

SPIEL DIREKT_{eG}

Ihr direkter Weg zum Spiel

SPIELE, SPIELE
SPIELE!



Schlaglichter 2019/20

Inhalt

	Seite		Seite
Vorwort	3		
2F-Spiele		Ostia Spiele	
- Feuer Frei!	4	- Vilnius	22
- Funkenschlag Erweiterung 12	4	- Tee oder Kaffee	23
- Faultier	5	- Riga	23
Blue Cocker		- Tallin	23
- Save the Meeples	13	- Blindes Huhn	23
Board Game Circus		Paco Sako	
- Bunttes Burano	6	- Paco Sako	26-27
- Cosmic Factory	6	Qango	
- CuBirds	6	- Qango	24
Dionysos		- GangStar*	25
- Lunatic - Das irre Spiel der Täuschung	28	Quadratspiele Caupo	
Feuerland		- Magische Quadrat-Muster	33
- Crystal Palace	14	rudy Games	
- Dinosaur Island	14	- Interaction	34
- Flügelschlag - Europaerweiterung	15	- QUIZ IT	35
- Terra Mystica - Die Händler	15	- Lost Galaxy	36
franjos		- Scubie - Sea Saga	36
- GLASTONBURY	29	- Leaders	37
Frosted Games		SKELLIG GAMES	
- Der Unterhändler	10	- Mice To Meet You	8
- Der Unterhändler - Erweiterungen	10	- Ambrosia	9
- LUX AETERNA	11	Sphinx	
- Vetternkrieg	11	- Rituale des Wahnsinns	7
- Nemo's War	12	SPIELE FAIBLE	
- Dawn of Zeds	12	- Vejen	18
Haas Games		- The Open Road	18
- ZOOCRAZY	16	- Wangdo	18
Hard Boiled Games		- Airship City	19
- La Cosa Nostra (Basisspiel)	38	- Freshwater Fly	19
- Guns For Hire (Erweiterung)	38	Steffen Spiele	
Helvetiq		- Kaito	32
- Misty	20	- Teufelskreis	32
- Kawai	20	Suncore Games	
- Omerta	21	- Dicewar - Roots of Mali	17
- Volle Kraft Voraua	21	Taleswapper	
		- 360 Stories	30-31
		Weitere Verlage der Spiel direkt eG	39



Liebe Kundschaft,

die Spiel direkt eG ist ein stetig wachsender Verbund von Spieleverlagen aus dem In- und Ausland, welche Dir gemeinsam ihre Spiele anbieten.

Wir laden Dich mit diesem Katalog ein, unser vielfältiges Angebot zu entdecken.

Wir haben uns 2012 mit 5 Verlagen gegründet und sind nunmehr auf 61 Verlage angewachsen. Du hast bei uns die Gelegenheit, auf eine bunte und außergewöhnliche Welt von Spielen zuzugreifen. Wir bieten Spiele mit sowohl individuellen als auch außergewöhnlichen Spielmechanismen und Themen, welche Dir ermöglichen, Dein Sortiment für Deine Kunden interessanter zu gestalten.

Da bei uns laufend neue Verlage mit neuen Spielen hinzukommen, können wir Dir in diesem Katalog nur wenige Schlaglichter aus unserem Programm vorstellen, die Dir einen Eindruck von der Vielfalt unseres Sortiments zeigen.

Auf unsere neuen Mitglieder, die im letzten Jahr bei uns dazugekommen sind und diesem Katalog vertreten sind, möchte ich besonders aufmerksam machen.

Es sind dies **Board Game Circus**, **Skellig Games**, **Spiele Faible** und **Paco Sako**.

Schau Dir an, was sie Interessantes zu bieten haben.

Selbstverständlich haben auch unsere anderen Mitglieder viele tolle neue Spiele, die Du Dir ansehen solltest!

Auf unserem Webportal findest Du zudem unser gesamtes Angebot von all unseren Verlagen, darunter viele Titel, die Du nur exklusiv bei uns beziehen kannst.

Du kannst bei uns einfach, simpel und schnell bestellen, ob Online auf unserem Webportal, per E-Mail aus Deinem Warenwirtschaftssystem, telefonisch oder per Fax.

Wir bieten Dir günstige Lieferkonditionen sowie faire und stabile Preise, da es bei uns keine kurzfristigen Aktionen gibt. Preisänderungen kündigen wir in der Regel mit zeitlichem Vorlauf an, sodass die Ware, die Du bei uns gekauft hast, nicht plötzlich an Wert verliert.

Ich wünsche Dir viel Spaß beim Durchstöbern unserer Schlaglichter und freue mich auf Deinen Besuch auf unserem Webportal „spiel-direkt-eg.eu“.



Henning Poehl
Geschäftsführender Vorstand der Spiel direkt eG

FEUER FREI!



Autor: Friedemann Fries
Illustrator: Harald Lieske

Spielerzahl: 1 bis 2
Spieldauer: 25 Minuten pro Level
Altersempfehlung: 10+

FUNKENSCHLAG - Erweiterung 12



Autor: Friedemann Fries
Illustrator: Lars-Arne „Maura“ Kalusky

Spielerzahl: 2 bis 6
Spieldauer: 120 Minuten
Altersempfehlung: 12+



FAULTIER



Erweiterung ab
Januar 2020 erhältlich

Autor: Friedemann Friesse
Illustrator: Harald Lieske

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





BUNTES BURANO

Die bunten Gebäude von Burano brauchen einen frischen Anstrich! Ihr wetteifert um die vielversprechendsten Hausteile in der zentralen Auslage und die dazu passenden Charaktere, um das Spiel schließlich mit einer möglichst punktreich zusammengestellten Häuserzeile zu gewinnen.

20–40 Minuten 1–4 Personen ab 10 Jahren

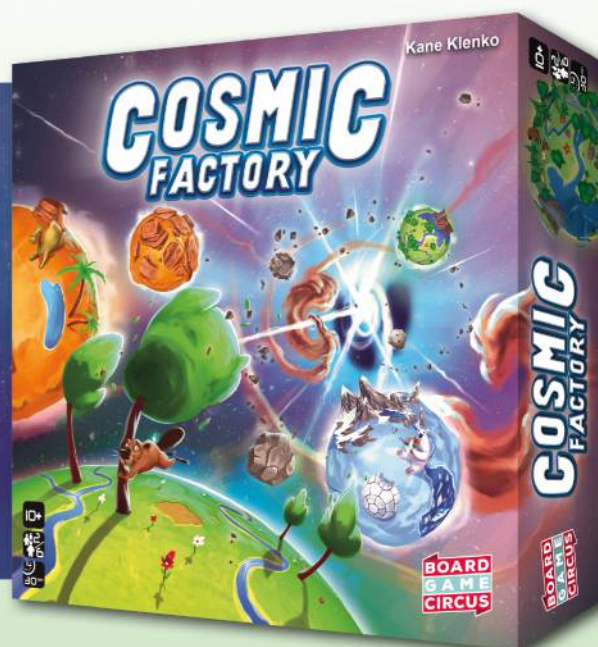


COSMIC FACTORY

Im Wettlauf gegen die Zeit erschafft ihr, die beeindruckendste Galaxie des ganzen Universums. Dazu müsst ihr eure Planeten in verschiedenen Zonen anordnen und zugleich versuchen, die längstmögliche Asteroidenbahn zu erhalten. Trotz Zeitdruck ist es unerlässlich, clevere und wohlüberlegte Entscheidungen zu treffen. Ihr habt nur eine einzige Minute Zeit, um aus euren Plättchen die Galaxie eurer Träume zu erschaffen ...



2–6 Personen 20–30 Minuten
ab 10 Jahren



CUBIRDS

Das liebevoll illustrierte Kartenspiel überrascht mit einer Spieltiefe, die man auf den ersten Blick nicht erwarten würde. Sammelt Vögel und bildet Schwärme! Plant eure Züge gut, denn euer Ziel ist es, durch Komplettieren der eigenen Vogelsammlung das Spiel zu gewinnen. Die Erklärung des Spiels nimmt dabei nur knapp 5 Minuten in Anspruch und eine Partie ist so fix gespielt, dass man direkt die nächste anhängen möchte!

