Jahre" hat der Spieler gewonnen, der das beste aus seinem Gebiet gemacht und dem König durch seinen Beraterstab am besten gedient hat. Dabei gibt es verschiedene Strategien um zu gewinnen: Wollt ihr eine große Armee, die Wirtschaft ankurbeln und prächtige Gebäude bauen oder wollt ihr eine große Kathedrale bauen um den König zufrieden stellen?



Cover



Spielbrett Prototyp

Kosmos:

Standort in Essen: 12-17, 12-20, 4-135
Titel: Anno 1701 - Das Brettspiel
 Autor: Klaus Teuber
 Spieleranzahl: 3-4 Spieler
 Spielzeit: 100-120 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 31,99 €
 Beschreibung: „ANNO 1701“, der dritte Teil des erfolgreichsten und bis dato aufwändigsten PC-Strategiespiels aus dem deutschsprachigen Raum, erscheint nun auch als klassisches Brettspiel im KOSMOS-Verlag. Autor des neuen Anno-1701-Brettspiels ist Klaus Teuber, der als Wunschkandidat des Lizenzgebers „Sunflowers“ schon den PC-Spiel-Bestseller „Anno 1503“ in ein erfolgreiches Brettspiel umsetzte und im Frühjahr 2007 bereits ein Zwei-Personen-Kartenspiel zum Thema „Anno 1701“ veröffentlichte. Dass „Anno 1701“ als Entwicklungsspiel in

einem engen Verwandtschaftsverhältnis zu Klaus Teubers „Die Siedler von Catan“ steht, macht der KOSMOS-Verlag auf dem Cover durch ein Catan-Logo deutlich. Hierdurch wird das unmissverständliche Signal gesetzt, dass das Brettspiel „Anno 1701“ vitale Elemente enthält, die von Kennern der klassischen Spielwelt leicht als „typisch Catan“ zu identifizieren sind.

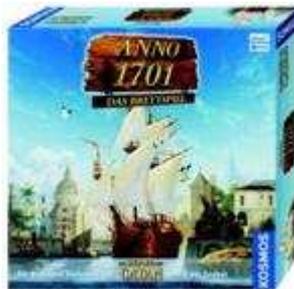
Auch als Brettspiel ist das Meisterwerk des strategischen PC-Aufbauspiel-Genres im 16. und 17. Jahrhundert, dem Zeitalter der Seefahrer und Entdeckungen, angesiedelt. Jeder der drei bis vier Spieler erhält ein Siedlungstableau, sozusagen seinen ganz persönlichen Spielplan, auf dem sich Rohstoff-Felder mit Zahlen befinden (wie man das von Klaus Teubers „Siedler von Catan“ her kennt), aber auch leere Felder, die man nach und nach mit Gebäuden besetzen kann. Manche dieser Gebäude dienen der Zufriedenheit der Siedlungsbewohner, andere stärken die Wehrhaftigkeit, wieder andere sorgen dafür, dass die eigenen Schiffe schneller und weiter über das Meer segeln können.

In die Tischmitte wird ein großer Spielplan gelegt. Dieser zeigt ein weites Meer mit ausgestanzten Bereichen, in denen jeweils zwischen drei und sechs sechseckige Inselkärtchen verdeckt ausliegen. Am rechten Rand des Meeres warten die Schiffe der Spieler darauf, in See stechen zu dürfen um herauszufinden, was einen auf den Inseln erwartet. Wertvolle Rohstoffe? Von der Natur begünstigte Häfen, die als kanonenbewehrte Festungen genutzt werden können? Besonders erfolgversprechende Handelsstützpunkte? Bald wird man es wissen.

Die Spieler haben von ihrer Königin den Auftrag erhalten, eine ferne Inselwelt zu besiedeln und deren Reichtum zum Fortschritt der eigenen Zivilisation zu nutzen. Eine Insel hat jeder Spieler schon besiedelt. Allerdings sind die Anfänge der Siedlungskultur noch recht bescheiden. Ein kleines dörfliches Zentrum und ein paar einfache, aber rechtschaffene Siedler, mehr gibt es noch nicht. Doch die Landschaften jeder Insel bieten den Siedlern genügend Rohstoffe, um mit der Zeit wichtige Gebäude zu errichten, vor allem aber auch, um Schiffe zu bauen, mit denen die Inselwelt weiter erkundet werden kann. Auf geeigneten Inseln werden neue Kolonien gegründet. Nur in diesen neuen Kolonien findet man so begehrte Waren wie Tabak und Rum. Und gerade diese Genussmittel tragen erheblich dazu bei, dass sich mit der Zeit auch Bürger, wohlhabende Kaufleute oder gar Aristokraten in der Heimat eines Spielers ansiedeln. Dies wiederum lässt einen in der Gunst der Königin steigen.

Gunstpunkte, d.h. Siegpunkte, verdient sich aber auch, wer die größte Seemacht oder die größte Handelsmacht erringt, wer sich, durch den Bau entsprechender Gebäude, am meisten um die Zufriedenheit der Bürger verdient gemacht hat oder der Königin hier und da eine größere Menge Gold zukommen lässt.

Wer als erster fünf königliche Gunstpunkte errungen hat, der hat gewonnen. – Nur fünf Punkte?!!! – Das klingt wenig, und doch kostet es eine gehörige Portion Spielwitz, so weit zu kommen. Wer bei „Anno 1701“ den schnellen Erfolg sucht, der wird damit meist nicht weit kommen. Besser man baut sein eigenes kleines Reich samt Kolonien erst mal geduldig und strategisch klug auf, um dann in der zweiten Hälfte des Spiels mehr und mehr in der Gunst der Königin zu steigen.



Cover

Titel: Der goldene Kompass
 Autor: Inka Brand, Markus Brand
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 31,99 €
 Beschreibung: Aufbruch in den hohen Norden. Die Spieler führen das 12-jährige Mädchen Lyra auf ihrer abenteuerlichen Reise von Oxford zum nördlichen Ende ihrer Welt, wo sich ein Tor in eine andere Welt öffnet. Ihr zur Seite steht ihr Dæmon Pantalaimon, der immer wieder andere Tiergestalten annimmt. Unterwegs muss sich Lyra vor der ebenso schönen wie berechnenden Mrs. Coulter in Acht nehmen. Unterstützt wird sie von dem Volk der Gypter, dem Panzerbären lorek Byrnison, einer freundlichen Hexe und einem texanischen Aeronauten. Doch die Zeit eilt. Erreicht Lyra das Tor zu den Sternen zu spät, wird der Durchgang in die andere Welt für immer versperrt. Erschwert wird die Aufgabe dadurch, dass nicht alle Spieler Lyra zu ihrem Ziel verhelfen wollen. Als Agenten der berüchtigten Oblationsbehörde versuchen sie alles, dass die Mission scheitert.



Spielschachtel



Spielbrett

Titel: Die drei ??? - Das Geheimnis der Geisterinsel - Spiel zum Film

Autor: Inka und Markus Brand
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 30-40 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Fans der kultigen „Drei ???“ waren bislang von der Filmindustrie nicht verwöhnt worden. Dies soll sich jetzt mit Florian Baxmeyers großem Kinofilm „Die drei ??? und das Geheimnis der Geisterinsel“ ändern. Filmstart ist der 08.11.2007 und der auch für seine Drei-Fragezeichen-Buchreihe bekannte Stuttgarter KOSMOS-Verlag bringt rechtzeitig zur Film-Premiere in Deutschland das Spiel zum Film „Das Geheimnis der Geisterinsel“. – Autoren der spannenden Spielgeschichte sind Inka und Markus Brand, die jüngst mit der „Verspielung“ des Millionen-Buchbestsellers „Der Goldene Kompass“ auf sich aufmerksam gemacht haben.

Der unheimliche Geist Tokolosh treibt sein Unwesen in einer finsternen Höhle auf der Geisterinsel. Die drei ???-Detektive Justus, Peter und Bob fahren mit Bill auf einem Boot zur Geisterinsel. Ihr Ziel ist es, die verschwundene Krone der Prinzessin Lufefe zu finden. Doch ein unbekannter Schurke stiehlt den drei Detektiven die Krone vor der Nase weg und flüchtet mit Chris als Geisel. Die drei ??? nehmen die Verfolgung auf, um die Identität des Übeltäters zu enthüllen und Chris samt Krone zu retten. – Dies ist der Hintergrund, vor dem das Spiel zum Film seinen spannenden Verlauf nimmt.

Auf dem Festland-Spielplan versuchen die Spieler, Hinweise auf die Identität des

Täters zu finden. Sie durchstreifen das Gästehaus, das Armenviertel, das Weingut und andere Orte, sammeln dort Hinweise, und nach und nach wachsen gewisse Verdachtsmomente. Entscheidende Hinweise bringen vor allem auch wiederholte Ausflüge auf die Geisterinsel, bzw. den besonderen, mit einer bedrohlich tiefen und dunklen Höhle versehenen Geisterinsel-Spielplan. Durch das gähnende Loch der Höhle muss der tapferere Spieler mit bloßer Hand ins Dunkle greifen und Hinweise (d.h. Hinweisplättchen) herausholen. Neun verschiedene Hinweise gilt es zu sammeln, dann ist der Täter entlarvt – doch das Spiel ist damit noch nicht zu Ende. Der Täter flieht und nur wenn nun noch ganz schnell der Geheimcode geknackt wird, kann es gelingen, ihn einzuholen und das Spiel zu gewinnen.

Titel: Die Wilden Fußballkerle - bolzplatz

Autor: Raphael Renter
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 20-30 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 17,99 €

Beschreibung: Über zwei Millionen verkaufte Bücher, hauptsächlich an Jungen über acht Jahren, das muss schon etwas Besonderes sein. „Die wilden Fußballkerle“ gilt als die zur Zeit erfolgreichste Kinderbuchreihe in Deutschland. Auch als Helden von Gesellschaftsspielen treffen die Wilden Fußballkerle regelmäßig ins Schwarze. Bislang brachte der Stuttgarter KOSMOS-Verlag sechs kleine, absolut togefährliche Mitbringspiele mit den wilden Fußballkern auf den Markt. Der Erfolg überstieg die kühnsten Erwartungen. Gleiches gilt für das im Herbst 2005 erschienene große „Dampfhammerharte Fußballspiel“, dem 2006 „Das Rennen“ der Wilden Kerle folgte. Das neueste große Spiel der Wilden Fußballkerle, „BOLZPLATZ“, erscheint nun im Herbst 2007 – und entwickelt hat es ein pffiffiger Junge von gerade mal neun Jahren.

Ein pffiffiger neun Jahre alter Junge aus München ist der Autor des neuen Spiels mit den Wilden Fußballkern. An sich schon erstaunlich genug, aber der Superjungautor hat es auch noch geschafft, ein Spiel zu erfinden, von dessen origineller und innovativer Spielanlage sich manch alter Spielehase eine Scheibe abschneiden könnte. „Bolzplatz“, wie das neue Spiel heißt, ist ein spannender Würfelsprint in Echtzeit.

Der Bolzplatz-Spielplan zeigt einen Parcours mit fünfundsechzig Lauffeldern. Auf siebzehn davon liegen Holzfässer. Sprint-Training ist für die Fußballkerle angesagt. Jeder Spieler verfügt über ein Team von drei Spielfiguren. Wer am Zug ist, wartet, bis ein Mitspieler die Zeituhr

aufgezogen hat. Sobald die Uhr anfängt zu ticken, würfelt der Zugspieler was das Zeug hält. Würfeln, eigene Figur um die entsprechende Würfelzahl vorziehen, würfeln, weiterziehen, würfeln... Liegt da etwa ein Fass im Weg? Nein, es sind sogar zwei Fässer hintereinander! Darüber muss man mit einer entsprechenden Würfelzahl hinwegspringen können. Geht nicht? Schnell weiterwürfeln! Geht noch immer nicht? Hat man vielleicht schon eine zweite oder gar alle drei eigenen Spielfiguren im Rennen, dann darf man auch mit einer von diesen ziehen. Nur schnell muss es gehen, denn unerbittlich läuft die Uhr. Sobald das Ding anfängt zu rasseln, ist der Zug beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Es gewinnt, wer zuerst mit all seinen drei Figuren ins Ziel gesprintet ist.



Spielkomponenten



Autor mit Spiel

Titel: Die Siedler von Catan - Die Kolonien

Autor: Klaus Teuber
 Spieleranzahl: 3-4 Spieler
 Spielzeit: 50-70 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 14,99 €

Beschreibung: Zum 10-jährigen Jubiläum der catanischen „Seefahrer-Erweiterung“ bringt der KOSMOS-Verlag jetzt das spannende Szenario „Die Kolonien“ heraus. Langjährige Catan-Fans werden sich erinnern, dass dereinst in „Die Siedler von Catan – Das Buch zum Spielen“ bereits ein Szenario „Die Kolonien“ enthalten war. Bei dem jetzt veröffentlichten Jubiläumsszenario

handelt es sich um eine überarbeitete Fassung mit zusätzlichem Spielmaterial.

Wie es sich für ein Jubiläums-Szenario gehört, geizte KOSMOS zum zehnten Geburtstag der „Siedler-von-Catan“-Seefahrer-Erweiterung bei „Die Kolonien“ nicht mit Spielmaterial. Neue Rahmenteile, Übersichtskarten, zusätzliche Wasser-, Vulkan-, Goldfluss- und Dschungelfelder und 92 Kolonieplättchen gehören ebenso zum Jubiläumspaket wie vier Kriegsflotten, 20 Stützpunkte und ein schwarzer Pirat.

Gegenüber den Regeln der klassischen Seefahrer-Erweiterung gibt es bei der Jubiläums-Seefahrt in „Die Kolonien“ einige wesentliche Änderungen, die im folgenden noch genauer erläutert werden.

Der Spielplan zeigt auf der linken Seite die Insel Catan mit ihren typischen Rohstofffeldern. Die Küsten im Westen, Süden und Norden der Insel sind gesäumt von handelsfreudigen Häfen. Nach Osten hin geht das Land der Insel über in ein breites ozeanisches Band. Wer diesen Ozean überbrückt, stößt auf zwei große voneinander durch Wasser getrennte Gebiete, deren Natur vorerst noch im Dunkeln liegt; das heißt, die jeweils neun Hexfelder dieser Gebiete fordern mit großen aufgedruckten Fragezeichen den Entdeckergeist der Kolonisten heraus.

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe fünf Siedlungen, vier Städte, fünfzehn Straßen, eine Kriegsflotte, fünf Flottenstützpunkte und drei Schiffe. Nur drei Schiffe!? – Dieser scheinbare Schiffsmangel führt uns bereits zur ersten großen Regeländerung. Anders als bei der normalen Seefahrer-Erweiterung werden in den „Kolonien“ die Schiffe nicht hintereinander in eine Reihe gesetzt, sondern bewegen sich von Kreuzungspunkt zu Kreuzungspunkt der Spielplan-Sechseckfelder.

Schiffe können in diesem Szenario Kolonien entdecken, Stützpunkte errichten und Kolonialwaren (Kolonieplättchen mit Gold, Erz, Edelsteinen und weiteren wertvollen Entdeckungen) zurück auf die catanische Heimatinsel transportieren.

Nach dem catan-typischen Auswürfeln der Rohstoffträge mit zwei Würfeln darf ein Spieler jederzeit in seinem Zug eigene Schiffe bewegen. Die Zugweite aller Schiffe wird durch die höhere der beiden vorher für die Erträge gewürfelten Zahlen bestimmt. Beim Bauen und Handeln mit Rohstoffen gelten die üblichen Spielregeln.

Sobald ein Schiff auf einen Kreuzungspunkt segelt, der an ein Fragezeichen-Feld angrenzt, wird vom verdeckten Stapel ein Sechseckfeld gezogen und aufgedeckt auf das

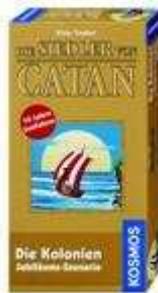
Fragezeichenfeld gelegt. Handelt es sich bei dem aufgedeckten Feld um „Wasser“, kann der Spieler, sofern noch Bewegungspunkte übrig sind, weiterfahren. Handelt es sich um ein Landfeld, nimmt der Spieler sein Schiff zurück in den Vorrat und errichtet in der Mitte des neu entdeckten Landfeldes einen Stützpunkt. Stützpunkte erlauben die Gründung von Siedlungen an der Küste des entsprechenden Gebietes. Ab sofort kann diese Siedlung, wenn in bewährter Siedler-Manier die Zahl des besiedelten Landfeldes gewürfelt wird, Kolonieplättchen abwerfen. Für eine Siedlung, die an zwei Landfelder grenzt, benötigt man auf jedem dieser beiden Landfelder einen Stützpunkt. Von Siedlungen aus kann auf dem Festland nun auch mit dem Bau von Straßen weiteres Land erschlossen werden. Stößt eine Strasse bis zu einem unentdeckten Feld vor, wird dieses aufgedeckt. Anders als bei der Entdeckung durch Schiffe muss bzw. kann nun aber nicht ein weiterer Stützpunkt errichtet werden; vielmehr können an diesen Straßen, unter Beachtung der auf Catan üblichen Abstandsregeln, weitere Siedlungen errichtet werden. Siedlungen in den Kolonien können nie zu Städten ausgebaut werden. Manche der neu entdeckten Landfelder tragen übrigens aufgedruckte Zahlen, bei anderen fehlt diese Zahl. In solch einem Fall wird von einem Stapel mit verdeckten Zahlenchips einer gezogen und auf das entsprechende Feld gelegt.

Wird die Zahl eines Koloniefeldes gewürfelt, produzieren Siedlungen, die an solch ein Feld grenzen, entweder Erz, Gold, Edelsteine, oder – im Falle eines Vulkanfeldes – ein Kolonieplättchen nach Wahl (Siedlungen an den starken Vulkanfeldern sind aber auch besonders gefährdet, weil Vulkane die unangenehme Eigenschaft besitzen, ab und an einmal auszubrechen). Auf Dschungelfeldern machen die Spieler Entdeckungen; auch diese werden den Spielern in Form von Kolonieplättchen zuteil. Alle Kolonieplättchen sind zunächst einmal völlig wertlos und werden in den Siedlungen eingelagert. Bis zu drei solcher Plättchen kann eine Siedlung aufnehmen. Spätestens dann sollten sie mit dem Schiff (das maximal drei Plättchen transportieren kann) abgeholt und in die Heimat gebracht werden. Erst dort entfalten Kolonieplättchen ihren Wert. Erzplättchen werden in eine Rohstoffkarte Erz, Goldplättchen in einen beliebigen Rohstoff, Edelsteinplättchen paarweise in eine Entwicklungskarte umgewandelt. Von den Entdeckungsplättchen müssen jeweils drei Stück gesammelt werden, dann ergeben sie in einen Siegpunkt.

Empfindlich gestört wird das friedliche

Siedlungs- und Kolonisierungsleben durch einen Schwarzen Piraten, der das Meer zwischen den Kolonien und der Heimatinsel unsicher macht. Auf Trab kommt er immer dann, wenn ein Spieler eine Sieben würfelt. Stellt der Spieler das Piratenschiff nun in unmittelbare Nachbarschaft zu einer Siedlung oder zum Schiff eines anderen Spielers, so darf er von diesem Schiff oder dieser Siedlung ein Kolonialplättchen stehlen. Damit nicht genug, blockiert der Pirat auch den Ort, auf dem er steht. Keine anderen Schiffe dürfen dort anhalten oder über den Piraten hinweg gezogen werden. Schutz gegen den Piraten bietet eine eigene Kriegsflotte. Diese wird auf ein Meerfeld gestellt und schützt die Wegekreuzungen an den sechs Eckpunkten des Feldes. Überdies kann der Pirat auch durch Ausspielen eines Ritters vertrieben bzw. versetzt werden.

Es gewinnt, wer als erster über 11 Siegpunkte (bei vier Spielern) bzw. über 12 Siegpunkte (bei drei Spielern) verfügt. Siegpunkte erhält man wieder ganz im klassischen Catan-Stil über Siedlungen, Städte, Sondersiegpunkte, die aus Entdeckungsplättchen generiert werden, und die größte Rittermacht. Nur die längste Handelsstraße bringt in den „Kolonien“, anders als sonst auf Catan üblich, keine Siegpunkte.



Cover

Titel: Einfach Genial - Junior

Autor: Dr. Reiner Knizia
 Spieleranzahl: 1-4 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: 19,99 €
 Beschreibung: Zu einem der erfolgreichsten Familienspiele der letzten Jahre entwickelte sich Dr. Reiner Knizias Legespiel „Einfach Genial“. Nominiert zum „Spiel des Jahres 2004“ und Hauptpreisträger bei „Spiel der Spiele 2004“ wurde „Einfach Genial“ binnen kurzer Zeit über 200.000 mal verkauft. Jetzt erhält das beliebte Familienspiel mit „Einfach Genial Junior“ putzmunteren Nachwuchs. Die geniale Junior-

Version ist für Kinder bereits ab dem sechsten Lebensjahr spielbar.

In der kindgerechten Version seines mit dem Preis „Spiel der Spiele 2004“ ausgezeichneten Dauerbrenners „Einfach Genial“ verzichtete der Autor Dr. Reiner Knizia auf die bekannte und für Erwachsene gedachte abstrakte Spielegrafik und spendierte „Einfach Genial Junior“ eine thematische Einkleidung mit niedlichen Pinguinen, für die die Kinder auf „Eisschollen“ leckere Futterstücke einsammeln müssen.

Zum Spiel gehören ein Spielplan mit zehn mal zehn Quadratfeldern; sechzig rechteckige Eisschollen-Legeplättchen, die – ähnlich wie bei einem aus zwei Quadraten bestehenden Dominostein - je zwei Futterstücke zeigen; vier einzelne Futter-Plättchen; sechzehn Pinguine, in deren „Bauch“ jeweils vier verschiedene Futterstücke Platz finden; einhundertsechzig Futterstücke sowie die Figur des zerstreuten Professors Eisstein.

Wer am Zug ist, muss ein verdeckt aus dem Beutel gezogenes Futterplättchen so anlegen, dass seine beiden Abbildungen an möglichst viele gleichartige Futterstücke von bereits ausliegenden Plättchen angrenzen. Für jede Übereinstimmung erhält man ein entsprechendes Futterstückchen aus dem Vorrat. Sobald ein Spieler vier verschiedene Plättchen gesammelt hat, kann er damit einen Pinguin füttern. Wer am Schluss die meisten Pinguine satt und glücklich gemacht hat, gewinnt bei „Einfach Genial Junior“.



Cover

Titel: Im Reich der Jadegöttin

Autor: Klaus Teuber
 Spieleranzahl: Unbekannt
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Zu einem für Spiele eher ungewöhnlichen Zeitpunkt erscheint in diesen Tagen "Entdecker - Im Reich der Jadegöttin". Das neue Spiel von Klaus Teuber steht dabei in der Tradition der beliebten Spiele "Entdecker" und "Die neuen Entdecker", die beide nicht mehr erhältlich sind. "Entdecker - Im Reich der

Jadegöttin" verlagert dabei nicht einfach nur den Schauplatz der Handlung von der hohen See in den tiefen Dschungel, sondern konzentriert sich vollkommen auf das wesentliche Element der Entdecker-Spiele: Das Entdecken. Ungewöhnlich ist aber nicht nur der Zeitpunkt, ungewöhnlich ist auch die Veröffentlichungsart. Denn im Gegensatz zu anderen Spielen handelt es sich bei "Entdecker - Im Reich der Jadegöttin" um ein Exklusivprodukt für die Spielwarenfachverbände. Somit wird "Entdecker - Im Reich der Jadegöttin" in allen Vedes-, Spielzeug-Ring-, idee + spiel- und SPIEL & SPASS -Geschäften erhältlich sein, nicht aber in Kaufhäusern, Supermärkten und ähnlichen Konsummärkten. "Entdecker - Im Reich der Jadegöttin" ist aber auch der Auftakt zu einer kleinen Reihe von Entdecker-Spielen. Im nächsten Jahr werden "Entdecker - Im Reich der Wüstensöhne" und "Entdecker - Im Reich der Dämonen" folgen. Zu Beginn des Spiels wird ein quadratisches Kreuz, bestehend aus einem Zentralfeld und vier „Armen“, ausgelegt. Jeder Arm ist unterteilt in fünf quadratische Felder, die Teile eines Urwalds und Teile „vergessener Städte“ im Reich der Jadegöttin zeigen. Mit ihren Jeeps dringen die Spieler immer tiefer in den Urwald vor, und zwar indem sie, auf einem Feld eines Arms oder einem bereits entdeckten Kärtchen stehend, ein neues passendes Kärtchen anlegen. Immer wenn ein Spieler ein Kärtchen anlegt, darf er dort - muss aber nicht - einen oder mehrere eigene Archäologen absetzen. Entdecker - Im Reich der Jadegöttin - Produktfoto Sobald ein Kärtchen gelegt wird, mit dem ein Bezirk der vergessenen Stadt abgeschlossen wird (das ist dann der Fall, wenn zusammenhängende Teile der vergessenen Stadt rundum mit Dschungel oder dem durch das Kreuz festgelegten Spielfeldrand umgeben ist) kommt es zur Ausgrabung bzw. zur Verteilung der in diesem Bezirk abgebildeten Artefakte und Goldstücke. Der Spieler, der im abgeschlossenen Bezirk die meisten Archäologen hinterlassen hat, erhält den Löwenanteil der Artefakte. Der am zweitstärksten vertretene immerhin noch die Hälfte usw. - Nicht geteilt werden muss das gefundene Gold. Hier erhält jeder, der mindestens einen Archäologen im Bezirk besitzt, so viele Goldstücke wie insgesamt im Bezirk abgebildet sind. Daher gilt es, möglichst bei allen Ausgrabungen mit mindestens einem Archäologen dabei zu sein. Wer alleine vor sich „hin entdeckt“, wird kaum eine Chance auf den Sieg haben. Gerade Gold ist wichtig, um sich im Kampf um die wertvollen Artefakte durchzusetzen: Es erlaubt Extrazüge, den Einsatz von mehreren Archäologen auf einem Feld oder den Tausch von Artefakten. Am Ende zählen alle gewonnenen Artefakte einen Punkt; gelingt es aber, aus den verschiedenen Artefakten

komplette, jeweils aus vier Teilen bestehende Statuen der Jadegöttin zusammen zu setzen, dann winken viele, für den Sieg entscheidende Bonuspunkte.

Wenn Sie sich genauer über den Spielablauf informieren möchten, besuchen Sie Prof.Easy. Wie zuvor bereits für einige seiner anderen Spiele hat Klaus Teuber auch für „Entdecker - Im Reich der Jadegöttin“ eine interaktive Einführung verfasst. [Hier](#) gehts zu Prof.Easy.



Cover



Spielfeld



Kartenhalter

Titel: Money Lisa - Die Kunst, mit Kunst reich zu werden

Autor: Peter Neugebauer
 Spieleranzahl: 3-4 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 24,99 €
 Beschreibung: Um Bieten, Bluffen, Sammeln und die Anwendung nicht immer ganz sauberer Kunst-Griffe geht es in diesem prächtig bebilderten Kunstmarkt-Spiel. Die Karten zeigen berühmte Bilder aus unterschiedlichen Epochen – von da Vincis „Mona Lisa“ bis hin zu Andy Warhols Suppendosen

mit „Campbell's tomato soup“. Auf jeder Kartenrückseite finden die Spieler interessante Infos über die Bilder und Künstler, amüsante Anekdoten und auch Angaben darüber, wie viel welches Bild im richtigen Kunstleben schon mal auf einer Auktion erzielt hat. Eines der Tahiti-Bilder von Gauguin wurde 2006 für mehr als 40 Millionen Dollar ersteigert. Wem es gelingt, auf Auktionen möglichst viele Gemälde mit gleichen Themen oder aus der gleichen Epoche zu ersteigern, erhöht den Wert seiner Sammlung ganz gewaltig und erhält entsprechend viele Punkte.

Da es bei „Money Lisa“ um viel Geld geht, kann es nicht ausbleiben, dass immer wieder einmal einige unsaubere Tricks angewendet werden. Mit falschen Expertisen lässt man die Konkurrenten auf wertlosen Gemälden sitzen; ein anderes Mal nötigt man den Gegner zu einem Gemäldetausch, der sich für diesen in aller Regel als schlechtes Geschäft entpuppt.

Geboten wird für die Kunstschatze je nach Auktionshaus entweder „offen“ oder „verdeckt“. Im ersten Falle bieten die Spieler offen reihum, im anderen Fall gibt jeder ein geheimes Gebot ab.

Punkte können die Spieler sowohl mit kleineren Zwischenausstellungen als auch mit großen Rundenwertungen erzielen. Gewonnen hat natürlich dann derjenige, der die meisten Punkte insgesamt sammeln konnte.



