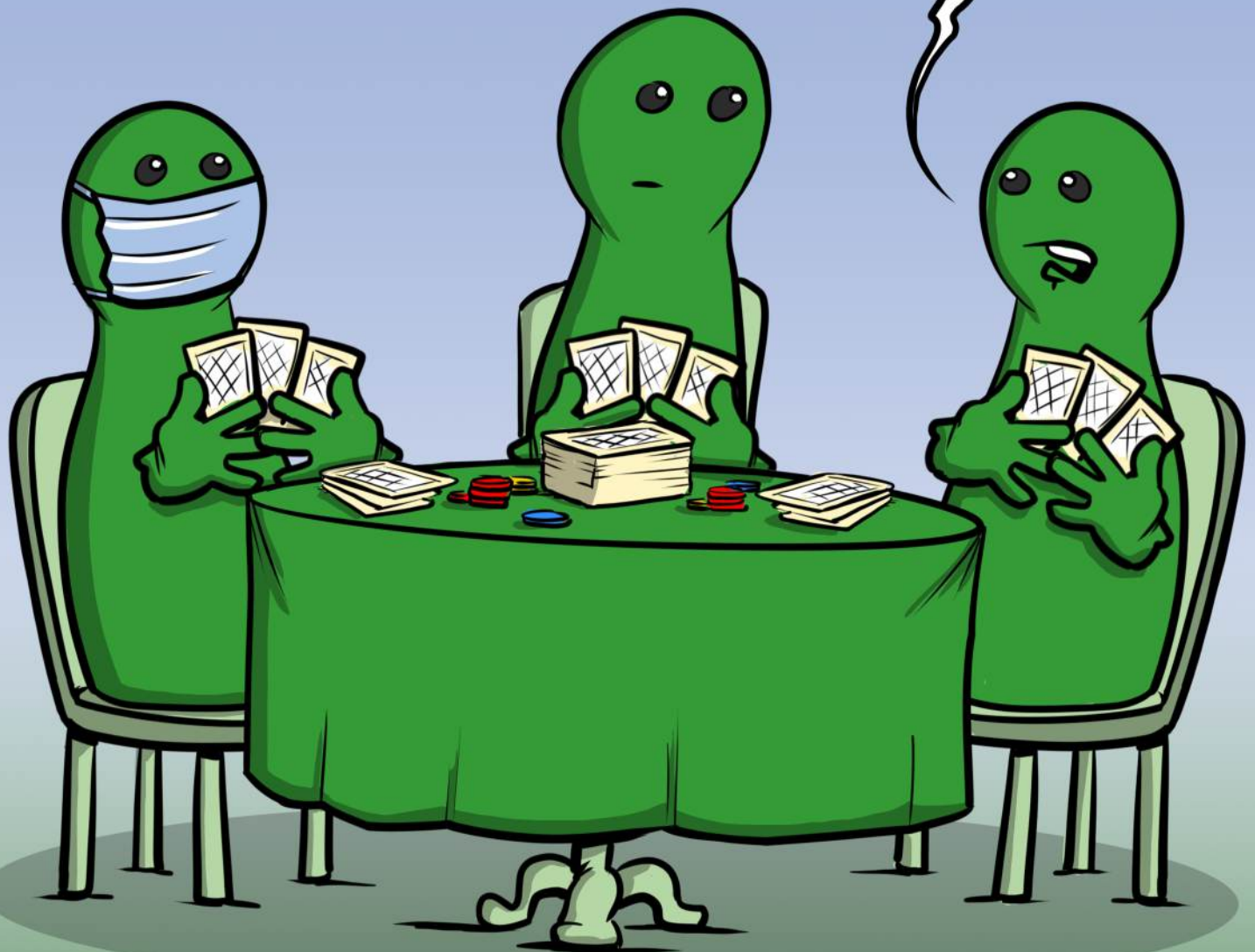


SPIEL DIREKT^{eG}

Ihr direkter Weg zum Spiel

OH, ER HAT
SEIN POKERFACE
AUFGESETZT.



Schlaglichter 2020/21

Inhalt

	Seite		Seite
Vorwort	3		
2F-Spiele		Now Games	
- Feierabend	4	- AURUXXX	32/33/42
- Faiyum	5	Nuovis	
Blue Cocker		- doto	6
- Welcome to your Perfect Home	36	Ostia Spiele	
- Erweiterungen zu Welcome to ...	36	- Novgorod	9
- Welcome to New Las Vegas	36	rudy Games	
Board Game Circus		- QUIZ IT	16
- Lok'n'Roll	29	- CRAZY DRIVER	17
- Wild Cards	29	SKELLIG GAMES	
- Wildes Weltall	29	- Sagani	18
Crimson Company		- Oracle	19
- Crimson Company Sammelbox	10	- Die Insel der Katzen	20
Feuerland		- Big Monster	21
- Parks	12	SPIELE FAIBLE	
- Parks - Sternstunde	12	- Lions of Lydia	40
- Flügelschlag - Ozeanienerweiterung	13	- Yin Yang	40
- New York Zoo	13	- Über die Entstehung der Arten	41
- Pendulum	14	Spielköpfe	
- Gloomhaven - Die Pranken des Löwen	14	- Die neue Generation von Spielkarten	26/27
- Wasserkraft	15	Strohmänn Games	
- Wasserkraft - Das Leeghwater-Projekt	15	- Flotilla	34
franjos		- Fantastische Reiche	35
- CAN'T STOP	7	- Formosa Tee	35
Frosted Games		Wonderland	
- Button Shy Spiele (6 Titel)	22	- Karriereleiter	11
- Der Marsch des Fortschritts	23	Yutopi	
- Die Reisen des Zheng He	23	- MINI MINERS	37
Helvetiq		Weitere Verlage der Spiel direkt eG	43
- Tatamokatsu	24		
- Keine Gnade für die Monster	24		
- Kompromat	25		
- Captain Bluff	25		
Iron Games			
- Pact & Pact Winter	28		
Korona			
- Dice Upon a Time	38		
- Hexpanse	39		
- Invisible	39		
Mücke Spiele			
- Hai Noon	8		
- Adios Calavera!	8		



Liebe Kundschaft,

trotz der Krisen, die COVID-19 weltweit ausgelöst hat, kann die Spiel direkt eG auf ein erfolgreiches Wirtschaftsjahr und weiteres Wachstum zurückblicken. Diesen Erfolg haben wir zum großen Teil Euch zu verdanken, da Ihr Euch – allen Widrigkeiten zum Trotz – bemüht, unsere Spiele zum interessierten Spieler zu bringen. Der Dank gilt aber auch unsren Verlagen, die mit ihrem bunten und abwechslungsreichen Spieleprogramm die Möglichkeit bieten, ein breites Publikum zu erreichen. Bei der Spiel direkt eG findest du Spiele für jeden Geschmack.

Spiele bereichern gerade jetzt auf ganz besondere Weise das Leben der Menschen, da sie Spaß und Unterhaltung in einer Zeit bieten, in der wir auf so viele andere Dinge verzichten müssen und angehalten sind, möglichst viel zu Hause zu bleiben.

Durch unseren einfachen und unkomplizierten Service unterstützt dich die Spiel direkt eG dabei, dein Geschäft am Laufen zu halten. Gemeinsam werden wir die Krise überstehen.

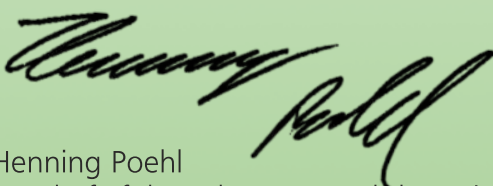
Seit dem Erscheinen unseres letzten Kataloges sind 10 neue Verlage hinzugekommen, die mit ihren Spielen unser Angebot für Euch bereichern.

Einige von ihnen sind auch in diesem Katalog vertreten, der nur ein kleines Schlaglicht auf die große Auswahl, die wir bieten, wirft. Schau dir die Auswahl in unserem Katalog an, die in erster Linie Spiele beleuchtet, die neu in unserem Programm sind. Entdecke unser komplettes Programm auf unserem Webportal „spiel-direkt-eg.eu“.

Du kannst bei uns unkompliziert und schnell bestellen, auf die Art und Weise, wie du es bevorzugst.

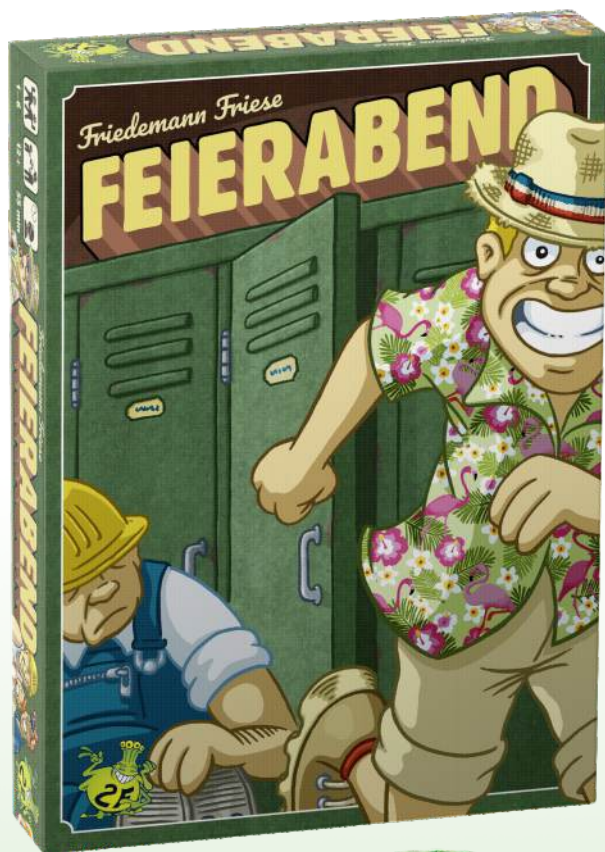
Wir bieten Dir günstige Lieferkonditionen sowie faire und stabile Preise.

Ich wünsche Dir viel Spaß beim Durchstöbern unserer Schlaglichter und freue mich auf Deinen Besuch auf unserem Webportal.



Henning Poehl
Geschäftsführender Vorstand der Spiel direkt eG

Feierabend



In Feierabend spielst du ein Team mit Arbeitern (weiblich, männlich und auch divers). Nach jedem Arbeitstag verlässt ihr gestresst euren Arbeitsplatz und sucht ein wenig Spaß im Feierabend. Aber mit einer 70-Stunden-Arbeitswoche und dem geringen Gehalt gibt es nur wenige Möglichkeiten zur Erholung. Ihr geht auf ein paar Biere in die Kneipe, versucht per Blind Date einen Partner zu finden, oder geht einfach angeln oder joggen. Das klingt alles nicht nach einer guten „Work-Life-Balance“, sondern nach einem Leben im Hamsterrad.

Um euch besser zu erholen, benötigt ihr ein höheres Einkommen. Die Frauen im Team sollten genauso viel verdienen wie die Männer. Ihr wollt weniger Stunden pro Woche arbeiten und Urlaub klingt auch toll. Lasst euch von der Gewerkschaft dabei helfen, aus eurem trübseligen Leben rauszukommen und strebt nach der maximalen Erholung.