2–5 Personen 20 Minuten
ab 8 Jahren





Rituale des Wahnsinns

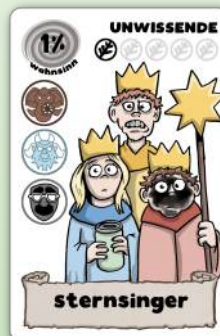
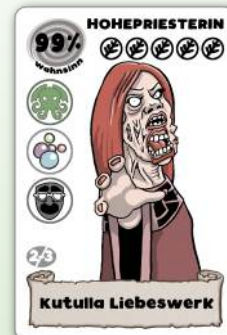


An uralten in Vergessenheit geratenen Ritualplätzen willst Du die Alten Götter anrufen, um möglichst viel geheimen Einfluss über die Welt zu erlangen. Dazu musst Du die Plätze erst entdecken und dann vier Kultisten an ihnen versammeln.

Je qualifizierter die Kultisten sind, die für Dich die Götter anrufen, desto stärker wächst deine Macht.

Doch Du hast mit so manchem widrigen Ereignis zu kämpfen.

Nicht jeder Kultist ist für jedes Ritual gleich gut geeignet und die Reihenfolge, in der die Kultisten am Ritualplatz erscheinen, ist von großer Bedeutung.



- 110 Spielkarten:
 - 12 Ritualplätze, die verschiedene Alte Götter zeigen.
 - 92 Ritualkarten mit 80 mehr oder weniger qualifizierte Kultisten und 12 Ereignissen
 - 5 Karten „Geheimer Einfluss“
 - 1 Spielübersichtskarte
- 1 Spielregel



Autoren: Dietmar Bockelmann & Henning Poehl
Illustration: Stephan Baumgart

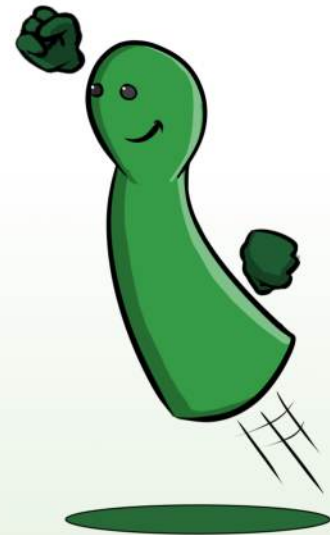
Spieler*innen: 2-5 Spieler
Alter: 10+
Dauer: etwa 45 min



Rituale des Wahnsinns

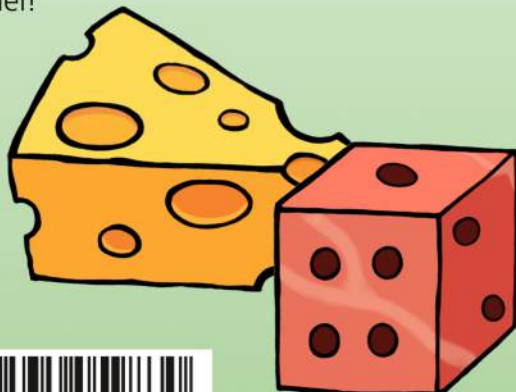


Mice To Meet You



Die Mäuse sind los, sie grinsen Dich frech an und sie sind in deinem Haus. Lege mit den Würfeln geschickt Fallen mit Käse und Speck aus, um sie einzufangen. Wenn das nicht reicht, dann helfen nur noch Nüsse.

MICE TO MEET YOU ist ein taktisches Spiel mit Würfeln und Karten. Es gilt mit Hilfe der Würfel möglichst viele Karten abzulegen und dabei die Mitspieler im Blick zu behalten. Bist du schneller und geschickter im Mäusefangen als deine Mitspieler, dann gewinnst du das Spiel!



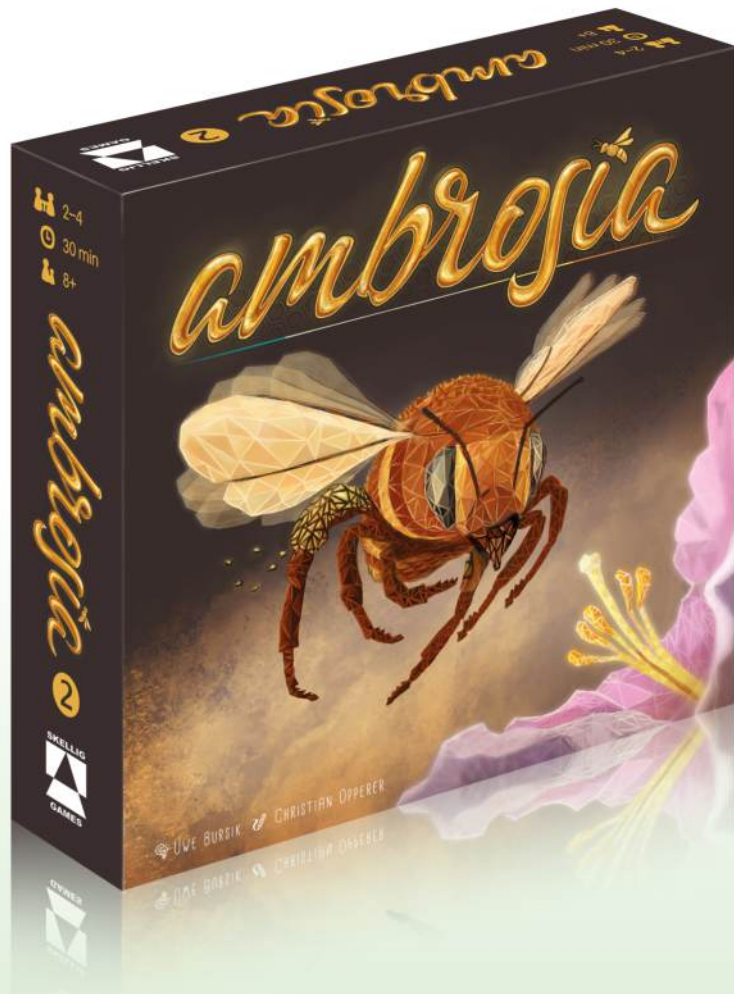
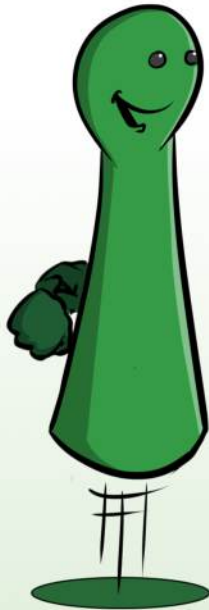
Autor: Daniel Bernsen
Illustratorin: Alisa Menges

Spielerzahl: 1 bis 5
Spieldauer: 20 Minuten
Altersempfehlung: 8+





Ambrosia



Fliegt als Bienenvölker in einer wilden Jagd über eine bunte Blumenwiese. Landet mit Euren Bienen an den richtigen Stellen, um möglichst viel Nektar zu sammeln und andere Spieler auszustechen.

Nutzt Eure Sonderbienen mit abgefahrenen Fähigkeiten. Ein modularer Spielplan mit zwei unterschiedlichen Seiten und optionale Ereigniskarten sorgen für Abwechslung.



Autor: Uwe Bursik
Illustrator: Christian Oppner

Spielerzahl: 2 bis 4
Spieldauer: 45 Minuten
Altersempfehlung: 8+



Der Unterhändler (Verbrechenswelle)



In *Der Unterhändler* musst die Situation deeskalieren lassen, auf Forderungen reagieren, die Geiseln befreien und die Krise schließlich beenden.

Autor: A. J. Porfirio
Illustrator: Kristi Kirisberg u.a.

Spielerzahl: 1
Spieldauer: 15 - 30 Minuten
Altersempfehlung: ab 12

Der Unterhändler - Erweiterungen

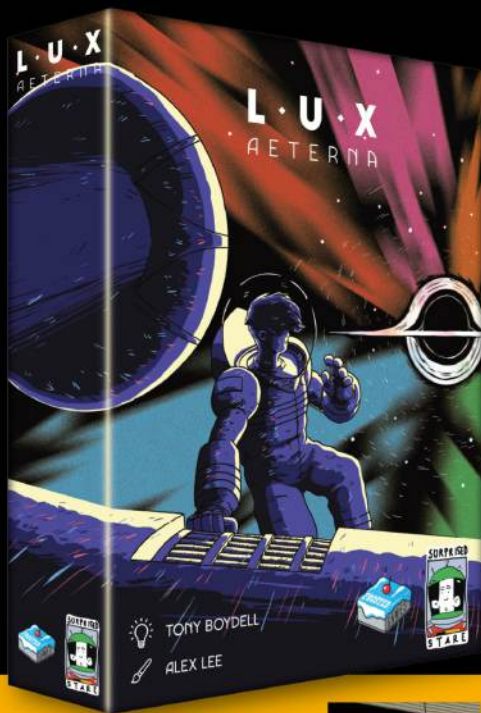


ab 2020



Autor:
A. J. Porfirio u.a.
Illustrator:
Kristi Kirisberg u.a.