Cover



Spielkomponenten

Titel: Pentago - The mind twisting game

Autor: Michael Flodén
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 20,99 €

Beschreibung Ein Spiel, das aus nichts anderem als einer Spielfläche mit Mulden und Kugeln (als Spielfiguren) besteht, erinnert Kenner der internationalen Spielkultur unweigerlich an traditionsreiche Klassiker gepflegter Strategiekunst. „Pentago“, erfunden im Jahr 2003 von Michael Flodén in Schweden, ist solch ein Mulden-und-Kugeln-Spiel, und es bringt alle Anlagen mit, ebenfalls ein Klassiker seines Genres zu werden. Der Anfang dazu wurde vor zwei Jahren gemacht, als „Pentago“ in Schweden zum „Spiel des Jahres 2005“ gewählt wurde. Ein Jahr darauf folgte die Auszeichnung „Mensa Select 2006“. Wenig später entschloss sich der KOSMOS-Verlag, „Pentago“ auch in Deutschland einem breiten Publikum zugänglich zu machen. Als Premierentermin wurde die „Spiel 2007“ in Essen gewählt.

Aufbau und Regeln von „Pentago“ sind, wie bei vielen Strategieklassikern, überaus einfach. Das vollplastische Spielbrett besteht aus vier Quadranten mit je drei Reihen von jeweils drei Mulden. In Summe ergibt das eine Karree von sechs mal sechs bzw. sechsunddreißig Mulden. Jeder Quadrant ist einzeln um seine Mittelachse drehbar. Ein raffinierter Mechanismus sorgt dafür, dass die Drehungen schnell, exakt und ohne lästiges Verrutschen der anderen Quadranten ausgeführt werden können.

Jeder der beiden Pentago-Spieler besitzt achtzehn Kugeln; der eine die schwarzen, der andere die weißen. Wer am Zug ist, setzt eine seiner Kugeln in eine der Mulden auf dem Spielbrett und muss anschließend einen beliebigen der vier Spielbrett-Quadranten um 90 Grad in eine Richtung seiner Wahl drehen. Danach ist der andere Spieler an der Reihe. Es gewinnt, wenn es gelingt, als erster fünf Spielkugeln der eigenen Farbe in eine Reihe zu bekommen. – So einfach und blitzschnell beherrschbar ist das für den spielbegeisterten Gelegenheitsspieler – und doch auch unendlich anspruchsvoll, wenn ausgefuchste Strategen bei „Pentago“ einander geraten.

Titel: Perry Rhodan: Die Kosmische Hanse

Autor: Heinrich Glumpler

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 45 Minuten

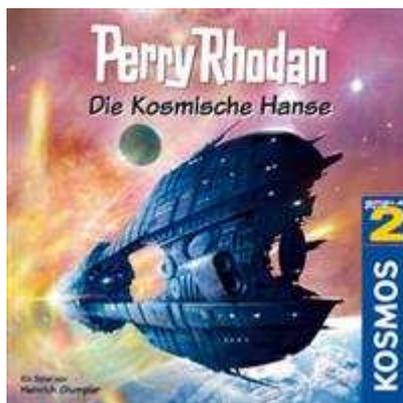
Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 15,99 €

Beschreibung: Reisen durch das Weltall, in einem Raumschiff fliegen, fremde Völker kennen lernen und Handel zwischen den Planeten treiben: Mit dem Zwei-Personen-Spiel "PERRY RHODAN - Die Kosmische Hanse" von Autor Heinrich Glumpler lässt sich ein händlerischer Wettstreit im Weltall erleben. Die Spieler verkörpern dabei

Händler, die verschiedene Waren zwischen den Planeten transportieren. Gelegentlich kann man auch Passagiere befördern, was zusätzliche Erträge bringt, die man in den Ausbau seines Raumschiffes stecken kann. Weitere Laderäume, einen Transmitter oder schnellere Antriebe können sich bezahlt machen, kosten allerdings erst einmal Geld. Die Entscheidungen bei diesem Spiel sind vielfältig ...

Das Artwork des Spiels stammt übrigens von Swen Papenbrock, einem Illustrator der Perry Rhodan Reihe.



Cover



Spielkomponenten

Titel: Pippi Langstrumpf - völlig losgelöst von der Erde

Autor: Kai Haferkamp

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 25 Minuten

Alter: Ab 5 Jahre

Preis: 29,99 €

Beschreibung: Die bekannteste Kinderbuchfigur der Schriftstellerin Astrid Lindgren, die in diesem Jahr (2007) einhundert Jahre alt geworden wäre, ist eine gewisse Pippilotta Viktualia Rullgardina Krusmynta Efraimsdotter Langstrumpf, auf Deutsch „Pippi Langstrumpf“. Vor rund 60 Jahren erschien das erste Pippi-Langstrumpf-Buch, und zwar in einer, auf Druck des damaligen Verlages, etwas „gezähmten“ Form. Erst jetzt, 2007, in Astrid Lindgrens Jubiläumsjahr, erscheint der wirkliche

Pippi-Urtext. Das Jubiläumsjahr der legendären schwedischen Kinderbuchautorin war auch für den Stuttgarter KOSMOS-Verlag Anlass, sich intensiv dem Thema „Pippi Langstrumpf“ zu widmen – und zwar in spielerischer Form. KOSMOS, spezialisiert auf die Umsetzung beliebter Buchthemen in die Sprache des Spiels, bringt im Herbst 07 ein großes, springlebendiges Pippi-Langstrumpf-Spiel sowie auch noch drei kleine Mitbringspiele heraus.

Wieder einmal ist es Kai Haferkamp, Autor so bekannter KOSMOS-Kinderspiele wie „Das kleine Gespenst“ und „Die kleine Hexe“ (beide nach Motiven der gleichnamigen Kinderbücher von Otfried Preußler) oder „Das Sams“ (nach der bekannten Kinderbuchfigur von Paul Maar), dem es gelungen ist, mit „Pippi Langstrumpf“ ein großes Kinderbuch-Thema in die Sprache des Spiels zu übersetzen.

Für das Spiel „Pippi Langstrumpf“ ließ sich Kai Haferkamp von Astrid Lindgrens populärster Kinderbuchfigur höchstpersönlich inspirieren. Die nämlich schlug ihren Freunden Annika und Tommy einmal vor, das Spiel „Nicht den Boden berühren“ zu spielen. „Das Einzige“, so erklärte Pippi, „was man zu tun hat, ist, in der ganzen Küche herumzuklettern, ohne ein einziges Mal seinen Fuß auf den Boden zu setzen.“

Dieses Spielmotiv griff Haferkamp auf. Er verlegte die „Villa Kunterbunt“ auf einen Spielplan, der zwölf verschiedene Möbelstücke aus der Villa Kunterbunt zeigt. Jedes Möbelstück ist von einem Kreis umgeben. Diese zwölf Kreise bilden die Kinder mit Hilfe von zwölf ringförmig ausgelegten Schnüren auf dem Fußboden nach. In jeden wird, entsprechend der Anordnung auf dem Spielplan, ein Kärtchen gelegt, das jeweils eines der Möbelstücke zeigt, also z.B. das Bett, den alten Koffer, die Schrankkommode, den Stuhl usw. – Herausragend in jeder Beziehung ist die Spielfigur des Herrn Nilsson, Pippis kleinem Affen. Der nämlich erscheint in Form einer wunderschönen kleinen Plüschfigur, die dem Spiel beiliegt.

Wer am Zug, stellt sich in jenen Kreis auf dem Fußboden, der den alten Herd zeigt. Dann zieht er zwei Karten, die ihm sagen, zu welchem „Möbelstück“ er von dort aus hüpfen muss und auf welche Art. Oft ist dabei „Herr Nilsson“ mit von der Partie. Sagt die Karte z.B., dass man ihn sich auf die Schulter setzen muss, dann darf Herr Nilsson von dort beim Springen natürlich nicht herunter fallen. Für jeden gelungenen Sprung gibt es ein Goldstück. Man kann auch in einem Zug mehrere Sprünge wagen, aber wenn auch nur einer

misslingt, ist alles Gold futsch. – Es gewinnt, wer zuerst sieben Goldstücke gesammelt hat.



Cover

Titel: Schotts Sammelsurium

Autor: KOSMOS-Spieleredaktion
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 20,99 €

Beschreibung: Ben Schott, 1974 in London geboren, ist gelernter Bibliothekar, studierte Politikwissenschaften und machte sich als Fotograf prominenter Persönlichkeiten einen Namen. Richtig berühmt wurde Ben Schott aber, als er zu Beginn des 21. Jahrhunderts sein Buch „Schotts Sammelsurium“ veröffentlichte, und zwar zunächst nur im Eigenverlag, als witziges Geschenk für Freunde. Diese Sammlung von wichtigen und unwichtigen, oft genug einfach nur sehr skurrilen Fakten aus allen Lebensbereichen, verkaufte sich weltweit über zwei Millionen mal. Die geeigneten Leser werden von Ben Schott weder über die Namen von Santa Claus' Rentieren noch über die Zusatzartikel der amerikanischen Verfassung im Unklaren gelassen. Statistiken über die Häufigkeit des Partnerwechsels bei Männern und Frauen bereitete Schott ebenso auf wie eine Liste von klassischen Musikstücken, die in TV-Werbespots verwendet wurden. Die „Sunday Times“ nannte „Schotts Sammelsurium“ „ein soziales Barometer von echtem historischen Wert“.

KOSMOS, führend in der Übersetzung von Büchern in die Sprache des Gesellschaftsspiels, veröffentlicht mit „Schotts Sammelsurium“ ein durch und durch kurioes und keineswegs bierernstes Quizspiel, das sich aus den Bestsellern von Ben Schott speist. Jede der 360 Fragen wurde vom Verlag durch kurze, spannende Hintergrundinformationen ergänzt.

Zu „Schotts Sammelsurium“ gehören ein Spielplan, sechs Spielfiguren, je drei Tippkärtchen pro Spieler und 180 Karten

mit 360 Fragen. Pro Spiel werden 18 - 20 Karten verwendet. Wer am Zug, ist zieht eine Karte vom Stapel, der in der Mitte des Spielplans platziert ist. Er liest die Frage sowie die drei möglichen Antworten laut vor. Alle anderen Spieler geben nun mit Hilfe ihrer Tippkärtchen (auf deren Vorderseite die Ziffern 1, 2 oder 3 stehen) eine verdeckte Einschätzung ab, ob sie die erste, zweite oder dritte Antwort für richtig halten. Wer richtig getippt hat, zieht seine Spielfigur um ein Feld vor. Danach liest der im Uhrzeigersinn nächste Spieler vor. Das Spiel endet, sobald alle Fragekarten aufgebraucht sind. Wer dann mit seiner Spielfigur am weitesten vorne steht, hat gewonnen.



Spielkomponenten

Titel: Ubongo Extreme

Autor: Grzegorz Rejchtman
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 40 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 31,99 €

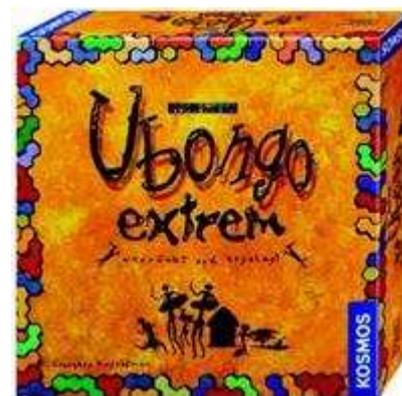
Beschreibung: „Ubongo“, monatelang das meistverkaufte Spiel bei „amazon“, entwickelte sich seit seinem Erscheinen im Frühjahr 2005 zu einem jener Bestseller, die vornehmlich über Mundpropaganda in die Spitzengruppe des klassischen Familienspiels gelangten. Binnen zweier Jahre wurden allein in Deutschland rund 200.000 Ubongo-Spiele verkauft – Tendenz immer noch steigend. Für den Autoren des Spiels war dieser Erfolg der entscheidende Ansporn, das jetzt bei KOSMOS erschienene „Ubongo extrem“ zu entwickeln.

Zu „Ubongo extrem“ gehören 54 Legetafeln mit insgesamt 432 möglichen Aufgaben, 52 Legeteile in vier Farben, vier Farbchips, 54 Edelsteine, ein Stoffbeutel sowie eine Sanduhr.

Pro Runde erhält jeder Spieler eine Legetafel sowie drei oder vier unterschiedlich geformte Legeteile einer Farbe. Die Legeteile bestehen aus vier bis sechs

zusammenhängenden Sechsecken. Auf jeder Legetafel befindet sich eine hell ausgesparte Fläche, auf der die Spieler so schnell wie möglich drei ihrer Legeteile (in der schwierigeren Variante sind es vier) unterbringen müssen – und zwar so, dass die ausgesparte Fläche exakt ausgefüllt ist.

Als Belohnung für das Lösen einer Lege-Aufgabe erhalten die Spieler Edelsteine, die sie sich teils gezielt aus einer Auslage, teils zufällig – durch blindes Ziehen aus einem Säckchen – nehmen dürfen. Die Edelsteine (Smaragd, Bernstein, Saphir und Rubin) haben unterschiedliche Punktwerte von 1 bis 4. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger.



Cover

Verlage mit L

La Haute Roche:

Titel: Rattlesnake City

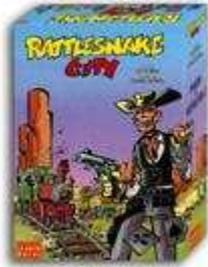
Autor: Silvie Barc
 Spieleranzahl: 2-6 players
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt

Beschreibung: Du kommst in Rattlesnake City an wo du einen Saloon mit deinen letzten Dollars eröffnest. Du wirst ein erhabenes Leben entdecken, eine restaurierte Stadt, große Farmen, alte Goldminen und ein heruntergekommenes Eisenbahnsystem. Raub die Banken aus, gewinn (vielleicht) ein Spiel Poker und das wichtigste hebe deine Pistolenkugeln nicht auf. Alle Möglichkeiten und Wege der reichste Man im Westen zu werden und Bürgermeister von Rattlesnake City stehen dir offen.

Spielmaterialien:

- Spielbrett welches die Stadt, ein paar Ruinen und das Eisenbahnsystem zeigt
- 1.740.000 \$ (in 120 Scheinen)
- 90 Kugeln (in 54 Spielkarten)

- Cowboys, Mexikaner, schöne Frauen, Whiskey, Teer und Federn, ein Pokerkartenspiel
 - Saloons, Banken, Minen, Schulen, Hotels, Geschäfte, Sheriff, Eisenbahnstationen, Kirchen, Friedhöfe und 72 Eisenbahnschienen
 - 36 Holzmarker, ein Stoffbeutel, 2 Regelübersichten und ein Regelbuch



Schachtel



Spielkomponenten

Lookout Games:

Standort in Essen: 9-40

Titel: Agricola

Autor: Uwe Rosenberg

Spieleranzahl: 1-5 Spieler

Spielzeit: 60-90 Minuten

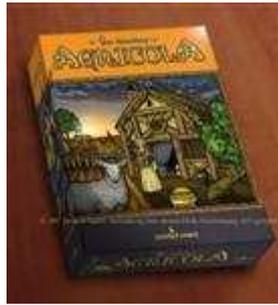
Alter: Ab 12 Jahre

Preis: ca. 40 €

Beschreibung: Agricola ist ein auf Hofwirtschaft ausgerichtetes Entwicklungsspiel. Mitteleuropa, 17. Jahrhundert, kurz vor der Sportschau (nein, falscher Film). Die seit 1348 wütende Pest ist überstanden, die zivilisierte Welt befindet sich im Neuaufbau. Die Menschen bauen ihre Hütten aus und renovieren sie. Äcker wollen gepflügt, bestellt und nach einer gewissen Zeit abgeerntet werden. Die Hungersnot der zurückliegenden Jahre hat die Menschheit dazu gebracht, mehr Fleisch zu essen und sich daher Tiere zu domestizieren.

So viele Möglichkeiten! So wenig Zeit bis zur nächsten Ernte!

Ein spannendes und abwechslungsreiches Spiel, das auch solitär zu spielen ist.



Schachtel

Titel: Bohnanza Fan Edition

Autor: Uwe Rosenberg

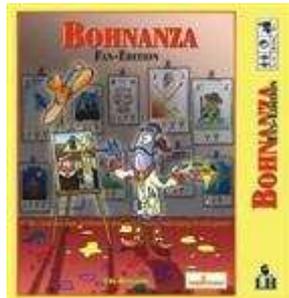
Spieleranzahl: 3-5 Spieler

Spielzeit: 45 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: ca 8 Euro

Beschreibung: Bohnanza kennt jeder - doch mit dieser Erweiterung wird doch wieder alles anders. Anstatt der sattsam bekannten Bohnen blickt einem in dieser Version des Basisspiels von jeder Karte eine andere Bohne an. Die Illustrationen stammen von Bohnanza-Fans aus der ganzen Welt und geben dieser Ausgabe eine ganz besondere Note. Dabei handelt es sich um eine unnummerierte limitierte Auflage.



Schachtel

Ludorum Games:

Titel: Fagin's Gang

Autor: Dean Conrad

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: 60-180 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 36,49 €

Beschreibung: Die Spieler sind Mitglied der berühmten Fagin's Gang in der Diebesstraße des bekannten Straßenkindes Oliver Twist. Fagin ist krank und benötigt einen Hehler der für ihn die gestohlenen Güter in Geld verwandelt. Er hat dir dein Vertrauen geschenkt und dir eine kleine Gruppe von fünf Bandenmitgliedern zur Verfügung gestellt um einfache Diebesstellen in London zu erkundschaften. Jeder Spieler versucht mit seinen Straßenkindern in einer der sechs Plätze aus der Geschichte von Charles

Dickens (Bow Street, River Thames, St Paul's Cathedral, The Strand, Chertsey and Holborn Hill) viel von den reichen Leuten abzustauben. Dabei solltet ihr die Polizei umgehen und möglichst wertvolle Güter stehlen (Früchte, Bücher, Juwelen, Silber, Taschenuhren und Taschentücher) um den Mitgliedern eurer Gang zu helfen. Nach erfolgreichen Coup geht es auf den Smithfield Markt um zu tauschen. Das stehlen ist ein wichtiges Ziel, aber vergiss nie, dass du die Güter auch in Geld umwandeln musst.



Spielkomponenten



Spielbrett



Spielbrett aus der Nähe

Titel: Ice Flow

Autor: Dean Conrad

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Die Spieler veranstalten mit ihren Forschern ein Wettrennen durch die Beringstraße von Alaska nach Sibirien. Dabei gilt es auf Eisschollen zu reisen, Eisbären auszuweichen und nützliche Gegenstände einzusammeln. Wer zuerst drei seiner Forscher nach Sibirien bringt,

hat gewonnen!

Das Spiel ist für 2-4 Spieler, leicht zu lernen, aber mit taktischen Elementen, die komplex genug sind, auch die Vielspieler zu begeistern.

Ludorum Games präsentieren Ihr neuestes Spiel ICE FLOW auf der Spiel 07. Das Spiel wird voraussichtlich 2008 veröffentlicht.



Titeldesign von der Ludorum Homepage

Verlage mit M

Mad Man's Magic:

Standort in Essen: 5-30

Titel: Dawn of War

Autor: Andrea Angiolino, Pier Giorgio Paglia

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 20 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 19,99 €

Beschreibung: Als Pilot einer Spitfire, einer Messerschmitt oder einer Hurricane bist Du in Luftkämpfe, Bodenangriffe und viele akrobatische Manöver verwickelt, um zum Flieger-Ass aufzusteigen. Bis zu 6 Flieger können mit dem Inhalt dieses Spiels gleichzeitig manövriert werden.

Jedes Wings of War Spiel ist ein eigenständiges Spiel, dass mit anderen Spielen aus derselben Epoche kombiniert werden kann.

Wings of War basiert auf historisch genauen Dokumenten und garantiert spannenden und rasanten Spielspaß.

Inhalt:

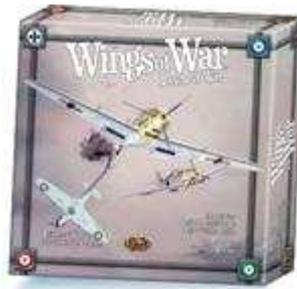
140 Karten

6 Flugzeug-Spielunterlagen

Spielmarken

2 Lineale

1 Regelwerk



Cover

Titel: Dawn of War Deluxe Set

Autor: Andrea Angiolino, Pier Giorgio Paglia

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 20 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

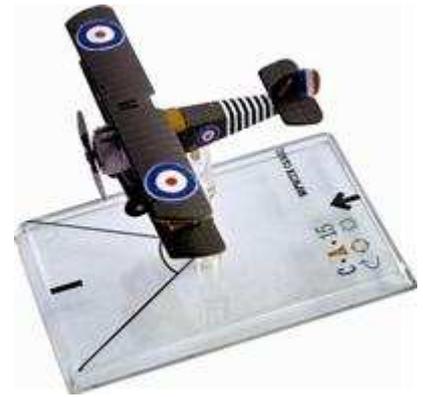
Preis: 44,99 €

Beschreibung: Anfang des 20. Jahrhunderts forderten sich die Ritter der Lüfte, in ihren farbenprächtigen Fliegern, zu rasanten Duellen heraus. Piloten mit außergewöhnlichen Fähigkeiten und dem Streben nach Ruhm und Ehre kämpften sich Ihren Weg durch die Himmel der folgenden Jahrzehnte. Nimm Platz in ihren Pilotensitzen und werde selbst zum Flieger-Ass, mit dem spannenden und berüchtigten Wings of War Spiel.

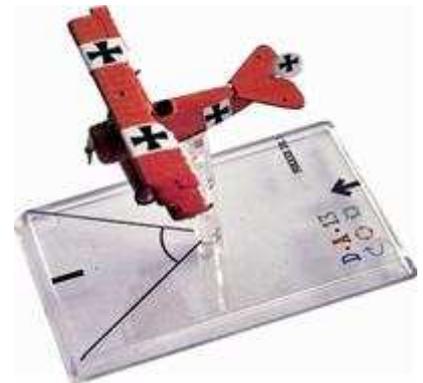
Das Wings of War – Deluxe Set ist der perfekte Einstieg in das Wings of War Miniaturen Spiel. In dieser Box enthalten sind 4 detailliert bemalte Flieger im Maßstab 1/144. Jedes Modell verfügt über eine eigene Fliegerbasis, auf der alle wichtigen Daten bereits vermerkt sind und dem Spiel einen neuen, bisher unerreichten, Spielfluss geben, sowie ein individuelles Manöverkartendeck. Außerdem enthalten sind neue Schadenskartendecks, diverse Spielmarken und Spielregeln – alles was zum Einstieg in Wings of War benötigt wird.



Cover



Beispiel einer Miniatur



Beispiel einer Miniatur 2

Matagot:

Standort in Essen: 9-68

Titel: Utopia

Autor: Amaud Urbon, Ludovic Vialla

Spieleranzahl: 2-5 Spieler

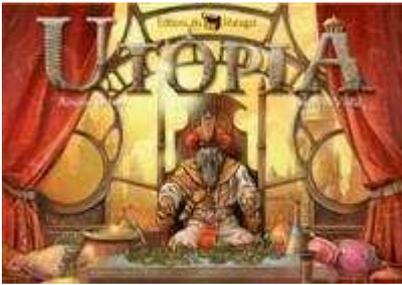
Spielzeit: 60 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Der König von Utopia hat die Fürsten der größten antiken Kulturen eingeladen, die Vielfalt der Architektur ihrer weit entfernten Länder auf der Inselgruppe Utopias entstehen zu lassen. Die Spieler sind Minister des Monarchen und ihre Aufgabe ist es, die Gäste in der Stadt zu empfangen und sie auf ihrem Weg über die einzelnen Inseln zu begleiten. Jeder Schritt des Stadtausbaus wird ihr Ansehen, ihr Prestige vergrößern.

Die Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.



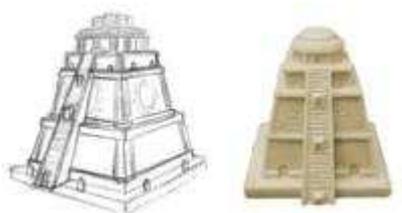
Cover



Spielbrett



Spielkarten Beispiel



Spielfigur Beispiel

Mattel:

Standort in Essen: 5-22
Titel: Bezzerwizzer
 Autor: Jesper Bülow
 Spieleranzahl: 2-10 Spieler
 Spielzeit: 30-60 Minuten
 Alter: Ab 15 Jahre
 Preis: 49,99 €
 Beschreibung: 5.000 Fragen gibt es bei "Bezzerwizzer". Symbole für die jeweilige Kategorie machen die Frage- und Antwortkärtchen übersichtlich und ermöglichen, spielerisch und so ganz nebenbei, auf die Schnelle ein paar Wissenslücken zu schließen. Denn "Bezzerwizzer" ist für Schnelldenker

gemacht: Zwischen 30 bis 60 Minuten dauert ein Spiel und die Tatsache, dass jeder Spieler zu jeder Zeit aktiv am Spiel beteiligt ist, zeugt von Dynamik. Wenn auch die Auswahl der Wissensgebiete per Zufall erfolgt, die Reihenfolge der gezogenen Wissensgebiete legt der Spieler fest und dabei heißt es, taktisch auf der Hut sein! ZWAP-Steine, mit denen man Mitspielern die Lieblingskategorie wegnehmen oder diese an eine für sie ungünstige Stelle platzieren kann, beziehungsweise der Einsatz von "Bezzerwizzer"-Steinen bei Fragen, bei denen man beim Mitspieler Wissenslücken vermutet, sorgen beim Spiel nicht nur für Überraschungen, sondern zusätzlich für Tempo und Spannung.

20 Wissensgebiete bestimmen "Bezzerwizzer": Basiswissen, aber auch Fragen zu aktuellem Geschehen aus Architektur und Geografie, Geschichte und Politik, Naturwissenschaft und Technik bis hin zu Kunst, Design und Mode und zu gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Themen. Das setzt nicht nur ein gutes Allgemeinwissen voraus. Wer den Namen des Bruders von Fidel Castro kennt, der im August 2006 die Amtsgeschäfte in Kuba übernahm, wer weiß, wie der alljährliche Karneval in New Orleans genannt wird oder in welchem Land sich der Dreischluchten-Staudamm befindet, kann nach Ansicht von Jesper Bülow mit Fug und Recht von sich behaupten, auch in aktuellen Fragen auf dem Laufenden zu sein.



Spielbrett



Spielrunde

Mayfair Games:

Standort in Essen: 4-135, 11-41
 Bringt drei Spiele in englischer Sprache heraus.

Chicago Poker (Phalanx Games in Deutschland)
 Patrician (Amigo in Deutschland)
 Phaistos: Monument of Antiquity

MdMV Games:

Standort in Essen: 4-65
Titel: Daedalus
 Autor: Mattia de Michieli Vitturi
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 19, 50 € Essenpreis (15 € bei Vorbestellung)
 Beschreibung: Daedalus ist ein abstraktes Strategiespiel in dem mehr gezogen als gewürfelt wird. Die Spieler legen Spielplatten aus um ein Labyrinth mit Straßen und Verzweigungen zu erstellen. Jedes Labyrinthstück hat dabei eine der vier Farben (Blau, Grün, Rot oder Gelb) in jeder Ecke. Sobald ein Spieler einen ganzen Kreis gebaut hat darf er gleich der Anzahl der Quadranten im Kreis seiner Farbe Aktionen durchführen. Folgende drei Optionen stehen zur Auswahl:

- Lege einen Würfel auf eine leere Verzweigung mit deiner Spielfarbe nach oben



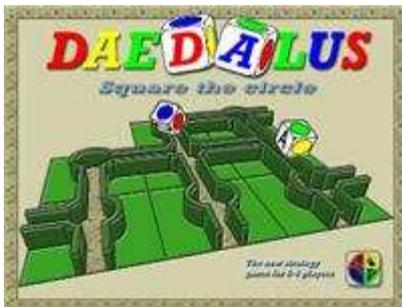
Spielschachtel

- Bewege einen Würfel zu einer Nachbarverzweigung
- Fange einen anderen Spielerwürfel, wenn er sich in Reichweite befindet

Das Spiel endet sobald alle Labyrinthstücke ausgespielt wurden oder ein Spieler alle Würfel gefangen hat. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Würfeln.

Das Spiel kann unter der Emailadresse MdMVGames@gmail.com für 15 € (statt 19,50 €) vorbestellt werden.

Die Spielregeln findet ihr auf der [offiziellen Webseite](#).