In jedem deiner Züge stellst du einen (oder mehrere) deiner Arbeiter auf die verfügbaren „After Work“-Felder, um Erholung zu erhalten: Freizeitaktivitäten sind kostenlos, die Vergnügungen in der Stadt musst du mit deinem hart verdienten Einkommen bezahlen. Für die richtige Erholung kommt Urlaub leider nicht in Frage, dafür musst du deinen Arbeitgeber erst mit guten Argumenten überzeugen. Und wenn deine Arbeiter Partner kennenlernen, hast du bessere Erholungsmöglichkeiten zur Auswahl.

Findet ein besseres (weniger gestresstes) Leben für dich und deine Partner. Welches Team erholt sich am besten und gewinnt Feierabend?



Autor: Friedemann Friese
Illustrator: Lars-Arne "Maura" Kalusky

Spielerzahl: 1 bis 6
Spieldauer: 60 Minuten
Altersempfehlung: 12+



Feierabend





Faiyum

Das oasenartige Becken Faiyum wurde vor ca. 3.900 Jahren als künstlich angelegtes Überschwemmungsgebiet genutzt,

indem die Region durch den Bahr Yusuf Kanal mit dem Nil verbunden wurde. Während des Mittleren Reichs in Ägypten wurde dieses Sumpfland unter mehreren Königen wie Amenemhet III. und Sesostri II. langsam in Ackerland umgewandelt. Sie beauftragten ihre Berater mit dem Bau eines Kanal- und Deichsystems, um das Land, das voll mit Krokodilen und umgeben von Wüste war, zu urbanisieren und in die Kornkammer für ganz Ägypten zu verwandeln.

Während der Regierungszeit von Pharao Amenemhet III. seid ihr nun die Berater des Pharaos. Ihr habt den Auftrag Rohstoffe zu ernten, Wege zu bauen, Siedlungen zu gründen und vieles mehr, alles zum Wohle von Faiyum! Ihr erhaltet Zugriff auf die notwendigen Arbeitskräfte, Rohstoffe und Geld, um das eine Ziel zu erreichen: Erlangt den Respekt des Pharaos. Natürlich unternimmt ihr all diese Anstrengungen nicht für euer eigenes Wohl, sondern im Namen des Pharaos.



Faiyum ist ein strategisches Spiel für Liebhaber von planbaren Spielen. Die grundlegenden Spielregeln sind äußerst simpel: Spielt eure Karten eine nach der anderen auf euren persönlichen Ablagestapel. Nachdem ihr (fast) alle Karten gespielt habt, nehmt ihr sie wieder auf die Hand, und zwar in der umgekehrten Reihenfolge beginnend mit der zuletzt gespielten Karte. Da ihr neu gekaufte Karten sofort auf die Hand nehmt, ist die Reihenfolge, in der ihr eure Karten nutzt, deshalb besonders wichtig. Jede der individuellen Karten bietet einfach zu verstehende Aktionen, aber nur auf der Suche nach der besten Kombination an Karten wirst du zum Meisterberater in Faiyum.

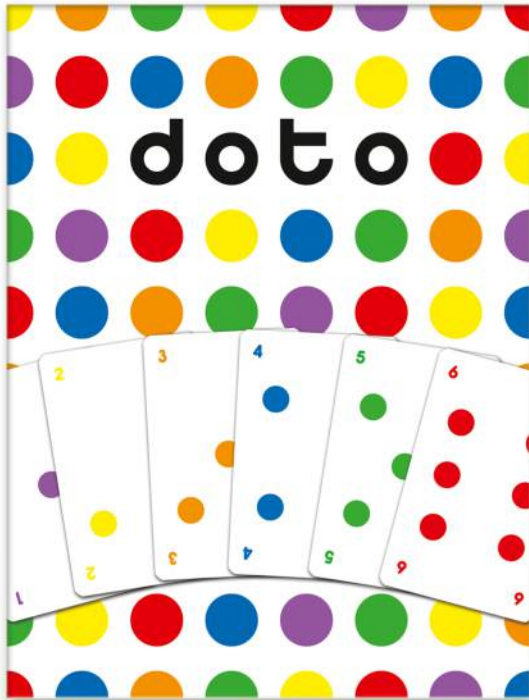
Autor: Friedemann Friesse
Illustrator: Harald Lieske

Spielerzahl: 1 bis 5
Spieldauer: 120 Minuten
Altersempfehlung: 12+



Faiyum





doto

das spannend-spaßige Kartenspiel

- **neuartiges Spielprinzip**
- **einfache Regeln**
- **für Kinder und Erwachsene**
- **für bis zu 8 Spieler**
- **eine Spielrunde dauert ca. 10-15 Min.**
- **enthält 180 Karten**

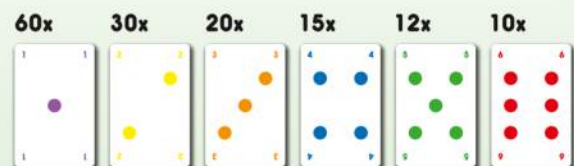
doto ist ein neues Kartenspiel für 2-8 Spieler ab 6 Jahren.

Es eignet sich als **spannendes Familienspiel** genauso wie für **gesellige Spieleabende mit Erwachsenen**.

Das Spiel besteht aus farbigen Karten mit 1-6 Punkten. Die Karten mit wenigen Punkten kommen häufiger vor als die Karten mit vielen Punkten, sodass alle Farben in der Summe auf die gleiche Anzahl von Punkten kommen.

Jeder Spieler bekommt 10 Karten auf die Hand, diese werden reihum ausgelegt. Dabei bilden Karten derselben Farbe eine Reihe.

Ziel des Spiels ist es auf die Reihe zu setzen, die am Ende die meisten Punkte hat. Dazu werden Marker-Karten verwendet. Wer früh an die richtige Reihe legt, bekommt mehr Punkte als die später gesetzten Marker.



Hier sind Talent zum Bluffen, taktisches Geschick und etwas Glück gefragt.

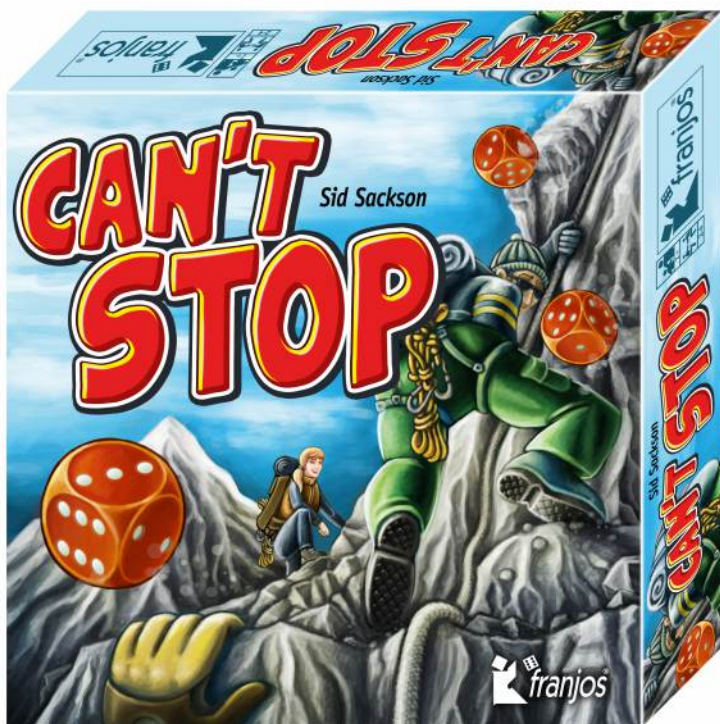
Setze ich meinen Marker früh in eine Reihe oder warte ich, bis mehr Karten in dieser Reihe legen? Soll ich einen Marker zum Bluffen in eine Reihe setzen, damit die anderen Spieler denken, ich hätte noch mehr Karten dieser Reihe?

Eine Spielrunde dauert ca. 10-15 Minuten. Es können beliebig viele Runden gespielt werden.

Autor: Michael Schüller

Spielerzahl: 2-8 Spieler
Spieldauer: 10-15 Minuten
Altersempfehlung: 6+





CAN'T STOP ist ein
spannungsgeladenes
Zockerspiel für die ganze
Familie oder Freunde.

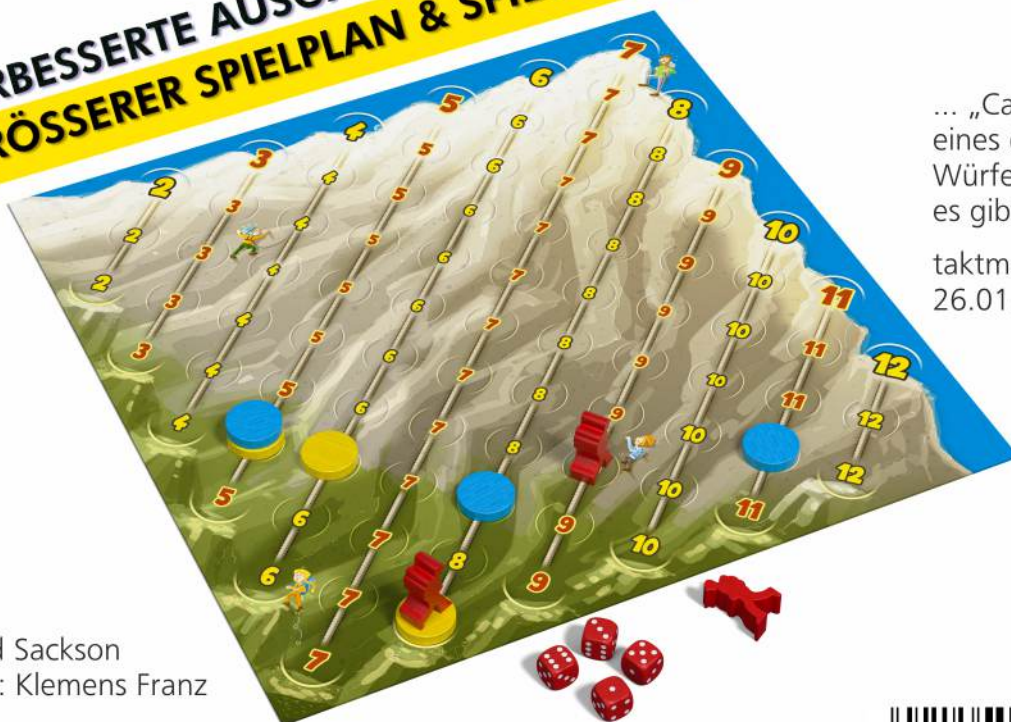
Wie im Höhenrausch treiben
die Spieler ihre mutigen
Bergsteiger mit Würfeln
immer schneller nach oben.
Jeder Würfelwurf bringt sie
dem Gipfel ein Stück näher.
Mit jedem Wurf droht ihnen
aber auch, die Luft
auszugehen und damit die
Rückkehr zum Basislager.
Doch ein Wurf geht
bestimmt noch - CAN'T
STOP, der Name ist
Programm.



