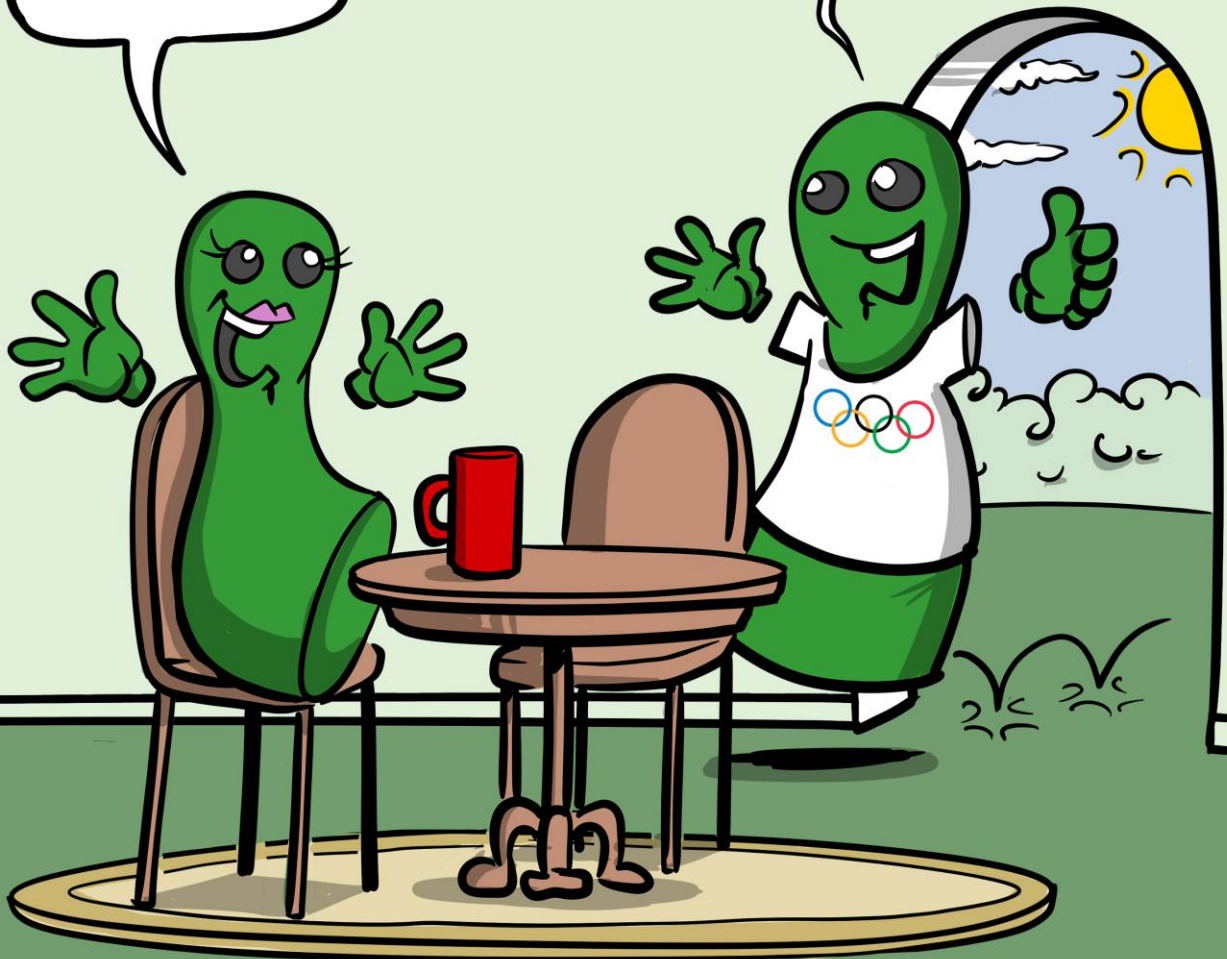


SPIEL DIREKT_{eG}

Ihr direkter Weg zum Spiel

Und?!
Wie war es
in Paris?

Super!
Aber am schönsten
spielt es sich zu Hause!