Cover



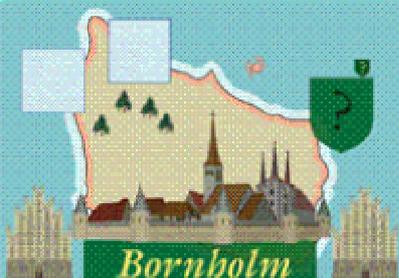
Computerdesign



Spielkomponenten

Englische Videoerklärung der Regeln

1 schwarzes Schiff
 4 schwarze Handelskontore
 4 schwarze Raubmarker
 10 Waren (4 x grau, 3x orangefarbig, 2 x lila, 1 x weiss)
 2 zusätzliche Bonusmarker
 1 zusätzlicher Reihenfolgemarkter (5. Spieler)
 1 kleines Spielbrett



Englische Demo des Spiels

Erstes Layout

Titel: Macht und Ohnmacht
 Autor: Andreas Steding
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 25 € (Vorbestellungen bis 15. September 22 €)
 Beschreibung: England im 5. Jahrhundert, die große Phase des Umbruchs, Beginn einer neuen Zeit. Das römische Reich hat England aufgegeben, Sachsen erobern die Insel. Das Christentum ist noch schwach und hat gegen die alte keltische Religion einen schweren Stand. In dieser Zeit der Unsicherheit spielt Macht und Ohnmacht. Die Spieler versuchen, ihren Einfluss zu vergrößern, die Macht in den Provinzen zu erringen, um letztendlich die Herrschaft über England zu erlangen. Dabei greifen sie sowohl auf die Mittel des Kampfes wie auf Magie zurück. Ritter wie Magier stehen in ihrem Dienst und werden in die Provinzen geschickt, um dort ihre Gegner zu verdrängen. Natürlich sind die Methoden der Magier und Ritter sehr unterschiedlich: Während die Ritter zum Schwert greifen, schwerfällig über Land von Provinz zu Provinz ziehen, unterliegen die Magier nicht den Gesetzen von Zeit und Raum. Sie nutzen ihre geheimen magischen Plätze und erscheinen mithin überraschend an einem Ort, von dem der Gegner dachte, er hätte ihn längst für sich gesichert. So wogt der Kampf hin und her, bis eine Seite die Macht erlangt. Die Herausforderung bei „Macht und Ohnmacht“ liegt in dem Miteinander der beiden so verschiedenen Spielerebenen-Magie und Schwert, jede mit Ihren eigenen Regeln und ihrer spezifischen Taktik. Der Spieler muss entscheiden, ob er seinen Schwerpunkt in den militärischen oder den magischen Bereich setzt – oder versucht er, in beiden gleich gut zu sein, um die Macht zu erlangen und sich an der

Mod Games:

Standort in Essen: 12-76
Titel: Bornholm Expansion
Status: AUSVERKAUFT
 Autor: Andreas Steding
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 8 Euro
 Beschreibung: Die Bornholm Expansion erlaubt es das Spiel Kogge mit fünf Personen zu spielen. Zusätzlich gibt es eine weitere Variante (Piratenvariante) und ein Solo Szenario. Für die Ergänzung ist die 2. Auflage notwendig - Besitzer der 1. Auflage bitte melden.

Die Bornholm Ergänzung erscheint im Oktober 2007 (zur Essen Messe) in einer Auflage von 98 Exemplaren - Eine Vorbestellung ist [hier](#) möglich.

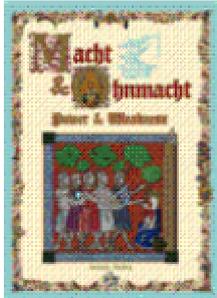
Material:

Ohnmacht des Gegners zu weiden?

Material:

- Ein Spielbrett
- 74 Holzspielsteine
- 65 Pappmarker
- 2 Spielhilfen
- 1 Regel (deutsch und englisch)

Vorbestellungen sind [hier](#) möglich.



Cover



Karte



Spielersatz

Mondainai Strategy Games:

Standort in Essen: 4-75

Titel: SEIGO - Conquer the Japanese language!

- Autor: Harald Enoksson
- Spieleranzahl: 3-6 Spieler
- Spielzeit: 240 Minuten
- Alter: Ab 12 Jahre
- Preis: 30 €

Beschreibung: Seigo ist ein strategisches Brettspiel welches das japanische Schreibsystem als Grundlage hat.

In der Basisversion bilden die Spieler Armeen aus den 36 Basis Hiragana Charakteren. Die militärische Funktion

eines jeden Buchstabens steht dabei im Zusammenhang mit seiner Aussprache. In der Fortgeschrittenen Version lernen die Spieler die 51 Kanji Ideogramme kennen, die den technischen Fortschritt der Spielnationen darstellen. In der vollen Version kommen dann noch 49 neue Kanji hinzu wie auch das Katakana Alphabet.

Das Spiel reicht also von einfach bis zu Komplex und bringt den Spielern im Handumdrehen die 192 japanischen Schriftzeichen bei.



Spielbrett

Verlage mit N

Nexus Editrice:

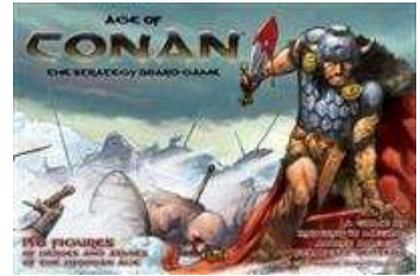
Standort in Essen: 12-50

Titel: Age of Conan – Das strategische Brettspiel

Wird nicht in Essen erscheinen! Das Erscheinungsdatum wurde auf Herbst 2008 gesetzt

- Autor: Marco Maggi, Francesco Nepitello, Roberto Di Meglio
- Spieleranzahl: 2 Spieler
- Spielzeit: Unbekannt
- Alter: Ab 12 Jahre
- Preis: Unbekannt

Beschreibung: Das Brettspiel basiert auf den Abenteuern von Conan des Barbaren, den Fantasiehelden der von Robert E. Howard erfunden wurde. Es wurde unter der Lizenz von Paradox Entertainment erstellt. Bei dem Spiel werden zwei oder mehr Spieler ihre Nationen durch das "Hyboriansche Zeitalter" leiten. Man wandelt in der Conanfantasiewelt mit ihren Waffeneinstellungen, Reichtum oder Magie um die Vorherrschaft über die Anderen zu erlangen. Das Spiel wird mehrere Hundert Miniaturplastikfiguren sowie auch einen großen Spielplan enthalten.



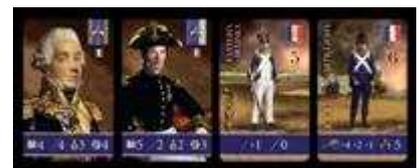
Cover

Titel: Battles of Napoleon: The Eagle and The Lion

- Autor: Ugo Di Meglio, Sergio Guerri
- Spieleranzahl: 2 Spieler
- Spielzeit: 90 Minuten
- Alter: Ab 12 Jahre
- Preis: 79,90 €

Beschreibung: Nexus präsentiert den Start einer neuen Brettspielserie namens "Battles of Napoleon". Hierbei handelt es sich um ein leicht zu erlernendes Spielsystem mit detailreichen Plastikfiguren in historischer Exaktheit und einem Maßstab von 1/72. Das Spiel wird sowohl neue Spieler auf die Kriege Napoleons neugierig machen als auch alte Kriegsspiel- und Geschichtsveteranen ansprechen. Der erste Satz "The Eagle and The Lion" wird französische Truppen (Infanterie, leichte und schwere Kavalerie Einheiten, Feld Artillerie, Kommando Einheiten) und die tapferen britischen Gegner (mit Gewehren, Schotten, Husaren, Artillerie, usw.) und mehr enthalten.

Das Set beinhaltet 200 Miniaturen, 55 Karten, 6 modulare Spielbretter, Würfel und Zählbretter mit Grafiken von Mike Doyle.



Spielkarten

Titel: Battue: Storm of the Horse Lords (Red Juggernaut)

- Autor: Jim Long
- Spieleranzahl: 2-4 Spieler
- Spielzeit: 60 Minuten
- Alter: Ab 10 Jahre
- Preis: 49,90 €

Beschreibung: Tretet ein in die brutale schwarze Fantasywelt von Terris die von Robin Laws und Scott Hungerford erschaffen wurde. Bei dem Strategiespiel Battue: Storm of the Horse Lords kontrollieren die Spieler Horden von Pferdeherren in der Stadt Brass Pillars.

Das Spiel ist leicht zu erlernen, schnell

gespielt, spaßig und involviert die Spieler auch wenn sie nicht am Zug sind. Der Spieler der die gewählten Stadteile kontrolliert und am meisten erbeutet gewinnt das Spiel.

Zukünftige Erweiterungen werden neue Regeln, Optionen sowie mehr Spieler ermöglichen.

Titel: Dawn of War

Siehe Eintrag Mad Man's Magic [hier](#)

Titel: Dawn of War Deluxe Set

Siehe Eintrag Mad Man's Magic [hier](#)

Titel: Garibaldi – La Trafila

Autor: Gabriele Mari

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: 60 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 39,90 €

Beschreibung: Die Flucht von Giuseppe Garibaldi (1849), dem "Held zweier Welten", ist die Grundlage für die Geschichte dieses Strategiespiels.

Ein Spieler nimmt die Rolle von Garibaldi an und die anderen spielen die australischen Truppen. Der Spieler des Helden plant seine Züge verdeckt hinter einer Abdeckung und versucht zu fliehen während die anderen Versuchen ihm auf die Schliche zu kommen und ihn zu fangen.

Klingt nach einer Art "Scotland Yard"...



Cover



Spielkomponenten

Titel: Mansuba: Challenge of Pharaohs (Red Juggernaut)

Autor: Jim Long

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 9 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Bei Mansuba handelt es sich um ein anspruchsvolles Bewegungsspiel, das

Trainingswerkzeug von Imouha Pharaoh in der Welt von Terris. Die Spieler lernen das altertümliche Totenspiel des Pharaos. Werde der erste Spieler, der seine Figuren über das Brett bewegt und die Figuren der anderen verführt. Schnelligkeit und Wagemut führen zum Sieg, aber vermeidet die anderen Figuren sonst werden sie euch in die Irre führen.

Titel: Micro Mutants - Evolution

Autor: Marco Maggi und Francesco Nepitello

Nepitello

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 30 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 39,90 €

Beschreibung: Das bekannte X-Bugs Spiel ist in einer neuen Version zurückgekehrt. Micro Mutants Evolution eignet sich für Spieler jeden Alters die schon immer mal eine Insektenarmeen spielen wollten. Zu klein um von uns wahrgenommen zu werden haben sie begonnen in unseren Planeten einzudringen und sind bereit die Weltherrschaft zu übernehmen. Aber sie werden auf jemanden treffen der sie zurückschlagen wird, jemanden in ihrer Größe.

Das Spiel beinhaltet vier Armeen (Flyborgs, Chitinians, Sovietopters und Usarthropods) mit schönen Miniaturkreaturen, eine Spielunterlage aus Stoff, Zählbretter und die Spielregeln. Das alte Spiel wurde überarbeitet und bietet nun durch neue Mechanismen einen leichteren Spieleinstieg mit neuen Möglichkeiten wie z.B. Gelände, Fähigkeiten und spezielle Spielszenarien.



Schachtel



Spielbrett



Spielkarte

Titel: Rattle Jungle / Rattle Snake

Autor: Roberto Di Meglio

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 15 Minuten

Alter: Ab 6 Jahre

Preis: 19 €

Beschreibung: Nexus erstes Spiel welches im Familiengesellschaftsspielbereich angesiedelt ist. Rattle Jungle ist ein leichtes und spaßiges Spiel für Kinder jeden Alters welches sowohl Geschicklichkeit als auch strategische Denken benutzt. Die Spieler versuchen als erstes alle ihrer Schlangeneier auf dem Brett zu platzieren. Dies ist allerdings gar nicht so einfach, denn die Eier sind magnetisch und reagieren leicht miteinander, wenn man sie falsch platziert. Ziehen sich die Magnete zu einem Klumpen zusammen, muss der Spieler der dies verursacht hat alle Eier die dies betrifft an sich nehmen.

Das Spiel enthält sechs Magneten, einen Spezialwürfel, ein Spielbrett und die Spielregeln.



Schachtel

Titel: War of the Ring Collector's Edition Wurde auf nächstes Jahr verschoben!

Autor: Roberto Di Meglio, Marco Maggi,

Francesco Nepitello

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 180 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Das preisgekrönte Strategiespiel "War of the Ring" erhält nun eine spezielle Edition mit einem größeren Spielbrett, bemalten Miniaturen und erweiterten Regeln basierend auf der Triologie von J.R.R.Tolkien "Der Herr der Ringe".

Das epische Spielbrett beinhaltet eine große Karte von Mitteleuropa, über 200 Plastikfiguren, 110 Karten und Spezialwürfel. Die Grafiken stammen von John Howe.



Rohan Regular Figur



Rohan Leader Figur



Rohan Elite Figur

Nürnberger-Spielkarten-Verlag:

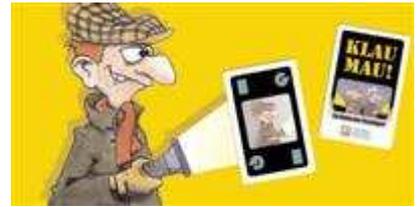
Standort in Essen: 5-41
Titel: Aboi Nudi- Fadenspiel
 Autor: Aboi Nudi
 Spieleranzahl: 1-2 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: 6,70 €
 Beschreibung: Der Name Aboi Nudi wird

aus den Begriffen ABOrienes, INUit und INdianer abgeleitet – gemeint ist damit das bekannte Fadenspiel. Von diesen Kulturvölkern wurden viele der Fadenspielfiguren überliefert. Die älteste Darstellung dieses Spiels datiert aus dem Jahr 1770 – auf einen Farbholschnitt spielen zwei japanische Frauen „ajatori“ (abnehmen). Daher wird angenommen, dass das Spiel seinen Ursprung in Asien hatte und durch Seefahrer nach Europa gekommen ist. 2500 verschiedene Figuren sind bekannt, von denen die meisten alleine gespielt werden. Bei ABOI NUDI werden 5 verschiedene Figuren mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad gespielt. Die einzelnen Schritte sind hierbei auf den Karten abgebildet. Fingerfertigkeit und etwas Ausdauer helfen, die Figuren nachzumachen. Das Spiel kann allein und zu zweit gespielt werden.



Spielkomponenten

Titel: KLAU MAU!
 Autor: Frank Stark
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: 1,50 €
 Beschreibung: Wie der Name schon verrät, handelt es sich bei dem neuen Kartenspiel um ein diebisches Spielvergnügen für alle Mau-Mau Liebhaber. Einfache Regeln und gute Bluffs bringen die nötige Beute und führen so zum Sieg. Spielen können alle, die Mau Mau kennen oder schon 6 Jahre alt sind. Für größere Gruppen können auch einfach zwei Spiele benutzt werden – dann wird's richtig bunt und bis zu 7 Spieler können einen Beutezug durchführen! Zuerst bekommt jeder Spieler Karten auf die Hand. Die müssen wie bei Mau Mau farbenoder zahlengleich auf den Stapel gelegt werden. Wer nicht ablegen kann oder will erhält eine Karte vom Nachziehstapel. Ziel ist es, möglichst werthohe Karten auf der Hand zu haben, wenn ein Spieler keine Karte mehr besitzt. Klau Mau ist ein verdrehtes Mau-Mau mit kleinen Gaunereien für Spieler mit gutem Bluff und einem noch besseren Gedächtnis.



Spielkomponenten

Titel: Quartette (20 verschiedene Quartette)
 Autor: Unbekannt
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: Je 1,50 €
 Beschreibung: Der NSV hat das Sortiment des beliebten Kartenklassikers, der erstmals 1952 in Deutschland herausgegeben wurde, ausgebaut und in ein neues Outfit gesteckt. So präsentieren sich die neuen Quartette „High Speed Trains“, „Rotor Action“, „Fun Mobiles“, „Classic Cars“, „Limited Cars“, „Operation Cars“ und „Tuning Power“ im frischen Silberlook! Die neu eingeführte Bewertungsskala hilft den Spielern, die technischen Daten besser abschätzen und mit anderen Karten vergleichen zu können. Besonders Kids im Grundschulalter lieben Quartette. Die bunten Bilder und technischen Daten, wie PS, Top Speed oder Beschleunigung von 0 – 100km/h lassen die Herzen der Technikverliebten höher schlagen. Meist können Sie die Daten der einzelnen Karten bald auswendig. Schließlich gilt: der höhere Wert schlägt den niedrigeren. Für alle Quartettbegeisterten haben wir hier noch den ultimativen Tipp: Seit 1995 findet im Embrachtal, nördlich von Zürich, jährlich eine Quartettmeisterschaft statt. Hier kämpfen die weltbesten Quartettspieler um das begehrte gestreifte Weltmeistertrikot. Alle Interessierten können sich unter 20 versch. Quartette Titeln auf www.quartett-wm.ch anmelden...



Spielkomponenten

Titel: Rätselspaß & Rätseltour
 Autor: Frank Stark
 Spieleranzahl: Ein oder mehrere Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: Je 1,50 €
 Beschreibung: Seit jeher sind Menschen jedes Alters von Rätseln begeistert. Mit Rätseltour und Rätselspaß sind eine

Vielzahl neuer Aufgaben zu lösen und harte Nüsse zu knacken. Beide Spiele bieten den Rätslern eine gute Portion Zucker für's Hirn und amüsantes Training für die grauen Zellen, ohne, dass die Rätsel jedoch unlösbar wären! Rätseltour und Rätselspaß trainieren spielerisch das laterale Denken und bieten außerdem eine trickreiche Fahrt durch die eigenen Gehirnwindungen! Dabei kann jeder ab 8 Jahren mitspielen. Beide Rätselsets ergänzen sich gegenseitig, bieten viel Unterhaltung, fordern Einsatzpotential und würden im Schulunterricht oder in der aktiven Jugendarbeit eine wertvolle Ergänzung bieten. Bei beiden Spielen erhält jeder Spieler anfangs eine Karte vom Stapel. Nun liest reihum jeder Spieler seinen Mitspielern ein Rätsel vor. Die Mitspieler müssen versuchen eine Lösung zu finden und dürfen dabei max. 10 Fragen zum Rätsel stellen. Der Fragesteller darf aber nur mit „Ja!“ oder „Nein!“ antworten. Für jedes gelöste Rätsel gibt es einen Punkt. Rätselspaß und Rätseltour können auch mit zwei verschiedenen Teams im Wechsel oder für einen Spieler als „Zwischendurch“-Kopfnuss gespielt werden.



Spielkomponenten

Titel: Schneller, höher, weiter...TOP!

Autor: Frank Stark
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: 1,50 €
 Beschreibung: Wer findet schneller heraus, in welcher Kategorie die eigene Karte die Karte in der Tischmitte toppt? Bei dem neuen Kreativkartenspiel des Nürnberger-Spielkarten-Verlags bringen etwas Fantasie und eine Portion Logik den Sieg. Das Kartenspiel eignet sich für 2-5 Spieler ab 6 Jahren und beinhaltet das Bonuspiel „Quart“ - ein Farben-Mengen Quartett für 2-4 Spieler. Bei TOP versucht jeder Spieler mit der obersten Karte seines Stapels oder der eines Mitspielers die Karte in der Tischmitte zu übertrumpfen. Dazu benennt er die Eigenschaft, mit welcher seine Karte die Tischkarte übertrumpfen kann. Liegt z. B. die Ufo-Karte in der Tischmitte kann diese mit dem Satz: „Gibt es länger auf der Erde“ von der Wal-Karte getoppt werden. „Kann länger unter Wasser bleiben!“ oder „ist schwerer!“ sind weitere Lösungen ... der Phantasie der Spieler sind keine Grenzen gesetzt. Wer seinen Kartenstapel

zuerst aufgebraucht hat ist der Gewinner. TOP ermöglicht den Spielern auf kreative Weise neue Lösungswege zu finden.



Spielkomponenten

Titel: So ein Eiertanz!

Autor: Frank Stark
 Spieleranzahl: 2-8 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: 9,80 €
 Beschreibung: Eiertanz ist ein einfaches aber trickreiches LEGESpiel für 2 - 8 Spieler ab 6 Jahren! Wer schafft es, die meisten Eier in den eigenen Hühnerreihen zu sammeln? Rührei gibt es im wahrsten Sinne immer dann, wenn sich alle Hühner in die Quere kommen und somit auch Minuspunkte. „So ein Eiertanz!“ bietet jede Menge Spaß mit einfachen Regeln - „Das Gelbe vom Ei!“ ...nicht nur für verrückte Hühner! Jeder Spieler ist stolzer Besitzer von zwei Hühnern. In der ersten Spielrunde versucht jeder mit seinen Hühnern viele Punkte zu sammeln. Dabei muss man die Karten in Reihen auslegen und möglichst viele Eier- und Würmerkarten um sich sammeln. Durch die Hecken- oder Teichkarten der Mitspieler können Eier kaputt gehen oder der Auslauf der eigenen Hühner behindert werden. In der zweiten Runde, „Faule Eier!“, gilt es Punkte zu vermeiden, da diese nun als Minuspunkte gewertet werden. Jetzt bringt jeder Spieler die Hühner der Mitspieler ins Spiel und versucht mit Schaden und Freude jedes seiner eigenen Hühner vor allzu vielen Eiern zu bewahren. Wer nach Verrechnung der beiden Runden die meisten Punkte besitzt, gewinnt den verrückten Eiertanz!



Spielkomponenten

Titel: Poker

Autor: Sabine Opstelten
 Spieleranzahl: 2-10 Spieler
 Beschreibung: In Frankreich geboren. In Amerika berühmt geworden. Poker

– das spannendste aller Kartenspiele. Jedermann hat schon davon gehört, doch gespielt haben es die wenigsten Europäer ... bis im letzten Jahr ein wahrer Pokerboom das Land erreichte. Durch die amerikanische Filmindustrie entsprechend typisiert, verbindet man das Kartenspiel hier zu Lande häufig mit Gaunereien. Ob im Western oder Mafiafilm: Immer sitzen dubiose Gestalten zwischen grünem Filz und grauem Rauch. Dabei stellt Poker die ultimative Verbindung von Mathematik und Kunst dar. Gutes Spiel verlangt eine ausgeklügelte Mischung rationaler und emotionaler Entscheidungen. So macht uns ein Studium der Wahrscheinlichkeitsrechnung oder Statistik nicht notwendigerweise zu einem guten Spieler, doch die gänzliche Ausblendung mathematischer Grundgegebenheiten verdammt uns zu schlechtem Spiel. Dauerhaft erfolgreich zu spielen, ist vor allem dann möglich, wenn das eigene Spiel besser ist, als es vom Gegner wahrgenommen wird. Auszug aus S.M. Kahlhamer's Buch „Texas Hold'em Poker“ Neben diesem Buch für Spieleinsteiger gibt es beim Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH auch die passenden Spielkarten in unterschiedlichen Ausführungen. Angefangen bei der Standardkarte, über speziell lackierte Leinen- oder Plastikarten. Auch Spielchips fehlen im Sortiment nicht. Kurzum – hier wird alles vertrieben, was der Pokerspieler, egal, ob Anfänger oder Profi, braucht.



Spielkomponenten

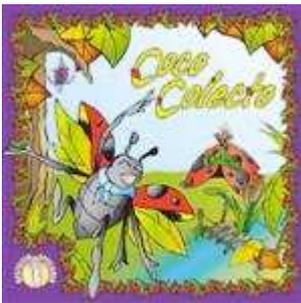
Verlage mit O

Opstelten Spielgoed:

Standort in Essen: 4-110
Titel: Coco Colecto
 Autor: Sabine Opstelten
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler (Es gibt auch eine Variante für 1 Spieler)
 Spielzeit: je nach Variante
 Alter: 3-5,5-8,7-99
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Das Leben des Marienkäfer ist ein großes Fest. Das heißt, nur wenn Sie genug Blattläusen zu essen haben und die Gefahren der Spinnweben und vor allem der Spinnen selbst vermeiden

können. Suche deinen Zwillingbruder, veranstalte eine Blattlaus Jagdpartie oder renne um die Wette gegen deine Freunde.

Das Spiel basiert auf der Entwicklung der mathematischen Fähigkeiten (Zählen, Vergleichen, Addition, Subtraktion, Multiplikation und Dividieren) sowie strategisches Vorgehen. Es existieren vier verschiedene Varianten und Spiele die je nach Alter der Spieler gewählt werden könnten. Eine Variante ist für 3-5+, eine 5-8+ und zwei ab 7 Jahre. Dabei ist das Spiel nicht nur auf Kinder gemünzt sondern macht mit seinem lehrreichen Element auch Erwachsenen Spaß.



Cover



Spielkomponenten

Verlage mit P

Pegasus:

Standort in Essen: 12-01

Titel: Äpfel zu Äpfeln Erweiterung 2

Autor: Mark Alan Osterhaus, Matthew Kirby

Spieleranzahl: 4-10 Spieler

Spielzeit: 30 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 12,95 €

Beschreibung: Mit dieser Erweiterung geht der große Spaß weiter. Über 300 neue Karten und damit Tausende neuer und unglaublicher Vergleiche warten auf Sie!

Titel: Chez Genius: Die Studenten-WG

Autor: Jon Darbro

Spieleranzahl: 2-5 Spieler

Spielzeit: 45 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 12,95 €

Beschreibung: Du hast in Chez Geek – die Freak-WG, den Web Designer gespielt, gekellert, eine Block Party gefeiert oder einfach nur mit den abgefahrensten Leuten rumgehungen, oder in Chez Goth den dunklen Seiten des WG-Lebens gefrönt, aber die richtigen Studenten, die nun mal in vielen Städten auch die WGs bevölkern, haben bisher für die ultimative Spielsituation gefehlt.

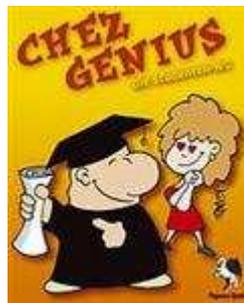
Die liefern wir nun mit Chez Genius: Die Studenten-WG. Es ist ein komplett eigenständiges Spiel, aber es ist zugleich auch eine Erweiterung zu Chez Geek, die extra für die deutsche Version auf lokale Verhältnisse umgemünzt wurde.

Diesmal studieren alle Spieler Fächer wie Informatik, Psychologie, WiWi oder auch Sport und versuchen, sich durch das alltägliche Chaos an einer Uni und im Studentenwohnheim zu schlagen. Also feier deinen Bachelor auf der SoWi-Party mit anschließendem Schäferstündchen, protz mit Papas Flitzer und kauf dir mit seiner Kreditkarte was du willst, trink den Orgasmus, häng mit den Süßen Zwillingen rum und genieß die Semesterferien in vollen Zügen – dann kann man auch ein Wochenende in der Ausnüchterungszelle und das Hausmütterchen des Wohnheims locker ertragen.

Chez Genius: Die Studenten-WG enthält 118 Karten, viele davon exklusiv für diese Ausgabe entwickelt und von John Kovalic illustriert.

Achtung: Diese Spiel ist für Volljährige konzipiert. Erwachsensein ist aber für diese Spielreihe immer noch nicht notwendig.

Unseren Erweiterungstest zu Chez Genius findet ihr [hier](#).



Cover

Titel: Feenland

Autor: Satoshi Nakamura

Spieleranzahl: 2-5 Spieler

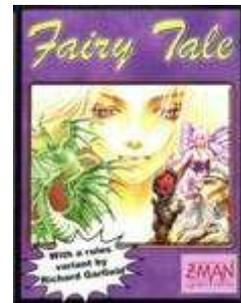
Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 12,95 €

Beschreibung: Deutsche Umsetzung des Kartenspiels welches 2004 bei Yuhodo und Z-Man Games in Amerika aufgelegt wurde.

In Feenland entwickeln die Spieler eine faszinierende Fantasy-Geschichte. Jede Spielkarte repräsentiert eines der vier verschiedenen Settings: das Drachental, das Heilige Kaiserreich, den Verzauberten Wald und die Schattenwelt. Jedes Setting ist mit seinen eigenen Charakteren vertreten (dem Silbernen Drachen, der Feenkönigin, dem Barden, dem Vampir ...), sowie mit eigenen Orten und Legenden – sie alle werden wundervoll vom japanischen Künstler Yoko Nachigami porträtiert. Alle Karten bringen Siegpunkte und verschiedene Fähigkeiten: sie können andere Karten neutralisieren, indem sie ihren Wert aufheben oder ihn im Gegenzug auch reaktivieren. Außerdem kann jede Karte stärker werden, wenn sie mit anderen Karten kombiniert wird oder wenn man andere spezielle Karten besitzt. Jeder Spieler hat vier Runden Zeit, um seinen Sieg zu erreichen, wobei darauf geachtet werden muss, dass man die Charaktere und Orte von anderen Spieler durch das Ausspielen von eigenen Karten nicht verstärkt – dadurch spielt jede Karte in diesem Spiel ihre interaktive Rolle und ist Bestandteil der faszinierenden und Legenden umrankten Welt des Feenlandes.



Cover



Spielkarten

Titel: Handelsfürsten – Herren der Meere

Autor: Reiner Knizia

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 30 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 12,95 €

Beschreibung: Das 16. Jahrhundert markiert den Beginn einer neuen Zeit. Amerika ist entdeckt, mit der so genannten Gewürzroute ist ein fester Handelsweg nach Indien etabliert, und auch der Austausch von Gütern in Europa wird immer einfacher. Große Handelsschiffe und Kauffahrer sind auf allen Meeren daheim. Sie sind die Herren der Meere.

Die Spieler führen mit den Fuggern, Welsern, Vöhlin oder Höchstetern eine der großen Kaufmannsfamilien dieser Zeit. Durch das geschickte Eintauschen von Warensteinen und das Ausspielen passender Warenkarten versuchen sie, möglichst große Gewinne zu erzielen. Und das gelingt ihnen nur, wenn sie auch beim Zug ihres Gegners punkten.