"Nr. 1 der besten Würfelspiele"

SPIEL DOCH, Ausgabe Frühjahr/Sommer 2017

**VERBESSERTER AUSGABE:
GRÖßERER SPIELPLAN & SPIELSTEINE**



... „Can't stop“ ist
eines der besten
Würfelspiele, die
es gibt. ..."

taktmagazin,
26.01.2012

Autor: Sid Sackson
Illustrator: Klemens Franz

Spielerzahl: 2 - 4
Spieldauer: 30 Minuten
Altersempfehlung: 7+



Hai Noon - Welcome and good die



Neuerscheinung



Eine Gruppe Taucher wird von hungrigen Haien umzingelt. OH OH!

Spiele farbcodierte Aktionskarten um die Situation ein Stück zu deinen Gunsten zu ändern. Lege Ausrüstung an, lenke Haie ab oder schubse deine Tauchkollegen nach vorne. Alles nur um dich zu retten. Sollen die anderen doch gebissen werden...

Aber Vorsicht! Je mehr Karten gespielt werden, umso hungriger werden die Haie!



4280000153531

Autor: René Holzer

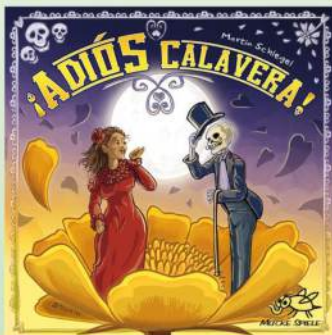
Illustrator: Christian Oppner

Spieler: 2-4

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Altersempfehlung: ab 8 Jahre

¡Adiós Calavera!



3. Edition

Der festliche Tanz von Lebenden und Ahnen geht in die 3. Runde.
Das bekannte 2-Spieler Modell wird erweitert.

Diese Version des Spiels kommt mit einer integrierten Variante für drei Spieler. Das Prinzip bleibt das gleiche. Die Familienmitglieder, lebendige wie verstorbene, suchen nach dem schnellsten Weg zurück in ihre eigentlichen Reiche. Bestimmte Familienmitglieder haben dabei Sonderfähigkeiten, die das Rennen zu ihren Gunsten beeinflussen.



4 280000 153654

Autor: Martin Schlegel

Illustrator: Christian Oppner

Spieler: 2-3

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Altersempfehlung: ab 8 Jahre

Novgorod

Stefan Risthaus

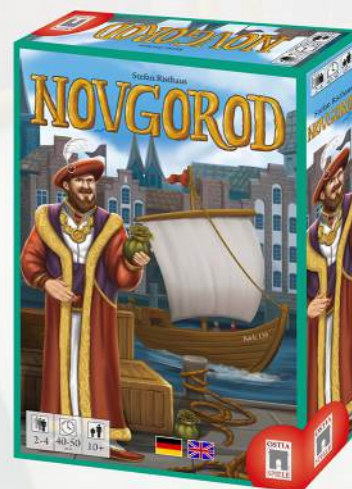
NOVGOROD

Novgorod: Ende des 15. Jhd. erreicht die Hanse ihre größte Ausdehnung von Novgorod im Osten bis London im Westen. Ihr bereist mit dem Schiff diese Hansestädte, handelt dort mit Waren und produziert Luxusgüter, um Reichtum und Ansehen zu mehrten.

Findet die Balance zwischen Investitionen in möglichst viele Kontore und schnelle Schiffe einerseits und dem effektiven Nutzen der Manufakturen und Aufträge andererseits. Wer das meiste Ansehen erlangt, gewinnt!



Immer
wieder
anders!



Autor:
Stefan Risthaus

Spielerzahl: 2-4
Spieldauer: 40-50 Min.
Altersempfehlung: 10+



0 648038 940730



Tee oder Kaffee: Ihr sammelt Sets mit Bestellungen für die Kunden eines Cafés und versucht entweder, ein komplettes Frühstück mit vielen Leckereien zusammenzustellen, um möglichst viele Punkte auf einmal einzustreichen. Oder viele kleinere Bestellungen zu erfüllen, um die Hand leer zu bekommen und darüber Bonuspunkte zu erhalten.

Tee oder Kaffee ist schnell erklärt und schnell gespielt. Auch für Wenigspieler und begleitend zum Tee oder Kaffee geeignet.

Das Spiel kommt in einer praktischen kleinen Metallkartenbox und passt damit in jede Tasche...

Autoren:
Heike & Stefan Risthaus

Spielerzahl: 2-4
Spieldauer: 15 Min.
Altersempfehlung: 8+



01 648038 940723

Werbe mit Münzen Söldner an und nutze deren Stärke und Fähigkeiten, um vor Deinem Gegner zwei von drei Burgen zu erobern!



Crimson Company ist ein 20-minütiges Duell-Kartenspiel, das durch Eleganz und interessante Entscheidungen in überraschender Tiefe besticht. Durch weitere Modi können auch Solo-Partien sowie Spiele mit drei und vier Spielern (inkl. 2-gegen-2) bestritten werden. Von vielen Kennern wird das Spiel als moderne Weiterentwicklung von Reiner Knizia's Battle Line gesehen.

Spielmateriale Sammelbox

- x 71 Charakterkarten
- x 12 Burgkarten
- x 4 Rundenübersicht
- x 40 Münzen
- x 1 Spielbrett
- x 1 Holzflagge
- x 1 Spielregeln



Die Sammelbox von **Crimson Company** bietet den geballten Umfang dreier erfolgreicher Kickstarter-Kampagnen zu einem erschwinglichen Preis - das Basisspiel, die Erweiterungen "The Other side" und "Ragnarok" sowie diverse weitere über Kickstarter freigeschaltete Inhalte.

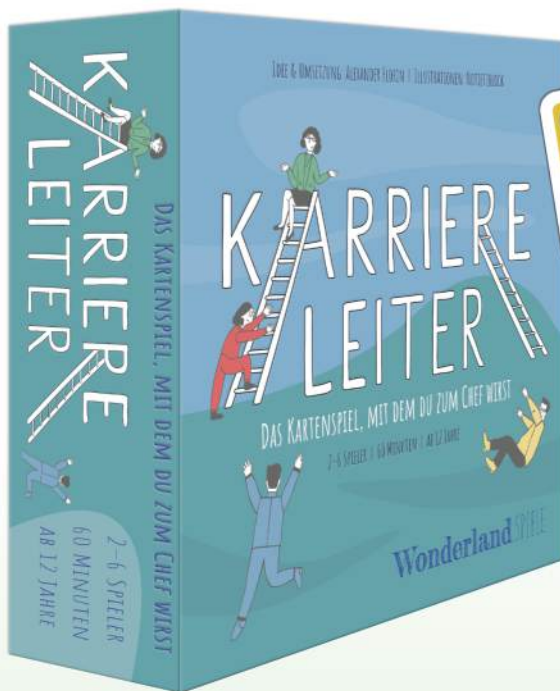
Autoren: Fabian Fischer & Dario Reinhardt
Illustratorin: Janna Sophia

Spielerzahl: 1 - 4
Spieldauer: 20 Minuten
Altersempfehlung: 14+



Karriereleiter

Das Kartenspiel, mit dem du zum Chef wirst



Du beginnst zunächst ganz unten, aber schnell erklimmst du die Stufen deiner Karriereleiter im Handwerk, Konzern oder öffentlichen Dienst. Auf dem Weg nach oben begleiten dich Personen und Institutionen. Mit der richtigen Mischung aus Geschick und Glück bekommst du die nötige Unterstützung für einen Karrieresprung zusammen.



SÄMTLICHE ÜBEREINSTIMMUNGEN MIT REALEN ODER FIKTIVEN PERSONEN ODER EREIGNISSEN SIND BEABSICHTIGT UND NICHT REIN ZUFÄLLIG. WER SICH ERKENNT, DARF SICH GETROFFEN FÜHLEN.



DAS KARTENSPIEL, MIT DEM DU ZUM CHEF WIRST

KARRIERE LEITER



WWW.WONDERLAND-SPIELE.DE

Autor: Alexander Florin
Illustrationen: Notietzblock

Spielerzahl: 2-6
Spieldauer: 60 Minuten
Altersempfehlung: ab 12 Jahren



0 745114 684073 >

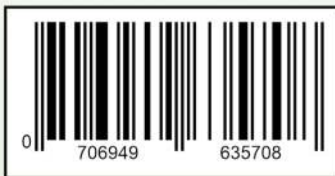
PARKS



...ist ein außergewöhnlich schönes Spiel über die Nationalparks der USA, das nicht nur die Reiselust weckt.

Jeder Spieler versucht mit seinen Wanderern möglichst viele Nationalparks der USA zu besuchen und so Punkte zu sammeln. Auf dem Wanderweg sammeln die Wanderer Erinnerungen, um die Nationalparks zu besuchen.

Durch die einzigartigen Illustrationen der Nationalparks aus der Illustrationsreihe Fifty-Nine Parks wird das Spiel zu einem besonderen Augenschmaus.



Autor: Henry Audubon
Illustratoren: Serie - Fifty-Nine Parks
1-5 Spieler, 40-70 min, Alter 10+

PARKS - Sternstunden



Sternstunden ist die erste Erweiterung für Parks.

Sie enthält neue Parkkarten mit spannenden Aktionen, alternative Vorsätze, zusätzliche nachtaktive Wildtiere und Zeltplätze, mit deren Hilfe die Wanderwege neu entdeckt werden. Die Zeltplätze bieten die Möglichkeit, statt der Aktion des Streckenabschnitts eine alternative Aktion zu nutzen.



Autor: Henry Audubon
Illustratoren: Serie - Fifty-Nine Parks
1-5 Spieler, 40-70 min, Alter 10+
Nur mit PARKS spielbar!



Flügelschlag - Ozeanien-Erweiterung

Die zweite Erweiterung präsentiert die außergewöhnlichen Vögel Ozeaniens. Ein Teil der enthaltenen Vogelkarten besitzt eine neue Fähigkeitenart „Am Spielende“.

Nektar ergänzt nicht nur die Auswahl der Futtertypen, sondern führt auch eine zusätzliche Wertung ein. Weitere Zielplättchen bringen noch mehr Abwechslung ins Spiel.

Die angepassten Spielertableaus können mit oder ohne die neue Nektarwertung verwendet werden.



Autorin: Elizabeth Hargrave

Illustratorinnen: N. Rojas, A. Martinez Jaramillo, B. Sobel

1-5 Spieler, 40-70 min, Alter 10+

Nur mit Flügelschlag spielbar!



New York Zoo

... ist das neue Puzzlespiel von Uwe Rosenberg. Es vereint seine bekanntesten Mechanismen, Puzzeln und Tiere züchten, in einem Spiel.

Jeder versucht, seinen Zooplan komplett mit Gehegen und Attraktionen vollzupuzzeln. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel. Dabei helfen Attraktionen, die Lücken zwischen den Gehegen zu stopfen. Doch Attraktionen bekommt man nur durch mit Tieren vollständig gefüllte Gehege. Regelmäßige Tiervermehrungen helfen dabei.