Spielerzahl: 1
Spieldauer:
15 - 30 Minuten
Altersempfehlung: ab 12



LUX AETERNA

Eine Singularität

„Mayday! Mayday! Kann mich jemand hören? Bitte antwortet! Ich bin im Gravitationsog eines schwarzen Loches gefangen. Könnt ihr mich hören? Dies ist das Raumschiff **Lux Aeterna**! Mayday Mayday! Ich übermittle meine Koordinaten. Wir waren auf Kurs an NGC 1277 vorbei, als mich ein Meteorit traf. Es hat geknallt, alle Systeme sind auf rot. Wir fallen in Richtung des Ereignishorizonts! Kann mir denn niemand helfen? Hört ihr mich?“



Autor: Tony Boydell
Illustrator: Alex Lee

Spielerzahl: 1
Spieldauer: 15 Minuten
Altersempfehlung: ab 10

Der Vetterkrieg



In *Der Vetterkrieg*

übernehmen die Spieler die Rolle der Häuser York und Lancaster und versuchen England unter ihre Kontrolle zu bringen: Sei es durch geschicktes Beeinflussen der Regionen oder durch taktisches Können in den Schlachten, die mit einem cleveren Bluff-Mechanismus ausgetragen werden.

Der Vetterkrieg – The Cousins' War 1455-1485 ist ein kurzes aber intensives Brettspiel in kleiner Schachtel für 2 Spieler ab 12 Jahren von David J. Mortimer.

Autor: David J. Mortimer
Illustrator: Klemens Franz

Spielerzahl: 2
Spieldauer: 30 Minuten
Altersempfehlung: ab 12





Nemo's War



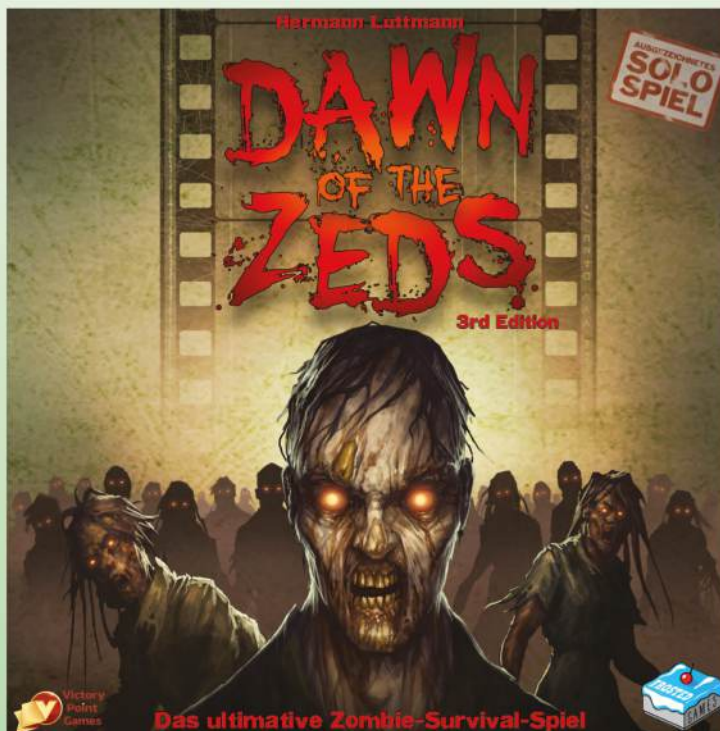
Spiele Solo, als rauer Kapitän Nemo, oder spielt als kooperatives Abenteuer, bei dem du und deine Mitspieler die unterschiedlichen Rollen an Bord des fantastischen U-Bootes Nautilus ausüben könnt.

Nemo's War versetzt dich in das Jahr 1870: Entdecke verborgene Schätze, statte die Nautilus mit neuen Technologien aus, stifte Rebellionen an, bereise die Weltmeere und versenke die Flotten der imperialen Mächte. Dein Abenteuer mit der Nautilus wartet auf dich ...



Autor: Christopher Taylor & Alan Emrich
Illustrator: Ian O'Toole

Spielerzahl: 1
Spieldauer: 90 - 120 Minuten
Altersempfehlung: ab 12



Dawn of the Zeds



Dawn of the Zeds ist das ultimative Zombie-Survival-Spiel! In der beschaulichen amerikanischen Kleinstadt Farmingdale geschehen seltsame Dinge: Ein unbekannter Erreger verwandelt die Bewohner der Stadt langsam aber sicher in hirnhungrige Zombies!

Erlebe eine immer neue Geschichte um die Verteidigung Farmingdales: Baue Verteidigungsstellungen, erforsche ein Gegenmittel und neue Technologien, beschütze hilflose Dorfbewohner und schnetzel dich durch die Zombiehorden.



Autor: Hermann Luttmann
Illustrator: Tim Allen, Clark Miller

Spielerzahl: 1 - 4 (5)
Spieldauer: 90 - 120 Minuten
Altersempfehlung: ab 12



Save the Meeples



Der Meeple-War, Krieg unseligen Angedenkens zwischen den Meeple-Völkern, endete vor langer Zeit. Seitdem leben diese Völker frei und glücklich im Land der Meeples.

(Anmerkung der Redaktion: Land, dessen genauen geografischen Lage hier aus Sicherheitsgründen nicht bekannt gegeben werden kann!)

Vor kurzem wurde jedoch die Ruhe dieser idyllischen kleinen Welt durch das Verschwinden vieler ihrer Holzbewohner gestört: die Menschen haben das Land der Meeples entdeckt!

(Es heißt, kaum zu fassen, die Menschen würden sie einfangen, um sie zur Arbeit zu zwingen ... und dies in Spielschachteln?!)

Angesichts dieser furchtbaren Gefahr können die Meeples die menschlichen Eindringlinge bekämpfen, so schwierig dies für die kleinen Holzhelden auch sein mag, oder Raketen herstellen, um so schnell wie möglich zu einem anderen Planeten zu flüchten!



Save the Meeples



3 770006 370069

Autoren: Florian Sirieix

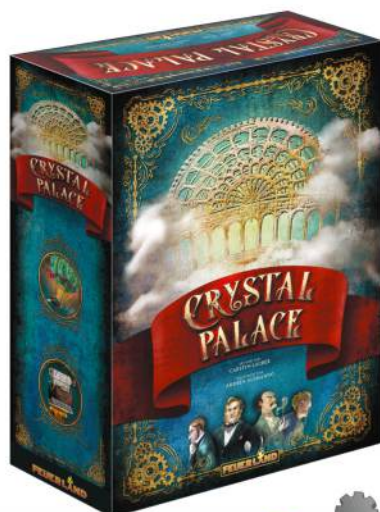
Spieler*innen: 2 - 4

Alter: 10+

Dauer: 40 - 60 min



Crystal Palace



Crystal Palace ist ein Dice-Placement-Game, bei dem die Spieler zu Beginn jeder Runde die Werte ihrer Würfel selbst bestimmt. Je höher der Würfelwert, umso besser - aber auch umso teurer. Im Spielverlauf werden die Würfel auf verschiedene Aktionsorte im Wettstreit um die besten Ressourcen, Patente und Personen eingesetzt. In einer Welt voller verrückter Ideen begegnen sie Figuren wie PHILEAS FOGG und CHARLOTTE BRONTË, um Erfindungen wie die DENKMASCHINE oder den BIERGLASZÄHLER zu präsentieren.



Autor: Carsten Lauber
Illustrator: Andrea Alemanno

2-5 Spieler, 60-150 min, Alter 14+

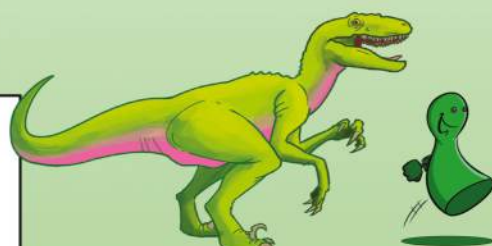
Dinosaur Island



... ist ein farbenfrohes Worker-Placement-Spiel nicht nur für Dinosaurier- und Jurassic Park-Fans.

Jeder Spieler baut einen Dino-Park auf, um möglichst viele Besucher anzulocken. Dafür züchten sie Dinos, stellen Personal ein und bauen ihren Park aus, um ein möglichst attraktives Angebot für Besucher zu haben. Aber Vorsicht: Wenn die Sicherheit des Parks nicht mit dem Ausbau schritthält, verschwindet so mancher Besucher im Magen der Ausstellungsstücke!