Schlaglichter 2024/25

Schlaglichter 2024/2025

Inhalt

	Seite
Vorwort	3
2Tomatoe Games	—
- Coral	30
- Table Coral Expansion	30
- Gluons	31
- Nessie	31
- Boule Rouge	32
- Gold Nugget	32
- Through Ice and Snow	33
- Through Ice and Snow expansion	33
- Stress Botics	34
- Stress Botics Odissey	34
2F-Spiele	—
- Funkenschlag: Outpost	24
- Funkenschlag (RV) 15: Bremen/Manhattan	24
- Funkenschlag Zubehör: Firmentableaus	24
- Fischen	25
- Freie Fahrt USA	25
Bärsärk Entertainment	—
- Romeo and Juliet	9
Boardgame Atellier	—
- La Famiglia - Erweiterung für 2-3 Personen	13
Brain Games	—
- Deductio	66
- Icecool Wizards	67
Dragon Dawn Productions	—
- Justice	26
- Verdun	26
- White Hat	27
- Tolerance	27
- Factory 42: For the Greater God Edition	28
- Factory 42: Specialists & Golems	28
- Perdition's Mouth: Revised Edition	29
- Beyond the Rift	29
Feuerland	—
- Black Forest	47
- Astrobienen	48
- Tauschrausch	49
- Gaia Project - Die verlorene Flotte	50
- Gloomhaven - Knöpfe und Krabblers	50
- Flügelschlag - Fan Art Pack	51
- Expeditions - Der Gesandte der Verderbnis	51
franjos	—
- CARO	20
- Bremer Stadtmusikanten	21
GaiaGames	—
- Ecogon	18
- Ecogon Stille Wasser	18
- Summsalabim	19
- Fish'n'Flips	19
Heldbergs	—
- Catch me Aho	4
Honest Quarks	—
- Earth Gambit: Light	8
Ion Game Design	—
- Pax Viking	43
- Sammu-ramat	43
Loosey Goosey Games	—
- Surfosaurus MAX	16
- Sail or Die	17
Mandino	—
- Mord bei Tisch: Inclusive	42
- Mord bei Tisch: Dschungel-Stars	42
Oink Games	—
- Tiefseeabenteuer	60
- Souvenirs aus Venedig	60
- Moving Wild	61
- Holterdiepolter	61



Ornament Games	—
- Eternitium	6
- Chrono Fall: At the End of Space and Time	6
Ostia Spiele	—
- Friedrich Ebert	7
Perdix Spiele	—
- Medium	12
Piatnik	—
- Crime Scene: Wien 1824	52
- Crime Scene: Palermo 1985	52
- Calcada	53
- Hidden Stones	54
- 2Gether	54
- Chocolates	55
- Moving Day	55
- Easy Cheesy	56
- Ronny Roller	56
- Federflink	57
- Papaya Boats	57
Portal Games	—
- Resurgence	44
- Robinson Crusoe: Collector's Edition	45
- Robinson Crusoe: The Book of Adventures	45
- Ai Space Puzzle	46
- Imperial Miners: Aztenke und Sonderlinge	46
puls entertainment	—
- SauSchlau	68
- Pizza Pazza	68
- Pluzzle	69
- Pluzzle XL	69
Sphinx Spiele	—
- Lovecraft Theatre: Die letzten Atemzüge des Oswald Wonneberg	70
SPIELE FAIBLE	—
- Bier Boom	22
- Cube Express	23
Spielköpfe	—
- Schafkopf	10
Steffen Spiele	—
- Six	11
Strohmann Games	—
- Ritual	35
- Slide	35
- Ierusallem: Anno Domini	36
- Aurum	36
- Infiltrators	37
- Fliptown	37
- Chandigarh	38
- Inferno	38
- Planet Unknown: Supermoon & Add-On	39
- Ascending Empires	39
- Dawn	40
- Navoria	40
- Life of the Amazonia	41
- Wundersame Wesen	41
Suncoregames	—
- Dicerwar - Dawn of Awakening	15
Sunny Games	—
- Max der Kater	58
- Der Geheimgang	59
- Nocturnally	59
Verlag Zwei Grad	—
- Klimapoly	14
Wonderbow	—
- Kelp	62
- Nebula	63
- 12 Chip Trick	64
- Seedrachen	64
- Rebel Princess	65
- Whispering Woods	65
XOLLOX Games	—
- The Fog - Escape from Paradise	5

Vorwort



*Die stellvertretende Geschäftsführerin Maike Frerking
& der geschäftsführende Vorstand Henning Poehl*

Liebe Kundschaft,

in diesem Katalog stellen wir dir 105 Spiele aus dem Sortiment der Spiel direkt eG vor. Mit dieser Auswahl wirft der Katalog nur ein kleines Schlaglicht auf unser buntes Programm, das inzwischen von 101 innovativen Verlagen, die unserer Genossenschaft angehören, gebildet wird. Die Auswahl unseres kompletten Programms ist etwa zehnmal so groß, wie das hier präsentierte und kann von Händlern auf unserem Webportal spiel-direkt-eg.eu eingesehen werden.

Neue Verlage, die sich uns anschließen, bereichern unser stetig wachsendes Sortiment ebenso, wie unsere etablierten kreativen Verlage alljährlich mit neuen Spielkonzepten und -ideen aufwarten. Es sind einzigartige Spiele, die von einem interessierten Publikum entdeckt und gespielt werden wollen.

Die Mitglieder unserer Vertriebsgenossenschaft sind ebenso individuell, wie die vielen verschiedenen Menschen, die gerne Spiele spielen. Daher findest du bei uns auch Spiele für jeden Geschmack, welche die unterschiedlichsten Personen ansprechen.

Wir laden dich ein, dich selbst beim Durchblättern dieses Katalogs davon zu überzeugen.

Die Geschäftsführung der Spiel direkt eG
Maike Frerking & Henning Poehl

Catch me Aho!

Ein PS-starkes Katz-und-Maus-Spiel auf den Straßen Tokyos

1982, irgendwo in Chiba. Die schillernden Speed Tribes der Bösözoku und Sukeban haben die Straßen fest im Griff. Die Cops müssen endlose Sonderschichten einlegen, um die heilige Ordnung zumindest halbwegs aufrechtzuerhalten. Nacht für Nacht wiederholt sich ein bereiftes Katz-und-Maus-Spiel, bei dem beide Parteien unangekündigt zuschlagen.