Spielkomponenten:

60 Warenkarten
20 Sonderkarten
30 Warensteine
Geldmünzen
Spielregel



Cover

Titel: Heartland

Autor: Jeffrey D. Allers
Spieleranzahl: 2-5 Spieler
Spielzeit: 60 Minuten
Alter: Ab 10 Jahre
Preis: 39,95 €

Beschreibung: Westlich des Mississippi liegen die Farmländer des Mittleren Westens, die mit zu den fruchtbarsten der Welt gehören. Sie produzieren Weizen, Sojabohnen, Heu, Mais und Vieh in rauen Mengen. 1803 kauften die USA das Gebiet von Frankreich als Teil des Louisiana-Territoriums. Damit erwarben sie Farmland, das mit seinen quadratischen, genau begrenzten Feldern fast perfekt für die Siedler aus dem Osten war und schon bald zu Amerikas „Herzland“ wurde. In Heartland übernehmen die Spieler die Rolle dieser Siedler, entwickeln ihr Land und errichten Farmen. Jedes bebaute Feld bringt Siegpunkte, aber die Spieler müssen Runde um Runde entscheiden, ob sie die Siegpunkte gleich gelten lassen wollen oder sammeln und auf eine Farm sparen. Denn eine Farm bringt weitere Siegpunkte, je größer sie ist. Aber die Mitspieler werden schon eifersüchtig darüber wachen, dass niemand zu groß wird und

sich auf ihre Kosten ausbreitet. Heartland – Farmer im Herzen Amerikas ist ein anspruchsvolles Legespiel für alle Farmer und andere Taktiker. Pegasus Spiele veröffentlicht eine exklusive Vorzugsausgabe, in der alle Farmmarken und Viehmarken aus Holz sind.



Cover

Titel: Igels 2: Waschtag

Autor: Mario Coopmann
Spieleranzahl: nun bis zu 6 Spieler
Spielzeit: 60 Minuten
Alter: Ab 10 Jahre
Preis: 12,95 €

Beschreibung: Lang ist es her, dass es im dunklen, grünen Wald großen Zoff um das Futter gab. Anscheinend konnten sich Igel, Hasen, Eichhörnchen und Mäuse darauf einigen, die letzten Futtermittel für den Winter gerecht aufzuteilen. Doch mit dem friedlichen Miteinander ist es jetzt vorbei. Denn der Wald hat neue Bewohner bekommen. In Igels 2: Waschtag haben sich gleich zwei neue Tiergruppen zwischen den Ästen, in den Büschen und am großen Tümpel niedergelassen, damit künftig auch 5 oder 6 Spieler an der großen Rauferei teilnehmen können. Zum einen sind da die frechen Waschbären, die alles klauen und fressen, was ihnen zwischen die Pfoten kommt. Zum anderen ist da der Schwarm der Vögel. Ein bunter Haufen von geflügelten Aussteigern, welche immerzu picken wollen, vorzugsweise Körner. Egal ob Waschbären oder Vögel, sie haben alle dasselbe mitgebracht: HUNGER. Da bleibt mal wieder nicht viel übrig, um alle Tiere satt zu machen. Also heißt es: Fell hochkrepeln und auf zur großen Lichtung, denn heute ist Waschtag! In Igels 2: Waschtag bekommst du neue Munition, um den Kampf um die letzten Futterreserven wieder aufzunehmen, bei dem garantiert kein Auge trocken bleibt. Diese Erweiterung bringt dir zwei neue Tiergruppen, jede Menge neuer gemeiner Ereigniskarten, Kampfkarten mit Sammelfunktion wie die Alles vernichtende Biberbande, Spezialereignisse für Ostern und Weihnachten sowie nicht zuletzt

haufenweise Illustrationen von Mario Coopmann und Gastzeichnern.



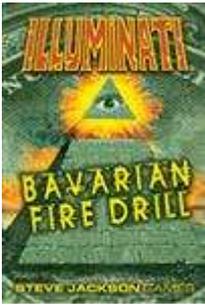
Cover



Illustration

Titel: Illuminati: Bayrische Feuerlöschübung

Autor: Steve Jackson
Spieleranzahl: 2-8 Spieler
Spielzeit: 180 Minuten
Alter: Ab 12 Jahre
Preis: 12,95 €
Beschreibung: Bayrische Feuerlöschübung ist die langersehnte Erweiterung des mehrfach preisgekrönten Klassikers Illuminati. Dieses Set enthält über 100 neue Karten, die größtenteils vom berühmt-berüchtigten Dan Smith illustriert wurden. Kontrolliere neue Gruppen wie die Reality Shows und Intelligent Design. Wirst du die Eingebetteten Berichterstatte und FEMA einsetzen, um die Webcams zu zerstören, oder wirst du vorher die Vogelgrippe dahinraffen? Fans des Mega-Hits von Steve Jackson, dem Sammelkartenspiel um Verschwörungen, INWO, werden ein paar der besten Gruppen aus diesem legendären Spiel wiederfinden. Nicht zuletzt kann man das ominöse Bielefeld kontrollieren. Bielefeld? Klar – die deutsche Ausgabe nimmt sich wieder einmal ein paar typisch deutschen Aspekte der Verschwörung an. Außerdem führt Bayrische Feuerlöschübung einen neuen Kartentyp ein: Artefakte! Manche von ihnen sind magisch, manche sind hochtechnologisch und manche sind nur ... extrem seltsam. Aber sie alle geben ihren Besitzern einen unfairen und mächtigen Vorteil im Ringen um die Weltherrschaft! Bayrische Feuerlöschübung. Du weißt, was es bedeutet, aber deine Tarnung zwingt dich, so zu tun, als ob dem nicht so wäre ...



Cover

Titel: Junta!

Autor: Eric Goldberg, Vincent Tsao, Ben Grossman

Spieleranzahl: 2-7 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Unbekannt

Preis: 29,95 €

Beschreibung: Pegasus Spiele veröffentlicht 2007 eine Neuauflage des legendären Brettspiels um Intrigen und Diplomatie in einer Militärdiktatur in der mittlerweile sagenumwobenen Republika de los Bananos. Hierbei handelt es sich um die deutsche Version der komplett neu überarbeiteten und mit neuem Artwork versehenen 3. Edition von West End Games.

Die Story des Spiels: Zu Beginn wird der Präsident "gewählt", der den (unbekannten) Haushalt vom Geldstapel zieht, dann seine 6 Minister ernennt und ihnen einen Teil seines Etats abgibt. Natürlich sind einige Minister mit ihrem Einkommen nicht zufrieden, und so wird schön integriert und schließlich, ist ja logisch, die Junta geprobt und der Präsident gestürzt! Der darf alles Geld, was er vor seinem Sturz auf ein Schweizer Nummernkonto überweisen konnte, behalten. Dann wird ein neuer Präsident gewählt, und das Spielchen beginnt von Neuem. Gewinner ist natürlich der, der am Ende des Spiels die meisten Moneten auf seinem Konto angehäuft hat, wie das in Militärdiktaturen nun mal so Tradition ist! Das von schwarzem Humor nur so strotzende Brettspiel Junta ist seit über 20 Jahren ein Dauerbrenner, und wurde bei seiner Veröffentlichung in der New York Times und der Washington Post in den höchsten Tönen gelobt.



Cover

Titel: Killer Karmickel und die Jagd nach der Magischen Karotte: Rote und Violette

Autor: Jeffrey N. Bellinger

Spieleranzahl: 2-8 Spieler

Spielzeit:

Alter:

Preis: 12,95 €

Beschreibung: Die Killer Karmickel sind zurück mit Roten Karmickeln, die Spezialfähigkeiten haben, und Violetten Karmickeln, die deine Züge doppelt effektiv machen. Die Rot-Violette-Doppelerweiterung sorgt mit 110 neuen Karten, einem Roten zwölfseitigen Würfel und einem Klaren zwanzigseitigen Würfel für karmickelstarken Spielspaß. „Walters Waffenladen“ bringt einen zweiten Markt ins Spiel, in dem man gebrauchte Waffen kaufen kann. Verteidigungskarten schützen vor fiesen Angriffen. Barrieren lenken Rotierende Run-Karten ab. Die „Karmickel in Black“ retten deine Karmickel vor Aliens. Und mit acht neuen Karotten warten nun insgesamt 20 einzigartige Wurzelgemüse darauf, gesammelt zu werden. Kannst du dich „Massen monströser Käseballchen“ erwehren? Kannst du den „(Bittersüßen) Schokoüberzogenen Antimaterie-Rosinen“ entkommen? Schicke dein Karmickel drei Runden in die Zukunft oder spiele gleich zwei Karten pro Runde mit drei Spezialkarmickeln auf dem Tisch. Die muntere Jagd geht weiter mit dieser Rot-Violetten-Doppelerweiterung, die randvoll ist mit neuen Spielstrategien und karottenmäßig viel Kartenspaß! Hol dir „die Möhre“ und siege!



Cover

Titel: Kleine Helden

Autor: Malte aus dem Siepen, Laura Balzer

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 14,95 €

Beschreibung: Schon seit einiger Zeit tummeln sich die Kleinen Helden als Cartoonreihe im Internet und haben dort mittlerweile ihre Fangemeinde gefunden. Pegasus Spiele holt die niedlichen, witzig gezeichneten

Fantasy-Helden aus ihrem virtuellen Dasein und gibt ihnen mit Kleine Helden - das Kartenspiel erstmalig die Möglichkeit, sich auf einem neuen Feld auszutoben.

Wirb für deine Abenteurergruppe (Kleine) Helden wie den Ork, den Streuner oder die Hexe an. Statte sie mit Waffen wie der Kettenpeitsche und dem Dreschflegel aus. Wenn du ihnen noch eine passende Rüstung und Gegenstände wie die Handschuhe des Geschicks und den Stirnreif der Intuition gibst, hindert dich nichts mehr, gegen die Abenteurer deiner Mitspieler ins Feld zu ziehen. Doch wenn die beispielsweise einen Magier als Gefährten haben und dieser einen Golem beschwört oder einen Blitzzauber wirkt, sind es vielleicht doch deine Abenteurer, die sterben. Und nur der Spieler gewinnt, der zum Schluss noch mindestens einen Abenteurer im Spiel hat.

Kleine Helden - das Kartenspiel ist ein actionbetontes Kampfspiel, das wie Munchkin nicht nur Rollenspieler anspricht. Und die Hauptdarsteller sind süß, aber äußerst rabiat ...



Cover

Ein Interview mit den Autoren findet ihr übrigens bei uns [hier!](#)

Titel: Krallen & Fallen

Autor: C. Aaron Kreader

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

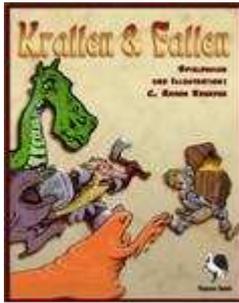
Spielzeit: 10-50 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 12,95 €

Beschreibung: Krallen & Fallen ist ein fetziges Fantasy-Kartenspiel, bei dem du die Rolle eines Helden übernimmst. Dein Auftrag ist es, drei Schätze zu sammeln, bevor es einer der anderen Spieler schafft. Das hört sich ziemlich einfach an, nicht wahr? Nun, dazu kommen aber u.a. noch ein zweiköpfiger Troll, ein Irrgarten gefährlicher Türen und ein Rudel durchtriebener Diebe! Du weißt niemals, was als Nächstes passiert. Auf Grund der 100 Karten ist jedes Spiel eine einzigartige Reise in ein wildes Abenteuer – kein Spiel gleicht dem anderen! Krallen & Fallen ist ein schnelles Spiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren: Die 2-Spieler-Variante dauert ca. 10 Minuten, für jeden Spieler mehr erhöht sich die Spielzeit um weitere 10 Minuten

(auch Teampplay ist möglich, Regeln dafür befinden sich im Regelheft).



Cover

Titel: Munchkin Beißt 1 und 2. Halloween-Edition

Autor: Steve Jackson

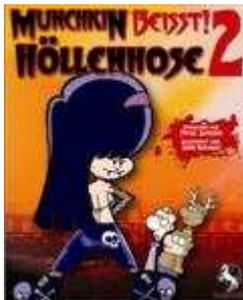
Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: 60 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Zur Essen Messe erscheint eine spezielle Halloween-Edition von Munchkin Beißt 1 und 2. Neben einer Sonderversion des Covers weisen die Ausgaben jeweils einen sechsseitigen Würfel auf.



Cover

Titel: Munchkin 5: Wirre Waldläufer

Autor: Steve Jackson

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: 60 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Noch mehr vom abgedrehten Humor von Steve Jackson und John Kovalic findest du in dieser Munchkin-Erweiterung mit 112 Karten!

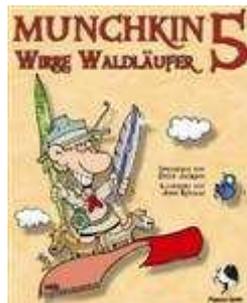
In dieser Erweiterung für Munchkin stellen wir dir eine neue Klasse vor ... den Waldläufer! Nun kannst du Monster bändigen und sie zu Rössern machen! Diese Erweiterung hat jedoch mehr zu bieten als nur eine neue, natürlich überpowerete Charakterklasse:

- Schätze! Finde den Stein der Weisen, male Rallyestreifen auf dein Ross und füll deine Feldflasche des Zorns mit Tauffrischem Wasser!
- Monster! Hüte dich vor dem Telefonverkäufer, dem Gackergeist und den Untoten Clowns.

- Stufen! Bring den Spielleiter zum Lachen! Mach, dass ihm die Limo aus der Nase steigt! Oder würg die Konversation ab, um aufzusteigen!

Es wurde Zeit, dass du endlich die Wirren Waldläufer triffst. Der ganze Munchkinspaß einer Prestigeklasse ohne diesen nervigen Rollenspielkram!

Achtung: Dies ist eine Erweiterung zu Munchkin, kein Basisspiel. Um Munchkin 5: Wirre Waldläufer spielen zu können, benötigt man das Basisspiel Munchkin.



Cover

Titel: Robotics

Autor: Mario Coopmann

Spieleranzahl: 3-4 Spieler

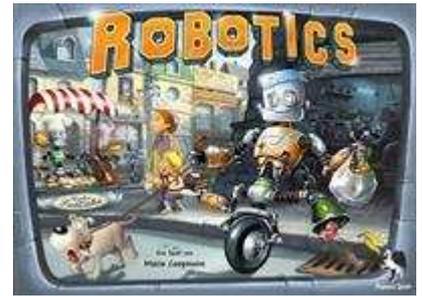
Spielzeit:

Alter: Ab 10 Jahren

Preis: 29,99 €

Beschreibung: In einer gar nicht so fernen Zukunft baut die Industrie nur noch auf Roboter. Denn Roboter murren nicht, streichen kein Gehalt ein, pochen nicht auf ihre tarifvertraglichen Rechte, und wenn man sie nicht mehr braucht, wirft man sie einfach auf den Schrottplatz. Und deswegen boomt vor allem ein Industriezweig: die Roboterfabrikation. In Robotics führt jeder Spieler sein eigenes Roboter-Zuliefererunternehmen. Die Industrie fordert ständig neue und irrwitzige Roboterkonstruktionen. Die Spieler wetteifern darum, diese Aufträge schnellstmöglich abzuarbeiten. Im Handumdrehen ist so ein Roboter aber nicht gerade gebaut. Es müssen Bauteile besorgt, gehandelt und verbaut werden. Manch ein Bauteil ist sogar so begehrt, dass es nicht mit legalen Mitteln beschafft werden kann. Außerdem stören Neider das Konstruktionsvorhaben und schicken gemeine Saboteure in die Fabrik des Gegners. So kann es passieren, dass ein Roboter, der eigentlich kurz vor der Fertigstellung stand, vorzeitig abgerissen werden muss. Oder es kommt die Betriebskontrolle, die alle illegalen Teile konfisziert. Wer sich aber von solchen Fehlschlägen nicht beeindruckend lässt und beharrlich an

seinen Robotern bastelt, hat gute Chancen, die Partie zu gewinnen.



Cover



Spielkarte



Roboter

Titel: Rückkehr der Helden: Die Nibelungen

Autor: Lutz Stepponat

Spieleranzahl: 1 - 4 Jahre

Spielzeit: 90 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Erweiterung für Rückkehr der Helden. Bisher sind noch keinen genauen Details bekannt.

Titel: Super Munchkin 2: S-Cape

Autor: Steve Jackson

Spieleranzahl: 2-8 Spieler

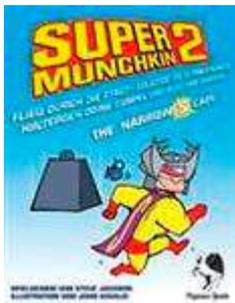
Spielzeit: 45 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 12,95

Beschreibung: Für jeden Superhelden kommt die Zeit, in der er sich mehr zugemutet hat, als er bewältigen kann, und ihm die Situation über den Kopf wächst. Dann ist es Zeit zum Weglaufen. Lachend. Zeit für das knappe S-Cape! Also setze dein Cheerleader-Grinsen auf, nutze den Orkan-Atem und den Power-Ring und schließ dich dem Super-Team an! Dieses

aus 112 neuen Karten bestehende Set (davon 2 Blankokarten für eigene Kartenideen) enthält neben vielen neuen Furcht erregenden Schurken wie Gothzilla, Ratwoman und dem Erzfeind neue Gegenstände, neue Kräfte und eine neue Klasse: Das Superhirn! Versuche, den zweistündigen Monolog zu überstehen, Shaenon K. Garritys schrecklichem Fuß zu entkommen und hab Mitleid mit Shannon Wheelers Zu viel Kaffee-Man, wenn du dich mit dieser von Steve Jackson designten und John Kovalic illustrierten Super-Erweiterung in neue Abenteuer in Super-City stürzt! Achtung: Um Super Munchkin 2 spielen zu können, benötigst du das Super Munchkin-Basispiel.



Cover

Titel: Zombies!!! 4: Höllenhunde

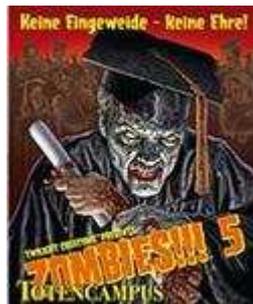
Autor: Kerry & Todd Breitenstein
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 19,95 €
 Beschreibung: Du hast es geschafft! Erst bist du mit dem Helikopter aus der von Untoten verseuchten Stadt entkommen, dann hast du die von der Regierung manipulierten Zombies auf der Militärbasis niedergemacht und anschließend im Einkaufszentrum nach dem Ursprung der Zombie-Plage gesucht. Nun stehst du also im dunklen und verlassenen Wald. Mach dir über das Heulen aus der Ferne keine Gedanken. Das wird schon nichts sein – wer hätte denn jemals etwas von Zombie-Hunden gehört? Das Spielziel von Zombies!!! 4: Höllenhunde ist es, als erster Spieler den Fluch aufzuheben, der die Toten auferstehen lässt. Um das zu schaffen, musst du möglichst viele Seiten vom Buch der Untoten finden, es zur Blockhütte schaffen und den Bannspruch sprechen. Aber hüte dich vor den Höllenhunden! Diese selbstständig spielbare Erweiterung für 2-6 Spieler wartet mit einem variablen Spielplan, 100 untoten Plastik-Höllenhunden, ebenso höllischem Spielspaß und mehr auf. Zombies!!! 4 kann man als selbstständiges Spiel spielen, oder auch mit allen anderen Zombies!!!-Spielen kombinieren.



Cover

Titel: Zombies!!! 5: Totencampus

Autor: Todd Breitenstein
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 12,95 €
 Beschreibung: Dieses Semester geht an die Eingeweide! Alle, die dachten, dass Zombies!!! 4 wirklich das Ende war, geben bitte ein Handzeichen! Der normale Lehrplan an der Twilight-Universität wurde leicht verändert – anstatt Geistes- und Naturwissenschaften studieren die Studenten nun Improvisierte Waffenkunde und machen ihren Master in Überleben! Diese Erweiterung enthält 16 neue Gebietskarten, 32 neue Ereigniskarten, „Eingeweide“-Marker und neue universelle „Eingeweide“-Regeln, die man für alle Zombies!!!-Sets verwenden kann. Um Zombies!!! 5: Totencampus spielen zu können, benötigt man das Zombies!!!-Basisspiel.



Cover

Phalanx Games:

Standort in Essen: 9-118
 Titel: Chicago Poker
 Autor: Bruno Faidutti & Bruno Cathala
 Spieleranzahl: 2-6
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Poker ist seit einiger Zeit in Deutschland zum wahren KULT geworden, Phalanx Games hat sich nun gedacht, dass es an der Zeit ist auch ein Brettspiel zu diesem Thema zu entwerfen.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der berüchtigten Gangsterbosse während der „Blütezeit“ des organisierten Verbrechens im Chicago der 1920er Jahre. Sie versuchen, legale und illegale Gewerbe zu übernehmen und sich so ihren Zielen dienlich zu machen. Dies sind Bars, Jazz-Clubs, Brauereien bzw. Distillieren und Spielhöhlen. Zu diesem Zweck senden sie ihre Untergebenen aus, um die Inhaber dieser Gewerbe einzuschüchtern und von ihren Ansprüchen zu überzeugen. Viele der Gewerbe wechseln sogar am Spieltisch ihren Besitzer! Der Gewinner des Spiels ist der erste Spieler, der entweder 3 Gewerbe einer Sorte, je ein Gewerbe der 4 verschiedenen Sorten oder aber 5 beliebige Gewerbe kontrolliert. Das Spiel enthält:
 - 20 sechseckige Gewerbe-Plättchen (je 5x Bar, Jazz-Club, Brauereien/Distillieren, Spielhöhle)
 - 87 Karten:
 * 75 Gangsterkarten (jeweils die Werte 1 – 15 in 5 Farben)
 * 6 Sonderkarten
 * 6 Kurzanleitungskarten
 - 4 Spielsteine „Shootout“
 - 1 Spielregel



Cover



Spielkomponenten

Titel: Lascaux
 Autor: Philippe de Pallières
 Spieleranzahl: 2-4
 Spielzeit: 20-25 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: In Jahre 1940 entdeckten vier Teenager in Lascaux im Südwesten Frankreichs einen Höhlenkomplex. Die Höhle ist wegen ihrer Höhlenmalereien weltberühmt, die mehrheitlich aus

realistischen Abbildern von großen Tieren bestehen, die in dieser Zeit in diesem Gebiet gelebt haben. Sie wurden wahrscheinlich im Magdalénien, also zwischen 17.000 und 13.000 vor unserer Zeitrechnung, erschaffen.

Die Spieler legen zu Beginn jeder Spielrunde eine bestimmte Anzahl an Karten aus. Jede Karte zeigt ein Tier und weist zwei Farben auf. Die Spieler wählen geheim eine Farbe und werfen anschließend Steine in die Kultschale. Im Laufe der Spielrunde steigen immer mehr Spieler aus und einige werden am Ende der Runde Tierkarten gewinnen. Am Ende des Spiels erhalten die Spieler Punkte für Mehrheiten in den Tierarten. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Material:

- 54 Spielkarten (die Tiere)
- 50 Steine
- 30 Marker (fünf Sätze à sechs Marker)
- 1 Kultschale
- 1 Spielregel



Cover

Pilot Games:

Standort in Essen: 6-154

Titel: Duell im Dunkeln

Autor: Friedemann de Pedro

Spieleranzahl: 1-2 Spieler

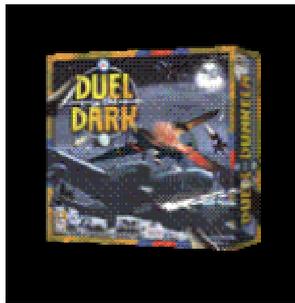
Spielzeit: 60 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: „Duell im Dunkeln“ entführt Sie zu einem apokalyptischen Schauplatz des letzten Krieges. Planen Sie als Chef des britischen Bomber Command die Angriffe auf Deutschland, um die Moral der Zivilbevölkerung zu erschüttern, oder führen Sie als General der Luftwaffe die harten Verteidigungsschläge der fliegenden Verbände und organisieren Sie einen effektiven Zivilschutz. Der Spielplan dieses Brettspiels ermöglicht es Ihnen, unzählige Variationen des historischen Geschehens aufzubauen. Durch die Simulation der wesentlichen Handlungsparameter tauchen Sie auf verblüffende Weise in die strategischen und taktischen Denkweisen dieser dunklen Zeit ein.

Zur Spielanleitung geht es [hier](#)



Schachtel



Spielbrett



Figuren

Phantastische Spielewelten:

Standort in Essen: 9-116

Titel: Midgard: Städte, Schätze, Abenteuer

Autor: Lutz Stepponat

Spieleranzahl: 2-5 Spieler

Spielzeit: 90 Minuten

Alter: Ab 9 Jahre

Preis: 50 €

Beschreibung: Dem Verlag Phantastische-Spielewelten in Wiesbaden ist es gelungen, eine Lizenz für die Produktion und internationale Vermarktung eines Brettspiels unter dem Namen des deutschen Rollenspielklassikers MIDGARD zu erwerben. Eine große Herausforderung für den jungen Verlag, der sich die Aufgabe gestellt hat, die Stimmung des MIDGARD Rollenspiels, in ein Brettspiel zu transportieren. Der Verlag Phantastische-Spielewelten ist eine Neugründung von Lutz Stepponat,

dem Autor des Fantasy-Brettspiels Rückkehr der Helden. Das Brettspiel "Midgard - Städte, Schätze, Abenteuer" ist ein abwechslungsreiches Spiel für jede phantastische Familie. Strategie und Geschick bestimmen den Spielverlauf. Ob in Kooperation mit den Mitspielern oder im Alleingang sind Objekte und Belohnungen zu gewinnen, Abenteuer zu bestehen, Furcht und Schrecken zu beseitigen, alles um das Ansehen des eigenen Charakters zu steigern. Die phantastische Welt von Midgard verbindet Abenteuer mit Spaß.



Cover



Prototyp



Prototyp Charakter Bogen

Post Scriptum

Standort in Essen: 9-30

Titel: Love Pigs (siehe [Angelo Porazzi Games](#))

Pro Ludo:

Standort in Essen: 11-10

Titel: Dart Wars

Autor: Pascal Reymond

Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Ziehe los und erobere neue Gebiete, vergrößere deine Armee und überfalle die gegnerischen Truppen. „Dart Wars“ ist ein Spiel in dem es um die Eroberung der Welt geht. Es wird mit Dartpfeilen gespielt und ist für 2 bis 5 Spieler ausgelegt. Das Ziel des Spiels ist es die Länder seiner Gegner zu erobern indem man die dort ansässigen Truppen eliminiert. Was dieses Spiel so besonders macht, ist die Art und Weise wie gespielt wird: durch das Werfen der Dartpfeile auf die Weltkarte wird sowohl attackiert, als auch verteidigt. Die Pfeile dieses Spiels wurden so konzipiert, dass sie absolut sicher sind – dementsprechend sind sie an der Spitze mit Magneten versehen, welche auf der ebenfalls magnetischen Weltkarte (welche an die Wand gehängt wird) haften bleiben. „Dart Wars“ ist ein originelles und sehr witziges Spiel, welches taktisches Denkvermögen mit Fingerfertigkeit und Geschick vereint.

Spielmaterial:
 - 1 magnetische Weltkarte (Spielplan)
 - 75 Truppen
 - 5 Aufkleber
 - 6 magnetische Darts
 - 1 Regelheft

Besonderheiten:
 Die besten Strategen müssen ebenfalls gute Werfer sein!
 Ein originelles und einfaches Spiel, welches schnell süchtig macht!
 Das Spiel hat einen tollen Look und qualitativ hochwertiges Material.



Entwurf Logo



Spielkomponenten



Spiel

Titel: Die Hauptstadt von Alturien
 Autor: Wolfgang Kramer
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Die Hauptstadt von Alturien ist eine überarbeitete Version von Wolfgang Kramers Klassiker "Big Boss". Der Basismechanismus ist es Karten zu sammeln mit dem die Spieler beginnen können die Stadt zu vergrößern in einer ähnlichen Art wie bei Acquire. Der Unterschied zu Big Boss ist der, dass die Spieler nun auch Brücken zwischen den verschiedenen Gemeinden bauen können.

Titel: Flinke Feger
 Autor: Serge Laget, Bruno Cathala
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: In Frankreich bekam es den beliebten Preis As d'Or Jeu de l'année 2007 und nun wird es durch Pro Ludo auch nach Deutschland kommen. Allerdings wird es nicht wie in Frankreich "Du Balai" oder in Amerika "The Wicked Witches Way" heißen sondern das Spiel wird unter dem Titel "Flinke Feger" erscheinen. Das Grunkonzept wurde beibehalten, allerdings wurden kleine Veränderungen vorgenommen:

- Die Pro Ludo Version wird keine Pappaufsteller-Hexen auf Plastik-Füßchen haben. Sondern statt dessen kann man mit echten Miniaturhexen spielen

- Es wird kein Spielplan beigelegt wie gewöhnlich sondern statt dessen wird es Karten in den großen (80x80) ähnlich der Größe der Karten bei den Wölfen von Dürstwald geben, die dann ausgespielt werden und somit den Spielplan bilden.

- Die Spielregeln werden leicht modifiziert

- Die Würfel werden keine aufgemalten

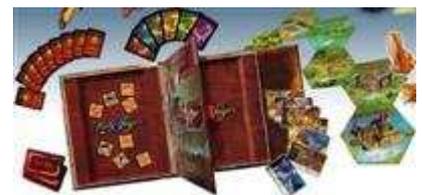
Symbole besitzen sondern eingefräste ähnlich wie bei "Spiel der Türme".

Die Verpackung als Buchform wird erhalten bleiben!