Wer am Ende eines Spiels mit wahlweise kurzer, mittlerer oder langer Zeitdauer die meisten Siegpunkte gesammelt hat, ist der beste Parkmanager.



Autoren: J. Gilmour & B. Lewis
Illustratoren: K. Moria, P. Wocken, A. Wocken

1-4 Spieler, 90-120 min, Alter 12+



Flügelschlag - Europaerweiterung



Die erste Erweiterung enthält die majestätischen, schönen und abwechslungsreichen Vögel Europas. Diese Vögel bieten eine Vielzahl an neuen Fähigkeiten. So fördern manche die Interaktion, belegen mehrere Kartenplätze, um Aktionen schneller zu verbessern oder profitieren von einem Übermaß an Futter oder Handkarten. Außerdem gibt es eine neue Fähigkeitenart, die „Am Rundenende“ aktiviert wird. Die Vögel bilden zusammen mit den Karten des Basisspiels einen großen Vogelkartenstapel.

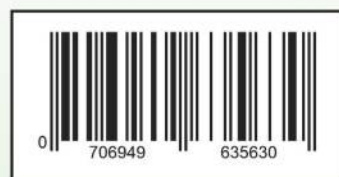


Autorin: Elizabeth Hargrave

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

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

Nur mit Flügelschlag spielbar!



Terra Mystica - Die Händler



Segel erscheinen am Horizont und künden von einem neuen Zeitalter des Handels und der Expansion in der Welt von Terra Mystica.

Diese zweite Erweiterung für Terra Mystica enthält für jedes Volk ein zusätzliches Tableau mit einer Werft, das die Reichweite steigert und die Produktion von Schiffen erlaubt. Vier neue Güste und drei neue Rundenbonuskarten erweitern das vorhandene Material um Schifffahrt und Handel und ein neues Set aus 12 Wertungsplättchen lässt die Spieler in neue Richtungen denken. Das Ganze wird vervollständigt durch zwei neue Spielpläne (die Seen und die Fjorde).



Autoren: James Ataei, Eduardo Andrade

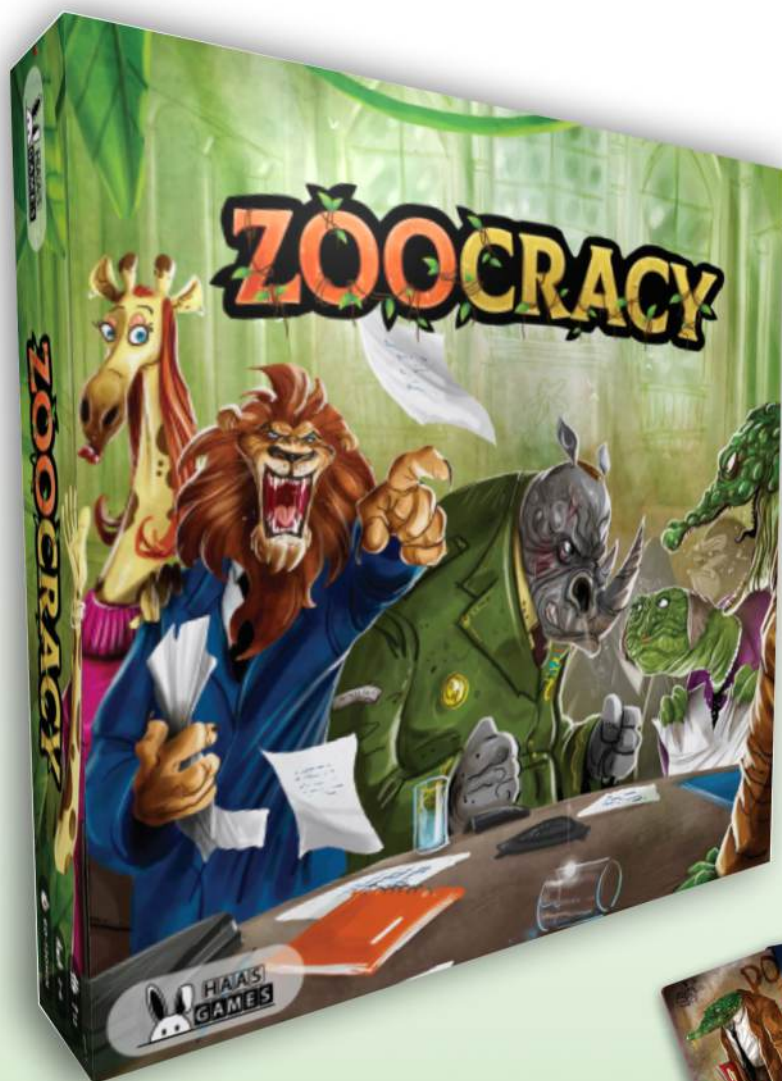
Spielpläne: Jason Counihan, Jordan Lewis

Illustrator: Dennis Lohhausen

1-4 Spieler, 90-120 min, Alter 12+

Nur mit Terra Mystica spielbar!





Die Zoobewohner haben sich endlich ihre politische Autonomie erkämpft und eine animalistische Demokratie eingeführt. Nun will jede tierische Partei ihre eigene Agenda durchsetzen.

Ihr übernehmt die Führung einer Partei und wollt sie mit einer klugen Wahlkampfstrategie und gutem Verhandlungsgeschick zum Erfolg führen.

Nutzt euren tierischen Instinkt, um Wahlen zu gewinnen und lukrative Ämter zu besetzen oder treibt eure Widersacher aus der Opposition heraus in die Enge.

Wessen Partei am Ende die meisten ihrer Ziele umgesetzt hat, gewinnt.



Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 60 Spielkarten
- 6 Spielhilfen (deutsch und englisch)
- 6 Sichtschirme
- 168 Pappmarker
- 17 Holzmarker
- 2 Spielregeln (deutsch und englisch)



www.haas-games.com

Spielerzahl: 2–6 Personen
 Spielzeit: 60–120 Minuten
 Spielalter: ab 12 Jahren
 Autor: Simon Haas
 Illustration: The Mico





DICEWAR - ROOTS OF MALI

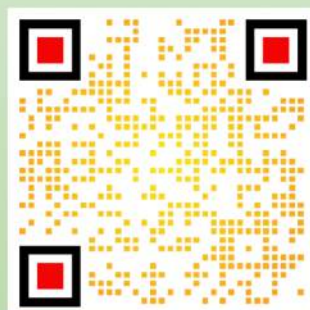
Erweiterung - 2nd Edition

In der neuen Erweiterung **Roots of Mali**, wirst du eins mit der Natur. Beschütze an der Seite der Wächter des Waldes die letzten mystischen Baumwesen. Dieses Volk lässt sich durch die Vernetzung der Kreaturen besonders schnell und dynamisch spielen und verwuchert mit ihren Waldkreaturen schnell das ganze Spielfeld. Steht der Gegner mitten im Wald droht die Gefahr aus jeder Richtung.



**DiceWar, das taktische
Würfelspiel ohne Glück.**

In dieser herausfordernden Spieleserie führt jeder Spieler ein altes Volk in den Kampf um die alleinige Herrschaft der Kriegslande. Jedem Spieler stehen sechs Kreaturen verschiedener Machtstufen zu Verfügung. Durch taktisches Ziehen der eigenen Kreaturen und dem gezielten Einsetzen der individuellen Fähigkeiten werden gegnerische Kreaturen, Zug um Zug, besiegt.



www.suncoregames.ch

Autoren: Adrian Bolla Bujar Haskaj
Illustrator: Malte Zirbel

Spieleranzahl: 2 Spieler
Spieldauer: 15 - 30 Min
Alter: ab 12 Jahren

Diese Spiele und mehr findest Du auf spiel-direkt-eg.eu.





VEJEN

Thomas Nielsen,
Kai Starck

Schlüpf in die Rolle eines Kaufmanns des 17. Jahrhunderts. Handel mit Waren und liefere diese nach Dänemark und Norddeutschland. Behalte die Wechselkurse im Auge, baue Lagerkapazitäten aus und plane deine Handelsroute strategisch, um zu gewinnen!

Das Besondere: Zwei verschiedene Währungen sorgen für besondere Spannung. In jede Runde gilt es, sich auf neue Ereignisse einzustellen.