**HELBERGS
GAMES**



Ihr – die Boso-zoku – setzt dabei neuerdings auf vorausschauendes Denken und spielt die Fahrtrouten von euch und den Cops im Kopf durch. Wann und wo kommt es das nächste Mal zu Krawall? Wer diese Frage schnell und richtig beantwortet, hat den Fight im Grunde schon gewonnen und kann so manches Polizeifahrzeug auf den materiellen Recyclingwert von Blech eindampfen.

Aber: Wer zu kurz denkt, verliert kostbare Lebenspunkte – und verschwindet langsam, aber sicher in der Bedeutungslosigkeit ...



あほ!

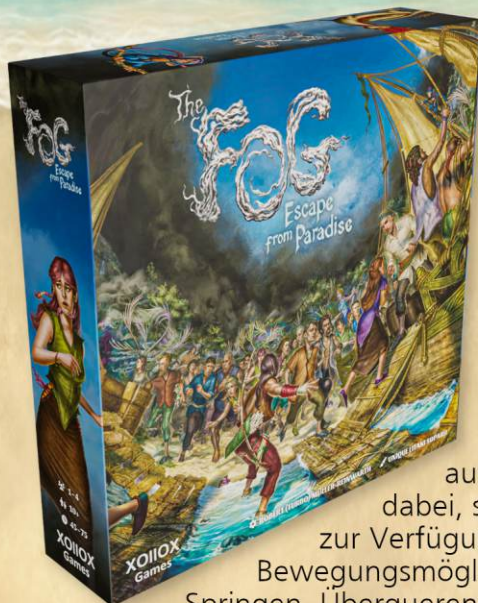


Autor/in: Thade Precht
Illustrator/in: Christian Bögle

Spielerzahl: 2 bis 6
Spieldauer: 20 Minuten
Altersempfehlung: 16+



0 674498 118082



The FOG ist ein kompetitives, herausforderndes und spannendes Spiel über Bewohner einer einsamen Insel, die in Panik versuchen ihre Boote am Strand zu erreichen, um dem sich schnell nähernden, mysteriösen und furchteinflößenden NEBEL noch zu entkommen. Das Spiel kombiniert taktische Tiefe mit hoher Variabilität des Spielaufbaus und der Bewegungsmöglichkeiten.

Du spielst einen mystischen Insel-Wächter und koordinierst den schwierigen Weg mehrerer selbst ausgewählter Insulaner zu ihren Booten – und versuchst dabei, so viele wie möglich zu retten. In jeder Runde nutzt Du die zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte für verschiedene Bewegungsmöglichkeiten wie z.B. Rennen, Tauschen, Schieben, Zwängen, Springen, Überqueren, um Deine Insulaner vorwärts zu bewegen - und berücksichtigst dabei auch die jeweiligen speziellen Eigenschaften jedes Insulaners.

Wirst Du die Ruhe bewahren und sicherstellen, dass Deine Insulaner die rettenden Boote erreichen bevor der NEBEL sie verschlingt?

Sobald der NEBEL die Küste erreicht, fahren die Boote ab und jeder Spieler erhält oder verliert Rettungspunkte in mehreren Kategorien. Diese entscheiden wer den NEBEL und die Mitspieler besiegt hat.



Was macht The FOG besonders?

- Ein neuartiges frisches Spielprinzip mit einzigartigem Bewegungs-Mechanismus
- Anspruchsvolle Herausforderung trotz einfacher Regeln
- Knobel-und-Ärger-Spiel mit viel Interaktion
- Passende Fantasy-Geschichte zum Eintauchen während des Spielens
- Sehr hohe Modularität und Variabilität
- Spannend bis zum Schluss



 1 - 4

 45 - 75

 10+



Autor/in: Robert Müller-Reinwarth



Eternitium

ORNAMENT
GAMES



Deck-Building – einfach, fantastisch, schön!

Ihr schlüpft in die Rolle von Zeitreisenden, die antreten, um vor den anderen den Eternitium-Kristall zu erreichen. Ein spannendes Deck-Building-Spiel für Einsteiger und Fortgeschrittene. Verbessert euer Deck mit Technologiekarten, die euch schneller machen oder die Decks der anderen manipulieren. Doch der Erwerb jeder neuen Technologie kostet euch Zeit...

Im Solo-Modus könnt ihr euch auch allein mit dem Kartendeck einer Künstlichen Intelligenz messen.

Originalverlag:

Haumea Games

FSC-Mix



Autor: Thomas Carlier

Illustrator: Baptiste Perez

Spieleranzahl: 1 - 5

Spieldauer: 30 Min

Altersempfehlung: 10+



Chrono Fall: At the End of Space and Time

ORNAMENT
GAMES



Das neue kooperative Sci-Fi-Spiel mit innovativer Mechanik!

Fliegt mit euren Raumschiffen über ein riesiges Hexagon-Koordinatensystem, sammelt dabei Wissen und steigert gezielt eure Fähigkeiten. Schaut mit der einzigartigen Chrono-Matrix in die Zukunft und versucht, die schlimmsten Katastrophen durch Manipulation der Zeit zu verhindern. Haltet die Hyperraumtunnel für die Flotte der Frachter frei, damit der Ressourcenschub von den Exoplaneten zur Erde gesichert bleibt. Nur, wenn ihr eure individuellen Fähigkeiten

optimal koordiniert, werdet ihr den verschiedenen Herausforderungen gewachsen sein.