Spielbeschreibung:
 Was machen die Hexen, wenn sie sich im tiefsten Wald versammeln? Sie machen bei einem Wettrennen auf ihren fliegenden Besen auf sich aufmerksam und konkurrieren unter Einsatz all ihres Geschicks und voller Tollkühnheit. Um den Sieg davonzutragen ist alles möglich: So schnell wie möglich zur Ziellinie zu düsen, Punkte durch akrobatische Flugmanöver zu machen oder sogar zu probieren, die Gegner auszubremsen. Flinke Feger ist ein Gesellschaftsspiel, das Ihnen das Kommando über einen fliegenden Hexenbesen verleiht, den Sie voller Tollkühnheit und meisterlicher Vollendung lenken müssen. In jeder Spielrunde müssen Sie erneut die richtige Zauberformel finden, die Ihren himmlischen Feger vorwärts bringt. Hinzu können Sie versuchen, akrobatische Figuren zu fliegen, um die Zuschauer zu entzücken und somit zusätzliche Punkte zu gewinnen. Ein gutes Gedächtnis, Mut und Köpchen sind Ihre besten Trumpfkarten, um den Sieg davonzutragen!

Spielmaterial:
 - 26 Spielplankarten
 - 6 Miniatur-Hexen in unterschiedlichen Farben
 - 1 Plättchen Verwünschung
 - 9 Würfel mit Zauberformeln
 - 6 Sets mit jeweils 9 Karten (ein Set pro Spieler)
 - 27 Karten Schwarze Magie
 - Eine Schachtel mit Verschluss, die als Würfelfeld dient und die das Große Buch der Magie verkörpert.

Besonderheiten:
 Neu auf dem deutschen Spiele Markt ist die besondere Aufmachung der zauberhaften Spielbox. Außen wie innen erscheint das Spiel im Erscheinungsgewand eines Buches, das mit Hilfe eines separaten Verschlusses geschlossen wird. Gespielt wird auf Spielplankarten und zwischen den Seiten des Großen Buches der Magie.



Spielkomponenten aus PDF Dokument von Pro Ludo Webseite



Du Balai Spielkomponenten (Asmodée)



Du Balai Schachtel (Asmodée)

Titel: Romeo und Julia

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Mit Romeo und Julia versucht sich der Verlag an der Umsetzung eines literarischen Themas. In Anlehnung an Shakespeares Drama bereitet Pro Ludo das Thema erstmalig für ein Spiel auf. Schauplatz soll das mittelalterliche Verona sein. Ziel des Spiels für Romeo und Julia ist es, sich in der Kirche San Zeno Maggiore zu treffen, um sich dort von Pater Lorenz vermählen zu lassen. Die beiden Mitglieder der Familien Capulet und Montague haben gewonnen, wenn sie dieses Ereignis zu verhindern wussten. Der Stoff dieser Tragödie ist beinahe so alt wie die Menschheit selbst: eine nicht erwünschte, unglückliche Liebe, für die selbst der Tod keine Schranke darstellt. In Verbindung mit dem Spielmechanismus eines weiteren Klassikers – allerdings aus der Welt der Spiele – verspricht sich Pro Ludo großartiges. Romeo und Julia beinhaltet einen wunderbar gestalteten Spielplan, der das Verona des 16. Jahrhunderts darstellt, zahlreiche Straßenkarten, Aktions- und Sehenswürdigkeitskarten, 4 Spielfiguren und eine Spielregel mit Beschreibungen zu den abgebildeten Sehenswürdigkeiten, sowie einem historisch-literarischen Abriss über das Werk. Romeo und Julia ist ein leicht zugängliches Familienspiel für zwei bis vier Verliebte ab acht Jahren. Die durchschnittliche Spieldauer beträgt 45

Minuten. Neben der deutschen Ausgabe, sind Versionen in englischer und französischer Sprache geplant.

Titel: Tortuga

Autor: Vincent Everaert
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 10-20 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Hierbei handelt es sich um die deutsche Veröffentlichung des Spiels von Gigamic.

Zwei Mannschaften mit je 8 Schildkröten stehen sich auf einer einsamen Insel gegenüber. Ihr Ziel: Eine von ihnen soll so schnell wie möglich ans andere Ende der Insel gelangen! Die Schildkröten bewegen sich im Slalom, springen übereinander hinweg und werfen ihre Gegner sogar auf den Rücken. Keine Panik, man kann sie wieder auf die Füße setzen ... aber vielleicht wechseln sie dann die Mannschaft.

Besonderheiten:
 Tortuga besticht auch haptisch aufgrund der edlen Naturmaterialien.



Spielkomponenten aus PDF Dokument von Pro Ludo Webseite



Spielkomponenten aus PDF Dokument von Pro Ludo Webseite



Spielverpackung von Gigamic Webseite

Verlage mit Q

Queen Games:

Standort in Essen: 10-16, 10-17
Titel: Alhambra: Spezial Edition
 Autor: Dirk Henn
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Diese Edition wird eventuell oder eventuell auch nicht in Essen gezeigt. Sie unterscheidet sich zum Basis Spiel in einem Punkt und zwar sind die Spielstücke statt mit Illustrationen mit Fotografien bestückt.

Titel: Eketorp – Die Wikingerburg

Autor: Dirk Henn
 Spieleranzahl: 3-6 Spieler
 Spielzeit: 45-60 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Als Wikingerhäuptling ist es Ihre Aufgabe für eine stabile Befestigung der Burganlage zu sorgen. Doch die wertvollen Baumaterialien sind knapp und hart umkämpft.



Spielkomponenten

Titel: Giganten der Lüfte

Autor: Andreas Seyfarth
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 45-60 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Geschick müssen die dreifarbigen Würfel mit den Werten der Karten kombiniert werden um am Bau der Zeppeline und am Ende sogar an der Hindenburg mitarbeiten zu können.



Spielkomponenten

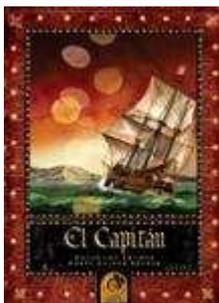
Titel: Revolte in Rom II

Autor: Stefan Feld
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Ob dieses Spiel bis Essen fertig ist steht noch nicht fest. Das Spiel ist eine Mischung aus einem allein stehenden Spiel als auch einer Erweiterung zu Roma.

Quined/White Goblin Games: (QWG)

Standort in Essen: 4-89
Titel: Demetra (Edle Variante von Key Harvest)
 Autor: Richard Breese
 Grafik: Mike Doyle (Cover), Juliet Breese (Innenausstattung)
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 30-60 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Demetra ist die Master Print Serie von Key Harvest und wird zeitgleich veröffentlicht. Die Spielbeschreibung findet ihr unter Key Harvest weiter unten.

Titel: El Capitan
 Autor: Wolfgang Kramer & Horst-Rainer Rosner
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Beschreibung: Bei dem Spiel handelt es sich um ein Remake von Tycoon. Das Besiedlungs- und Wirtschaftsspiel hat als Thema das Mittelmeer im 16. Jahrhundert indem sich Spanier, Italiener und Portugiesen tummeln.



Cover



Stadt



Spielkarte

Titel: Key Harvest
 Autor: Richard Breese
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Beschreibung: Siehe auch R&D Games.

Verlage mit R

R&D Games

Standort in Essen: 4-14
Titel: Key Harvest
 Autor: Richard Breese
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Beschreibung: Die Spieler erhalten Punkte durch das Setzen der Spielkarten auf ihr eigenes Land auf dem Brett. Ein Punkt gibt es für jedes Feld in der größten Gruppe der verbundenen Felder eines Spielers und zwei für jedes Feld in der zweitgrößten Gruppe. Außerdem gibt es auch Punkte für die Arbeiterfiguren die ein Spieler auf sein Land setzt. Dabei bekommt man soviel Punkte für seine Arbeiter wie man auch Arbeitsfelder besitzt. Diese zählen nicht zu den oben genannten verbundenen Feldergruppen hinzu. Das Setzen eines Arbeiters zieht außerdem noch Spezialaktionen nach sich. Jeder besitzt sechs Arbeiter die auch als Farmer bezeichnet werden. Außerdem gibt es auch noch sechs Stadtleute die von jedem genutzt

werden dürfen. Üblicherweise gibt es immer sechs Feldstücke zwischen denen man auswählen kann. Ist man am Zug kann man für bis zu zwei Felder ein Angebot in Saat-Zählern abgeben, welche dann in das Geschäftsinhaberfeld gesetzt werden. Die anderen Spieler können nun die selbe Saatart und die selbe Menge setzen. Entscheiden sie sich dafür dürfen sie ein Feldstück auf ihr Land setzen und die Saat dem Geschäftsinhaber bezahlen. Wenn kein anderer das Angebot halten will darf der Geschäftsinhaber die Feldstücke auf sein Land stellen und muss seine Saat in den allgemeinen Vorrat geben. Während seines Zuges kann man zwei von vier Aktionen durchführen. Feldstücke in das Inhaberfeld mit Angebot setzen, Feldstücke vom Geschäft auf sein Land setzen, Arbeiterstücke setzen oder einen Arbeiter platzieren. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.



Cover

Ragnar Brothers:

Standort in Essen: 4-14
Titel: Monastery
 Autor: Steve Kendall, Phil Kendall, Gary Dicken
 Spieleranzahl: Unbekannt
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Es handelt sich hier um ein Legespiel in dem man ein Kloster bauen wird. Man wird sich auch entscheiden können ob man Team gegen Team spielt oder jeder einzeln für sich selbst. Ob das Spiel in Essen zu sehen sein wird ist noch nicht bekannt.

Ravensburger:

Standort in Essen: 11-01
Titel: Verflixt hoch?! (2. Erweiterung zu Verflixt!)
 Autor: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 30-40 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 9,99 €
 Beschreibung: Verflixt hoch?! ist die zweite Erweiterung des Spiels Verflixt!

und ist nur gemeinsam mit dem Originalspiel spielbar. Verflixxt hoch?! kann beliebig mit der ersten Erweiterung „Verflixxt nochmal!“ kombiniert werden. Tipps und Regelhinweise für die „verflixxesten“ Kombinationen finden Sie im Abschnitt „Kombinationen“.

Laut Herrn Kramer waren die Testergebnisse von Verflixxt hoch?! so gut, dass er die Behauptung wage, Verflixxt hoch?! sei das beste Verflixxt-Spiel, das es je gab. Nicht nur den Gelegenheitspielern sondern auch den Spielefreaks hat das Spiel in der neuen Form sehr gut gefallen.

Inhalt

- * 60 Bewegungskarten (in den Farben Gelb und Orange mit den Zahlen -1 bis 6)
- * 8 Risikotafeln (je 1x -3/+3, -7/+7, je 2x -4/+4, -5/+5, -6/+6)
- * 8 Zielchips (je 1x +5, +6, je 2x +2, +3, +4,)
- * 1 grüner Glückshut
- * 1 rote Pechmütze

Verflixxt! Endlich ist es mir gelungen, den „Glückshut“ zu erobern, da bin ich ihn auch schon wieder los und habe dafür die blöde „Pechmütze“ erhalten. Jetzt muss ich sehen, wie ich die wieder loswerde. Dazu kommt noch, dass ich unbedingt noch eine Risikotafel benötige, um dicke Minuspunkte zu vermeiden und dafür Pluspunkte zu kassieren.

Karten statt Würfel - das eröffnet verflixxt taktische Möglichkeiten. Jetzt geht es nicht nur vorwärts dem Ziel entgegen, sondern auch rückwärts und das teilweise sogar mit Doppelzügen. Die Jagd nach Glückshut und Pechmütze bringt Trubel und Tempo ins Spiel und die gemein-gefährlichen Risikotafeln garantieren Nervenkitzel bis zum Schluss! Das Erfolgsspiel wird noch überraschender, risikoreicher, spannender, lebendiger und abwechslungsreicher.

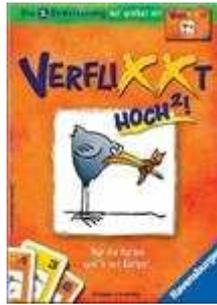
Die beiden Erweiterungen von Verflixxt sind als Module aufgebaut. Alle Module können beliebig mit dem Grundspiel und untereinander kombiniert werden.

Verflixxt hoch?! besitzt folgende Module:

- Die beiden Hüte
- Die Risikotafeln
- Die Bewegungskarten
- Die Zielchips

Verflixxt nochmal! besitzt folgende Module:

- Die Verflixxt-Tafeln
- Flixxy + Aktionswürfel + Rundenchips
- Die Wurmchips
- Die Spielfiguren für den 7. und 8. Spieler



Cover



Spielkomponenten

Repos Production:

Standort in Essen: 9-15

Titel: Ca\$h'n Gun\$ - Erweiterung Yakusa

Autor: Ludovic Maublanc
 Spieleranzahl: 6-9 Spieler
 Spielzeit: 60-90 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 29,95 €

Beschreibung: Die erste Erweiterung von Ca\$h'n Gun\$ wird sich um die japanische Mafia - „Yakuza“ - drehen. Ob der Name sich ändert ist noch nicht bekannt. Als Spezial gibt es diesmal auf der Messe für alle Essenkäufer eine Uzi dazu.



Cover



Spielkomponenten

Titel: Ca\$h'n Gun\$ Live

Autor: Ludovic Maublanc
 Spieleranzahl: 8-20 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 19,90 €

Beschreibung: Während die Originalversion von Ca\$h'n Gun\$ ein aktiongeladenes Bluffspiel ist, geht die Live-Version nun neue Wege. Fans von Werwölfe von Dusterwald werden sich fast schon heimisch fühlen, denn das neue Konzept umfasst 110 Karten, mehrere Waffentypen, die man rollenspielähnlich in Teams von acht bis zwanzig Personen sinnvoll einzusetzen vermag. Da der Faktor Zeit erneut eine wichtige Rolle spielt, sorgt die integrierte Trillerpfeife für Klarheit in Sachen Spielstart. Auch Besitzer des Originals können sich freuen, denn die Live-Version kommt mit praktischen Regelerweiterungen und Karten daher.



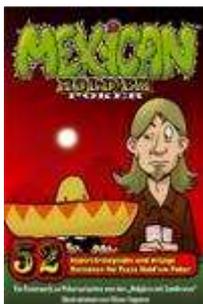
Cover

Titel: Mexican Hold'em Poker

Autor: Cédric Caumont & Thomas Provoost
 Spieleranzahl: 2-10 Spieler
 Spielzeit: 45-120 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 9 €

Beschreibung: Poker Poker überall Poker. Wir sind nicht nur Papst nein wir sind definitiv auch Poker. Täglich finden in Deutschland online und auch im realen Leben Pokerturniere statt. Die beliebteste Spielvarianten von Poker ist dabei wohl ohne Frage "Texas Hold'em". Wie wäre es, wenn ihr nun mal eure bekannte Texas Hold'em-Runde aus dem Konzept bringt indem ihr alle Regeln auf den Kopf stellt? Mexican Hold'em Poker gibt euch die nötigen Mittel dazu und sorgt für Heiterkeit am sonst so ruhigen Pokertisch. Generell bleibt erstmal alles beim alten, Ihr benutzt eure Pokerchips, habt normale Spielkarten auf den Tisch, der im optimalen Fall mit einem grünen Filz bedeckt ist um auch die entsprechende Atmosphäre aufzubauen und zusätzlich noch die Regelkarten von Repos Production. Jede Runde kommt eine der gefürchteten mexikanischen Regeln auf den Tisch und sorgt für ein ganz neues Feeling. Mexican Hold'em

beinhaltet einen kompletten Kartensatz mit abgefahrenen Varianten zu Texas Hold'em.



Cover



Beispielkarte



Beispielkarte 2

Rio Grande Games:

Standort in Essen: 10-33

Titel: Amyitis

Autor: Cyril Demaegd

Beschreibung: Englische Auflage des Ystari Games "Amyitis". Nähere Informationen im Amyitis Eintrag bei Ystari.

Titel: Bonnie & Clyde

Autor: Mike Fitzgerald

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 45-60 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 22,95 US-Dollar

Beschreibung: Ein Rummy Ableger mit dem Thema Bonnie und Clyde bei dem man Kartensets sammeln muss.

Titel: Burger Joint

Autor: Joe Huber

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 30-45 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 22,95 US-Dollar

Beschreibung: Jedem Spieler gehört eine Fast-Food-Kette. Der eine ist auf Burger und der andere auf Pizza spezialisiert. Während der Vergrößerung des Konzerns versuchen beide ihre Auswahl mit Produkten des Anderen zu erweitern um Kunden abzuwerben. Später kann jeder ein Familienrestaurant eröffnen und sogar Sternerestaurants. Der beste Geschäftsmann der Kette gewinnt.

Titel: Carcassonne: The New World

Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Players: 2-5 Spieler

Spielzeit: 30-45 Minuten

Alter: Ab 8 Jahre

Preis: 24,95 US-Dollar

Beschreibung: Englische Umsetzung von Carcassonne - Neues Land.

Titel: Key Harvest

Autor: Richard Breese

Preis: 39,95 US-Dollar

Beschreibung: Englische Umsetzung von Key Harvest. Mehr Informationen bei Verlag R&D Games in der Liste.

Titel: Lemons & Lemonade

Autor: JonMichael Rasmus, John

Sams & Sean Weitner

Spieleranzahl: 3-5 Spieler

Spielzeit: 30-45 Minuten

Alter: Ab 8 Jahre

Preis: 19,95 US-Dollar

Beschreibung: Hierbei handelt es sich um ein Stichspiel in der man in jeder Runde andere Ziele hat und Punkte bekommt wenn man diese nicht gut erfüllt. Der Spieler der sich komplett daran gehalten hat erhält also 0 Punkte. Das Spiel endet wenn ein Spieler 31 Punkte erreicht hat. Gewonnen hat derjenige mit den wenigsten Punkten.

Titel: Mogul

Autor: Michael Schacht

Spieleranzahl: 3-6 Spieler

Spielzeit: 90 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Englische Version des Mogul Spiels aus dem Jahre 2002.

Titel: Power Grid Card Deck Expansion

Autor: Friedemann Friese

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: 90-120 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 11,95 US-Dollar

Beschreibung: Englische Version von der kommenden Funkenschlag Erweiterung.

Titel: Saint Petersburg Expansion

Autor: Michael Tummelhofer, Karl-

Heinz Schmiel, Tom Lehmann

Spieleranzahl: 2-5 Spieler

Spielzeit: 30 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 17,50 US-Dollar

Beschreibung: Die Saint Petersburg Erweiterung enthält zwei separate Erweiterungen: "Das Banquette" von Karl-Heinz Schmiel, welches vor kurzem in der Spielbox veröffentlicht wurde und "Die neue Gesellschaft" von Tom Lehmann, welche ein paar neue Spielfiguren und 36 Karten enthält, die es ermöglicht mit 5 Spielern zu spielen.

Titel: The Great American Railroad Game

Autor: Reiner Knizia

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 60-90 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 44,95 US-Dollar

Beschreibung: Englische Version des Reiner Knizias Spiels von Pegasus aus dem Jahre 1999.

Titel: Veritas

Autor: James Ernest & Mike Selinker

Spieleranzahl: 3-6 Spieler

Spielzeit: 60 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 44,95 US-Dollar

Beschreibung: Veritas ist ein Brettspiel über die Erhaltung der Wahrheit in den dunklen Jahren Frankreichs. Jeder Spieler repräsentiert dabei eine "Wahrheit" und versucht gut erhalten zu bleiben indem er in Bücher kopiert wird. Die Spieler platzieren und kopieren Büchermarker in den Klöstern und versuchen sich möglichst weit in Frankreich zu verteilen. In jedem Zug wird ein Kloster niedergebrannt und die Bücher die es besaß werden zerstört. Nachdem ein Kloster verbrannt ist, können die Spielfiguren über es hinweg ziehen. Somit wird das Spiel mit der Zeit immer schneller, da immer weniger Kloster auf dem Spielbrett sind. Jeder Spieler der eine Region dominiert bekommt Punkte. Der erste Spieler mit 100 Punkten gewinnt.

Rôle & Stratégie Editions:

Standort in Essen: 4-42

Titel: Tavern Heroes

Autor: Alain Rivollet

Spieleranzahl: 3-6 Spieler

Spielzeit: 60 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 29,95 €

Beschreibung: Um einen neuen Erben zu bestimmen hat der König seine besten Ritter einberufen und sie alle auf eine epische Drachenjagd geschickt. Die Spieler versetzen sich bei Tavern Heroes in die Rolle eines solchen mutigen Lords und nutzen eine Taverne als ihren

Hauptsitz.

In jedem Zug wird einer von Ihnen gewählt der gegen einen mächtigen Drachen kämpfen muss. Um den wahren Champion herauszufinden unterbieten sich die Ritter mit Ausrüstungsgegenständen. Einer der Spieler könnte z.B. rufen "Ahah! Ich werde den Drachen ohne meine Lanze töten" und dabei seine Drachenlanze weglegen. Ein anderer könnte darauf erwidern "Pah! Von Auge zu Auge werde ich kämpfen, da brauche ich keinen Helm" und seinen Helm weglegen. Ist dann die Entscheidung getroffen geht nur der eine Ritter los um zu kämpfen und die anderen bleiben in der Taverne bei ihrem kühlen Bier. Dabei schließen sie Wetten ab. Den Ruhm erlangen die Spieler durch erfolgreiche Wetten und bestandene Kämpfe gegen die Drachen. Am Ende des Spiels sind alle Drachen besiegt und der Ritter mit dem meisten Ruhm wird der neue Erbe.

Das Spiel ist von verschiedenen Grafikern illustriert und beinhaltet eine detaillierte Heldenfigur von Fenryll.



Cover



Heldenfigur



Einer der Drachen

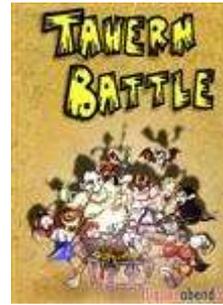
Titel: Tavern Battle

Autor: Christophe Finas
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 14,95 €
 Beschreibung: Das Kartenspiel Tavern Battle ist ein neues Spiel, welches es seit August 2007 nur in Frankreich zu kaufen gibt und nun in Essen das erste Mal international präsentiert wird.

Ein Verlies wurde geplündert und die Helden kehren danach gut gelaunt in eine Taverne ein um mit Met ihren Sieg zu feiern und ihre erhaltenen Schätze aufzuteilen.

Jeder Spieler erhält mehrere Heldenkarten zu Spielbeginn. Diese besitzen Stärke- und Listattribute und wollen mehr Schätze erhalten als der Rest der Gruppe. Besitzt man z.B. den Zwerg wird man feststellen, dass dieser mehr Waffen, Erfindungen und mehr als alles andere Bier besitzen möchte. Denn das kriegerische Gemetzel im Verließ machte ihn durstig.

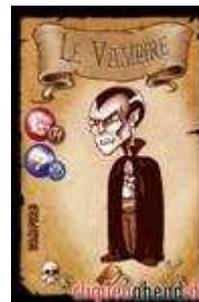
Am Anfang des Spiels dürfen die Helden die Schätze noch frei tauschen um einen blutigen Kampf zu vermeiden. Wenn der Tavernenkrieg jedoch losgeht, versuchen die Helden die anderen Charaktere bewusstlos zu schlagen, sich hinter Tavernentischen zu verstecken und jeden Gegenstand den sie greifen können nach den anderen zu werfen. Das Abenteuerziel eines jeden heißt: Überlebe den Kampf, schaffe es in einem Stück aus der Gaststätte und nimm alle Schätze die du benötigst mit.



Cover



Zwerg



Vampir

Titel: Astoria

Autor: Christophe Finas
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 24,95 €
 Beschreibung: Astoria wurde letztes Jahr in Essen schon ausgestellt und wird auch dieses Jahr wieder am Stand erhältlich sein.

Das Spiel wird in einer gravierten Holzbox verkauft und beinhaltet vier Glasflaschen mit sechzig großen Edelsteinen, 66 detaillierten Spielkarten und ein beidseitig bedrucktes Spielbrett.

Bei Astoria handelt es sich um zwei sehr verschiedene Spiele in einer Schachtel. Eine Variante nennt sich die Alchemie Version während die andere, in Frankreich sehr beliebte Variante, als Epische Version bekannt ist.

In der Alchemie Version kämpfen zwei Teams gegeneinander. Es sind Alchemisten die versuchen die Krankheit des guten Königs von Astoria zu heilen. Dafür platzieren sie ihre Edelsteine auf dem Alchemiebrett und versuchen somit

die geeigneten Zutaten zu erhalten, während sie gleichzeitig das andere Team darin hindern. Hierbei handelt es sich um ein strategisches Kombinationsspiel.

In der epischen Version geht es deutlich ernster zu. Der König liegt im sterben und wenn seine Gesundheit sich verschlimmert führt dies zu seinem Tode (was auch das Ende des Spiels bedeutet). Die Spieler sind mächtige Magier die in die Stadt gekommen sind um den König zu heilen und die Stadt Astoria gegen ihre Feinde zu schützen. Die Barbaren begehren die Mauern der Stadt, der Drache verlangt nach seinen Tribut und es bahnt sich eine Revolte in der Stadt an die von feindlichen Edelleuten genährt wird. All diese Fraktionen werden die Stadt übernehmen, wenn sie gewinnen sollten.

Aber die Spieler müssen sich nicht nur auf die äußeren Feinde konzentrieren auch sich selbst müssen sie beobachten, denn es ist ein Verräter unter ihnen. Einer der den Tod des Königs und den Untergang der Stadt will. Es könnte sogar sein, dass es mehr Verräter gibt als geahnt (bis zu drei Stück). Diese ganzen Handlungsläufe führen dazu, dass jedes Spiel ein anderes Abenteuer birgt.



Holzschatulle



Spielkomponenten



Edelsteine



Alchemie Version



Alchemie Version

Verlage mit S

Schmidt:

Standort in Essen: 11-03
Titel: Auf Achse (Neuaufgabe)
 Autor: Wolfgang Kramer
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre

Beschreibung: Das Erfolgsspiel „Auf Achse“ ist neu auferstanden, mit neuem Kleid und ein paar geänderten und gestrafften Regeln. Die Spieldauer wurde etwas gekürzt und beträgt jetzt 60-90 Minuten. Das beliebte Familienspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren wurde 1987 zum Spiel des Jahres gekürt und weist eine Gesamtauflage von über 900.000 Stück auf. In einer vereinfachten Version können auch schon 8-jährige über Europas Straßennetz brettern.

Brummis, Frachten und Moneten beherrschen das Transport-Gewerbe zwischen Flensburg und Verona und Triest und Rotterdam. Der Wettbewerb der Spediteure erfordert ausgeklügelte Routenplanung, spannungsgeladene Preiskämpfe und optimale Ausnutzung der LKW-Frachträume. Immer wieder treten neue Ereignisse auf, die den Fahrem das Leben erschweren oder auch erleichtern können. Vorausschauende Planung und – wie so oft im Leben – eine Portion Glück bringen den erhofften Vorsprung.

Spielziel ist es, durch geschickte Routenplanung, Preiskämpfe und optimale Ausnutzung des Laderaumes mit den abgewickelten Transportaufträgen möglichst hohe Einnahmen zu erzielen.

Spielinhalt:
 * 1 Spielplan
 * 6 LKW
 * 8 Anhängerkarten (4 kleine, 4 große)
 * 54 Auftragskarten
 * 28 Ereigniskarten
 * 48 Warensteine
 * 2 Würfel
 * 1 Baustellenschild
 * 1 Stauschild
 * Spielgeld (30 x 100 €, 15 x 500 €, 40 x 1000 €, 15 x 5000 €, 5 x 10000 €)

ÄNDERUNGEN

Das neue **Auf Achse** weist folgende Änderungen gegenüber dem alten Spiel auf:

Startaufstellung: Zuerst werden die Aufträge ausgeteilt und dann die LKW aufgestellt. Man kann einen LKW auf eine Stadt stellen, die der Startort eines eigenen Auftrages ist!

Die Spieler sind sofort im Spiel.

Auftragskarten aus dem Spiel: Wenn ein Spieler einen Auftrag erwerben könnte, aber darauf verzichtet, geht der Auftrag, der neben dem Ladeplatz liegt, aus dem Spiel und ein neuer Auftrag wird aufgedeckt.

Die Spieldauer wird dadurch kürzer.

Fahren: Die Spieler würfeln mit 2 Würfeln und wählen ein Würfelergebnis aus.

Damit wird das Glück etwas reduziert und der Spieler besitzt mehr Möglichkeiten. Außerdem wird das Spiel beschleunigt. Damit wird das Glück etwas reduziert und der Spieler besitzt mehr Möglichkeiten. Außerdem wird das Spiel beschleunigt. Es gab nur einen Würfel

Zugzwang: Es besteht kein Zugzwang. Ein Spieler kann jetzt Würfelpunkte verfallen lassen oder gar nicht ziehen.

Dies hat Vorteile, wenn man zu einem Umleitungs- oder Stauschild hinzieht oder direkt davor steht.

Mehrere LKW auf einem Feld: In einer Stadt können beliebig viele LKW stehen. Außerhalb der Stadt können maximal 2 LKW auf einem Feld stehen. Ein möglicher dritter LKW muss auf dem Feld davor stehen bleiben.

Das Spiel wird damit etwas flüssiger.