Die zahlreichen, niedlichen Tierfiguren aus Holz bringen zusätzlich Farbe ins Spiel!



Autor: Uwe Rosenberg

Illustrator: Felix Wermke

Cover: Alice Männl

1-5 Spieler, 30-60 min, Alter 10+



Pendulum



Pendulum ist ein zugloses Echtzeitstrategiespiel für 1-5 Spieler. Die Spieler müssen die echte Zeit für ihre Strategie im Auge behalten, um die Mitspieler zu schlagen. Es gilt, die Zeit bei verschiedenen Aktionsarten gut zu nutzen und die richtige Balance zwischen Planung, Analyse und Ausführung zu finden. Schneller ist nicht immer besser! Es gewinnt, wer seine Zeit am effektivsten plant und einsetzt.



Autor: Travis Jones
Illustrator: Robert Leask
1-5 Spieler, 60-90 min, Alter 12+

Gloomhaven - Die Pranken des Löwen



...ist ein taktisches Koop-Kampfspiel mit Legacyelementen.

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines abgeharteten Söldners und kämpft sich zusammen mit den anderen Spielern durch eine Kampagne voller Möglichkeiten, Herausforderungen und überraschenden Wendungen.

Jedes Szenario bietet temporeiche, taktische Kämpfe, die nicht von Würfelglück abhängig sind. Stattdessen kann der Einsatz der richtigen Fertigkeit zum richtigen Zeitpunkt den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten.

Die Pranken des Löwen können als eigenständiges Spiel oder als Erweiterung zu Gloomhaven gespielt werden.



Autor: Isaac Childres
Illustratoren: F. Baerald, C. Bock, D. Demaret, A. Elichev, J. D. Kingsley, J. T. McDowell
1-4 Spieler, 30-120 min, Alter 14+





Wasserkraft

...ist ein episches Strategiespiel mit Workerplacement-Mechanismus. Die Spieler setzen über 5 Runden ihre Arbeiter bestmöglich ein, um auf dem Spielplan ein Netzwerk aus Staumauern, Rohrleitungen und Turbinenhäusern zu bauen, mit dem sie die meiste Energie erzeugen und damit die profitabelsten Versorgungsverträge erfüllen können.

Nur mit planvollem Vorgehen kann man sich den Zugang zum wichtigsten Rohstoff des Spiels sichern: Wasser. Denn durch die hohe Interaktion besteht immer die Möglichkeit, dass einem die Mitspieler das Wasser abgraben...



Autoren: Tommaso Battista, Simone Luciani

Illustratoren: A. De Luca, R. Kuteynikov, M. Alocci, R. Audia

1-4 Spieler, 120 min, Alter 14+



Wasserkraft - Das Leeghwasser-Projekt

Dank zwei neuer Elemente - Private Gebäude und Auftragsarbeiten - bietet die Erweiterung noch mehr Abwechslung und Spannung. Durch die privaten Gebäude können neue, interessante Aktionsfelder für die Arbeiter freigeschaltet werden, während mit den Auftragsarbeiten Maschinen sehr lukrativ in andere Länder verschickt werden können. Allerdings stehen sie dann nicht mehr für Bauprojekte zur Verfügung...

Außerdem sind Spielmaterial für die Niederlande, neue Bonusplättchen und 4 neue Chefindenieure enthalten.



Autoren: Tommaso Battista, Simone Luciani

Illustratoren: A. De Luca, R. Kuteynikov, M. Alocci, R. Audia

1-4 Spieler, 120 min, Alter 14+

Nur mit Wasserkraft spielbar!



ARNO STEINWENDER QUIZ IT

Das Wissensspiel für schlaue Köpfe



Immer aktuelle Fragen
und neue Spielinhalte
dank App-Updates!



TAKTIEREN

BLUFFEN

WISSEN

QUIZ IT - Das Wissensspiel für schlaue Köpfe.

Zeig, was in dir steckt, und fordere deine Familie und Freunde bei diesem spannenden Quizspiel heraus! Um zu gewinnen, ist nicht nur Wissen, sondern auch Taktik gefragt, denn nur durch geschicktes Bluffen kommst du an die Reihe. **Stelle dich den kniffligen Fragen aus vielen unterschiedlichen Themenbereichen.**

quiz-game.com



CRAZY DRIVER



**ACTION
SPEED
FUN**

DOMINIERT FÜR
**TOP 10
Spielzeug
2020**



Interaktive Mini-Spiele in der App sorgen für ein einzigartiges Renn-Feeling am Spielbrett!



CRAZY DRIVER - Das völlig verrückte Rennspiel.

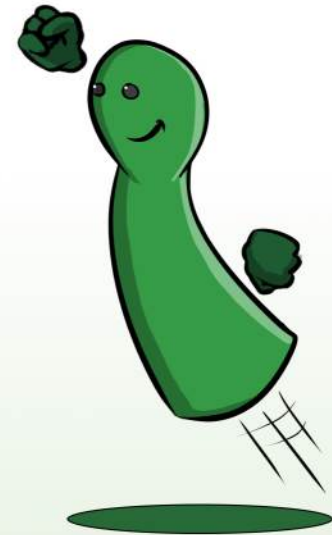
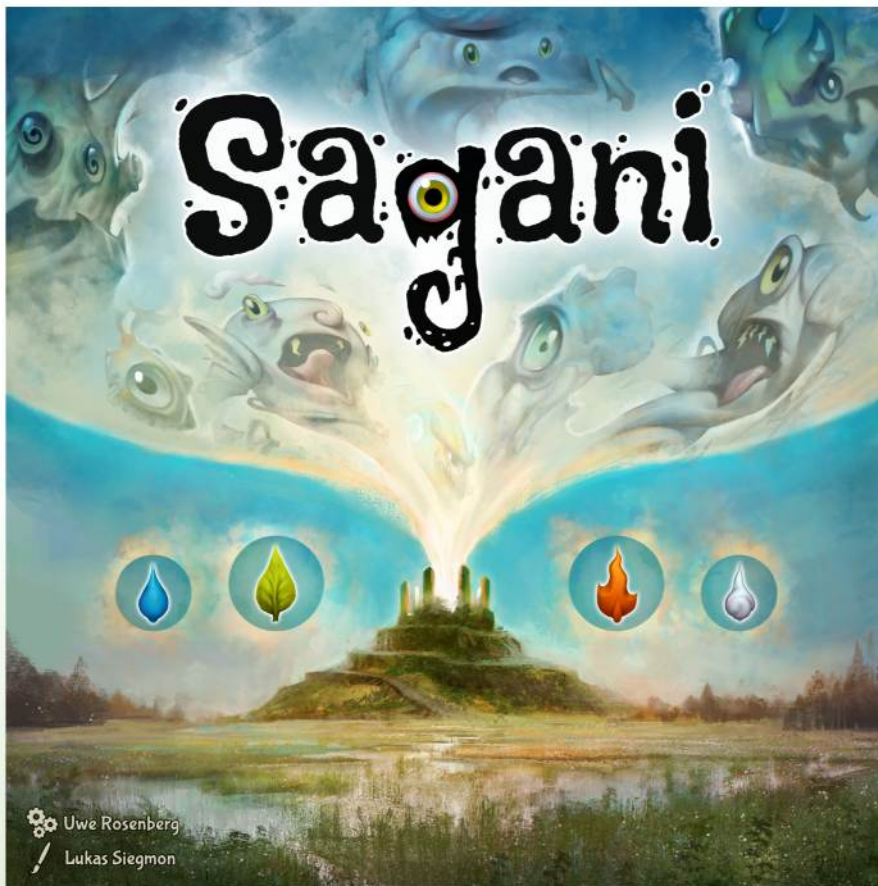
Die Hitze flimmert über der Strecke, die Fahrer halten den Atem an, das Startsignal ertönt und das Rennen beginnt! Meistere gefährliche Schikanen, beweise dich bei waghalsigen Überholmanövern und erreiche als Erster das Ziel! **Bist du bereit? Dann heißt es: Ladies and gentlemen, please start your engines!**

crazy-driver.com



9 120059 810519





Sagani ist ein Plättchen-Legespiel, bei dem ihr versucht, Naturgeister aus ihren Gefäßen hervorzulocken. Die Geister streben danach, die Harmonie zwischen den Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft aufrecht zu erhalten. Sind die Elemente um sie herum in der richtigen Balance, treten die Geister aus ihren Gefäßen hervor und zeigen sich in ihrer vollen Gestalt.

Legt die Geistplättchen geschickt an und verschiebt die Klangschalen, mit denen sich die Geister Botschaften zusenden, wenn die Harmonie der Elemente wiederhergestellt wird und lasst so ein farbenprächtiges und harmonisches Gebilde in eurer Auslage entstehen.



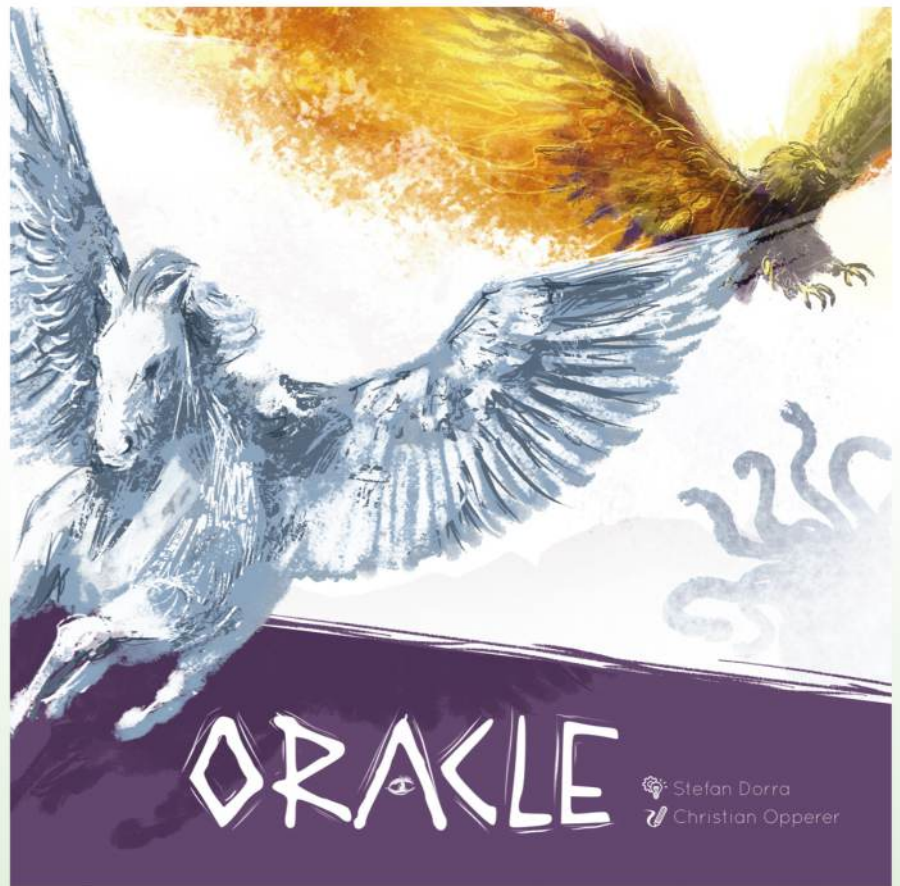
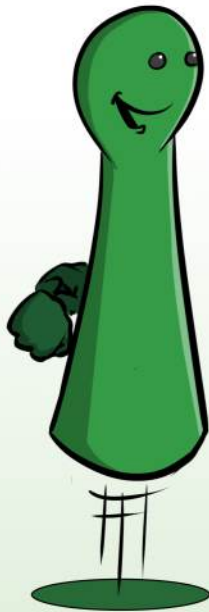
Autor: Uwe Rosenberg
Illustrator: Lukas Siegmon

Spielerzahl: 1 bis 4
Spieldauer: 45 Minuten
Altersempfehlung: 8+





Oracle



Erfülle dein Orakel und mache den besten Stich! Dann glänzt du um am Ende als Held in einem antiken Epos mit Hydra, Pegasus und Phönix!