Zweisprachig (DE/EN) • FSC-Mix

Autoren: Stefan Scheidtweiler & Christian Schäfer-Scheidtweiler

Illustrator/in: Samaneh Khoshbouy-Siakani, Daniel Wilwers

Spieleranzahl: 1 - 4

Spieldauer: 60 - 150 Min

Altersempfehlung: 14+



Friedrich Ebert

FRIEDRICH EBERT

DER WEG ZUR DEMOKRATIE

Friedrich Ebert: Spürt Geschichte hautnah! Setzt euch an den Schreibtisch von Friedrich Ebert und beantwortet Briefe zu Begebenheiten, die auf historischen Ereignissen beruhen. Wie alle Politiker jeder Zeit erlebt ihr das fortwauernde Dilemma: Verfolgt ihr die eigenen politischen Ziele oder bekämpft ihr die langsam, aber stetig steigenden Spannungen in der Gesellschaft?

Der Spielablauf ist schnell erlernt. Es ist aber ganz schön knifflig, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Welcher Brief soll als nächstes beantwortet werden? Wie soll der durch den Brief gewonnene Einfluss am besten eingesetzt werden? Ist das Erfüllen des nächsten Meilensteins wichtiger als das Bekämpfen der gesellschaftlichen Spannungen? Könnt ihr es riskieren, auf einen brisanten Brief gerade jetzt zu antworten?

Durch verschiedene Spielmodi verläuft jedes Spiel trotz gleicher historischer Ereignisse anders!



Basiert
auf dem **besten**
Serious Game
2024

**DER DEUTSCHE
COMPUTER
SPIEL
PREIS**



Produziert in
Deutschland!

Autoren: Jonas André &
Martin Thiele-Schweiz

Illustration: Emma Defty & Meta Wachlin

Spielerzahl: 1–4

Spieldauer: 45 Min.

Altersempfehlung: 12+



0 089336 770344

Earth Gambit: Light (EN/DE)



15-30'



10+

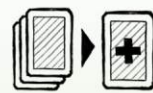


2-10

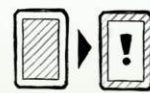
Earth Gambit: Light ist ein team-basiertes Spiel, bei dem die Spieler entweder als Aliens die Erde erobern wollen, als Wissenschaftler um das Überleben kämpfen oder als Extinctionisten versuchen, die Erde von jeder intelligenten Lebensform zu befreien.

Das Spiel enthält verschiedene Forschungs- und Aktionskarten. Ein Team gewinnt, wenn eine bestimmte Anzahl Forschungskarten der richtigen Farbe gespielt werden. Psy-Waffen, Verteidigung und weitere Aktionskarten können eingesetzt werden, um sein Team zu unterstützen oder den Gegner zu sabotieren.

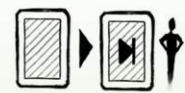
Der Haken liegt in den begrenzten Auswahlmöglichkeiten im Zug der Spieler: Aus den 3 Karten auf der Hand muss eine gespielt und eine an den nächsten Spieler weitergegeben werden - wobei nicht immer bereits klar ist, zu welchem Team dieser Spieler gehört.



Ziehe 1 Karte



Spiele 1 Karte



Gib 1 Karte weiter

Denk nicht zu lange nach, es ist kein Schach.
Nur das Schicksal der Welt liegt in deiner Hand.

Kannst Du die richtige Wahl treffen,
wenn es keine gute Wahl gibt?

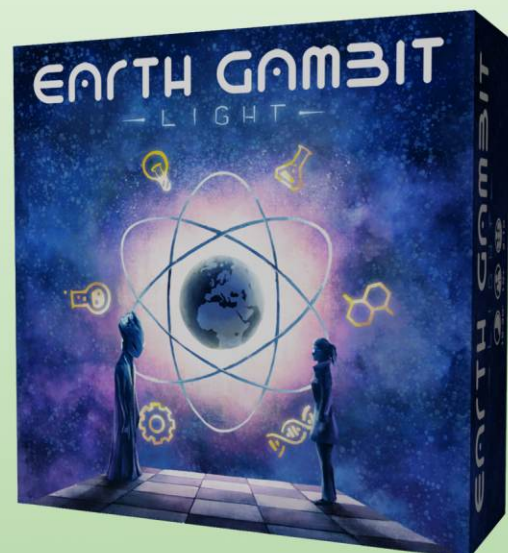
Spiele für den Sieg wenn du kannst, oder einfach
nur um eine weitere Runde zu überleben.

Versteckte Rollen, aber keine reine Deduktion

Durch die Spielmechanik mit offen gespielten Karten zeigen die Spieler im Verlauf des Spiels ihr wahres Gesicht, was das Gewinnen jedoch nicht unbedingt einfacher oder das Spiel weniger unterhaltsam macht – daher nennen wir es ein Social-Adventure-Spiel.