Fährverbindungen: Es gibt zwei Fährverbindungen:
Flensburg – Rostock: 1 Feld,
Flensburg – Rotterdam: 2 Felder.

Damit gibt es zwei zusätzliche Routen.

Anhänger kann man vor Spielende wieder verkaufen und erhält dann 500 € dafür.

Dies ist eine zusätzliche unternehmerische Entscheidung.

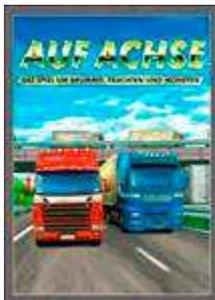
Ereigniskarten: Einige Ereigniskarten wurden gestrichen, ein paar geändert und einige neue wurden hinzugefügt. Es gibt jetzt insgesamt nur noch 28 Ereigniskarten.

Die meisten Ereigniskarten sind jetzt positiv.

Auftragskarten: Es gibt jetzt 54 Auftragskarten. 2 Auftragskarten kamen neu hinzu und ein paar wurden geringfügig geändert.

Spielanleitung
Die Anleitung wurde etwas gestrafft.

Das neue AUF ACHSE hat eine kürzere Spieldauer, spielt sich flüssiger, ist insgesamt etwas dynamischer, und das Glück wurde etwas zugunsten der Taktik reduziert.



Vorzeitiges Cover



Vorzeitiges Spielbrett



Vorzeitige Spielkomponenten

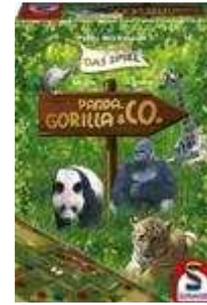
Titel: TKKG Das Phantom der Nacht
Autor: Kai Haferkamp
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Spielzeit: 30 Minuten
Alter: Ab 6 Jahre
Beschreibung: Ein sehr populäres Lizenzthema mit einem bekannten Spieleerfinder verbindet Schmidt mit dem neuen Familienspiel "TKKG Das Phantom der Nacht". Kai Haferkamp, 2005 mit dem "Kinderspiel des Jahres" erfolgreich, hat sich rund um das berühmte Detektiv-Quartett TKKG ein deduktives und kooperatives Spiel ausgedacht, das eine faszinierende Ganovenjagd auslöst. Vor allem nachts... Im geheimnisvollen Suchkegel einer kleinen UV-Lampe werden nämlich auf dem Spielplan verdeckte Hinweise und Fußspuren deutlich, die zum Täter führen. Das TKKG-Team zählt hierzulande mit zu den erfolgreichsten Lizenzen – über Generationen hinweg!



Cover

Titel: Panda, Gorilla & Co
Autor: Peter Wichmann
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Spielzeit: Unbekannt
Alter: Ab 8 Jahre
Beschreibung: Mit 50 Folgen berichtet ab Herbst die ARD über die liebenswerten Abenteuer von "Panda, Gorilla & Co". Schmidt hat daraus mit Autor Peter Wichmann ein spannendes Familienspiel gemacht, das rechtzeitig zum Serienstart angeboten wird. Bis zu vier Spieler schlüpfen dabei in die Rolle eines Zoodirektors und gestalten nach ihren Vorstellungen und Wünschen die verschiedenen Gehege. Natürlich brauchen sie bei der Tierauswahl ein

geschicktes Händchen, zumal auch die Mitspieler nicht nur Panda, Gorilla sondern vor allem auch nach "Co." greifen.



Cover

Selecta Spielzeug AG:

Standort in Essen: 10-38

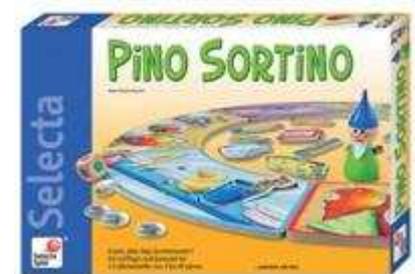
Titel: Pino Sortino

Autor: Marco Teubner
Spieleranzahl: 2-4 Spieler
Spielzeit: 10-15 Minuten
Alter: Ab 3 Jahre
Preis: 25,99 €

Beschreibung: Nichts ist da wo es hin gehört. Da muss dringend aufgeräumt werden, was meinst Du? Kannst Du die Dinge wieder an ihren Platz bringen? Keine Angst, Du musst es nicht alleine schaffen. Der kleine schlaue Wichtel Pino kennt sich aus und hilft Dir gerne. Im Nu ist der Pullover im Schrank, der Stempel auf dem Schreibtisch und der Schuh im Schuhregal. Beim nächsten Mal schaffst Du es ganz alleine. Wichtel-Ehrenwort! Ein spannendes und hilfreiches Spiel für kleine Aufräumuffel. Ab jetzt wird gewichtelt was das Zeug hält! Mama freut's.

Spielkomponenten:

- 1 Spielpan (ø 50 cm)
- 18 Gegenstände
- 1 Wichtel aus Holz
- 6 Glassteine
- 1 Zahlenwürfel
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung



Cover



Spielkomponenten



Spielaufbau

Sierra Madre Games:

Standort in Essen: 6-86

Titel: Origins: How We Became Human

Autor: Phil Eklund

Spieleranzahl: 2-5 players

Spielzeit: 2-3 Stunden

Alter: 32 €

Beschreibung: Es ist das Ende der Eiszeit. Die globale Erwärmung ertränkt die Städte der Neandertaler in dem, was bald die Nordsee und das Schwarze Meer werden wird. Der hobbitartige Homo florensiensis hat Australien entdeckt und gelernt riesige Wombats zu benutzen, um seine Felder zu pflügen.

Im Osten hat der Homo erectus auf Kanibalismus an seinen schwächsten Kindern zurückgegriffen, um die Stärke der Überlebenden zu verbessern.

Sie alle sind vollkommen unvorbereitet auf die Invasion der dunkelhäutigen Homo sapiens aus Ägypten auf ihren Kriegs-Zebras

In diesem Spiel durchleben die Spieler in jeder Runde tausend Jahre und durchschreiten mit jedem Hexfeld tausend Meilen.

Jeder Spieler startet mit einer eigenen Rasse des frühen Menschen mit ganz unterschiedlichen Gehirnen.

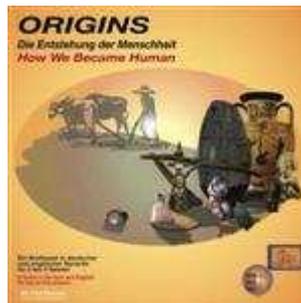
Dieses Spiel zeigt das die Menschliche Entwicklung auch ganz hätte verlaufen können und der Homo sapiens nicht unbedingt der Gewinner im Kampf um die Vorherrschaft auf der Erde hätte sein müssen.

In vier Stunden Spielzeit durchleben die Spieler mit Ihren Rassen vier Epochen der Menschheit bis hin zum modernen Menschen.

Dabei wandelt sich das Spiel in seinen Abläufen ebenso wie es die Menschen mit voranschreitender Entwicklung getan haben.

Spielmaterial:

- 1 Spielregel
- 2 Spielbretter
- 5 Demographiepläne
- 1 Spielablauf-Übersicht
- 120 Spielsteine aus Holz
- 102 Ara-Karten
- 5 Gehirn-Karten
- 3 Klimakarten
- 1 sechseitiger Würfel



Cover



Schachtelrückseite

Simmons Games:

Standort in Essen: 5-91

Titel: Napoleons Triumph

Verlag: Simmons Games

Autor: Bowen Simmons

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 2 bis 3 Stunden

Preis: Unbekannt

Beschreibung: "Wenn es der Gegner wagt, von der Anhöhe herunterzusteigen, um uns in der Flanke zu packen, so werden wir ihn schlagen. Er hat nicht den

Hauch einer Chance." -- Napoleon am Vorabend der Schlacht von Austerlitz.

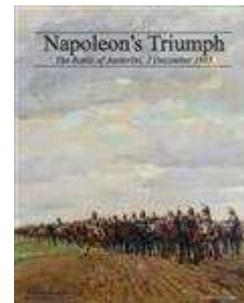
Am 2. Dezember 1805 schluckten die russisch-österreichischen Verbündeten den

von Napoleon Bonaparte ausgelegten Köder und griffen ihn bei Austerlitz an. Hierbei entblößten sie ihr Zentrum, so wie es der Korse vorausgesagt hatte. Napoleons Truppen stießen in die entstandene Lücke, teilten das

gegnerische Heer und besiegten es vollständig. Am Abend des Wintertages war einer der

glänzendsten Siege der Geschichte errungen.

Das Spiel Napoleons Triumph basiert auf den Mechanismen seines Vorgängers "Bonaparte bei Marengo", führt allerdings neue Regelemente ein. Das Spielbrett zeigt auf einer Fläche von ca. 112 x 87 cm (ca. A0-Format) das Schlachtfeld von Austerlitz. Dem Spiel liegen 140 Holzspielsteine und 18 Korpskommandeure aus Metall bei. Gespielt wird ohne Würfel. Hat man die Regeln verinnerlicht, so dauert eine Partie ca. 2 bis 3 Stunden.



Cover



Spielbrett

Spiellabor:

Standort in Essen: 9-64

Titel: Fackel und Keule

Autor: Michael Benkendorf

Spieleranzahl: 3-5

Kategorie: Kartenspiel

Alter: ab 8 Jahre

Länge: ca. 25 min

Beschreibung: Drei bis fünf Spieler gehen gemeinsam auf die Jagd. Da es keine Absprachen über die benötigten Speere, Äxte oder Fackeln gibt, ist das Ende ungewiss.

Bei Misserfolg ist statt Beute eine Prügelei angesagt. Um dann heil nach Hause zu kommen, sollte man immer noch ein paar Keulen bereithalten.



Spielschachtel

Spielzeit! Verlag:

Standort in Essen: 12-08, 12-10

Titel: Stonehenge

Autor: Richard Borg, Mike Selinker, James

Ernest, Bruno Faidutti, Richard Garfield

Spieleranzahl: 2-5 Spieler

Spielzeit: 60 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Stonehenge war schon immer ein mysteriöser Ort. Sein ursprünglicher Zweck scheint in der Zeit verloren. Wir haben uns die Frage gestellt: "Was würden fünf Weltklasse-Spielauteurs aus diesem Ort machen, wenn sie ihn entdecken würden...?"

Titanic Games und der Spielzeit Verlag präsentieren die erste Spiele-Anthologie der Welt. Wir haben Richard Borg, James Ernest, Bruno Faidutti, Richard Garfield und Mike Selinker zusammengebracht und jedem von ihnen das gleiche Spielfeld und Spielmaterial vorgelegt. Fünf herausragende Autoren entwickelten fünf individuelle Spiele:

- Ein Schlagabtausch unter Arthurs Rittern von Richard Borg
- ein Stonehenge-Räumungsverkauf von James Ernest
- eine Hohepriesterwahl von Bruno Faidutti
- eine magische Versammlung von Richard Garfield
- und ein außerirdisches Wagenrennen von Mike Selinker



Cover



Spielfiguren



Spielbrett

Sphinx Spieleverlag:

Standort in Essen: 6-86

Titel: Dia de los Muertos

Autor: Henning Poehl

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Spielzeit: 60 Minuten

Alter: Ab 16 Jahre

Preis: 23,90 €

Beschreibung: Ein mexikanischer Friedhof: Die Skelette hält nichts mehr in ihren Gräbern! Denn es gilt ein Fest zu zelebrieren - den alljährlichen „Dia de los Muertos“. Bei gruseliger Musik, haarsträubendem Tanz und herzhaftem Schmaus feier die Toten gemeinsam mit den Lebenden. Mit List und Tücke versuchen die Gerippe an so vielen Festivitäten wie möglich teilzunehmen, bevor sie wieder in ihre Gräber zurückkehren müssen. Spieler, seid gewarnt! Haltet Eure Knochen fest, denn sonst werden die Fetzen fliegen! Lasst Euch dieses muntere Treiben nicht entgehen...

Dia de los Muertos ist ein schrilles Wettrennen über einen erschreckend lebendigen Totenacker. Die an dem Wettlauf teilnehmenden Skelette fürchten weder Tod noch Leben und nutzen daher alle erdenklichen Tricks, um sich gegenseitig auszustechen. Dieses Spiel geht auf die Knochen! Aber hoffentlich nicht Deine! Sei auf der Hut, denn du mußt all deine Gebeine beisammen halten, um in diesem Rennen mit zuhalten.

Dia de los Muertos ist ein Spiel von Henning Poehl, basierend auf dem Kartenspiel „Zombie Rally“ von Adam

Loper und Peter Spahos, Snarling Badger Games mit Illustrationen von Michael Holtschulte (www.totaberlustig.de).

Das Spiel kann derzeit zum **Subscriptionspreis von 15 Euro** während der Produktionsphase auf der [Sphinx Webseite](#) vorbestellt werden.



Spielkomponenten

Titel: Origins / Die Entstehung der Menschheit

[Siehe Sierra Madre Games](#)

Titel: Spiele entwickeln 2007 (Buch)

Herausgeber: Andre Casasola Merkle, Christwart Conrad, Friedemann Friese, Andrea Meyer, Henning Poehl, Andreas Wetter

Umfang: 214 Seiten

Preis: 15,90 €

Beschreibung: Die deutschen Spieleautorentage in Weilburg sind eine Fachtagung und Weiterbildungsveranstaltung von Spieleautoren für Spieleautoren. Die Autorentage dienen als Plattform für Spieleautoren, um Erfahrungen auszutauschen und mehr über das Entwickeln von Spielen und über das Spiel ganz allgemein zu erfahren. Die informativen Vorträge und lebendigen Workshops dieser Tagung werden in dieser Dokumentation gesammelt.

So wird das eigene Wissen über Spiele erweitert, ergänzt und abgerundet beziehungsweise bestätigt. Die Leser erhalten viele Anregungen und neue Ideen, die bei der Entwicklung neuer Spiele zum eigenen Nutzen vorteilhaft eingesetzt werden können.

Inhalt:

Vorwort Wolfgang Kramer

Vorträge:

Die Reise ins Spiel von Andrea Meyer
Von der Evolution der Spiele von Henning Poehl

Wege zum Verlag von Christian Beiersdorf
Psychologische Aspekte im Spiel von Marcel-André Casasola Merkle

Workshops:

Innovation versus Intuition von Heinrich

Glumpler
Bluff und Einschätzung als Kategorie im Spiel von Christwart Conrad
Ungewissheit beim Spielen von Jens-Peter Schliemann
Der Pöppel in der Achterbahn von Matthias Schmitt
(S=rd²) Die Ästhetik des Spiels von Frank Czarnetzki (Czarnè)
Wie entwickelt man Spiele für Spaßspieler von Franz Scholles
Gute oder schlechte Karten? von Henning Poehl
Mechanismen I – Theorie von Friedemann Friese
Mechanismen II – Praxis von Friedemann Friese
Spielanleitung für Spielanleitungen von Philipp Sprick
Typographie einer Spielanleitung von Christian Beiersdorf



Cover

Steffen-Spiele:

Standort in Essen: 10-26

Titel: Baran

Autor: Steffen Mühlhäuser

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 20-30 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 32 €

Beschreibung: Baran oder der König geht spazieren... Der König plant einen Ausflug ins benachbarte Königreich. Sein Ziel: Der Thron des Rivalen. Kein leichtes Unterfangen, denn das Reiseziel liegt am anderen Ende des Spielfelds und wird gut bewacht. Um es zu erreichen, ist Seine Majestät auf die Hilfe seiner Krieger angewiesen – nur sie können ihm den Weg durch die gegnerischen Reihen freimachen. Von Anfang an sind beide Parteien auf Tuchfühlung und bei jedem Zug gilt es abzuwägen, was wichtiger ist: Selbst vorwärts zu kommen oder den Gegner aufzuhalten, der für den eigenen Herrscher eine Bresche zu schlagen versucht. Die Kräfte müssen gut eingeteilt werden, denn wer zu viele Krieger opfert, wird es am Ende schwer haben, seinem König zum begehrten Thron zu verhelfen.

BARAN ist ein komplexes taktisches Schlagspiel für zwei Personen. Dank der ungewöhnlichen Kombination von

vertrauten und neuen Spielelementen wird aus dem Spaziergang der Könige ein spannender Wettkampf: Welcher König setzt als Erster seinen Fuß auf die Stufen des gegnerischen Throns?!

Spielmaterial:

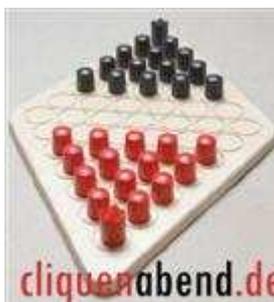
- 30 Spielsteine aus Holz

- 1 Spielbrett

- 1 Spielanleitung



Cover



Spielbrett



Spielfiguren

Titel: Rhomba

Autor: Jean du Poël, Steffen Mühlhäuser

Spieleranzahl: 1 Spieler

Spielzeit: Frei wählbar

Alter: Ab 7 Jahre

Preis: 21 €

Beschreibung: Zwölf eigenwillig geformte Puzzleteile aus Holz liegen, passgenau ineinander gefügt, in der Spielschachtel. Herausgenommen sind sie schnell, das Wiedereinlegen dauert dann meist etwas länger ... Die Raute ist der Anfang. Viele weitere Legeaufgaben für die zwölf Rhomba-Steine finden sich im Anleitungsheft. Klare geometrische Formen und lebendige Bildmotive in unterschiedlichen

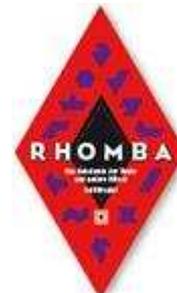
Schwierigkeitsstufen, bieten viele Stunden Zeitvertreib für Solitär-Spieler.

Spielmaterial:

- 12 Spielsteine aus Holz

- 1 Spielanleitung

- Legeaufgaben mit Lösungen



Cover



Spielkomponenten

Titel: Stix

Autor: Steffen Mühlhäuser

Spieleranzahl: 2-8 Spieler

Spielzeit: 5-20 Minuten

Alter: Ab 6 Jahre

Preis: 14, 50 €

Beschreibung:

... fügt sich zu immer neuen Bildern im

lustigen Ratespiel,

... verschwindet Stück für Stück beim

kniffligen Denkspiel,

... fliegt, geschickt geschleudert, von der

Tischkante aus in Richtung Zielscheibe.

Fantasie – Strategie – Geschick, drei verschiedene Disziplinen in einer Schachtel? STIX macht's möglich! PICASSO, AL CAPONE und FLIPPER heissen die drei Spiele die eine Handvoll Hölzchen in ein abwechslungsreiches Spielmenü für große und kleine Feinschmecker verwandeln. Guten Appetit!

Spielmaterial:

- 50 Hölzchen

- 4 Spielfiguren

- 1 Zielscheibe

- 1 Spielanleitung.



Cover



Spielkomponenten



Möglichkeiten

Stratelibri:

Titel: Kingsburg
 Siehe Eintrag [KDS Distribuzione](#).

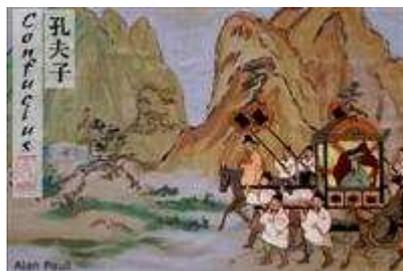
Surprised Stare Games:

Standort in Essen: 4-16
Titel: Confucius
 Autor: Alan Paul
 Spieleranzahl: 3-5 Spieler
 Spielzeit: 120-150 Minuten
 Alter: Ab 14 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Confucius spielt in der Ming Dynastie von China und wird als Prototyp auf der Messe zu sehen sein.

In dem himmlischen Königreich der Ming Dynastie wetteifern die führenden Familien um die politische Macht und den Einfluss über die kaiserliche Regierung. Hierbei benutzen sie nicht das plumpe Mittel der

Aufrüstung sondern gehen ganz strikt nach Konfuzius Philosophie vor. Raffinierte Beeinflussung wird genutzt, Geschenke werden gebracht und angenommen, alles wird ausgenutzt um das Beziehungsnetzwerk zu vergrößern.

Jeder der das Spiel gerne anhand eines Prototypen ausprobieren möchte, hat dazu an einem der vier Essentage jeweils um 11:00 Uhr die Chance. Um daran teilzunehmen müsst ihr einfach nur eine email mit dem Wunschtage an alan@surprisedstaregames.co.uk schicken. Die Plätze dabei sind limitiert.



Prototyp Cover

Titel: Scandaroon
 Autor: Tony Boydell
 Spieleranzahl: 3-4 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Preis: 20 € (Messepreis)
 Beschreibung: Hierbei handelt es sich um ein anspruchsvolles Kartenspiel über vier Runden. Die Spieler spielen Kartenkombinationen aus und versuchen mit diesen möglichst viele Punkte zu erhalten und die Punkte der Anderen zu minimieren. Es dreht sich allerdings nicht nur darum die höchsten Punktkarten zu haben, denn die Spieler erhalten Siegespunkte für spezielle Leistungen im Spiel (z.B. die höchste Punktzahl in einer einzelnen Runde). Diese Siegespunkte ändern sich während dem Spiel ständig. Scandaroon besitzt ein Zählbrett, Holzmarker für jeden Spieler und ein spezielles Kartenspiel.

Vorbestellungen für den Messepreis von 20€ können unter folgender Emailadresse eingereicht werden: preorders@surprisedstaregames.co.uk.



Cover



Zählbrett



Karten

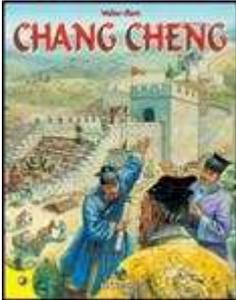
Verlage mit T

Tenkigames:

Standort in Essen: 12-50
Titel: Chang Cheng
 Autor: Walter Obert
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Vor über 2500 Jahren hat der Kaiser der Qin Dynastie entschieden seine Provinzen im Norden Chinas vor den ständigen Barbarenangriffen zu schützen. Also begann er Gebäude und Befestigungsanlagen zu bauen. Daraus wurde eine 6000 km lange Wand. Armeen von Sklaven und Soldaten haben Jahrzehnte lang an diesem Monument gebaut. Später wurde diese Mauer weiter ausgebaut und benötigte Millionen von Soldaten um sie in Stand zu halten und zu bewachen. Die Mongolen nutzten Ihre Stärke aus und brachen durch die Mauer

und eroberten das ganze Chinesische Königreich. Heute steht diese Mauer für eines der größten Bauwerke der Welt: Chang Cheng, die große Chinesische Mauer.

Schlüpfte in die Rolle von einem der vier Offiziere des Kaisers und versuche dein Ansehen bei dem Kaiser zu erhöhen. Baue Stücke der großen Mauer und verteidige die chinesischen Provinzen. Habe dabei immer die Mongolen im Auge die vor der Grenze warten. Der Spieler mit dem meisten Ansehen gewinnt das Spiel.



Cover

Titel: Jungle!

Autor: Piero Cioni
 Spieleranzahl: 3-6 Spieler
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Jungle! ist ein Vorläufer von Krumble. Es handelt von denselben Charakteren, aber diesmal müsst ihr den Weg zu einer Pyramide mitten im Dschungel finden. Flüsse, Löcher, Schlangen und überall versteckte Feinde.



Cover



Spielkomponenten

The Game Master:

Standort in Essen: 12-56
Titel: The Indomitable Citadel: Het Verraad

Autor: Hans van Tol
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 11 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Die erste Erweiterung für "Die unbezwingbare Stadt" bringt neue Elemente ins Spiel. In English wird die Erweiterung "The Treason" heißen.

Die Stadt wächst und wächst und zieht immer mehr Farmer, Arbeiter und junge Ritter an. Mit der steigenden Bevölkerung gelangen auch Gerüchte über einen dunklen Herrscher in die Stadt, der kommen wird um alles zu zerstören.

Dieser "Schwarze Herrscher" muss von den Großmeistern aufgehalten werden um die Stadt vor der Zerstörung zu schützen. Die Spieler setzen hierbei ihren Einfluss und ihre Kräfte ein um dem bösen zu widerstehen, denn sonst werden sie Verräter der eigenen Sache.



Spielverpackung

Titel: Rotterdam
 Autor: Hans van Tol
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 24,95 €
 Beschreibung: Mindestens 370 Millionen Tonnen von Gütern werden durch den Rotterdamer Hafen geschleust. Von Südamerika kommen alle Arten von exotischen Früchten an und werden in verschiedene Fruchtsäfte verarbeitet. Der Vulcaan-Hafen am Ende von Vlaardingen ist für den Transport oder die Verarbeitung von Getreide aus Nordamerika zuständig. Petroleum kommt aus dem Mittleren Osten und wird in großen Mengen in Benzin und andere chemische Produkte in den Raffinerien in Botlek umgewandelt...

Das neue Spiel von Game Master gibt dem Spieler die Möglichkeit sich in

einen Unternehmer zu verwandeln der für den Transport von Rohmaterialien zuständig ist und diese mit seinen Schiffen von Rotterdam in die ganze Welt befördert. Die Güter werden dabei in den verschiedenen Häfen weiterverarbeitet. Aber haltet dabei immer die Augen offen, denn am Hafen geht es zügig zu. Es liegt an euch ob ihr erfolgreich eure Schiffe in die fremden Häfen navigiert und Brot, Marmelade, Benzin und Kleider fristgemäß überreicht.



Spielverpackung



Spielbrett



Schiffe

Third Dynasty Games:

Standort in Essen: 4-40
Titel: Quinamid
 Autor: Antony Brown
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 10 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 25 €
 Beschreibung: Quinamid ist ein abstraktes

zweispieles Denkspiel bei dem jeder Spieler das Ziel hat eine Fünferreihe zu errichten. Das neue an dem Konzept ist, dass die Steine in fünf verschiedene Bretter gelegt werden können, die alle eine andere Größe haben und wie eine Pyramide aufeinander gestapelt sind. Deswegen auch der Name "Quinamid". Ein Spieler hat drei Möglichkeiten wenn er am Zug ist:

1. Einen Stein in eine freie Mulde legen
2. Ein Brett und damit auch alle darüber um 90 Grad zu drehen
3. Ein Brett und alle darüber zu bewegen

Der nächste Spieler darf dabei keinen Zug des Spielers wieder rückgängig machen. Es wird solange gespielt bis ein Spieler fünf nebeneinander liegende Steine besitzt. Dabei ist es egal ob diese vertikal, horizontal oder diagonal angrenzen. Durch das verschieben der Bretter werden auch Steine bedeckt also sollte man nie den Überblick verlieren. Eine Spielrunde dauert oft 2 bis 3 Minuten und ist somit für Revanchen ausgelegt.



Quinamid



Spielkomponenten

Trefl:

Titel: Polaris - Little Polarbear

Autor: Arno Steinwender
 Spieleranzahl: Unbekannt
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Unbekannt

Titel: Shopping Game

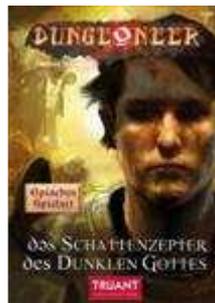
Autor: Ronald Hofstätter, Christoph Puhl
 Spieleranzahl: Unbekannt
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Unbekannt

Truant:

Standort in Essen: 5-03

Titel: Dungeoneer Epic
 Autor: Thomas Denmark
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 40-120 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 17,95 €

Beschreibung: Der finstere Gott der Magie und des Todes hat seinen treuen Diener, den Hexenmeister zu neuem (Un)-Leben erweckt. Die Helden, die die Katakomben des Hexenmeisters überlebt haben, kommen zu neuem Einsatz.

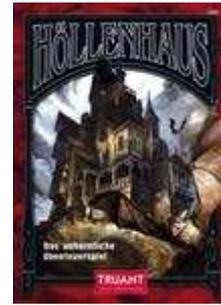


Cover

Titel: Höllenhaus

Autor: Troy Denning
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 24,95 €

Beschreibung: Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Jägern, die den Meister zur Strecke bringen wollen. Oder sie übernehmen als gehorsame Diener die Verteidigung ihres Meisters. Während sich die Jäger durch das weitläufige Gelände auf das mysteriöse Haus zubewegen, versucht sie der Meister durch seine Diener und andere Kreaturen auf seine Seite zu ziehen. Überraschenderweise sind aber auch seine Diener anfällig für eine Bekehrung ... Der variable Spielplan, 12 unterschiedliche Gegner sowie wechselnde Fähigkeiten der Jäger und Diener sorgen dafür, dass jedes Spiel einen anderen, spannenden Verlauf nimmt.



cover

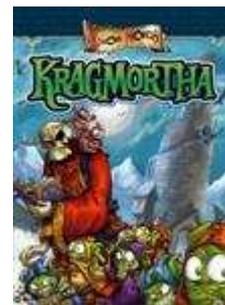
Titel: Kingsburg

Beschreibung: Weitere Informationen unter [KDS](#)

Titel: Kragmortha (Das Brettspiel zu Ja, Herr und Meister!)