Oracle ist ein trickreiches Kartenspiel für 3-5 Mitspieler ab 10 Jahren von Stefan Dorra. Mach zur richtigen Zeit den richtigen Stich, um Punkte zu sammeln. Aber Vorsicht: bei falschem Timing werden dir wichtige Punkte abgezogen, die dich am Ende den Sieg kosten können! Zusätzliche Orakelkarten ermöglichen es dir Sonderpunkte zu erzielen, wenn du eine bestimmte Aufgabe erfüllst. Außerdem gilt die „1 schlägt 12-Regel“, wodurch der eigentliche Kartenwert bei bestimmten Stichen auf den Kopf gestellt wird.



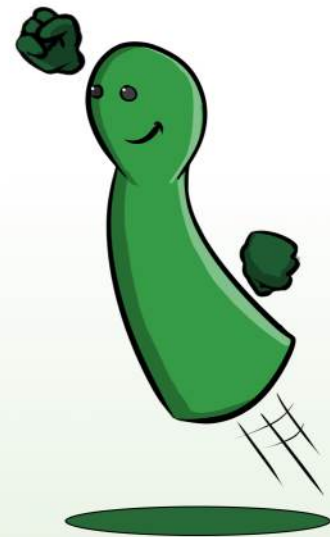
Autor: Stefan Dorra
Illustrator: Christian Opperer

Spielerzahl: 3 bis 5
Spieldauer: 60 Minuten
Altersempfehlung: 10+

Dieses Spiel und mehr findest Du auf spiel-direkt-eg.eu.



Die Insel der Katzen



Die Insel der Katzen ist ein Kartendrafting- und Puzzlelegespiel mit KÄTZCHEN!!! (Na gut, Fische kommen auch vor...). Das Spiel hat einen Experten- und einen Familienspielmodus.

In Die Insel der Katzen bist du Bürger des kleinen Küstenörtchens Squalls End. Auf einer Rettungsmission zur Insel der Katzen musst du so viele Katzen wie möglich retten, bevor der böse Lord Vesh auf der Insel eintrifft. Jede Katze wird durch eine einzigartige Kachel dargestellt und gehört zu einer Familie. Du musst einen Weg finden, möglichst viele Katzen auf deinem Boot unterzubringen und gleichzeitig die Familien zusammenzuhalten.



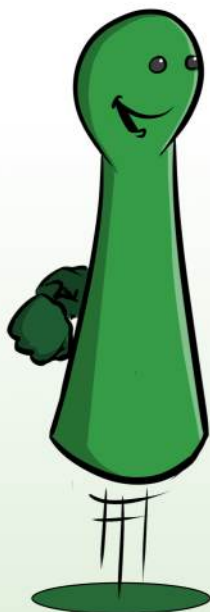
Autor: Frank West
Illustrator: Dragolisco

Spielerzahl: 1 bis 4 / 6
Spieldauer: 60 Minuten
Altersempfehlung: 8+





Big Monster



In BigMonster bist du ein Forscher, der auf der Suche nach neuen Planeten durch den Weltraum reist. Gerade hast du einen neuen Planeten entdeckt! Dies ist deine Chance, um neue Kreaturen zu identifizieren, seltene Ressourcen zu finden und intergalaktische Missionen zu erfüllen...

Big Monster ist ein Plättchen-Legespiel mit innovativer Drafting Mechanik. Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler 10 Monster Plättchen von denen er eines auswählt. Die übrigen werden weitergegeben. Bei der Teammodus-Variante mit 2, 4 oder 6 Spielern lohnt es sich beim Weitergeben der Plättchen schnell zu sein. So kann man einem Teammitglied die richtigen Karten für die nächste Runde zuschanzen oder bei einem Mitglied des gegnerischen Teams genau das Gegenteil tun.

Autor: Dimitri Perrier
Illustrator: Ivan Nikulin

Spielerzahl: 2 bis 6
Spieldauer: 30 Minuten
Altersempfehlung: 10+



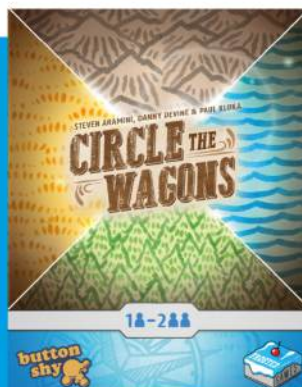
Die **Button Shy** Spiele sind alles Micro-Games, welche überraschend viel Spieltiefe in nur 18 Karten packen. Dazu gehören Bluff, Draft und TileLaying Spiele genauso dazu wie Zeitreise, Weltallverstecke wie Stadtplanung dazu. Alle Spiele kommen gleich inklusive einer Erweiterung in der Schachtel.



Avignon

Autor:
John du Bois
Illustrator:
Fabrice Weiss

Spielerzahl: 2
Altersempfehlung:
ab 10



Circle the Wagons

Autoren:
Steven Aramini,
Danny Devine &
Paul Kluka
Illustratorin:
Beth Sobel

Spielerzahl: 1-2
Altersempfehlung:
ab 8



Geschickt Gesteckt

Autorin:
Elisabeth Hargrave
Illustratorin:
Beth Sobel

Spielerzahl: 1-2
Altersempfehlung:
ab 8



Hätte Wäre Wenn

Autor:
Michael Brown
Illustrator:
Jonathan Fisher

Spielerzahl: 1-2
Altersempfehlung:
ab 8



Liberation

Autor:
Jon Simantov
Illustratorin:
Sara Beauvais

Spielerzahl: 2
Altersempfehlung:
ab 10



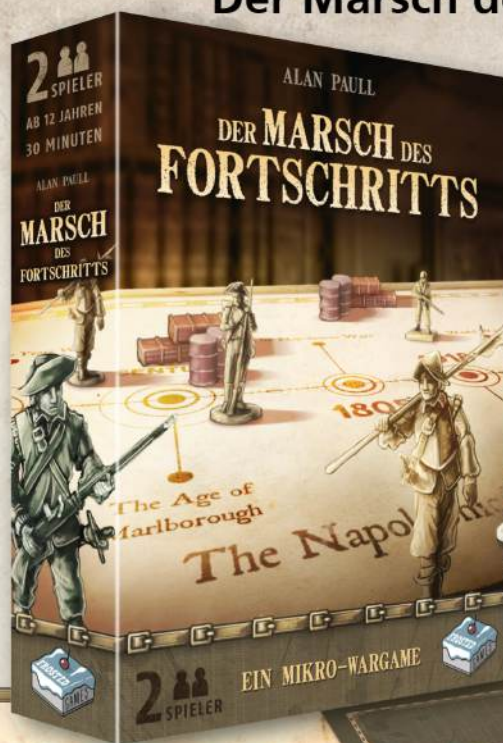
Sprawlopolis

Autoren:
Steven Aramini,
Danny Devine,
Paul Kluka
Illustrator:
Danny Devine

Spielerzahl: 1
Altersempfehlung:
ab 8



Der Marsch des Fortschritts



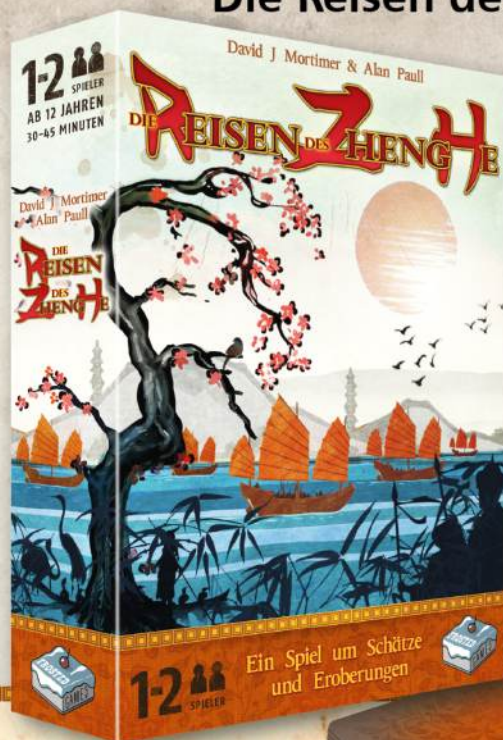
Der Marsch des Fortschritts ist ein strategisches Mikro- Wargame für für zwei Spieler. Es führt euch durch die jüngste Geschichte des Krieges, von der Ära Marlborough bis zum zweiten Weltkrieg müsst ihr euch beweisen. Einfache Grundregeln, aber szenarioangepasste Sonderregeln bringen euch die Geschichte der Kriegsführung auf euren Spieltisch.



Autor: Alan Paull
Illustrator: Klemens Franz
Spielerzahl: 2
Spieldauer: 30 Minuten
Altersempfehlung: ab 12



Die Reisen des Zheng He



Zwischen 1405 bis 1433 begab sich die chinesische Schatzflotte unter dem Befehl von Admiral Zheng He auf sieben legendäre Schiffsreisen. Übernimm die Kontrolle über das Kaiserreich oder schlüpfe in die Rolle der fürchterlichen Barbarenhorden. Die Reisen des Zheng He ist ein cleveres Spiel für 2 Spieler, das all euer taktisches Geschick benötigt, um siegreich zu sein!



Autoren: David J. Mortimer & Alan Paull
Illustrator: Klemens Franz
Spielerzahl: 1-2
Spieldauer: 30-45 Minuten
Altersempfehlung: ab 12



TATAMOKATSU



Schnipp, schnapp, Finger ab

Etwa zehn Minuten Zeit, drei Würfel in der Hand und den nötigen Mut, um „Tatamokatsu“ zu schreien, als ob ihr fließend Japanisch könnt. Das ist alles was ihr braucht, um euch während einer Partie Tatamokatsu wie ein Samurai zu fühlen. In diesem witzigen Spiel wirfst du die Würfel und addierst die drei Ziffern. Je nach Resultat verliert dein Gegner einen Finger – oder du selbst! Weitergespielt wird nur mit den noch vorhandenen Fingern.

Das verrückte Würfelspiel passt in jede Hosentasche und garantiert Lachanfänge!