Zum Trailer und zu weiteren Infos:
honestquarks.com/earthgambit



Englisch

Deutsch



Autorin: Liana Manukyan
Illustrator: Jakub Gazmercik

Spielerzahl: 2 - 10
Spieldauer: 15 - 30 Minuten
Altersempfehlung: 10+



A card game for hopeless romantics

Can you help two star-crossed lovers escape the clutches of their prejudiced families?

Romeo and Juliet is a card game for the whole family based on Shakespeare's famous play. 3 to 5 players must outmaneuver the other players to guide Romeo and Juliet to safety and true love in Verona. Gameplay is easy to learn but challenging to master. An infinite number of variations in game setup ensures never-ending replayability.



Ein Kartenspiel für hoffnungslose Romantiker

Kannst Du zwei unglückseligen Liebenden bei der Flucht aus den Klauen ihrer verfeindeten Familien helfen?

Romeo und Julia ist ein Kartenspiel für die ganze Familie, das auf Shakespeares berühmtem Drama basiert. 3 bis 5 SpielerInnen müssen sich gegenseitig ausmanövrieren, um die Liebenden Romeo und Julia in Verona in Sicherheit zu bringen. Das Spiel ist leicht zu lernen, aber schwierig zu meistern. Unendlich viele Variationen im Spieldaufbau sorgen für nie endenden Wiederspielwert.

Autor: Kent-Ove Lindström, Nils-Erik Lindström, Lars-Stellan Persson
Illustrator: Nils-Erik Lindström
Spielerzahl: 3 bis 5
Spieldauer: 30 minuten
Altersempfehlung: 11+



Regeln in English, Deutsch und Französisch



Schafkopf Spielkarten: Unter – Ober – König*in



Bei den Spielköpfe Spielkarten spielen im Deutschen Deck Frauen, Männer und nicht-binäre Personen mit verschiedenen Hautfarben und Religionen mit. Spielen könnt ihr mit den Karten ganz normal, denn Zahlen und Symbole bleiben gleich!



Schafkopf reloaded: Das veraltete Deutsche Karten-Deck neu aufgelegt – gendergerecht, vielfältig und nachhaltig

37 Papierkarten:
6 bis Ass +

1 Ersatzkarte
FSC-zertifiziert und ohne
Plastik – made in Europe



XOK

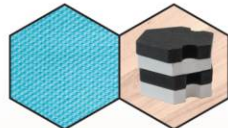
Vorsicht, Hai!

Xok ist ein einfaches Verbindungsspiel mit Tiefgang:

Ziel des Spiels ist es, einen Schwarm bestehend aus 10 eigenen Fischen und Haien zu bilden. Aber nehmt euch in Acht: Die gegnerischen Haie können eure Fische attackieren und alle Pläne zunichtemachen. Wer setzt die Haie klug ein und gewinnt die Partie?

Inhalt:

1 Spielfeld aus OEKO-Tex
Standard 100 Baumwolle
12 Haie aus FSC-Holz
28 Fische aus FSC-Holz



Spieler-Autoren:

Rafael Escalante, Joel Escalante

Grafikdesign:

Ewelina Proczko

Personen: 2

Spieldauer: 15 min.

Alter: 8+



SIX

Ein spannendes 6-gewinnt Spiel

Das Spielfeld vergrößert sich Stein um Stein. Wer schafft es zuerst, sechs Steine der eigenen Farbe zu einem Dreieck, Kreis oder einer Reihe zu legen?

Eine Neuauflage unseres Klassikers.

Inhalt:

1 Stoffbeutel aus Baumwolle
42 Holzsteine aus FSC-Holz



Spieler-Autor:

Steffen Mühlhäuser

Grafikdesign:

Ajša Zdravkovic

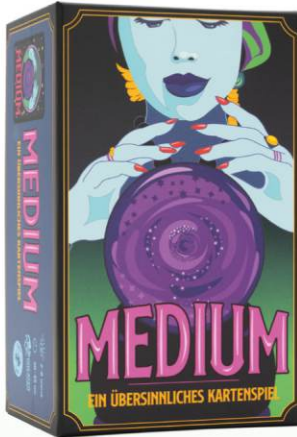
Personen: 2

Spieldauer: 20 min.

Alter: 8+



Ein übersinnliches Kartenspiel



The left image displays the 'MEDIUM' board game box, which is purple and black with a stylized eye logo. Several cards are fanned out, including a 'SPECIALKARTEN' card and a 'Shakespeare' card. A pile of colorful, triangular tokens is also shown. The right image is a close-up of the cards, showing a 'Held' card and a 'KUNSTLER GAST' card.

A green cartoon character with a large, rounded head, small body, and a wide, happy smile. It has two small eyes and a single arm visible, holding a small green object. The character is depicted in a dynamic pose, as if running or jumping, with a small green oval shadow beneath its feet.



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

La Famiglia - The Great Mafia War

Erweiterung für zwei und drei Spieler



La Famiglia: The Great Mafia War – Erweiterung für zwei und drei Spieler.

Endlich können auch kleinere Spielegruppen den erbitterten Mafia-Krieg erleben! Mit der Erweiterung für "La Famiglia: The Great Mafia War" ist das Spiel jetzt auch für zwei oder drei Spieler spielbar.

Die Drei-Spieler-Version sorgt für eine packende 1-gegen-2-Situation, bei der ein Spieler gegen ein Zweierteam antritt.