Autor: Walter Obert, Fabrizio Bonifacio, Riccardo Crosa, Massimiliano Enrico, Chiara Ferlito
 Spieleranzahl: 2-8 Spieler
 Spielzeit: 30-45 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 29,95 €
 Beschreibung: Können ihr cleveren und verschlagenen Goblins dem Zorn Rigor Mortis' entgehen, während er in seinem Labor arbeitet? Jeder, den ein Vernichtender Blick des Dunklen Herrn und Meisters trifft, bekommt sofort die Folgen eines furchtbaren Zauberspruchs zu spüren! Kragmortha ist ein lustiges Partyspiel für 2 bis 8 Spieler. Die lautstarken Flüche oder das schadenfrohe Gelächter der Mitspieler lassen keinen kalt.

Die deutschen Spielregeln könnt ihr als PDF-Datei [hier](#) herunterladen.



cover



Spielbrett



Spielkomponenten

[Hier](#) gehts zu den Regeln (pdf)

Titel: Zombiaki

Beschreibung: Weitere Informationen unter [Wydawnictwo Portal](#)

Tuonela Productions Ltd:

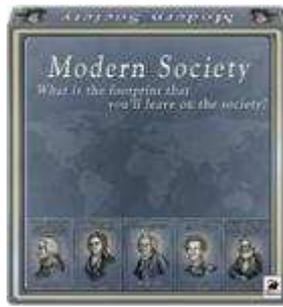
Standort in Essen: GA-04

Titel: Modern Society

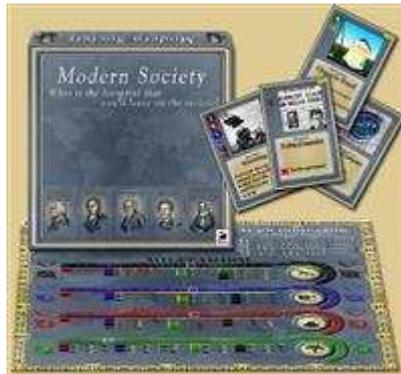
Autor: Jussi Autio
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre

Beschreibung: Modern Society ist ein Spiel über die Gegenwart. Das Spielbrett zeigt die Gesellschaft der Länder in dem die Spieler leben. Diese Gesellschaften haben vier Indikatoren die diese beschreiben (diese zeigen also an was "in" und "out" ist). Militär, Wirtschaft, Menschliche Werte und Umweltbewußtsein zeigen den Spielern nicht nur an wie dieses Land beschaffen ist sondern auch auf welche Art sie ihre Siegpunkte bekommen können, denn diese Werte werden später mit den Punkten pro Kategorie multipliziert. Dies bedeutet zum Beispiel, dass ein Spieler mehr Siegpunkte durch das Spielen von Militärkarten wie z.B. "Erhöhung des Verteidigungsbudgets" oder "Terroristen Gesetz" bekommt, wenn sein Land mehr Wert auf Militär legt. Die Spielkarten zeigen also jeweils was in der Gesellschaft passiert und was die aktuellen Gesprächsthemen sind. Außerdem gibt es auch Kombinationsmöglichkeiten. Die Feministenspielkarten sind zum Beispiel effektiver, wenn vorher "Gleichheit" und "Human Rights Organization" gespielt wurde. Natürlich kommen hier wie auch in der wirklichen Welt Skandale vor mit denen man anderen Spielern die Siegpunktmöglichkeiten schwieriger macht (Beispiele: Ein Folterskandal hindert einen anderen Spieler daran militärische Siegpunkte zu bekommen, ein Pädophilskandal verhindert Punkte in der Kategorie Menschliche Werte, usw.

In Essen wird es das Spiel nur zum testen geben. Verkauft wird es noch nicht.



Spielschachtel



Spielkomponenten



Spielkarte



Spielkarte



Spielkarte

Titel: Oil Field

Autor: Jussi Autio
 Spieleranzahl: 2 Spieler (mit 2 Exemplaren auch 4 Spieler)
 Spielzeit: 20 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 17 € (Essenpreis 16 €)
 Beschreibung: Die Spieler versuchen die ersten beim Bau der Ölpipeline zu sein und die Ölfelder in der mitte des Spiels abzubauen. Das Spielbrett wird hierbei aus einzelnen Karten (21x3 für zwei Spieler und 14x9 für vier Spieler) gebildet. Jede Länderkarte zeigt Hindernisse die die Spieler lösen müssen. Hierbei ist es möglich diese zu umgehen oder sie in Ihrer Ausrichtung zu verändern. Auch ist es möglich die Karte umzudrehen und die andere Seite zu verwenden.



Spielkomponenten

Titel: Primal Men

Autor: Jussi Autio
 Spieleranzahl: 3-4 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Beschreibung: Die Spieler haben Kontrolle über eine urmenschliche Rasse und versuchen diesen in einen modernen zu entwickeln. Die schlaue Urmenschen können ihre Muskeln trainieren um besser zu kämpfen und bessere Lebensräume aufzubauen, Vorratshaltung bringt die Geburtsrate nach oben, usw..

Die Spielmechaniken sind an Städte & Ritter (Siedler von Catan) und Vinci angelehnt. Man entwickelt ähnlich wie bei Siedler von Catan seine Rasse und man kann nicht für immer am selben Ort wie auch in Vinci bleiben.

In Essen wird es das Spiel nur zum testen geben. Verkauft wird es noch nicht.



Spielschachtel



Spielbrett



Spielkarte



Spielkarte

Titel: The Club

Autor: Jussi Autio
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre

Beschreibung: Hierbei handelt es sich um eine Spielparodie des Nachtlebens. Das Spielbrett zeigt eine Tanzfläche und in jeder Runde werden drei Tänzer auf die Bühne geschubst. Hierbei kann man Pärchen bilden, je besser zwei Tänzer zueinander passen, umso mehr Punkte gibt es.

Jeder Spieler hat vier sichtbare Attribute. Der Musikgeschmack zum Beispiel gibt an wie der Tänzer gekleidet ist, während die Erscheinung aussagt ob es sich um einen sportlichen oder gemütlichen Menschen handelt. Außerdem können die Discohelden nüchtern, rotz besoffen oder einen Grad dazwischen sein.

Natürlich besitzen die jeweiligen Tänzer auch ein Geschlecht und jeder hat außerdem eine geheime Eigenschaft. Diese lernt man erst beim Spiel kennen. Sie kann positiv, wie ein dicke Geldbörse oder ein großes Körperteil (was sicherlich

jetzt nicht beim Namen genannt werden muss ;-)) oder negativ wie eine feste Beziehung oder eine Krankheit sein.

Die Spieler müssen also aufpassen wem sie mit wem tanzen lassen. Ein gläubiger Mann versteht sich mit einer anderen Gläubigen sehr gut, während man Gläubige und tot betrunkene nicht zusammen bringen sollte.

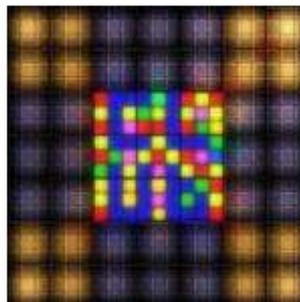
In Essen wird es das Spiel nur zum testen geben. Verkauft wird es noch nicht.



Spiegelschachtel



Spielkomponenten



Spielkomponenten



Beispieltänzer



Beispieltänzer



Beispieltänzer

Verlage mit V

VIA Spiele:

Standort in Essen: 10-51

Titel: Bingorello

Autor: Elfriede Pauli
 Spieleranzahl: 3-6 Spieler
 Spielzeit: 10 Minuten
 Alter: 60Plus und Mehrgenerationen (Großeltern, Eltern, Kinder)
 Preis: 4,99 €

Beschreibung: Bingorello ist ein Kartenspiel nicht nur für Senioren. Bingorello eignet sich auch, um Großeltern, Eltern und Kinder an einen Spieltisch zu locken. Da die Spielregel rasch erklärt und die Spielzeit pro Runde kurz ist, kann das Mehrgenerationenspiel schnell und flexibel auch zwischendurch gespielt werden (gerade für Alten- und Senioreneinrichtungen wichtig).

Es gibt insgesamt 90 Spielkarten mit sechs unterschiedlichen Blumenmotiven. Die Spieler wählen zu Beginn 5 Karten aus, welche sie offen vor sich auslegen. Weitere 5 Karten werden verdeckt verteilt und in der Hand behalten. Es wird gewürfelt, die Augenzahl gibt die jeweilige „Gewinnzahl“ an. Jeder Spieler versucht nun eine passende Karte - wenn möglich - seinem Gegner „unterzujubeln“, oder eine eigene Karte umzudrehen. Neben dem Würfelglück führt aber auch geschicktes Taktieren zum Sieg. Sieger ist, wer zuerst alle Karten abgelegt bzw. umgedreht hat, er erhält den Einsatz.

In dem Spiel sind keine Würfel integriert, das hat folgende Gründe:

- Senioren benötigen teilweise größere Würfel
- Es können wahlweise Augen-, Zahlen- oder Farbwürfel verwendet werden (auch kombiniert)
- Kostenfaktor Würfel und Verpackung



Spielkarten



Spielkarten

Valley Games:

Standort in Essen: 5-51

Laut Valley Games wird es in Essen nur Container, Hannibal, DieMacher und C&C Custom Dice zu kaufen geben. Alle anderen Spiele werden dort nicht käuflich zu erwerben sein!

Titel: Big City

Autor: Franz-Benno Delonge

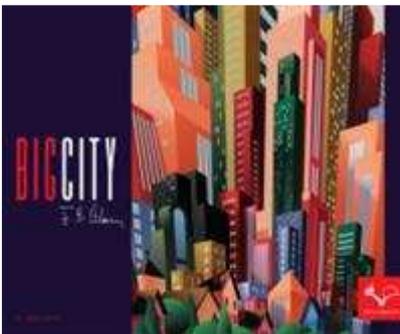
Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 45-75 Minuten

Alter: Unbekannt

Preis: 59,95 US\$

Beschreibung: Franz-Benno Delonge bringt den Klassiker wieder zum Leben mit neuem Design von Mike Doyle! Das Spiel wird in Essen nicht verkauft sondern eventuell als Prototyp gezeigt.



Cover

Titel: Command & Colours custom dice

Preis: 5 US \$

Beschreibung: Diese Würfel können mit dem Spiel "Command & Colours" benutzt

werden Ein Set besteht aus sieben Würfeln.



Würfel

Titel: Container

Autor: Franz-Benno Delonge/Thomas Ewert

Spieleranzahl: 3-5 Spieler

Spielzeit: 90 Minuten

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Container ist ein Spiel über große Schiffe und große Produktionen. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Produzenten und Schifflogistikers. Somit muss man sich entscheiden welche Produkte man produzieren will und welche Güter der anderen Spieler man verschiffen möchte. Während dieser Phasen werden die Spieler die Preise ihrer Güter festlegen und dabei versuchen ihr Geld zu erhöhen. Sobald ein Schiff eine Insel erreicht wird man automatisch zum Verkäufer und versucht einen guten Kaufpreis zu erlangen. Die Spieler geben dann jeweils ein Angebot für die angekommen Güter ab und das höchste darf die Güter, die am Ende Punkte bringen, kaufen. Schwierig ist es allerdings seine Heimproduktion auf die Güter zu bringen, die für die Insel benötigt werden. Der Staat kann einen dabei behilflich sein aber wie viel Geld möchte man ihm dafür abtreten und wie viel sind euch die wichtige Güter der Anderen Wert?

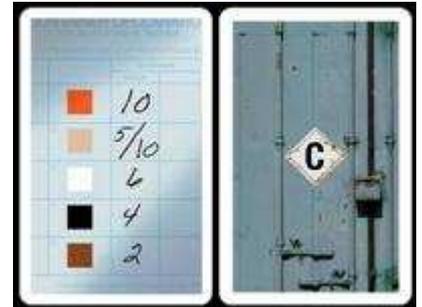
Die englischen Spielregeln könnt ihr als PDF-Datei [hier](#) herunterladen.



Voraussichtliches Cover



Schiffsfigur



Spielkarte

Titel: Die Macher

Autor: Karl-Heinz Schmiel

Spieleranzahl: 3-5 Spieler

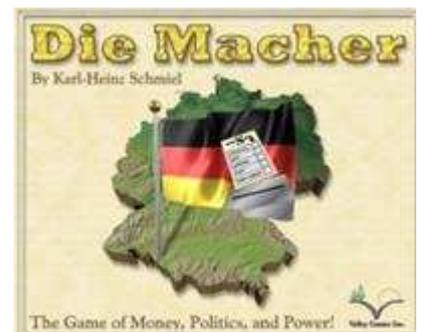
Spielzeit: 2-3 Stunden

Alter: Ab 14 Jahre

Preis: 49,95 \$

Beschreibung: In diesem Klassiker übernimmt jeder Spieler eine Partei und versucht dieser zu möglichst viel Macht zu verhelfen, indem er bei Landtagswahlen viele Mandate erreicht und zum Schluss auch noch in einer „Bundeswertung“ Punkte sammelt.

Lange war es vergriffen nun ist es wieder bei Valley Games erhältlich.



Cover



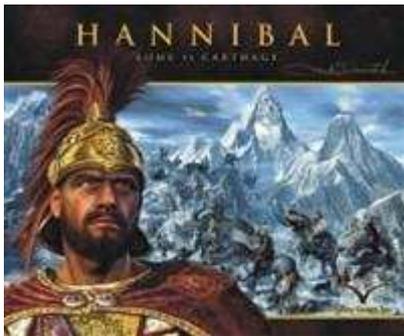
Spielkomponenten (alte Edition)

Titel: Extrablatt

Autor: Karl-Heinz Schmiel
 Spieleranzahl: 3-4 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Unbekannt
 Preis: 59,95 US\$
 Beschreibung: Das Spiel wird in Essen nicht verkauft sondern eventuell als Prototyp gezeigt.

Titel: Hannibal: Rome vs Carthage

Autor: Mark Simonitch
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 150 Minuten
 Alter: Unbekannt
 Preis: 64,95 US\$
 Beschreibung: Einer der größten Befehlshaber und Taktiker in der Geschichte des römischen Reiches war der Gegner Hannibal. Wirst du ihm entgegen treten und ihn daran hindern den Norden zu erobern oder wirst du auf einen Elefanten kletter und Rom zeigen, dass du dir alles nimmst was du willst? Das Spiel ist eine Neuveröffentlichung mit neuem Design von Kurt Miller des Spiels von 1996 von Avalon-Hill.



Voraussichtliches Cover

Titel: Liberté

Autor: Martin Wallace
 Spieleranzahl: 3-6 Spieler
 Spielzeit: 90-120 Minuten
 Alter: Unbekannt
 Preis: 59,95 US\$
 Beschreibung: Das Spiel wird in Essen nicht verkauft sondern eventuell als Prototyp gezeigt.

Titel: Mordred

Siehe [Warfrog Eintrag](#)

Titel: Municipium

Autor: Reiner Knizia
 Spieleranzahl: 3-5 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Ein Hauptmechanismus der römischen Ausdehnung und Kontrolle in den Provinzen war das Municipium, die erste römische Stadt. Durch den Status des Municipium wurde eine Stadt in das römische Reich erhoben und in Pflichten für Rom involviert. Reiner Knizias neues Spiel handelt von einer solchen Stadt in

der westlichen Provinz. Wir schreiben das zweite Jahrhundert nach Christus und das Reich ist auf der Spitze seiner Macht.

Die Spieler kontrollieren alle eine mächtige Familie und versuche ihre Verwandtschaft strategisch auf wichtige Plätze zu setzen und die Unterstützung der Stadtmenschen zu erhalten: Gebildete, Kaufleute, Soldaten und Priester. Zu unterschiedlichen Zeiten im Spiel, kann ein Spieler, wenn er den größten Einfluss auf eine Institution hat, diesen Einfluss nutzen. Der Spieler welche seine Macht am besten ausspielt wird zur einflussreichsten Familie im Municipium und gewinnt das Spiel.

Das Spiel wird in Essen nicht verkauft sondern eventuell als Prototyp gezeigt.

Titel: Republic of Rome

Autor: Robert Haines, Richard Berthold
 Spieleranzahl: 1-6 Spieler
 Spielzeit: 180-300 Minuten
 Alter: Unbekannt
 Preis: 64,95 US\$

Beschreibung: Das Spiel wird in Essen nicht verkauft sondern eventuell als Prototyp gezeigt.

Titel: Supernova

Autor: Oliver Harrison, Mike Roy
 Spieleranzahl: 3-5 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 69,95 €

Beschreibung: Supernova ist ein Spiel über die Raumerweiterung und Raumerkundung. Fünf Kulturen verlassen ihr Sonnensystem um der kommenden Supernova die sie bedroht zu entkommen.

Erobre neue Sonnensysteme und übernahm ihre Planeten, errichte Minen auf den Monden und erschaffe die mächtigste Weltraummacht indem du deine Waffen, Schilde, Kommunikationstechnologien und Maschinen verbesserst. Dein Ziel ist es am meisten Raum zu besitzen, wenn die Supernova ausbricht.

Hierbei handelt es sich eventuell um das erste Raumerkundungsspiel wo die 3D Sicht nicht nur benutzt wird sondern der Schlüssel zum Sieg ist. Die folgenden Bilder sind vom Prototyp und zeigen somit noch nicht die endgültige Fassung.

Das Spiel wird in Essen nicht verkauft sondern eventuell als Prototyp gezeigt.



Prototyp



Prototyp Karten



Prototyp Spielbrett

Titel: Titan

Autor: Jason B McAllister, David A. Trampier
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 120-240 Minuten
 Alter: Unbekannt
 Preis: 69,95 US\$
 Beschreibung: Das Spiel wird in Essen nicht verkauft sondern eventuell als Prototyp gezeigt.

Vexillum:

Titel: PatimPatamPatum

Autor: Marià Pitarque, Marc Figueras
 Spieleranzahl: 3-5 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 27 €
 Beschreibung: Bei Vexillum handelt es sich um einen neuen kleinen Verlag (zwei Freunde Marià und Marc haben sich zusammen getan) der mit PatimPatamPatum sein erstes Spiel auf den Markt bringt. Leider wird das Spiel erst

eine oder zwei Wochen nach Essen erhältlich sein. Jedoch wird LudoFact ein paar erste Spiele frisch aus der Produktion zur Messe bringen. Somit ist es möglich das Spiel auf der Messe zu testen. Wenn jemand interesse an einer Testrunde hat einfach eine Email an: info@vexillum.net.

PatimPatamPatum ist ein Mehrheitenspiel für 3, 4 oder 5 Spieler. Das Spiel handelt vom beliebten und traditionellen Festival "La Patum" in der katalanischen Stadt Berga, nahe den Pyreneen. Erst kürzlich wurde dieses Fest von der UNESCO als "Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity" deklariert. Das Spiel ist keine Simulation dieses Festivals, sondern bietet einen lustigen Wettstreit in dem alle Hauptcharaktere mitspielen.

Das Spielbrett repräsentiert das alte Stadtviertel von Berga während 95 Karten und 75 Zählsteine die Festivalteilnehmer darstellen. Jeder Spieler besitzt eine dieser Teilnehmergruppen und versucht diese durch die alten Straßen zu führen und die speziellen Festivalpunkte als erster zu erreichen. Das Ziel jeder Spielrunde ist es seine Festivalmenge an diesen Punkten zu halten. Das Problem dabei ist, dass diese Plätze zu klein sind und nicht für alle Platz bietet. Ihr versucht also eure Gegner fern zu halten und gleichzeitig eure Festivalgruppe an Ort und stelle zu lassen. Hierfür helfen euch die bekannten Charaktere des Festivals. Einige bieten euch ihre Hilfe beim Erreichen des Platzes an während andere euch bei der Verteidigung unterstützen.



Cover



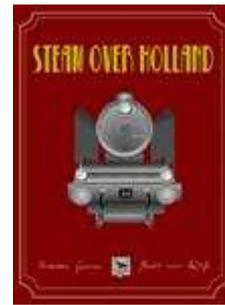
Spielbrett



Spielkarte



Schachtelrückseite



Cover



Spielplan

Vendetta Games

Standort in Essen: 4-114

Titel: Steam over Holland (18xx Eisenbahnspiel)

Autor: Bart Van Dijk

Spieleranzahl: 2-5 Spieler

Spielzeit: 180 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre

Preis: 50 €

Beschreibung: "1839, Holland. Die neuen Zugverbindungen machen es möglich reich zu werden. Investiere dein Geld in die besten Firmen. Werde zum Präsidenten von einer oder sogar mehreren Firmen und führe sie an die Spitze der Branche. Baue neue Strecken und Stationen und achte darauf die richtigen Züge zu kaufen um den Börsenwert zu erhöhen. Wer wird der erfolgreichste Spieler sein?"

Steam over Holland ist eine Wirtschaftssimulation aus der 18xx Spielfamilie.

Die Auflage ist auf 1000 Stück limitiert wobei jedes Spiel nummeriert ist.

Das Spiel kann [hier](#) vorbestellt werden.

Die deutschen Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.

Verlage mit W

Warfrog:

Standort in Essen: 5-95

Titel: Brass

Autor: Martin Wallace

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 120 Minuten

Alter: Ab 13 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Das Ziel bei Brass ist es Baumwollfabriken, Minen, Kanäle, Zugstrecken und andere Geschäfte zu bauen und damit das meiste Geld zu erwirtschaften.

Die deutschen Spielregeln könnt ihr [hier](#) herunterladen.



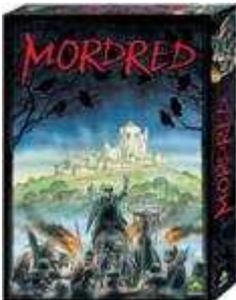
Cover



Spielkomponenten

Titel: Mordred (neue Edition)

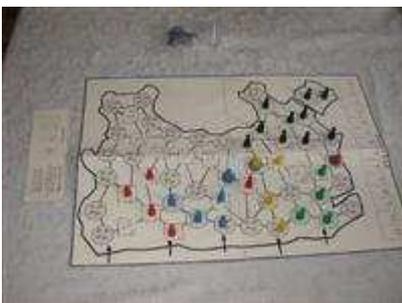
Autor: Martin Wallace
 Spieleranzahl: 3-4 Spieler
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 20 Pfund
 Beschreibung: Mordred wurde 1999 produziert. Nun gibt es eine neue auf 1000 Stück limitierte Auflage mit besserem Design und ein paar Regeländerungen.



Neues Cover



Neues Spielbrett

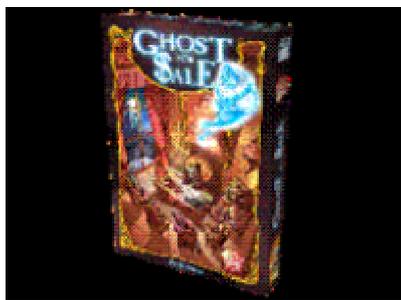


Alte Version

What's Your Game?:

Standort in Essen: 9-17
Titel: Ghost for sale
 Autor: Acchittocca
 Spieleranzahl 3-5 Spieler
 Spielzeit: 30-45 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Zwölf schottische Landgüter und Schlösser werden verkauft und du kümmerst dich schon um das Geschäft. Allerdings interessiert dich nicht die Größe der Anwesen sondern die Anwesenheit von echten schottischen Geistern. Aber pass auf wer ein leeres Anwesen und wer ein Spukschloss kaufen will.

Die deutschen Spielregeln könnt ihr als PDF-Datei [hier](#) herunterladen.



Cover



Spielkarten



Spielkomponenten

Titel: Princes of the Renaissance (neue Edition)

Autor: Martin Wallace
 Spieleranzahl: 3-6 Spieler
 Spielzeit: 180 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Neue Edition des Spieles aus dem Jahre 2003

Titel: Reef Encounters of the Second Kind

Autor: Richard Breese
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 120 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Erweiterung für Reef Encounters.



Spielkomponenten von Reef Encounters (Basisspiel)

Winning Moves:

Standort in Essen: 10-00, 11-02
Titel: 3.. 2.. 1.. meins!
 Autor: Kirsten Becker, Jens-Peter Schliemann
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: 19,95 €
 Beschreibung: Mit 3..2..1..meins! erscheint jetzt das neue Familienspiel von Winning Moves. Kirsten Becker und Jens-Peter Schliemann haben ein raffiniertes Brettspiel entworfen, bei dem Taktik, Glück und Bluff gefragt sind.

Bis zu 90 Warenkarten können in den Spielplan mit den Spielfeldern 3..2..1..meins eingebracht werden. Die Waren sind in drei verschiedene Kategorien mit drei Merkmalen eingeteilt: Farbe (gelb/grün/rot), Zustand (neu/gebraucht/antik), Verwendung (Alltag/Luxus/Sammler). Waren, die im Laufe des Spiels auf dem Feld „meins“ angekommen sind, werden versteigert. Hierfür hat jeder Spieler in der Ausgangssituation 352,- € bekommen – aufgeteilt in je vier Scheine à 50 €, 20 €, 10 € und 5 € sowie 2 € und 1 € Münzen. Jeder nimmt sein Gebot in die Faust, der Meistbietende erhält die Ware, legt sie offen vor sich ab und bezahlt sie mit seinem Gebot. Die Unterlegenen müssen den höchsten Schein oder die höchste Münze, die sie in der Faust geboten hatten, als Gebühr abgeben. Kommen zusätzlich Blockadechips ins Spiel, verlängert sich die Versteigerung. Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei Warenkarten mit demselben Merkmal ersteigert hat.

Jeder Spieler sollte sich genau überlegen,

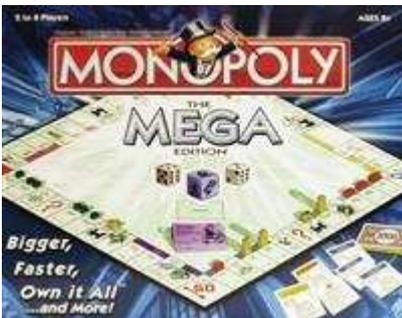
wie viel ihm die feilgebotene Ware Wert ist und welches sein höchster Schein ist, mit dem er bietet. Er sollte außerdem genau beobachten, wie viel Geld seine Gegenspieler schon bezahlt haben oder an Gebühren losgeworden sind und welche Karten ihnen zum Sieg noch fehlen. Diese ausgeklügelte Mischung erfordert starke Nerven, cleveres Taktieren und den einen oder anderen Bluff. Das Ergebnis: Handfeste Versteigerungsduelle um eine Handvoll Euro, jede Menge Ärger und natürlich Spaß!



Spielkomponenten

Titel: Monopoly - Die MEGA-Edition

Autor: Unbekannt
 Spieleranzahl: Unbekannt
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Unbekannt
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Im August wird Winning Moves zudem einen besonderen Leckerbissen für alle Monopoly-Fans, die einen neuen Kick suchen, veröffentlichen: Monopoly – Die MEGA-Edition, in einer limitierten Auflage von 10.000 Exemplaren. Das Spielbrett ist u.a. 50% größer als gewohnt, hat 12 zusätzliche Felder. Allein acht neue Straßen und ein Gaswerk vergrößern die Monopole. Der Bau von Wolkenkratzern, Spezial-Würfel und Bus-Tickets geben dem MEGA-Monopoly mehr Fahrt, mehr Action, mehr Spaß.



Amerikanisches Cover



Vergleich Mega Brett (links) mit normalem Monopoly (rechts)

Titel: Wind & Wetter

Autor: Harald Lieske
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 45 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 17,95 €
 Beschreibung: Bei Wind und Wetter hat es die Spieler in die Ferne verschlagen. Jeder verfolgt nur noch einen Gedanken: möglichst schnell nach Hause kommen. Wenn nur nicht das Wetter immer wieder ganze Landstriche unpassierbar machen würde. Vor lauter Regen, Sturm und Nebel kann man den Weg kaum erkennen. Plötzlich ein Wetterumschwung: die Sonne brennt herab, der Wald steht in Flammen. Da kann man nur auf Gewitter hoffen. Doch zum Glück hat jeder einen guten Draht zu den Wetterhexen und kann selbst hin und wieder bestimmen, woher der Wind weht. Jeder Spieler muss versuchen, seine neun Spielfiguren von der gegenüberliegenden Seite des Spielbretts in die eigene Hälfte, idealerweise ins eigene Dorf (bringt mehr Punkte), zu bringen. Da das Wetter draußen in der Ebene, dem Wald, im Gebirge und über dem See unberechenbar ist, hat jeder Spieler Wettermarker, mit denen er das Wetter beeinflussen kann – zu seinen Gunsten oder zum Nachteil seiner Mitspieler. Die Wettermarker werden in eine Landschaft gelegt und beeinflussen deren Passierbarkeit. So macht z.B. das Feuer den Wald unpassierbar, das Eis aber den See plötzlich zugänglich und der Nebel hält die Figuren im Gebirge fest. Einige Wettermarker heben außerdem die Kraft anderer Wettermarker wieder auf, so verscheucht z.B. die Sonne den Nebel. Doch es gibt noch weitere unberechenbare Faktoren, die das Wetter beeinflussen. Mit dem Zug von Wetterhexen, können Wettermarker entfernt werden. Mehrfach im Spiel wird eine Windrichtung ausgewürfelt – dann verschieben sich Wetter und Wettermarker plötzlich um ein Feld. Da kann es schon mal passieren, dass

man im plötzlich Regen steht oder wieder zum Startpunkt zurück muss. Für Spielfiguren im eigenen Dorf und der eigenen Hälfte gibt es Pluspunkte, für Zurückgebliebene Minuspunkte. Der Spieler mit dem meisten Punkten gewinnt am Ende die Partie. „Wind & Wetter“ hat alle Zutaten für eine vergnüglichen Spielerunde mit Familie oder Freunden. Es ist ein aktionsreiches Brettspiel, bei dem die Züge der Spielfiguren und der Einsatz der Wettermarker taktisch genau kalkuliert werden wollen. Dem Gegner kann man kräftig die Tour vermässeln, was für einen stürmischen Ärger sorgen kann. Und je nachdem wohin der Wind weht, ist auch ein bisschen Glück dabei. Die Heimkehr der Spielfiguren wird bei „Wind & Wetter“ dadurch zu einem kniffligen Abenteuer.