Spielerzahl: 2-4 • Spieldauer: 1-2 h • ab 12 Jahre



THE OPEN ROAD

Blair Berg, Carl Strycharke

Das originale Fahrradtour-Strategiespiel bringt die überwältigende Schönheit der amerikanischen Landschaft auf deinen Tisch. Auf deiner Rad-Reise quer durch Amerika sind Energie und Geld deine wertvollsten Ressourcen – setze sie klug ein!

Spielerzahl: 2-6 • Spieldauer: 45 min • ab 8 Jahre



WANGDO

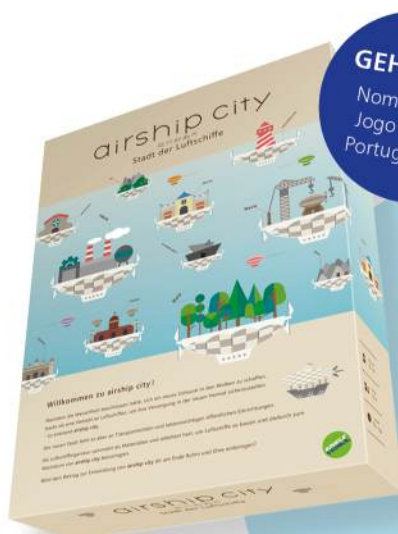
Frank Crittin, Sébastien Pauchon, Grégoire Largey

Wer wird König über das antike Asien? Vier Bären-Clans wetteifern um die Thronfolge. Reise als Prinz von Stadt zu Stadt, errichte Bärenstatuen und erwirb dafür Wissen über Religion, Erziehung, Kriegskunst und Handel.

Das Besondere: Der Mechanismus ist noch unverbraucht - die Aufmachung und das Spielmaterial wecken die Vorfreude auf das erste Spiel.

Spielerzahl: 2-4 • Spieldauer: 30 min • ab 8 Jahre





GEHEIMTIP

Nominiert für
Jogo do Ano
Portugal 2019



AIRSHIP CITY

Masaki Suga

Die Menschheit hat sich ein neues Zuhause in den Wolken geschaffen. Sammle Materialien und baue Luftschiffe, um die fortwährende Weiterentwicklung von airship city zu gewährleisten. Wird dein Beitrag dir Ruhm als Luftschiffingenieur einbringen?

Das Besondere: Ein Worker-Placement Spiel mit beweglichem Spielfeld, was immer wieder für neue taktische Herausforderungen sorgt.

Spielerzahl: 3-4 • Spieldauer: 1-2 h • ab 12 Jahre



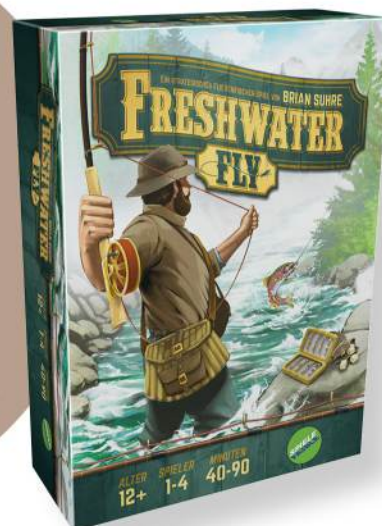
FRESHWATER FLY

Brian Suhre

Du kommst an einen reißenden Gebirgsbach voller Fische, ausgerüstet mit einer Fliegenrute, einer Rolle und Köder. Gelingt es dir, die Strömung richtig einzuschätzen, die Schnur präzise zu werfen, die Fliege perfekt auf dem Wasser treiben zu lassen und so den besten Fang einzuholen?

Das Besondere: Viele tolle Mechanismen einzigartig verwoben: Dice-Drafting, Set Collection, Rondell-Mechanismus - eine Simulation at its best.

Spielerzahl: 1-4 • Spieldauer: 40-90 min • ab 12 Jahre



MISTY



Das Monster vor meinem Fenster

In Misty erhalten die Spieler Karten, wählen eine davon aus und geben die restlichen an ihren Nachbarn weiter. Auf diese Weise baut jeder ein Fenster aus 12 Karten voller Figuren, die nur darauf warten, zum Leben zu erwachen: Die Ballons steigen hoch, die Autos rollen davon, die Blätter fallen. Und in der Nähe lauert ein Monster, das deine Blume fressen will. Achte also gut darauf, wie du deine Karten platziert: Am Ende erhältst du nur Punkte für Karten, die noch im Fensterfeld sind! Misty ist ein einfaches Draft- und Programmierspiel. Um zu gewinnen, müssen die Spieler taktisch und vorausschauend spielen und stets die Fenster der Mitspieler im Auge behalten.



Autor: Florian Fay
Illustratoren: Felix Kindelán
Spielerzahl: 2-4
Dauer: 15 Minuten
Altersempfehlung: 6+

KAWAII



Wer isst am meisten Eis?

In Kawaii musst du so viele Karten wie möglich deiner Lieblingseissorte ergattern. Leg deine Karten ab, beobachte sorgfältig die Stapel der anderen und reagiere schnell, um die zu bekommen, die du am liebsten magst. Die Kirschen geben Bonuspunkte. Wenn du hingegen vor den verschlossenen Türen der Eisdiele landest, besteht die Gefahr, dass deine Punkte in der Sonne schmelzen ... Das einfache Kartenspiel vereint Beobachtung und Risikobereitschaft. Mit den supersüssen Illustrationen und dem entzückenden Thema wird es sowohl die Kleinen als auch die Grossen verführen.



**Autor: Ismaël Perrin
& Marc-Antoine Hofmann**
**Illustratoren: Noëlle Zweiacker
& Felix Kindelán**
Spielerzahl: 3-5
Dauer: 15 Minuten
Altersempfehlung: 6+



OMERTA



Alkohol verkaufen während der Prohibition? Pass bloss auf, dass du nicht dabei erwischt wirst! Versuche in Omerta, so viele Flaschen wie möglich loszuwerden. Die Gangster können dir behilflich sein, sie könnten dich aber auch Punkte kosten. Wenn du dir sicher bist, dass dein Punktestand niedrig genug ist, um unbeachtet an den Kontrollen vorbeizugleiten, ruf «Omerta!». Das erste Spiel aus dieser neuen Kollektion ist schnell erlernt, doch nicht einfach zu knacken – genau das Richtige für Spielerinnen und Spieler, die Brainburner lieben und ein Kartenspiel mit einem Plus suchen. Das hochwertige Design und die handlichen Karten in etwas grösserem Format machen die neue Kollektion auch optisch zum Hingucker.

Autor: Adrien Dumont
Illustratoren: Timothée Rignault & Florian Bellon
Spielerzahl: 3-5
Dauer: 20 Minuten
Altersempfehlung: 10+



VOLLE KRAFT VORAUS



Selbstvertrauen in Sicht!
Eine riesige Welle nähert sich dem Leuchtturm, den ihr zu bauen versucht. Um zu gewinnen und eure Ziele zu erreichen, müsst ihr miteinander sprechen, euch kennenlernen und austauschen. In Volle Kraft voraus! wählt jeder Spieler ein persönliches Ziel aus oder eine Situation, die er verbessern möchte. Nutzt dann die Erfahrung der anderen und entwickelt konkrete Strategien für die Praxis. Dieses unterhaltsame Spiel hilft, das Vertrauen in seine Fähigkeiten wiederzugewinnen, und kann im Unterricht, in der Familie oder im Freundeskreis eingesetzt werden. Es wurde von zwei Pädagogen entwickelt und basiert auf der neuesten neurowissenschaftlichen Forschung.

Autor: Melanie Cotting & Quentin Bays
Illustratoren: Felix Kindelán
Spielerzahl: 2-8
Dauer: 60 Minuten
Altersempfehlung: 8+



Vilnius

Malte Meinecke



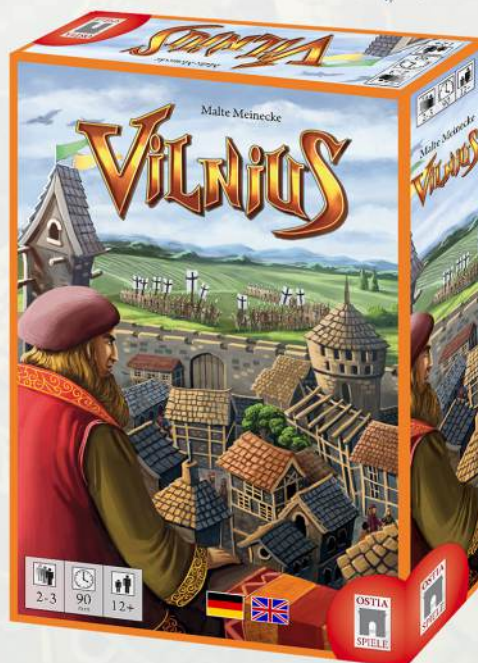
VILNIUS

Vilnius: Wir schreiben das Jahr 1365 n. Chr. Der Deutschritterorden greift vom benachbarten Ordensgebiet aus immer wieder das Großherzogtum Litauen an. Der letzte Angriff verwüstete die Stadt, die Bevölkerung ist in Panik und der Adel ist bestrebt, dem Ritterorden Einhalt zu gebieten.