In der fesselnden Zwei-Spieler-Variante stürzt du dich in ein intensives strategisches Duell, das die ganze Tiefe und Raffinesse des Originals aufleben lässt. Es ist die perfekte Chance, deine taktischen Fähigkeiten in einem packenden Wettkampf mit deinem Gegner auf die Probe zu stellen.

Egal ob auf sich allein gestellt, oder mit einem Partner-Clan zu einem Team vereint, sichere dir den Einfluss in der Cupola und erlange die Herrschaft über Sizilien.

Voraussichtlicher Erscheinungstermin: **Oktober 2024**

Autor: Maximilian Maria Thiel
Illustrator: Weberson Santiago
Spielerzahl: 2-3 Spieler
Spieldauer: 90-180min
Altersempfehlung: 16 Jahre
UVP: 8,40 EUR



Klimapoly

Die Klimaerweiterung für Monopoly

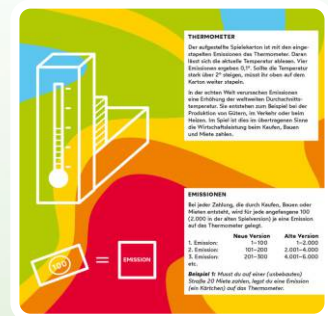


Jetzt gibt es Jahrhundertfluten,
Klimastreiks und richtig heiße Sommer.

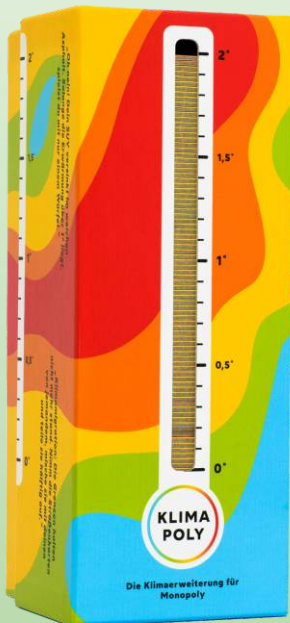
Mit steigender Temperatur werden die Ereignisse der neuen
Klimakarten intensiver und witziger. Ab 2 Grad sind sie
unkalkulierbar, ganz so, wie es die Klimaforschung sagt.

#gamechanger #Spieelerweiterung #upcycling
#Monopoly #Klimawandel #Klimapoly

Spiele Monopoly
mit
neuen Regeln
neuem Tempo
neuem Spielziel.



Klimapoly
verbindet
jung und alt.



Um die Klimakatastrophe und
ein schnelles Spielende zu
verhindern, könnt ihr Bäume
pflanzen und eure Häuser
klimafreundlich sanieren.

Kommt ins Gespräch! Wenn
es gut läuft, schafft ihr es
gemeinsam, den Klimawandel
zu bremsen und wieder auf
0° zu kommen (**kooperatives
Spielziel**).



Autor: Philipp Socha
Gestaltung: Barbara Bättig

Spielerzahl: 2 bis 8
Spieldauer: 120 Minuten
Spielalter: ab 10 Jahren

TECHNISCHER HINWEIS: Ja, man benötigt
zum spielen ein Monopoly Spiel (alte
oder neue Version mit 4.000 oder 200 bei
"über los").
Klimapoly ist nur die Erweiterung.





DICEWAR - DAWN OF AWAKENING

Erweiterung

In dieser neuesten Erweiterung zu DiceWar übernimmst du die Kontrolle über ein vergessenes Volk eines alten Reiches, das mit dem großen Erwachen den Untergang der Unwissenden einläutet. Erbittle die Götter um Erlösung und flute die Kriegslande. Dieses Volk ermöglicht es dir, durch mächtige Zaubersprüche und Besonderheiten das Gleichgewicht in den Kriegslanden zu erschüttern. Geister und Götter lehren mit ihrer Präsenz in den Kriegslanden ihre Widersacher das Fürchten. Übe Geduld, die Dämmerung naht.



DiceWar, das taktische
Würfelspiel ohne Glück.



Erfordert Basisspiel



In dieser herausfordernden Spieleserie führt jeder Spieler ein altes Volk in den Kampf um die alleinige Herrschaft der Kriegslande. Jedem Spieler stehen 6 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. Der Spieler der in dieser kurzweiligen Partie zuerst 10 Siegpunkte erreicht gewinnt das Spiel. Kombinierbar mit allen Erweiterungen.

Autoren: Adrian Bolla
Bujar Haskaj
Illustrator: Malte Zirbel
Spieleranzahl: 2 Spieler
Spieldauer: 15 - 30 Min
Alter: ab 12 Jahren