Autor: Mektoub Studio
Illustratoren: Mektoub Studio & Odile Sageat
Spielerzahl: 2-5
Dauer: 15 Minuten
Altersempfehlung: 8+

KEINE GNADE FÜR DIE MONSTER



Auf die Socken, fertig, los!

Keine Gnade für die Monster ist ein kooperatives Spiel, in dem sich die Spieler zusammenschließen, um alle Monster auszuschalten, bevor alle Spielmarken aufgebraucht sind.

Mit seinem Spielbrett, das sich zu einem 3D-Haus entfaltet, seinem kooperativen Konzept und den kleinen Aufgaben, die durch die Tokens gestellt werden, garantiert dieses Spiel Spass für alle ab 4 Jahren.



Autor: Jérôme & Emilie Soleil
Illustratorin: Kasia Fryza
Spielerzahl: 1-6
Dauer: 20 Minuten
Altersempfehlung: 4+



KOMPROMAT



Kompromat ist ein Spiel für zwei, ein Duell, Auge um Auge, Zahn um Zahn. Ein Gerücht geht umher über eine prominente Person. Ihr seid zwei Geheimagenten. Ihr kämpft gegeneinander: einer versucht, das Gerücht zum Schweigen zu bringen und der andere will es verbreiten.

Mit Elementen von Blackjack, Sammeln und interaktiven Spielelementen, verspricht Kompromat intensive und skrupellose Konfrontationen. Auf einer spielerischen Art werdet ihr euren Sinn für Intuition trainieren und an eurem Pokerface arbeiten. Das Spiel findet in mehreren Runden statt und so könnt ihr eine langfristige Strategie entwickeln. Alles bleibt offen bis in die letzten Minuten!

Autor: Adam Porter & Rob Fisher

Illustrator: Felix Kindelan

Spielerzahl: 2

Dauer: 30 Minuten

Altersempfehlung: 8+



7 640139 532596 >



CAPTAIN BLUFF



Taschen, Täuschung und faule Tricks

Willkommen am chaotischsten Flughafen! Du bist einer der Gepäckabfertiger des chaotischsten Flughafens auf dem Kontinent. Soeben sind drei Flugzeuge gelandet und ihr müsst die Frachträume entladen. Dein Ziel? Beende deine Aufgabe so schnell wie möglich und gehe als Erster nach Hause. Um die Gepäckstücke loszuwerden, sind alle Tricks erlaubt: neue Gepäckbänder eröffnen, die Abflugsorte tauschen oder das Gepäck auf die Gegner abwälzen, um diese auszubremsen ... In diesem aufregenden Bluff-Spiel kann sich jederzeit alles ändern. Setze dein bestes Pokerface auf, bleib aufmerksam und merk dir die Abflugsorte, um zu gewinnen!

Autor: Torsten Landsvogt

Illustratorin: Odile Sageat

Spielerzahl: 2-5

Dauer: 20 Minuten

Altersempfehlung: 8+



7 640139 532305 >

DIE NEUE GENERATION VON SPIELKARTEN



Spielköpfe



GENDERGERECHT

Es gibt Könige
und Königinnen
auf den K-Karten.



VIelfÄLTIG

Damen und Buben sehen
alle unterschiedlich aus.
Für Stereotype ist kein Platz.



NACHHALTIG

FSC & Cradle to Cradle
zertifiziert & plastikfrei.





ÄNDERE DEIN SPIEL, UM
ZU ÄNDERN, WIE DU DENKST

JETZT
BESTELLEN



SKAT



DOPPELKOPF



DAS KOMPLETTE DECK

Mit den Kartendecks der Spielköpfe macht Spielen endlich allen Spaß. Die Bilder zeigen vielfältige Menschen, die Symbole und Zahlen bleiben dabei gleich. So kann man mit den Kartendecks ganz normal spielen. Die Spiele werden von unterschiedlichen Künstler*innen entworfen und in Österreich nach höchsten Qualitätsstandards produziert.

Mehr Informationen zu den Bildern und der Vision unter:

www.spielkoepfe.de

Illustrator*innen: Vanessa, Lisa-Marie, Roya, Berni, Anders & Laura Luisa
Altersempfehlung: ab 6 Jahren



Pandoria Merchants

Du willst Pandoria zu neuer Blüte verhelfen, doch du kannst das Land nur dominieren, wenn du die meisten Ressourcen sammelst, Gebäude und Monumente errichtest, die mächtigsten Zauber entfachst und dir die Magie dieses geheimnisvollen Ortes zunutze machst.

Pandoria Merchants transferiert das **Pandoria** Brettspiel in ein „Roll & Write“-Spiel.

Mit 3 Spielversionen deckt Pandoria Merchants ein breites Spektrum ab: die **Familienversion** für Einsteiger und Neulinge in der Welt von Pandoria, die reguläre Version, die für **Experten** geeignet ist und erstmalig auch eine **Soloversion**, bei der ihr euch mit den Trolen messt.



IRON GAMES
www.irongames.de



Deutsche Version

Englische +
Französische
Version direkt bei
Irongames
erhältlich



0635040937117



Autoren: Jeffrey D. Allers + Bernd Eisenstein
Illustratoren: Chiara N. Monaco + Christian Oppeler
Spielerzahl: 1 bis 4
Spieldauer: 30 - 90 Minuten
Altersempfehlung: 10+

Pact + Pact Winter

Wir, die Goblins haben es geschafft den Abschaum der 5 Reiche aus den Hiddenlands zu verjagen.

Jetzt ist das Land uns und wir können Zerstören und Chaos verbreiten wie es uns beliebt!

Durch Anwerben und Ausspielen von Goblins versuchst du möglichst schnell und effektiv die sich stellenden Aufgaben zu erfüllen. Am Ende des Jahres, wenn der Winter hereinbricht, sind die Früchte deiner Arbeit eingefahren und die Machtverhältnisse geklärt.

Zu **Pact** ist nun auch die Erweiterung **Pact Winter** erhältlich.

Das Spiel ist jetzt mit bis zu 6 Spielern spielbar. Neue Winteraufgaben bieten größere Herausforderungen, dazu kommen neue, stärkere Winterspezialisten ins Spiel, was das Endspiel dramatischer gestaltet.



IRON GAMES
www.irongames.de

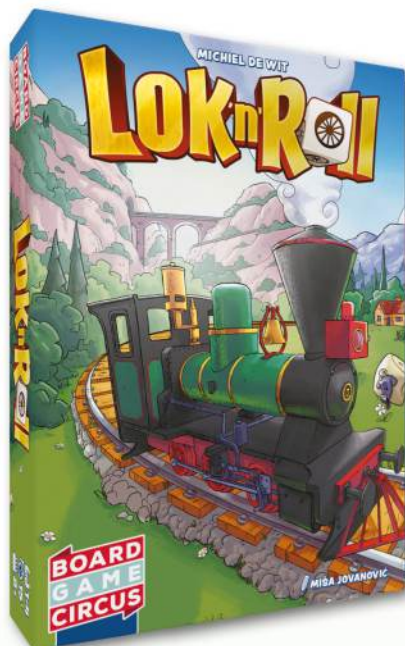


0635040937094



Deutsche, Englische + Französische
Spielregeln enthalten

Autor: Bernd Eisenstein
Illustrator: Javier González Cava
Spielerzahl: 1 bis 5 (6)
Spieldauer: 35 - 50 Minuten
Altersempfehlung: 10+



LOK'N'ROLL

In diesem innovativen Kartenspiel baut ihr Karte für Karte eine neue Strecke für Emma, die sich mit Hilfe der Würfel auf den Gleisen stetig weiter bewegt. Sollte sie irgendwann über das Ende der Strecke hinaus fahren, entgleist sie! Doch Vorsicht, das kann euch eine Menge Strafpunkte einbringen! Oder wollt ihr das sogar? Durch Kombinieren gleicher Strafkarten könnt ihr euch dieser auch wieder entledigen. Plant und riskiert, ihr befindet euch in einem Wettrennen gegen die Zeit und nur eine Person aus eurer Mitte kann gewinnen! Lok'n'Roll kombiniert geschicktes Kartenlegen und Würfelglück mit einer cleveren Mechanik zum Eliminieren der Strafpunkte. Sogar mit 2 Solo-Modi!

15 Minuten 1–4 Personen ab 8 Jahren

**BOARD
GAME
CIRCUS**

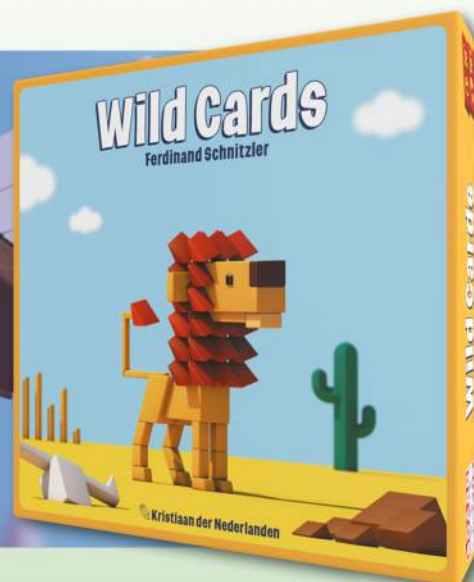


**BOARD
GAME
CIRCUS**

WILD CARDS

In der Wildnis gibt es so viel zu beobachten: eitle Pfauen, quirlige Eichhörnchen, kraxelnde Steinböcke, majestätische Adler, flinke Erdmännchen und pirschende Löwen. Lockt verschiedene wilde Tiere an, um mit der wertvollsten Sammlung zu gewinnen. Überbietet einander durch cleveres Bluffen, bietet den Tieren ihren natürlichen Lebensraum und sammelt Mehrheiten, um die besonderen Stärken der einzelnen Tierarten zu nutzen. Ein Biet- und Kartensammelspiel um Mehrheiten mit einer sich ständig ändernden Dynamik.

3–5 Personen 20–30 Minuten
ab 10 Jahren



WILDES WELTALL

Mit der besten Crew zum Ruhm! Spielt neue Karten vor euch aus, vergrößert eure Crew, sammelt Siegpunkte und schafft die Basis für eure nächste Combo. Wildes Weltall vereint das Beste aus Kartenspielen mit Kettenreaktionen mit schnellen Partien und zugänglichen Regeln.

Dank des beiliegenden Kartendecks für den Solo-Modus, könnt ihr Wildes Weltall auch alleine gegen die KI, das ausgebuffte Schlitzohr, spielen.

1–5 Personen 30 Minuten ab 10 Jahren

**BOARD
GAME
CIRCUS**



BEE GOOD

SPIELEND BIENEN RETTEN!



Das Kooperationsspiel, das die akute Gefährdungssituation der Bienen aufzeigt.



Helft den Bienen zurück zum Bienenstock zu kommen!

Auf eurem Weg dorthin erfahrt ihr einiges über die Aufgaben der Insekten, aber auch über die Hintergründe für deren Bedrohung. Unterstützt die Bienen dabei, Blumen und Nektar zu finden, um zu überleben!

Erhaltet im Spielverlauf konkrete Informationen darüber, wie das Bienensterben verhindert werden kann.