Auf Geheiß des Großfürsten Algirdas von Litauen ist es euer Bestreben, die Stadt Vilnius gemeinsam wieder zu errichten und gegen weitere Angriffe des Ordens zu verteidigen.

Die Bevölkerung zählt auf euch!

Schützt
gemeinsam
die Stadt
Vilnius!



Autor: Malte Meinecke

Illustration: Fiore GmbH

Spielerzahl: 2-3

Spieldauer: 90 Minuten

Altersempfehlung: 12+



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+



Riga: Von Riga aus breitet ihr euch im Ostseeraum aus, um euren Einfluss durch Logen, Festungen und Wirtshäuser zu mehrten. Dazu kauft und verkauft ihr geschickt Waren. Mit der Erweiterung Lubeca auch zu fünf spielbar. Ein packendes Kartenspiel mit kurzen, schnellen Aktionen...



Autor:
Stefan Risthaus

Spielerzahl: 2-4 (5)
Spieldauer: 30-50 Min.
Altersempfehlung: 10+

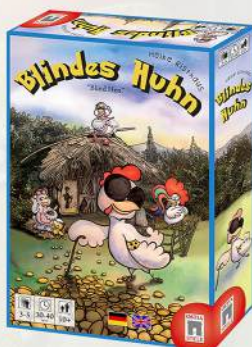


Tallinn: Im Schatten der Stadtmauer blühen Kaufmannsgilden und Klöster, während die Ordensritter auf dem Domberg herrschen. Durch paralleles Ausspielen eurer Einflusskarten mehrt ihr euren Einfluss auf diese Stände. Wer sichert sich einen Ehrenplatz in der Geschichte der Hansestadt Tallinn?



Autor:
Stefan Risthaus

Spielerzahl: 2-4
Spieldauer: 20 Min.
Altersempfehlung: 10+



Blindes Huhn: „Sieben soll ich für diese Karten bezahlen? Wer weiß, was sich auf der verdeckten Karte findet?“ Jeder versucht, wertvolle Hühner-Karten zu ersteigern. Nur einer kennt alle Karten und macht das erste Gebot – hier wird geblufft, was die Karten hergeben. Aber manchmal findet ja auch ein Blindes Huhn ein Korn...

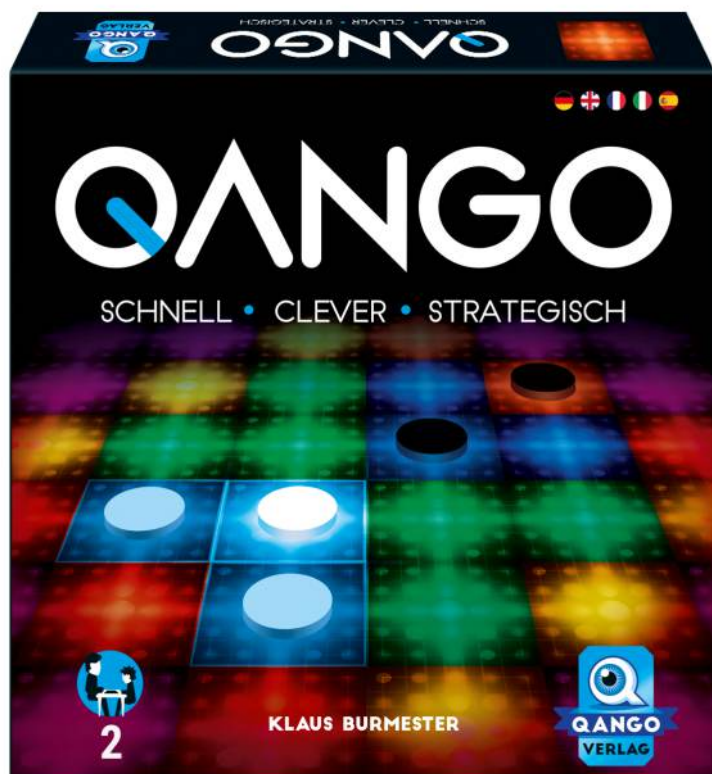


Autorin:
Heike Risthaus

Spielerzahl: 3-5
Spieldauer: 30-40 Min.
Altersempfehlung: 10+



Qango



Überarbeitete 2. Auflage:

- Hochwertige Holzspielsteine
- 2 Spielpläne
- Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade durch Regel für Fortgeschrittene & Profis
- Äußerst beliebt als Turnierspiel von Kinder- bis Wettkampfniveau



Jeder Stein zählt – und muss clever gesetzt werden.

Drei verschiedene Muster – 3 Felder einer Farbe oder 4 im Quadrat oder 5 in einer Reihe – bringen bei QANGO am Ende den Sieg.

Aufgrund der kurzen und leicht verständlichen Regeln kann es sofort losgehen. Jeder versucht, die eigenen Steine zusammenzubringen, Zwickmühlen zu bauen und sein Gegenüber auszutricksen.

QANGO ist einerseits bestechend einfach, überrascht aber durch immer neue Konstellationen.

QANGO spricht Kinder, Familien und Gelegenheitsspieler ebenso an wie Leute, die sich für Schach oder Go begeistern. Intuitive und schnelle Partien sind ebenso möglich wie Analysieren auf höchstem Niveau. Das Spiel mit den Farben zieht alle in den Bann.

Kurz gesagt – QANGO bietet:

- **Einfache Regeln – leichter Einstieg ins Spiel**
- **Einen gekonnten Mix aus Logik und Interaktion**
- **Eine Vielzahl von Lösungswegen auf unterschiedlichem Niveau**



Autor: Klaus Burmester
Illustrator: Arnod Reisse

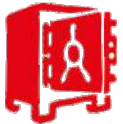
Spieler*innen: 2
Alter: 7+
Dauer: 2 – 8 min.





GangStar*

GangStar* ist ein
krimineller Spaß!



Sechs Gangs beherrschen die kriminellen Geschäfte der Stadt.
Du willst die Macht übernehmen und die Gangs unter deine Kontrolle bringen.
Du schickst deine Leute los.
Doch Vorsicht: Wer sich an die falschen Orte begibt oder an die Cops gerät, verliert.
Entscheide den Machtkampf für dich und genieße den Ruhm als GangStar*



Autoren: Klaus Burmester & Ilir Janke
Illustrator: Arnod Reisse

Spieler*innen: 3 – 5
Alter: 8+
Dauer: 15 – 30 min.



GangStar*



Paco Šako

PACO  ŠAKO

"nicht einander schlagen, sondern umarmen"

Frieden Schach

Es ist ein ganz neues Spiel aus Holland.

In Holland nominiert für **Spiele Preis** und **Spiel des Jahres 2018**. In 2017 schon hat Felix Albers, der Autor, den **PAX Award** für seinen Beitrag zum Frieden bekommen.

Sein erstes Kind war in 2014 für den niederländischen Künstler Felix Albers die Inspiration zum Umarmung auf dem Schachbrett. Entstanden aus dem Gefühl, dass das Schachspiel auch mit einem Ausdruck von Frieden, Freundschaft und Zusammenarbeit gespielt werden kann. Dann, mit dieser Umarmung, entwickelte Felix eines innovatives, fesselndes und unterhaltsames neues Spiel.



Die Nahe „Paco Šako“ kommt aus Esperanto und bedeutet „Frieden Schach“. Jetzt kann er seinen Sohn Schach lernen und ihm gleichzeitig den philosophischen Ansatz des Paco Šako Spieles beibringen. Wie man stark und offen für andere zugleich ist. Wie man seine Kräfte bündeln und nach Frieden und Harmonie in einer Welt sucht, in der es zu viele Konflikte und Missverständnisse gibt.

"Paco Šako ist nicht nur wunderschön ausgeführt, es spielt sich auch wunderbar. Auf dem Brett eröffnet sich eine ganz neue Welt. Kein Stück wird geschlagen und alle bleiben auf dem Spielbrett, so dass es bis zum Ende spannend bleibt. Lassen Sie sich verzaubern von diesem faszinierenden Frieden Schach."