Erklärvideo
zum Spiel

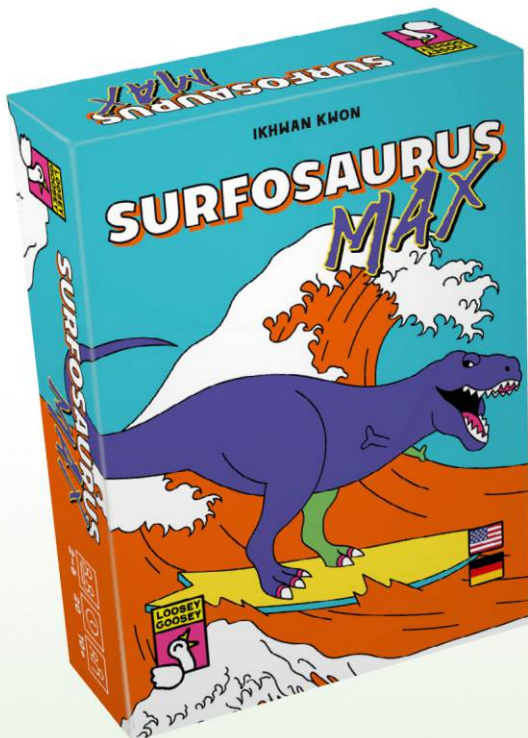


www.suncoregames.ch



Surfosaurus MAX

3. Auflage



Karten
Sets sammeln / Poker-Hände
Semi-kooperativ



Mit optimierten
Karten!

Material:

- 110 Karten (Surfosaurier, Surfbretter & Kokosnüsse)
- 12 Übersichten
- 1 Surfosaurus MAX



„Ich liebe dieses Spiel!“

Tobias Franke, Fjelfras
(Das spielerische Quartett #22)

„C'est vraiment super,
super, super malin.“

Pénélope, Penelope Gaming

„This is VERY GOOD!
It's a lot of fun.“

Tom Vasel, The Dice Tower

„The Best Game from
BGG.CON 2023“

W. Eric Martin, BoardGameGeek

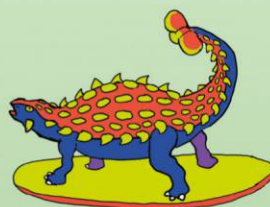
„Dieses Spiel macht [...] alles
richtig. Wirklich mega-gut!“

Silke Christensen, Würfel & Zucker

Kartenkombos – miteinander gegeneinander!

Surfosaurus MAX spielt ihr mit Karten in sieben Farben, mit Werten von 01 bis 12. Ein hoher Kartenwert bedeutet wenige Punkte und andersherum. Wenn du am Zug bist, spielst du eine Karte aus und ziehst sofort nach.

Wenn die richtige Anzahl Karten liegt, gewinnt die bestmögliche Karten-Kombo auf dem Tisch, die sich aus allen Karten aller Spieler bilden lässt. Falls auch du eine Karte beisteuern konntest, bekommst du Punkte.



Autor: Ikhwan Kwon
Illustrator: Matthias Mödl

Spielerzahl: **2-6 Spieler**
Spieldauer: **20 Minuten**
Altersempfehlung: **10+**



www.looseygooseygames.com/surfosaurus-max



Sail or Die

Karten
Ladder climbing (ähnl. Stichspiel)
„Schmiergeld“



Material:

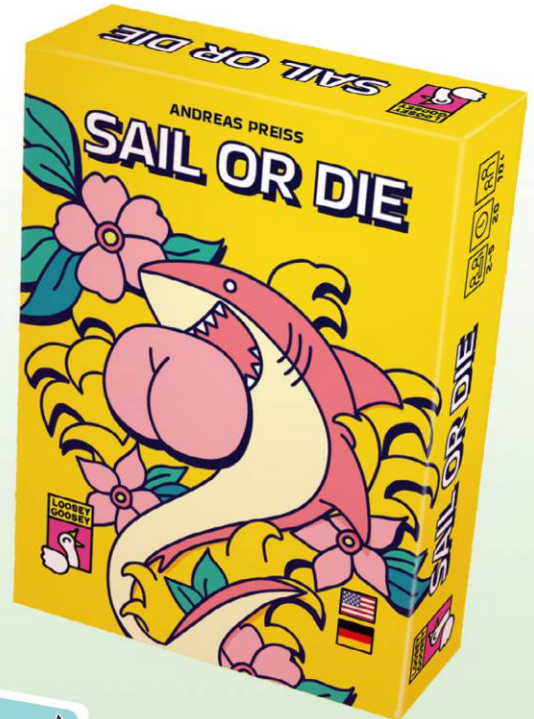
- 75 Siegpunkt-Brocken
- 55 Karten
- 1 Hai



Kann man machen, kost' halt 'nen Punkt!

Sail or Die drückt dir 15 Punkte und einen Stapel Karten in die Hand. Die Punkte willst du behalten, die Karten willst du loswerden.

Dabei solltest du zumindest gelegentlich einen Punkt bezahlen, um dir das Ausspielen deiner Karten leichter zu machen. Denn jede nicht ausgespielte Karte kostet dich am Ende sowieso einen Punkt. Wenn dein Timing drei Runden lang hinhaut, wirst du gewinnen.



Autor: Andreas Preiss
Illustrator: Yulek Bagel

Spielerzahl: **2-5 Spieler**
Spieldauer: **20 Minuten**
Altersempfehlung: **10+**

www.looseygooseygames.com/sail-or-die



Ecogon - Ein wunderschön illustriertes Legespiel für alle Naturbegeisterten



Jubiläumsausgabe 10 Jahre!
Auszeichnungen: Spielgut

Das kooperative und nachhaltige Legespiel Ecogon macht Ökosysteme erlebbar! Baut Tiere, Pflanzen und Lebensräume so zusammen, dass möglichst viele Arten einen Platz zum Überleben finden. Euer kleines Ökosystem wird durch Ereigniskarten immer wieder verändert und beschädigt. Nur wenn es stabil und artenreich genug ist, könnt ihr gewinnen.