Ein Zusammenarbeiten ist dabei unerlässlich, denn nur gemeinsam lassen sich die Hindernisse wie Monokulturen, Betonwüsten und Gifte überwinden, um alle Bienen zu retten.



Autor*innen:

Tal lungman
Yori Gagarim

Illustrator*in:

Yori Gagarim

2 - 6 Spielende

30 - 60 min

6 - 120 Jahre



FAMILY MEMO

ENTDECKE SPIELERISCH
DIE VIelfALT VON FAMILIEN!

25 Familien warten darauf,
euch kennenzulernen.



Die 25 liebevoll gestalteten, extra dicken Kartenpaare bilden verschiedene Altersgruppen, Geschlechter, Religionen und Familienmodelle ab und lassen so erahnen, wie vielfältig Familien sein können.

Das Family Memo zeigt ein breites Spektrum des Zusammenlebens und liefert so wichtige Impulse, Diversität und Inklusion über Spaß und Spiel altersübergreifend zu thematisieren.

Autor*innen:
Tal lungman
Yori Gagarim

Illustrator*in:
Yori Gagarim



2 - 8 Spielende
10 - 30 min
2 - 120 Jahre

in 7 Sprachen!



FAMILY COLORING BOOK

FAMILIEN IN IHRER
GANZEN SCHÖNHEIT & VIelfALT!

Das Family Coloring Book liefert auf 34 Seiten
kreativen Ausmalspaß für die ganze Familie.
Es fördert die Feinmotorik und regt zu Gesprächen
über unterschiedliche Familienmodelle an.

So kann bereits mit den Jüngsten
ein altersgerechter, achtsamer
Austausch stattfinden.



34
Seiten

ab 2
Jahre

Autorin:
Leona Games GmbH

Illustrator*in:
Yori Gagarim

Grafikdesigner:
Julius B. Franklin

ISBN 978-3-96042-062-0



9 783960 420620 >

AURUXXX - Die Goldene 12



Das spannende Familien Kartenspiel für Jung und Alt.
Für witzige und überraschende Spielabende.
Die Geschenkidee für Freunde und Familie.



NEU! Limitierte Erstauflage.
Das spannende Kartenspiel für Jung und Alt.

AURUXXX ist vergleichbar mit den vertrauten Kartenspiel-Klassikern wie MauMau oder Uno hält aber neue Überraschungen bereit die für plötzliche Spielwendungen sorgen. Es geht darum seine Handkarten abzulegen, vom Stapel oder beim Mitspieler zu ziehen, zu bluffen und als letztes mit der Goldenen 12 zu gewinnen.



Es bleibt bis zum letzten Moment spannend! Jede Runde ist anders – je nach Zufall oder taktischen Fähigkeiten. Der Spaßfaktor ist hoch... wenn man auf dem Weg zum Gewinnen plötzlich seine Karte/n komplett an den Mitspieler abgeben muss, sorgt das für den dringenden Wunsch nach einer Revanche!



Inhalt / Spielmaterial:

- 160 Spielkarten
- 1 Spielfigur „Happy-Man“ (Holz)
- 1 Wertungsblock
- 1 Spielanleitung (deutsch)

Autor/in: Stefan Martin, Christiane Reiter
Illustrator/in: Stefan Martin, Hannah Nelte
Spielerzahl: 2 bis 6 (und mehr!)
Spieldauer: 15-45 Minuten
Altersempfehlung: ab 8 Jahre





AURUXXX - Die Goldene 12

Das spannende Familien Kartenspiel für Jung und Alt.
Für witzige und überraschende Spielabende.
Die Geschenkidee für Freunde und Familie.



Inhalt / Spielmaterial:

- 160 Spielkarten
- 1 Spielfigur „Happy-Man“ (Holz)
- 1 Wertungsblock
- 1 Spielanleitung (deutsch)



NEU! Limitierte Erstauflage. Das spannende Kartenspiel für Jung und Alt.

AURUXXX ist vergleichbar mit den vertrauten Kartenspiel-Klassikern wie MauMau oder Uno hält aber neue Überraschungen bereit die für plötzliche Spielwendungen sorgen. Es geht darum seine Handkarten abzulegen, vom Stapel oder beim Mitspieler zu ziehen, zu bluffen und als letztes mit der Goldenen 12 zu gewinnen.

Es bleibt bis zum letzten Moment spannend! Jede Runde ist anders – je nach Zufall oder taktischen Fähigkeiten. Der Spaßfaktor ist hoch... wenn man auf dem Weg zum Gewinnen plötzlich seine Karte/n komplett an den Mitspieler abgeben muss, sorgt das für den dringenden Wunsch nach einer Revanche!



Autor/in: Stefan Martin, Christiane Reiter
Illustrator/in: Stefan Martin, Hannah Nelte
Spielerzahl: 2 bis 6 (und mehr!)
Spieldauer: 15-45 Minuten
Altersempfehlung: ab 8 Jahre



Flotilla

STROHMANN
GAMES



1954 - Ein unerwartetes Unglück bei einem Atomwaffentest hat eine globale Umweltkatastrophe ausgelöst, in deren Folge die Meere alles, bis auf die allerhöchsten Berge des Planeten, überflutet haben. Seitdem ist die Flotilla die Heimat der letzten Überlebenden der Menschheit.

Als einer der letzten großen Kapitäne arbeitest Du daran, der Flotilla, welche die letzten Überreste der menschlichen Zivilisation beherbergt, Wohlstand zu bringen. Du wirst neu entstandene Meere erforschen, was Du kannst aus der Tiefe bergen, Überlebende retten, Deine Crew ausbauen, Einfluss bei den die Flotilla regierenden Gilden gewinnen... und vielleicht - wenn die Zeit dafür reif ist - Deine gesammelten Güter in die Flotilla einbringen, indem Du Deine Wassersiedlung mit ihr vereinigst und Dich so am Aufbau der neuen Welt beteiligen!



Basierend auf einer kartengesteuerten Aktionsauswahl bietet Flotilla zwei verschiedene Varianten in der Spielmechanik: „Sinkside“ und „Skyside“. Alle Spieler beginnen das Spiel als „Sinksider“, können aber jederzeit auf die „Skyside“ wechseln. Wenn Du wechselst, drehst Du viele Deiner Spielkomponenten um und füllst für den Rest des Spiels eine andere Rolle aus!



Autoren: J.B. Howell, Michael Mihealsick
Illustrator: Bartek Fedyczak

Spielerzahl: 3-5
Spieldauer: 90-150 Minuten
Altersempfehlung: Ab 14
Komplexität: gehobenes Kennerspiel





**STROHMANN
GAMES**

Fantastische Reiche

Dein Ziel, als Herrscher eines weit entfernten Landes, ist es, das mächtigste Reich der Welt zu errichten. Vielleicht baust Du eine gewaltige Armee auf, um alles zu vernichten, aber das ist nicht der einzige Weg zum Sieg. Möglicherweise wird Dein Königreich die Form eines ausbrechenden

Vulkans annehmen. Vielleicht wirst Du einen großen Zauberer in seiner Festung kontrollieren, die sich abgelegen auf einer unzugänglichen Insel befindet und von undurchdringlichen Flammen umgeben ist. Du hast die Wahl, denn kein Reich gleicht dem anderen.

Die Spieler haben 7 Handkarten, können jede Runde eine Karte austauschen und versuchen die beste Kombo zu bilden.

Autor: Bruce Glassco

Illustrator: Octographics

Spielerzahl: 2-6

Spieldauer: 20 Minuten

Altersempfehlung: Ab 10

Komplexität: Familienspiel



**STROHMANN
GAMES**

Formosa Tee

In Formosa Tee sind die Spieler Besitzer von Teefarmen und streben nach dem höchsten Ansehen, indem sie die besten Teeblätter ernten, ihre Teeverarbeitungstechnologien verbessern und sowohl den heimischen als auch den internationalen Markt erschließen.

Durch einen einzigartigen Arbeitereinsatz/-vorrück Mechanismus, der thematisch mit der Teeproduktion verknüpft ist, müssen die Spieler ihre Ressourcen klug einsetzen, um die Reputation ihres Tees zu steigern und zum angesehensten Teefarmbesitzer in Formosa zu werden.

Autor: Chu-Lan Kao

Illustrator: Sammxyz

Spielerzahl: 2-4

Spieldauer: 60-90 Minuten

Altersempfehlung: Ab 12

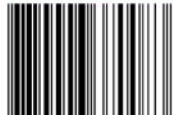
Komplexität: gehobenes Kennerspiel





Welcome to your Perfect Home

Ihr seid ein Architekt im Amerika der 50er Jahre und des Baby-Booms und baut die schönsten Siedlungen!



3 770006 370083



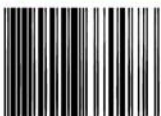
Autor: Benoit Turpin
Illustratorin: Anne Heidsieck
1-100 personen • 25' • 10+



Erweiterungen
für Welcome
to your
Perfect Home



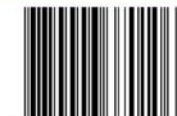
Autoren: Benoit Turpin
& Alexis Allard
Illustratorin: Anne Heidsieck
1-50 personen • 25' • 10+



3 770006 370076



3 770006 370076



3 770006 370106



Welcome to New Las Vegas

Schluss mit dem Bau von schönen
Einfamilienhäuschen. Machen Sie Platz für Casinos,
Hotels, Golfplätze und Limousinen in Las Vegas!



3 770006 370120



Autoren: Benoit Turpin
& Alexis Allard
Illustratorin: Anne Heidsieck
1-50 personen • 35' • 10+

yutopi

Weihnachts-
Sonderangebot

MINI MINERS

Mini Miners ist ein Familienspiel, ab 10 Jahren, für 2 bis 4 Spieler (empfohlen für 3-4). Das Brettspiel dauert ungefähr 60 Minuten. Dieses Spiel kombiniert Glück und Strategie, wodurch es Anfänger und Experten am selben Tisch zusammenbringt.



Mini Miners ist ein sehr interaktives Spiel, welches Platzierung, Risikomanagement, "Take that!" und Antizipation kombiniert. Es eignet sich nicht nur für Anfänger und Experten, sondern ist auch ein perfektes "Step-up-Spiel", um in seinem Hobby weiterzukommen.



Autor : Jérôme Badoux

Illustratoren : Jean-Christophe Diehl

Spielerzahl : 2 - 4

Dauer : 60 minuten

Altersempfehlung : 10+



Dice Upon a Time



www.koronagames.com

KICK
STARTER
SUCCESS



Bist du bereit, die Geschichten der Brüder Grimm zu spielen? Es ist an der Zeit, deine eigene Geschichte in dieser magischen Welt zu schreiben. Dice Upon a Time ist ein Familienspiel für 2-5 Spieler mit klaren und einfachen Regeln, aber genug Tiefe für erfahrene Spieler. Auf deine Reise verkörpern Sie die bekannten Charaktere der Grimm-Märchen wie Rotkäppchen, Schneewittchen, Rapunzel, Der gestiefelte Kater, Dornröschen, Die Bremer Stadtmusikanten und vieles mehr. Um dich in der Welt der Grimm-Geschichten zu bewegen, die durch das Spielbrett als Karte dargestellt werden, verwandst du einen Satz von 5 Spezialwürfeln.