Niederländische Spiele Preis



Autor: Felix Albers
Illustrator: Felix Albers
Spielerzahl: 2
Spieldauer: 10 - 25 min
Altersempfehlung: 6+

Paco Šako ist ein immer beliebteres neues Brettspiel. Einfach zu erlernen für die Jugend und Anfänger. Schachspieler und Fans von Strategiespielen finden in Paco Šako eine neue Herausforderung mit überraschender Komplexität. Paco Šako ist ein sehr schönes Spiel über Frieden, Freundschaft und Zusammenarbeit. Es ist ein Geschenk, das seinen Wert behält, ein Spiel fürs Leben, von Generation zu Generation.

"Paco Šako ist Frieden in einer Schachtel"



Paco Šako schwarz/weiß im box, Größe 200x110x100mm gewicht 850 gram. In der Box finden Sie: 2x 16 Stück + 2 extra Königinnen, Exercise Board von Tyvek, Spielregelheft auf Deutsch, Höhe König: 80 mm, die Stücke sind gewichtet, Bodenfinish mit Filz.

Paco Šako sieht aus wie Schach. Das Brett, die Ersteinrichtung und die Bewegung der Figuren sind gleich. Aber dieses Spiel ist etwas ganz anderes. Kein Stück wird geschlagen, stattdessen umarmt man den anderen und beide Spieler tanzen sozusagen nach vier Grundregeln.

Wer als erste den König umarmt, gewinnt nicht nur sein Herz, aber auch das Spiel: PACO!

1. Erstellen sie eine Einheit

Erstellen Sie eine neue Einheit, indem Sie eines Ihrer Stücke zusammen mit einem Stück des anderen Spielers zusammenbringen

2. Bewegen Sie eine Einheit

Einmal zusammen können beide Spieler weiter spielen mit dieser Einheit.

3. Übernehmen Sie die Einheit

Spielen Sie ein Stück einer Einheit ein und so machen Sie ihr eigenes Stück frei. Mit dem freigemachten Stück können Sie gleich weiter einen Zug machen.

4. Die Kettenreaktion

Mit einem freigemachten Stück können Sie auch ein nächstes Stück freispielen, etc. Also kann es zu einer Kettenreaktion kommen.



Gerne helfen wir Ihnen beim Verkauf. Für Wiederverkäufer haben wir Starterpacks mit Display und ander Promomaterial. Wir können Ihr Geschäft auch mit einem Demospiel oder einem speziellen Paco Šako Event versorgen. Bitte kontaktieren Sie uns für Fragen und Bestellungen: info@pacosako.com. www.pacosako.com

Lunatic – Das irre Spiel der Täuschung



Lunatic ist ein schnelles Bluffspiel, das sofort gelernt und schwer zu meistern ist.

Versuche so schnell wie möglich deine Karten los zu werden. Überbiete zu diesem Zweck die anderen mit immer höheren Kartenkombinationen. Doch Achtung: alle Karten werden verdeckt gelegt! So musst du ständig abwägen, was du deinen Mitspielerinnen so alles durchgehen lässt und ob du nicht besser mal deren wilde Behauptungen anzweifeln solltest. Wer beim Lügen ertappt wird, nimmt alle gelegten Karten auf die Hand, ebenso wer richtige Karten anzweifelt.

Angereichert wird das Spiel durch verschiedene Spezialkarten, die dem Spiel in beliebiger Kombination hinzugefügt werden können. Und abgerundet durch die wunderschönen Illustrationen der renommierten Comic Autorin Kaja Reinki.



Autor: Andreas Schleicher
Illustratorin: Kaja Reinki
Spieleranzahl: 3 - 4
Spieldauer: 10 Minuten
Altersempfehlung: 8+



0 791732 463842

360 STORIES



360 Stories ist ein einzigartiges Brettspiel ohne Gewinner oder Verlierer. Ein Spiel das nur mit Zwei zusammen oder als eine ganze Gruppe gespielt werden kann. Man spielt es für eine Stunde oder die ganze Nacht ...

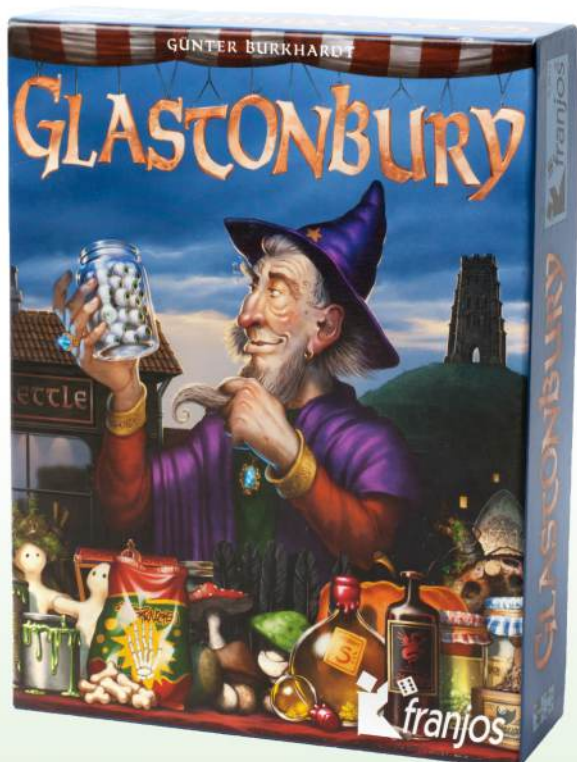
360 Stories spielt man mit Freunden, Familie, Kollegen, einer neuen Flamme oder eben Ihrem vertrauten Partner, mit Ihren (Groß-) Eltern oder Ihren Kinder, Freunden oder (noch) Unbekannten: jeder hat irgendeine Geschichte!



Autorin: Wilma Mulder
Illustratorin: Hanneke vd Pol
Verlag: TALESWAPPER Publishing

Spielerzahl: 1-6
Spieldauer: 30 Minuten - viele Stunden
Altersempfehlung: 10+





Willkommen in Glastonbury, der magischen Stadt. In der High Street finden Sie alles, was Sie an wirkungsvollen Zutaten für Ihre mächtigen Zaubertänke brauchen.

Abwechselnd sammeln die Spieler Zutatenkarten für ihre Zaubertänke ein und legen sie auf ihre Ablagestapel, die „Zauberkessel“.

Jeder Spieler versucht dabei möglichst viele der Karten mit der jeweils gleichen Zutat einzusammeln. Er sieht jedoch immer nur die oberste Zutatenkarte in seinem Kessel. Daher muss er sich merken, welche Zutaten er bereits gesammelt hat. Sonst kann es bei Spielende unangenehme Überraschungen geben, denn Zutatenkarten, die nur einmal im Kessel liegen, zählen Minuspunkte.

Bei Spielende werden die gesammelten Zutaten gewertet und es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.



neue Auflage 2019



Autor: Günter Burkhardt
Illustrator: Franz Vohwinkel

Spielerzahl: 2 - 4
Spieldauer: 30 Minuten
Altersempfehlung: 8+



2017 (als amerikanische Ausgabe AMALGAM)



Nominierung (Belgien)





360 STORIES



360 Stories is an unique board game without a winner or a loser. A game for just the two of you, or for a group. You can play it for an hour, or for the entire night... It's an invitation to rekindle (almost) lost memories and share stories of every nature. Stories of long time ago, of the present or from somewhere in between. Ordinary stories or very emotional happenings. You keep it light or you go as deep as you want to go: it's your story.

360 Stories can be played with friends, family, co-workers, a hot date or your trusty partner, with grandparents or children, with people you know or complete strangers: everyone's got stories!



Players: 1-6

Time: 30 Minutes - Many hours

Age: 10+



KAITO



Das Spiel der Samurai.

Zwei Samurai spielen ihr Lieblingsspiel. Ziel ist es, dem Gegner alle Waffen abzunehmen. Mit Hilfe von Kaito dem Meisterdieb erbeuten sie gegenseitig die Helme und Schwerter des Gegners und die wertvollen Wappen seines Clans. KAITO ist ein elegantes Strategiespiel für zwei Personen. Es gibt nur einen Schlagstein, den beide Spieler im Wechsel benutzen, um dem Gegner Steine abzunehmen. Guter Überblick ist gefragt und die Fähigkeit taktische Haken zu schlagen, um die Pläne des Gegners zu durchkreuzen.



0 701197 870192



Autor: Inon Kohn

Illustrator: Steffen Mühler

Spielerzahl: 2

Spieldauer: 10 - 20 min

Altersempfehlung: 8+

TEUFELSKREIS



Willkommen in der Spiel-Hölle!