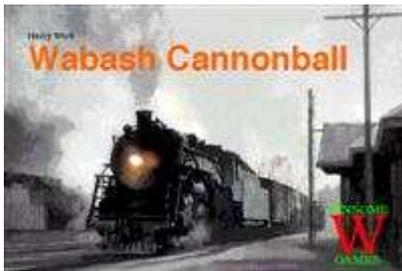
Spielkomponenten

Winsome Games:

Standort in Essen: 10-66
 Dieses Jahr wird Winsome Games wieder 80 nummerierte Essen Sets am Stand 10-66 in Halle 10 zum Verkauf anbieten. Das Set besteht dabei aus zwei Age of Steam Erweiterungen und zwei Spielen.

Titel: Wabash Cannonball

Autor: Harry Wu
 Spieleranzahl: 2-6 Spieler
 Spielzeit: 60 Minuten
 Alter: Unbekannt
 Beschreibung: Hierbei handelt es sich um ein neues und innovatives Spielprinzip ohne Glücksfaktor. Die B&O, C&O, Pennsylvania und New York Zentralbahnstrecke reicht von der Ostküste über den Osten von Amerika bis nach Chicago. Kleinere und aggressivere Zugstrecken wie die Wabash erweitern dabei die Zugverbindungen Amerikas. Die Spieler versuchen die beste Zugverbindung zu bauen und dabei das meiste Geld aus ihrem Geschäft zu erwirtschaften.



Cover

Titel: TrainSport

Autor: Thomas Hüttner, Franky Bayer
 Spieleranzahl: 3-5 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Unbekannt
 Beschreibung: Bei Trainsport handelt es sich um eine Neuauflage des ältesten Spieles von Winsome Games. Diese neue Version enthält Holzfiguren, ist flacher verpackt und wurde graphisch komplett überarbeitet.

Titel: Age of Steam: Southern US

Erweiterung

Autor: Unbekannt
 Spieleranzahl: 3-6 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Unbekannt
 Beschreibung: Diese Age of Steam Erweiterungskarte führt von New Orleans zu Raleigh und von Memphis zu Jacksonville. 14 spezielle Baumwollwaren aus Holz werden dabei mitgeliefert.



Cover

Titel: Age of Steam: Pittsburgh

Erweiterung

Autor: Unbekannt
 Spieleranzahl: 3 Spieler
 Spielzeit: Unbekannt
 Alter: Unbekannt
 Beschreibung: Diese Age of Steam Erweiterungskarte zeigt den Spielern die Schwierigkeiten die beim Eisenbahnbau in den Allegheny Bergen auftreten können. Es ist kein einfacher Job, wenn die einzige Möglichkeit gerade Strecken zu bauen darin besteht teure Tunnel und Brücken zu errichten.

Alle Winsome Games sind limitiert und müssen vorreserviert werden. Abholen kann man sie sich dann am Donnerstag

(Halle 10, Stand 10-66) zwischen 10 und 12 Uhr morgens. Ein Set kostet 75 Euro. Die Vorbestellungen könnt ihr über folgende Emailadresse beantragen: winsome@fyi.net

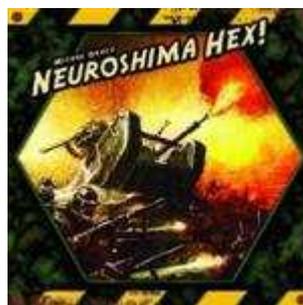
Wydawnictwo Portal:

Standort in Essen: 6-265 (Portal Publishing)

Titel: Neuroshima HEX

Autor: Michal Oracz
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Neuroshima ist ein polnisches Rollenspielsystem in einer apokalyptischen Welt welche von Filmen wie Mad Max, Fallout, Matrix, Terminator, usw. inspiriert ist. Es wird vom Wydawnictwo Portal aktuell nur in polnisch produziert und das Motto des Spiel lautet "Traue nie einer Maschine".

Das kommende Neuroshima Hex ist ein Strategiespiel welches in der apokalyptischen Welt von Neuroshima spielt. Jeder Spieler befiehlt eine von vier Streitkräften: Borgo, Hegemonia, Moloch oder Posterunek. Jede Armee besteht aus 34 Spielplättchen (Soldaten, Hilfsmittel und Spezialaktionen). Der Spieler der alle Hauptquartiere der Anderen zerstört oder dessen Hauptquartier am Ende den wenigsten Schaden hat gewinnt. Die neue Edition die in Essen erscheinen wird beinhaltet ein neues Spielbrett und neue Grafiken. Im Moment sind diese aber noch nicht fertig gestellt und es existieren noch keine Bilder davon.



Cover



Spielkomponenten alte Version



Spielbrett alte Version

Titel: Glik

Autor: Adam Kaluza
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 30 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: Glik ist ein abstraktes Strategiespiel mit den selben Spielkomponenten wie in seinem älteren Bruder Glak. Die Spieler versuchen bei Glik alle Ihre Figuren von Ihrer Startposition zur Zielposition zu transportieren und die Anderen daran zu hindern. Die Figuren bewegen sich dabei nur in eine Richtung bis sie eine Mauer oder ein spezielles Blockplättchen erreichen. In der neuen Edition die in Essen erscheint werden die Spielkomponenten aus Holz gefertigt sein. Im Moment sind diese aber noch nicht fertig gestellt und es existieren noch keine Bilder davon.



Spielschachtel alte Version



Spielbrett alte Version

Titel: Zombiaki

Autor: Ignacy Trzewiczek, Adam Mnich

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 10-20 Minuten

Alter: Ab 8 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Zombiaki ist ein polnisches Kartenspiel mit viel Humor und Strategie für zwei Personen. Einer der Spieler ist ein Zombie während der Andere ein Mensch ist. Ziel des Zombis ist es den Menschen zu fressen, aber da wir Menschen einen Überlebensinstinkt besitzen und uns an diesen klammern versucht der andere bis zum Sonnenaufgang zu überleben.



Cover



Spielkomponenten



Spielkarte

Im Moment sind das alle Informationen die wir vom Verlag erhalten haben, aber Ignacy Trzewiczek vom Wydawnictwoportal Verlag hält uns auf dem Laufendem.

Verlage mit Y

Ystari Games:

Standort in Essen: 9-38

Titel: Amyitis

Autor: Cyril Demaegd

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: 60-120 Minuten

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 32,95 €

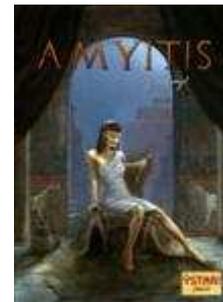
Beschreibung: Sie galten als eines der sieben Weltwunder der Antike: Die hängenden Gärten von Babylon mit ihrer üppigen Vegetation beschäftigen bis heute die Phantasie der Menschen. „Amyitis“, das neue Strategiespiel aus dem Partnerverlag Ystari, verbindet die Legenden um die Parkanlagen im Zweistromland mit der Biographie der gleichnamigen Gattin des babylonischen Königs Nebukadnezar: Ihr zu Ehren soll der Regent am Euphrat 590 vor Christus die Errichtung der „hängenden Gärten“ angeordnet haben. Bei „Amyitis“ schlüpfen die Spieler in die Rollen adliger Babylonier, die bei der Durchführung des Auftrages um Prestige und Ansehen kämpfen.

Das neue Strategiespiel, zweiter Titel nach dem Erstlingswerk „Ys“ von Ystari-Gründer Cyril Demaegd, stellt eine spannende Zeitreise in das antike Leben dar. Bruder Arnaud Demaegd hat das historische Ambiente in Illustrationen wieder gegeben, die in den satten Farben des Orients schwelgen. Das Stimmengewirr auf den geschäftigen Basaren, die schweißtreibende Arbeit der Bauern auf den Gartenterrassen und Feldern sowie die Kamelkarawanen, die Rohstoffe herbeitransportieren, werden auf dem Spielplan dank hochwertiger Gestaltungen lebendig.

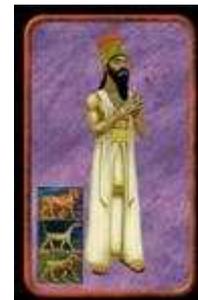
Handel und Wandel mit Rohstoffen und Geld, die Anheuerung von Arbeitern, Ingenieuren und Karawanenführern, die aus ganz Mesopotamien die Waren herbeischaffen, die geschickte Anlage von Bewässerungssystemen und Gartenanlagen mit seltenen,

besonders hochwertigen Pflanzen: All dies entscheidet bei „Amyitis“ über den Sieg, gleichbedeutend mit dem höchsten Ansehen bei der Königsfamilie. Taktisches Geschick, strategisches Vorgehen und vorausschauendes Planen beim Rekrutieren, Passen und Bewegen, Kaufen und Verkaufen, Handeln und Pflanzen stellen das A und O des Erfolges dar.

Das neue Werk von Cyril Demaegd baut auf klaren, einfachen Grundregeln auf. Die gewohnt praktische Symbolik auf allen Materialien und eine Anleitung mit Spielübersicht erleichtern den raschen Einstieg. Für den Spielverlauf, der über mehrere Runden auf zwei Spielplänen stattfindet, gibt es analog zum Orient 1001 Möglichkeiten – eine Vielfalt, die immer wieder neue Spannung garantiert. Das Strategiespiel auf historischem Boden des mesopotamischen Reiches ist auch eine interessante Herausforderung für Vielspieler, die gerne mit Amyitis in längst versunkene Kulturen eintauchen.



Cover



Karte



Spielbrett

Titel: Caylus Premium Limited Edition

Autor: William Attia

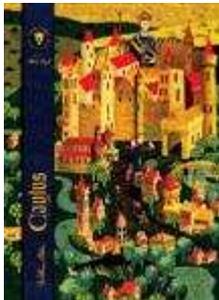
Spieleranzahl: 2-5 Spieler

Spielzeit: 120 Minuten

Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 65 €
 Grafik: Mike Doyle
 Beschreibung: Cyril Demaegd von Ystari sagt, dass die Caylus Premium Limited Edition deren Design von Mike Doyle erstellt wurde und die Metallmünzen beinhaltet, ab Juli vorbestellt werden kann. Dabei gibt es auch eine gute Nachricht für jeden der es nicht nach Essen schafft. 500 Brettspiele dieser limitierten Edition werden auf der Ystari Webseite zum Verkauf angeboten. Die anderen 1000 Stück werden nur in Essen verkauft. Der Preis für eine edle Version des "komplexesten" Spiels (laut Spiel des Jahres Sonderpreis) wird sich um die 60 Euro drehen. Dies wird mit den Metallmünzen und der kleinen Produktionsmenge begründet. Jeder der das Spiel vorbestellt egal ob für Essen oder den Versand per Ystari Webseite, erhält außerdem noch die Figur King Phillip. Die genau Funktion dieser neuen Figur und das Design ist noch nicht veröffentlicht, aber Demaegd beschreibt sie als "unglaublich". Bilder der limitierten Version findet ihr [hier](#). Sicherlich wird das ein edler Tropfen für viele Brettspielfans und ein Musthave für die Strategieliebhaber.

Die limitierte Edition von 1000 Stück kann man nun auf der [Ystari Seite](#) vorbestellen. Allerdings aktuell nur zum Abholen in Essen und nur mit Paypal-Kreditkartenzahlung. Das Ganze kostet 15 € im Voraus und dann in Essen beim Abholen nochmals 50 €. Somit ist der Endpreis 65 €. Dazu bekommen alle Vorbesteller die Königsfigur als Gratisgeschenk dazu. Die 500 Stück die per Post versendet werden, wird man ab Anfang September bestellen können.

Update zur Königsfigur:
 - Sie wird nicht bemalt sein
 - Sie hat keine besondere Funktion sondern ist ein schönes Sammlerstück.



Cover



Karten



Links: Altes Brett; Rechts: Limitierte Edition



Königsfigur



Metallmünzen



Metallmünzen 2

Z-Man Games:

Standort in Essen: 9-28
Titel: 1960: The Making of the President
 Autor: Christian Leonhard, Jason Matthews
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 90 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 35 €

Beschreibung: Bei diesem Zweispieler Spiel geht es um die Präsidentschaftswahl zwischen John F. Kennedy und Richard Nixon. Die Spieler haben 9 Wochen Zeit ihre Kampagne zum Erfolg zu bringen. Mit Hilfe von Spielkarten unterstützt ihr Staaten, macht Werbung oder kümmert euch um andere Dinge um euer Image zu verbessern. Da es sich um ein geschichtliches Spiel handelt haben auch alle Ereignisse auf den Karten tatsächlich stattgefunden.

Es wird nur eine kleine Menge davon in Essen zu kaufen geben. Somit sollten Interessierte sich das Spiel vorbestellen oder früh zum Kauf erscheinen.



Cover



Spielbrett

Verlage mit Z



Ereigniskarte

Titel: Chang Cheng
 Weitere Infos bei Tenki Games

Titel: El Capitan (englische Version)
 Weitere Infos bei Quined/White Goblin Games

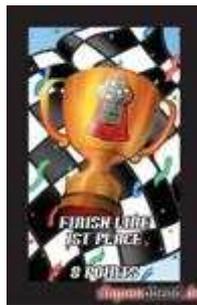
Titel: Gumball Rally
 Autor: Ted Cheatham
 Spieleranzahl: 3-8 Spieler
 Spielzeit: 20-30 Minuten
 Alter: Ab 6 Jahre
 Preis: 10-12 €
 Beschreibung: Hierbei handelt es sich um eine Go-Kart-Brettspielsimulation. Es handelt sich hierbei um ein Familienspiel welches Zahlen und Farben nutzt um die Position der Spieler zu verbessern. Hohe Spielkarten passieren niedrigere und farbige Karten passieren gleichfarbige Farben. Dies führt dazu, dass die Spieler ständig ihre Positionen verändern. Außerdem gibt es noch die Gefahrkarten, welche Rennfahrer nach hinten abfallen lassen, wenn diese eine bestimmte Karte spielen. Die Spieler durchfahren zwei Kontrollpunkte bevor sie ins Ziel einfahren. Der Go-Kart fahrer mit der höchsten Punktzahl gewinnt.



Cover



Gumball Auto



1. Platz

Titel: Pandemic
 Autor: Matt Leacock
 Spieleranzahl: 2-4 Spieler
 Spielzeit: 45-60 Minuten
 Alter: Ab 10 Jahre
 Preis: Unbekannt
 Beschreibung: **Wird nicht in Essen erscheinen. Eventuell wird es einen Prototypen geben.**

Die Spieler nehmen verschiedene Rollen an (Wissenschaftler, Arzt, Forscher, Transportleiter, Operationsleiter) um Heilmittel für die vier tödlichen Krankheiten die sich auf der Erde ausbreiten zu finden. Wenn sich die Krankheiten weiter so unkontrolliert ausbreiten verlieren alle nur mit einem Heilmittel können sie gewinnen. Das Spielbrett zeigt die Erde mit ihren großen Bevölkerungszentren. Ist ein Spieler am Zug kann er zwischen vier Aktionen wählen: reisen, heilen, entdecken oder bauen. Dafür werden Karten verwendet, aber diese enthalten auch Epidemien.

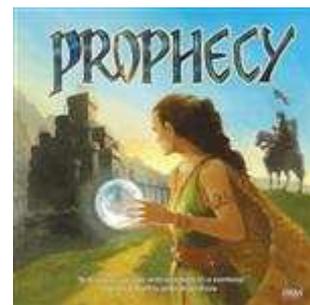
Titel: Pick & Pack
 Autor: Simon Hunt
 Spieleranzahl: 2 Spieler
 Spielzeit: 20 Minuten
 Alter: Ab 8 Jahre
 Preis: 15 €
 Beschreibung: Pick & Pack ist ein Strategiespiel für zwei das leicht zu erlernen ist. 36 Plättchen von 1 bis 6 Siegpunkten werden zufällig auf dem 6x6 Feldgroßen Spielbrett verteilt. Eine Figur wird auf das einzige Feld mit sechs Siegespunkten gesetzt. Jeder Spieler hat außerdem noch 12 Aktionsplättchen die er an die Felder anhängen kann. Ein Spieler spielt vertikal und der andere horizontal. Ist man am Zug kann man die Figur auf eine der fünf anliegenden Zellen dieser Reihe bewegen. Wenn diese Zelle ein Plättchen enthält wird dieses entfernt und auf einem seiner vier Werteskalen hinzugefügt. Wenn die Zelle leer ist darf der Spieler eins seiner zwei Aktionsplättchen aktivieren und an ein Ende der Reihe platzieren.

Aktionsplättchen beinhalten verschiedene Möglichkeiten: Stehlen oder Tauschen eines Plättchens, Verdopplung oder Halbierung eines Wertes, Umdrehen eines ungespielten Plättchens oder einen Extrazug. Das Spiel ist beendet sobald ein Spieler alle seine vier Werteskalen gefüllt hat oder ein Spieler keinen Zug mehr tätigen kann. Derjenige mit den meisten Siegpunkten gewinnt.



Cover

Titel: Prophecy
 Autor: Vlaada Chvatil
 Spieleranzahl: 2-5 Spieler
 Spielzeit: 120-180 Minuten
 Alter: Ab 12 Jahre
 Preis: 30 €
 Beschreibung: Dies ist ein Abenteuerbrettspiel welches in der Tschechischen Republik veröffentlicht wurde. Z-Man Games hat die Graphik überarbeitet und in Zusammenarbeit mit dem Autoren einige Spielkarten verändert. Die Spieler reisen um die Welt und erweitern dabei ihre Stärke und ihre Fähigkeiten. Ziel des Spiels ist es 4 von 5 Artefakten zu erobern, mit ihnen den Thron zu besteigen und die Prophezeiung zu erfüllen.



Cover



Spielbrett



Druide



Vampirkarte



Waldkarte

Zoch:

Standort in Essen: GA-08, 11-15, 12-72

Titel: Alles Tomate

Autor: Reiner Knizia

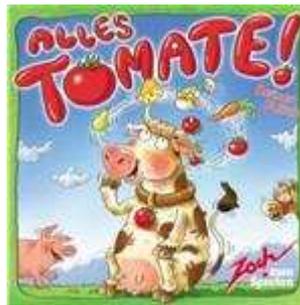
Spieleranzahl: 2-8 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 6 Jahre

Preis: 7,50 €

Beschreibung: Von der Kuh bis zur Kartoffel: Nichts bleibt wie es war – ständig ändern sich die gesuchten Dinge. „Alles Tomate!“ spielt auf einem Bauernhof. Doch gemächlich geht es dort nicht zu. Denn auf dem Hof muss man sich viele Dinge merken: Obst, Gemüse, Tiere, Werkzeuge, Gebäude und vieles mehr. Wer weiß, wo was liegt, und schnell das gesuchte Motiv beim Namen nennt, hat gute Chancen seine Hofkarten zu vermehren. Das turbulente Kartenmerkspiel überzeugt all jene, die über ein gutes Kurzzeitgedächtnis verfügen. Eine witzige Covergestaltung und einfache Regeln machen es zu einem idealen Mitbringspiel für jede Party.



Cover

Titel: Altamira

Autor: Peter-Paul Joopen

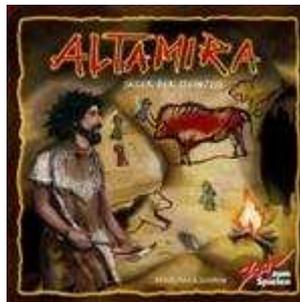
Spieleranzahl: 3-5 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 10 Jahre

Preis: 30 €

Beschreibung: Waffen anfertigen, jagen und Beute machen – eine Reise in die Steinzeit: „Altamira“ spielt im Jahr 7.850 v. Chr. Archaische Großwildjagden auf Säbelzahniger und Höhlenbären bestimmen das atmosphärisch gestaltete Spiel, das mit zotteligen Jägerfiguren, Gebietsplättchen, Insignien-, Waffen- und Beutekarten großzügig ausgestattet ist. Taktisches Denken wird bei jedem Zug verlangt. Um Beute zu machen, müssen zuerst die richtigen Waffen angefertigt werden. Richtiges Abwägen ist dabei gefragt, denn eine Jagd kann auch schnell erfolglos enden, wenn die anderen Horden plötzlich mitjagen.



Cover



Spielfiguren



Spielbrett



Karten eines Spielers

Titel: Bausack (Neuaufgabe)

Autor: Klaus Zoch

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

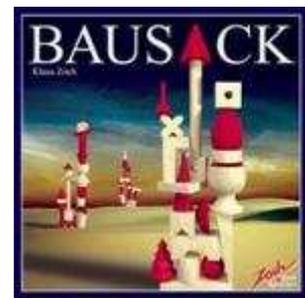
Spielzeit: 10 Minuten

Alter: Ab 8 Jahre

Preis: 39,50 €

Beschreibung: Vor 20 Jahren ist der „Bausack“ von Klaus Zoch auf den Markt gekommen. Mit seinen zahlreichen Bausteinen gehört er in jedes Architektenbüro und in die Hände baubegeisterter Menschen. Er kam 1988 auf die „Auswahlliste Spiel des Jahres“ und wurde mit „spiel gut“ ausgezeichnet. Mehr als 65 zum Teil bizarre aber immer formschöne Bausteine - einige davon sind neu - bleiben zwar im Leinenbeutel verstaut, kommen aber in eine edle Spielbox.

20 Jahre Zoch: Der „Bausack“ gab auch den Startschuss zur Gründung des Münchner Spieleverlags Zoch. Geschäftsführer Albrecht Werstein sah damals viele Bauklötze beim Autor liegen. „Davon müssen mehr produziert werden“, dachte er sich, und die beiden Schulfreunde gründeten bei einem Abendessen ihren Verlag, der dieses Jahr ebenfalls sein 20-jähriges Bestehen feiert.



Cover

Titel: Didi Dotter

Autor: Ariel Laden

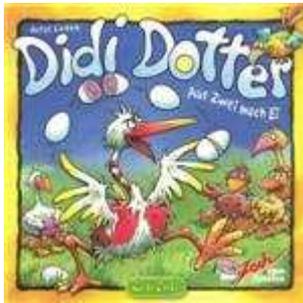
Spieleranzahl: 2-4 Spieler

Spielzeit: Unbekannt

Alter: Ab 5 Jahre

Preis: 32,50 €

Beschreibung: Mein Ei, dein Ei und das Gelbe vom Ei – alles dreht sich bei „Didi Dotter“ um das weiche Innere des Eis. Aktionsgeladen und schnell geht es dabei zu. Denn verdeckt liegen 24 Eierhälften in der Mitte des Tisches. Wer zuerst für sein halbes Ei die passende bessere Hälfte findet, macht sein Ei komplett und legt es in seinen Eierkarton. Schnelle Entscheidungen sind notwendig, denn auch beim Gegner darf eingesackt werden. Um als Sieger mit einem gut gefüllten Eierkarton aus dem Wettsuchen zu gehen, ist eine gute Reaktions- und Konzentrationsfähigkeit gefragt. Die liebevollen Illustrationen von Doris Matthäus, das ausgefallene und funktionale Spielmaterial machen aus der Eiersuche ein spannendes Vergnügen für junge und alte Greifvögel.



Cover

Andere Verlage (Sonderzeichen, Selbstproduktion)

Khet Selbstproduktion:

Titel: Khet 3D: Tower of Kadesh

Autor: Del Segura, Luke Hooper, Michael Larson

Spieleranzahl: 2 Spieler

Spielzeit: 20 Minuten

Alter: Ab 9 Jahre

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Leider wird das offizielle Veröffentlichungsdatum des "Khet 3D: Tower of Kadesh" aufgrund Produktionsschwierigkeiten erst Anfang 2008 sein. Die Erweiterung bringt die Spieltaktik auf ein ganz neues Level. Der Turm bringt ein 6x6 großes Feld mit vier Spiegelportalen, die den Laser nach oben befördern, mit ein. Die Regeln des Basisspiels bleiben gleich. Zusätzlich können nun die Figuren aber auch nach oben oder unten bewegt werden, wenn sie sich unter oder auf dem Turm befinden. Auch der Turm an sich kann gedreht

werden und bringt somit wieder mehr Möglichkeiten ins strategische Laserfeld.



Seitenansicht



Aus der Nähe



Draufsicht



3D Erweiterung

Isensee Verlag:

Standort in Essen: 10-48

Titel: Ramses - Wettlauf um die Reichtümer Ägyptens

Autor: Florian Isensee

Spieleranzahl: 2-4 Spieler

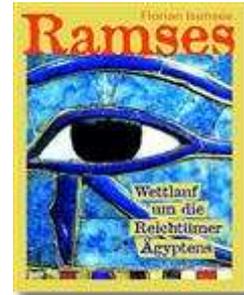
Spielzeit: 30 Minuten

Alter: Ab 8 Jahre

Preis: 6 € (Messepreis)

Beschreibung: 1926 - Nach dem spektakulären Grabfund des Tut-en-Amun 1922 bricht weltweit eine Welle der Begeisterung für ägyptische Kunst und Kultur los. Um dem stetig steigenden Interesse der Massen gerecht werden zu können, soll in Paris die antike ägyptische Kunst umfassend präsentiert werden. Die bedeutendsten Museen weltweit werden aufgefordert, an dieser Ausstellung mitzuwirken. Die Museumsdirektoren sichten Ihre Bestände und versuchen durch Ankauf und Handel ihre Sammlungen zu verbessern. In Paris treffen die schönsten Objekte ein und werden in der Ausstellungshalle aufgebaut. Aber der Ausstellungsplatz ist begrenzt....

Die Spieler übernehmen die Rolle der Museumsdirektoren. Sie versuchen sich gegenseitig zu übertreffen und die schönsten und wichtigsten ägyptischen Kunstgegenstände am Kunstmarkt zu beschaffen. Es gewinnt der Spieler, der die prachtvollsten Objekte in der Ausstellung präsentieren kann.



Cover

Österreichisches Spiele Museum:

Standort in Essen: 9-12

Titel: Burgbau auf Chaffenberch

Autor: Heike Risthaus

Spieleranzahl: 3-4 Spieler

Spielzeit: 75-90 Minuten

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Im Szenario Burgbau auf Chaffenberch gibt es die größte Rittermacht nicht, es gewinnt der Spieler der 13 Siegpunkte erreicht und am Zug ist. In jeder eigenen Bauphase kann man an der Burg bauen und damit Prestige- und Siegpunkte erreichen. Wer Straßen baut, bekommt einen Fahrenden Händler, man darf nur einen haben. Er tauscht Rohstoffe 2:1 mit der Bank, beliebig oft, und wird danach wieder abgegeben. Beim Ausspielen einer Ritterkarte wird ein Ritterturnier ausgerufen, wer teilnehmen

möchte zahlt dem aktiven Spieler Schaf, Getreide oder Erz, wer die höchste Summe aus Würfelwurf, Ritterkarten und Wappenplättchen erreicht, gewinnt das Turnier und einen Siegpunkt-Marker.

Kurztext: Burgbau auf Chaffenberg bringt Bau an der Burg für Prestige- und Siegpunkte und en Fahrenen Händler für Straßenbau, der 2:1 Tausch ermöglicht, in einem Ritterturnier kann man Siegpunkte gewinnen.



Spielkomponenten



Spielkomponenten

Titel: Renaissance in der Steiermark

Autor: Stefan Risthaus

Spieleranzahl: 3-4 Spieler

Spielzeit: 75-90 Minuten

Alter: Unbekannt

Preis: Unbekannt

Beschreibung: Im Szenario Renaissance in der Steiermark gibt es als Neuheit eine Rohstoff-Börse, eine Rohstoff-Karte von jeder Sorte wird ausgelegt. Auf den Handelswegen nach Augsburg, Wien, Buda/Pest und Venedig sowie der Burg Oberkapfenberg gibt es Zollstationen, die Einnahmen bringen, Inhaber einer Gilde bekommen für ihre Städte ebenfalls 2 Dukaten. Statt Rohstoffkarten abzugeben muss man beim Räuber Steuer zahlen, wer nicht genug Dukaten hat, muss Rohstoffe an der Börse verkaufen. Gebäude erlauben Rohstoffwerb von der Bank gegen Geld, auch in der Bauphase. In der Bauphase kann man auch Errungenschaften der Renaissance erwerben, in Reihenfolge der Wertigkeit innerhalb der Kategorien. Es gibt Gilde, Bibliothek und Kirche.

Kurztext: Renaissance in der Steiermark führt eine Rohstoff-Börse, Zollstationen auf Handelswegen und Gilden in den Städten. Der Räuber verursacht Steuerzahlungen, in der Bauphase kann man Errungenschaften erwerben, die Rohstofftausch, Erwerb von Entwicklungskarten oder Einnahmen bringen bzw. verbessern.