Autor: István SZAUER
Illustratorin: TOSIN Matteo

Spielerzahl: 2 bis 5
Spieldauer: 45 – 60 Minuten
Altersempfehlung: 8+





Hexpanse ist ein taktisches Spiel der Planeteneroberung, bei dem 2-4 Spieler die Rolle eines Kriegsherrn übernehmen, der eine einzigartige Fraktion im Sonnensystem befehligt. Der Spielmechanismus basiert auf dem bekannten Tic-Tac-Toe mit einfachen Regeln. Der Sieg kann erreicht werden, indem Truppen in einer großartigen Formation auf dem Planeten eingesetzt werden. Trotz des seriösen Designs kann er auch von Familien gespielt werden.



HEXPANSE



Autor: Gábor TOLDI

Illustratorin: Gyula POZSGAY

Spielerzahl: 2 bis 4

Spieldauer: 30 – 60 Minuten

Altersempfehlung: 10+

Invisible



Magic
BOX



Invisible ist ein einfaches, schnelles Partyspiel für 2 bis 8 Spieler. Es basiert auf der Beweglichkeit der Spieler, da sie nach Objekten und Kreaturen suchen müssen, die sie in fantastischen Bildern finden können - oder nach solchen, die es sie nicht können. Die Karten variieren zwischen denen, bei denen du nur eines der wichtigen Objekte finden kannst, und denen, bei denen du alle außer einem finden kannst. Das Spiel dauert nur 10-15 Minuten und garantiert Spaß.

Autor: Norbert KISS

Illustratorin: Gyula POZSGAY

Spielerzahl: 2 bis 8

Spieldauer: 10 – 15 Minuten

Altersempfehlung: 6+



Lions of Lydia



Im Reich von König Krösus.

Das Spiel thematisiert den Übergang vom Tauschhandel zur Geldwirtschaft, wie er im antiken Lydien, dem heutigen Vorderasien, stattgefunden hat, denn hier haben Archäologen die ältesten bekannten Münzen gefunden.

Aufgabe der Spieler ist es, ihre Kaufleute geschickt einzusetzen, um Ländereien zu erwerben und aufzuwerten sowie Ressource zu erwirtschaften.

Die lydischen Kaufleute vergolden den Besitz und bringen Münzen ein, die im weiteren Verlauf der Partie Vorteile und am Ende Siegpunkte bedeuten.



Autor: Johnny Pac
Illustrator: Darryl T. Jones

Spielerzahl: 2 bis 4
Spieldauer: 45 Minuten
Altersempfehlung: 12+



Yin Yang



Yin Yang steht für den Dualismus: Schwarz und Weiß, Gut und Böse, Tag und Nacht ...

Im Tai Chi sind diese sich ergänzenden Gegenpole ein zentrales Element.

Autor DuGuWei aus Taiwan versetzt die Spieler in das alte China, wo sie in den sieben Königreichen auf dem Pfad der Weisheit des Tai Chis wandeln und die Gunst der Götter erlangen sollen. Wer am Ende die meisten Siegpunkte sammeln konnte, wird Yin-Yang-Meister.

Auffälligstes Material sind

der nachgebildete Schildkrötenpanzer und die Orakelmünzen.

Im Laufe der Partie schütteln die Spieler aus dem Panzer ihre Münzen heraus. So bestimmen sie, ob ihnen die Yin- oder die Yang-Seite der einzelnen Münzen zur Verfügung steht.



Autor: DuGuWei
Illustrator: Carton

Spielerzahl: 1 bis 4
Spieldauer: 60 Minuten
Altersempfehlung: 12+





Über die Entstehung der Arten

Auf den Spuren von Charles Darwin. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Wissenschaftler, die auf den Galapagosinseln den Lebensraum beobachten und neue Arten entdecken.

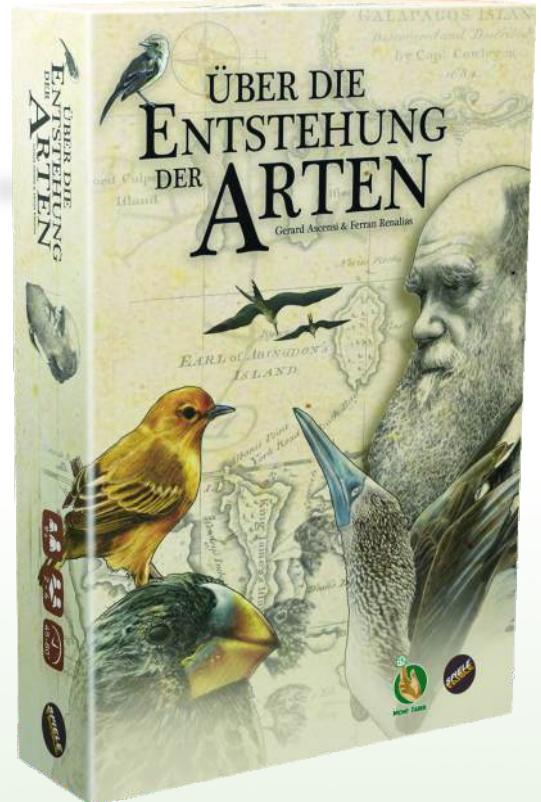
Stück für Stück erforschen die Wissenschaftler das Leben auf dem Archipel, sammeln Erkenntnisse, entdecken neue Lebensräume und gewinnen so einen immer besseren Einblick in die Artenvielfalt.

Wer seine Forschungen gut plant, profitiert im weiteren Verlauf und kann leichter neue Spezies entdecken.

Wer die meisten Siegpunkte sammelt, gewinnt die Partie. Das Ende ist dabei flexibel und hängt vom Vorankommen der Beagle ab, die alle Spieler durch ihre Aktionen steuern können.

Das Spielbrett zeigt verschiedene Inseln, auf denen einige Artenplättchen liegen.

Wer an der Reihe ist, kann eine von zwei Aktionen ausführen. Entweder eine neue Art entdecken oder den Lebensraum einer bereits bekannten Art erforschen.



Während der Partie punkten die Spieler laufend.

Zusätzlich gibt es Zwischenwertungen und eine Endwertung.

Dabei geben bestimmte Zielkarten vor, für welche erfüllten Bedingungen es Punkte gibt.

Diese werden vor Spielbeginn zufällig bestimmt und bringen immer wieder neue Taktikoptionen und somit Abwechslung in die Partien.

Im Spiel sind Regeln für Familien und für Kenner enthalten.

Autoren: Ferran Renalias & Gerard Ascensi
Illustratoren: Amelia Sales & Xavier Carrascosa

Spielerzahl: 2 bis 4
Spieldauer: 45 Minuten
Altersempfehlung: 9+



Über die Entstehung
der Arten



4 260362 320567

AURUXXX - Die Goldene 12



Die Geschenkidee für Freunde und Familie.

Spannendes Familien Kartenspiel für Jung und Alt.
Für witzige und überraschende Spielabende.



Inhalt / Spielmaterial:

- 160 Spielkarten
- 1 Holz Spielfigur
- 1 Wertungsblock
- 1 Spielanleitung (deutsch)

AURUXXX ist angelehnt an vertraute Kartenspiel-Klassiker wie MauMau oder Uno hält aber **Überschungen** bereit **die es in sich haben!**

Es geht darum die „Goldene 12“ abzulegen und so wenig Punkte

jeder Runde

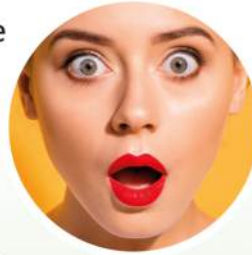
am Ende

wenigsten

winnt das

„Goldene

letzte Karte



wie möglich am Ende

zu notieren. Wer

des Spieles die

Punkte hat, ge-

Spiel. **Nur die**

12“ darf als

abgelegt werden.

Das heißt, Du musst die „Goldene 12“ auf der Hand halten bis Du die Runde beenden kannst.

Sie darf dann auf alle Karten gelegt werden. Hat

man mehrere „Goldene

12-Karten“ auf der Hand,

darf man diese am Ende

als Zwilling, Drilling, etc.

ablegen.



Autor/in: Stefan Martin, Christiane Reiter
Illustrator/in: Stefan Martin, Hannah Nelte
Spielerzahl: 2 bis 6 (und mehr!)
Spieldauer: 15-45 Minuten
Altersempfehlung: ab 8 Jahre

Weitere Verlage der Spiel direkt eG

Neben den Verlagen, die hier im Katalog eine kleine Auswahl ihrer Spiele vorgestellt haben, findest Du aus unserem Webportal **spiel-direkt-eg.eu** noch Spiele von vielen weiteren.

Es sind dies:

ABI Games SAS
Adam's Apple Games, LLC
APAS Verlagsgesellschaft mbH
Argentum Spiele
Baccum Inc.
BeWitched Spiele
BLAM!
Board Game Box GmbH
Capstone Games LLC
Clicker Spiele
Cwali
DeKroKo
Dionysos Games (Andreas Schleicher und Anna Heym GBR)
FANTASMAGORIA Ltd.
Formula Games B.V.
Funforge SARL
Game's Up
Haas Games (Simon Haas)
Hard Boiled Games (Johannes Sich)
heptagon Verlag
Igel Spiele
Im Kritzeln eine 1 (Menk Souvenirs)
Ion Game Design
Jumping Turtle Games (Tenk VOF)
loogstein
Mandino (Albert Peter und Le Vinh Quynh GbR)
Mit Essen Spielt Man (Public-Tools)
Müller-Mätzig Spiele
Nice Game Publishing GmbH
nikamundus Vertriebs GmbH
Oink Games GmbH
Paco Sako BV
PORTAL GAMES
Qango Spieleverlag UG
Quadratspiele-Caupo GmbH
R&R Games Inc.
Spieltz (Ideenfeld GmbH)
Steffen Spiele (Steffen Mühlhäuser)
Suncoregames GmbH
Taleswapper Publishing (Wilma Mulder)
That's me (Investment Tanácsadó és Szolgáltató Kft.)
UAB EUROPUZLE





Bachstr. 17
69221 Dossenheim
Tel.: +49 (0)6221 43540 80
Fax: +49 (0)6221 43540 89
E-Mail: info@spiel-direkt-eg.de

Hier findest Du Spiele von:

2F-Spiele
Blue Cocker Games
Board Game Circus
Crimson Company
Feuerland Spiele
franjos
Frosted Games
Helvetiq
Iron Games
Korona
Leona Games
Now Games
Nuôvis
Mücke
Ostia Spiele
Rudy Games
Skellig games
Spielfaibel
Spielköpfe
Strohmann Games
Wonderland
Yutopi

Webseiten:

www.spiel-direkt-eg.de (öffentliche Webseite)
www.spiel-direkt-eg.eu (Händlerportal)
www.spiel-direkt-eg.com (Newsletter-Archiv)
www.facebook.com/spiel.direkt (facebook-Page)