In der Unterwelt treiben die Teufel ihr Versteckspiel mit den Besuchern. Kupferkessel, Dreizack und Höllenfeuer wechseln ständig ihre Plätze. Teufel tauchen auf und verschwinden wieder.

Wer vier gleiche Teufel am Schwanz packen kann, wird mit einem Höllentaler belohnt und wer am Ende die meisten erbeutet hat, darf die Hölle ungestraft verlassen.

Alle anderen Gäste werden im Kessel gekocht!

Wer im Teufelskreis den Überblick verliert, hat seinen Gewinn schnell wieder verspielt.

Zum Glück gibt es den Jackpot und Mitspieler, die auch manchmal danebengreifen.



0 701197 870185

Autor: Jacques Zeimet

Illustrator: Steffen Mühler

Spielerzahl: 2 - 6

Spieldauer: 20 - 30 min

Altersempfehlung: 7+

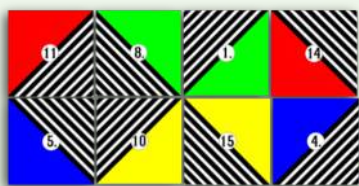


Magische Quadrat-Muster



Magische Quadrat-Muster

Ein **Legekartenspiel** für alle, die ein spannendes, vielseitiges **Knobelspiel** suchen und bis 34 addieren können. Zugleich ist es ein Lernspiel zu magischen Quadraten.



Die Spielregel: Mit den von 1 bis 16 nummerierten Legekarten ist ein magisches Quadrat zu bilden.

Das heißt: Die 16 Zahlen müssen so angeordnet werden, dass in 4 Zeilen, 4 Spalten und den beiden Diagonalen die Summe immer 34 ist.

Diese bisher kaum lösbare Aufgabe wird dank der **neu entwickelten Legekarten** nicht nur lösbar, sondern zu einem faszinierenden Spiel. Denn die **Farben und Schraffuren** der Legekarten helfen, Irrwege zu vermeiden und zielführende Wege zu finden. Die (insgesamt 7040) Lösungen erscheinen als farbige, von Symmetrien geprägte Muster.

100 Aufgabenkarten erweitern die Spielmöglichkeiten.

Als Nebeneffekt ergibt sich ein **vielfältiges geistiges Training**: Konzentration, logisches Denken, Erkennen formaler und farblicher Strukturen u.a.m.

Spielweisen: allein oder kooperativ oder im Wettkampf. Schwierigkeitsgrad beliebig wählbar.

Kritikerstimmen:

- 1) „Ein interessantes Nischenspiel, das höhere Beachtung finden sollte.“
(Wieland Herold, Jury „Spiel des Jahres“, in: Spielerei, Heft 120, Juli September 2018)
- 2) „Vor allem Logikspiel-Fans ... werden hier richtig fündig ... So kann bei uns nur der Daumen nach oben gehen und wir empfehlen dieses Spiel, nicht nur weil es Spaß macht, sondern einen auch fordert.“
(Wilfried Just, www.kinderspielmagazin.de/2018/05/05/)

Autoren: Hans-Georg Krämer
Illustrator: Mergelberg-Verlag & Hans-Georg-Krämer

Spielerzahl: 1 bis 4
Spieldauer: 3 - 30 Minuten
Altersempfehlung: 8+



Magische Quadrat-Muster



4 260506 250002



INTERACTION

Das Partyspiel für Familie und Freunde



Familie
Freunde
Spaß



Die Fragen und Aufgaben werden an das Alter eines jeden Spielers angepasst.



INTERACTION - Das Partyspiel für Familie und Freunde.

Das interaktive und völlig verrückte Partyspiel für die ganze Familie und Freunde. Egal ob Intelligenzbestie oder Sportskanone, egal ob Alt oder Jung, hier sind alle Sinne und Talente gefragt. **Schaffst du es mit deinem Team die Aufgaben aus den Bereichen Wissen, Kreativität, Action, Social und Games am besten zu meistern?**
interaction-game.com



ARNO STEINWENDER
QUIZ IT
Das Wissensspiel für schlaue Köpfe

NEU!



TAKTIEREN

BLUFFEN

WISSEN



Immer aktuelle Fragen
und neue Spielinhalte
dank App-Updates!



**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.

Bist du bereit, dann stelle dich den kniffligen Fragen aus vielen unterschiedlichen Themenbereichen.

quiz-game.com



LOST GALAXY

THE INTERGALACTIC CARD GAME

**EXPAND
PROTECT
SURVIVE**

LOST GALAXY -
Das intergalaktische Kartenspiel.

In einer fernen Galaxie bahnt sich eine kosmische Katastrophe an. Schon bald wird die Sonne zur alles verschlingenden Super Nova. Wer schafft es die meisten Planeten zu evakuieren und das Überleben seiner Fraktion zu sichern?

9 120059 810199

8+ 2-4 10-15

Logik Spaß Action

SCUBI SEA STORY

Das Logik Spiel für Groß und Klein

SCUBI Sea Story -
Das Logikspiel für Groß und Klein.

Tauche ein in die bunte Unterwasserwelt von Scubi dem Seepferdchen. Begleite Scubi durch das zauberhafte Korallenriff und rette so, viele seiner Freunde vor den Gefahren des tiefen Meeres. Sammle wertvolle Punkte bevor der große weiße Hai auf Jagd geht.

9 120059 810205

8+ 2 25-30

LEADERS

THE COMBINED STRATEGY GAME ★★★



**DEVELOP.
CONSPIRE.
CONQUER.**



LEADERS - The combined strategy game.

Kaum ist der Zweite Weltkrieg zu Ende, ziehen erneut dunkle Wolken auf. Diplomaten werben um wichtige Bündnispartner. Spione stöbern nach geheimen Informationen. Wissenschaftler erforschen mächtige Technologien und die Generäle arbeiten an großen Invasionsplänen. Wer ist bereit sich im Kampf um die Welt-herrschaft zu behaupten?

leaders-game.com



9 120059 810014



LA COSA NOSTRA

Das Mafiaspiel um Macht und Geld

HARD
BOILED
GAMES

La Cosa Nostra (Das Basisspiel)

Autor & Illustrator: Johannes Sich

Trete ein in die düstere Welt moderner Mafia-Erzählungen.

Du bist der Boss – schick deine Gangster auf die Straße und bau dein Imperium auf. Verhandle mit deinen Mitspielern, um fette Deals durchzuziehen. Und fall ihnen dann in den Rücken.



Guns For Hire (Die Erweiterung)

Diese Erweiterung beinhaltet 37 neue Karten. Neue Gangster aus fünf Fraktionen mit individuellen Fähigkeiten können im Laufe des Spiels angeworben werden und eröffnen neue taktische Möglichkeiten und strategische Entscheidungen.



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 viele weitere.

Es sind dies:

2Geeks GmbH
 Adam's Apple Games, LLC
 APAS Verlagsgesellschaft mbH
 Argentum Spiele
 Baccum Inc.
 BeWitched Spiele
 Board Game Box GmbH
 Brain Games Publishing SIA
 Capstone Games LLC
 Clicker Spiele
 Cwali
 DeKroKo
 Edition Siebenschläfer
 FANTASMAGORIA Ltd.
 Fobs Games
 Funforge SARL
 Game's Up
 heptagon Verlag
 Holstein-Spiele
 Spieltz (Ideenfeld GmbH)
 Igel Spiele

That's me (Investment Tanácsadó és Szolgáltató Kft.)

Ion Game Design
 Irongames - Bernd Eisenstein
 Korona Games
 loogstein
 Im Kritzeln eine 1 (Menk Souvenirs)
 Mit Essen Spielt Man (Public-Tools)
 Mücke Spiele
 Müller-Mätzig Spiele
 Nice Game Publishing GmbH
 nikamundus Vertriebs GmbH
 Oink Games GmbH
 Playford Games
 PORTAL GAMES
 R&R Games Inc.
 Starnberger Spiele
 Jumping Turtle Games (Tenk VOF)
 UAB EUROPUZLE
 Voss Spezial-Rad GmbH
 Yutopi





Bachstr. 44
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
Board Game Circus
Dionysos Games
Feuerland
franjos
Frosted Games
Haas Spiele
Hard Boiled Games
Helvetiq
Ostia
Paco Šako
Qango
Quadratspiele Caupo
rudu Games
Skellig Games
Sphinx
Spielfaible
Steffen Spiele
Suncore Games
Taleswapper

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)