Das Gute ist: Ihr müsst vorher nichts über die Natur wissen, aber ihr könnt nicht vermeiden, dass ihr durch das Spielen etwas über eure Umwelt lernt!

Jetzt neu: Mit spannenden Szenarien und 2 neuen Modulen für noch mehr Spielspaß!

**NACHHALTIG
KLIMANEUTRAL
PLASTIKFREI**



Autor/in: Micha Reimer
Illustrator/in: Rosemary Knowles, u.v.m.

Spielerzahl: 1 - 6+
Spieldauer: 60 Minuten
Altersempfehlung: Ab 8 Jahren



9 783982 308432



Ecogon Stille Wasser - Erschafft euer eigenes Gewässer-Ökosystem!



Ecogon – Stille Wasser (2. Auflage) ist die erste Erweiterung zum kooperativen Legespiel Ecogon. Es kann sowohl eigenständig als auch mit der Basisversion zusammen gespielt werden und bringt neue Lebensräume sowie Lebewesen ins Ökosystem. Zwei neue Module bringen lang anhaltenden Spielspaß und Abwechslung, gerade für Vielspieler, in die Partien.

Beim Missionsmodul könnt ihr zwischen 10 verschiedenen Zielen wählen, die ihr zusätzlich im Spiel erreichen könnt.

Das Habitatmodul gibt den Lebensräumen spezielle Fähigkeiten mit denen ihr mehr Planbarkeit und Einfluss beim Spielen habt.

**NACHHALTIG
KLIMANEUTRAL
PLASTIKFREI**



Autor/in: Micha Reimer
Illustrator/in: Rosemary Knowles und Aleksandra Klepacka

Spielerzahl: 1 - 6+
Spieldauer: 60 Minuten
Altersempfehlung: ab 8 Jahren



9 783982 308418

Summsalabim - das summende Hummelspiel



Auszeichnungen: Lernspiel des Jahres 2023 und Spielgut. Nominiert für den Graph Ludo 2023

Im kooperativen, interaktiven und nachhaltigen Kinderspiel Summsalabim versuchen die Spieler*innen durch Balancieren und gutes Zuhören eine Holzhummel auf der richtigen Blüte landen zu lassen.

Dabei werden die Sinne der Spieler*innen immer wieder durch die giftigen Zauber von „Pestizido“ und seinem Zauberwürfel eingeschränkt.

Seit 2015 verbinden wir von Gaiagames Spaß und Emotionen mit Themen, die uns am Herzen liegen. Mit „Summsalabim“ wollen wir Menschen für Hummeln und einheimische Pflanzen begeistern und sie dadurch zu deren Schutz anregen. Unser Motto: Begeistern statt Belehren.

Autor/in: Karin Hetling
Illustrator/in: Nicole Pustelny

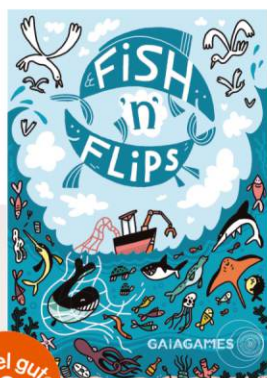
Spielerzahl: 2 - 5+
Spieldauer: 15 Minuten
Altersempfehlung: Ab 5 Jahren



9 783982 308425

Fish n Flips – das clevere Kartenspiel zum Schutz der Meere

NACHHALTIG
KLIMANEUTRAL
PLASTIKFREI



Nominiert für: Flip (französischer Umweltspielpreis)
Auszeichnungen: Spielgut

Kompetitiv und kooperativ spielbar!

Im nachhaltigen und innovativen Kartenspiel Fish 'n' Flips retten die Spieler*innen, mit Hilfe von Aktionskarten, bedrohte Meerestiere aus den Fischernetzen.

Im Spiel wird das Retten der 8 verschiedenen Meerestiere durch spezielle Müllkarten erheblich erschwert. Denn eines ist klar: Müll in den Meeren nervt!

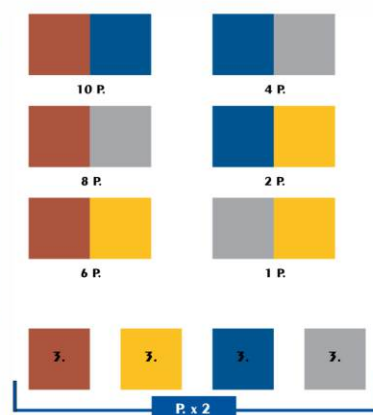
Hoher Wiederspielwert durch knifflige Spezialfähigkeiten der Meerestiere, 3 verschiedene Müllarten und einem Kampagnenmodus mit 9 Leveln. Aber Achtung vor rauchenden Köpfen :D

Autor/in: Kevin Luhn
Illustrator/in: Dominik Wendland

Spielerzahl: 1 - 4+
Spieldauer: 15 bis 20 Minuten
Altersempfehlung: ab 7 Jahren



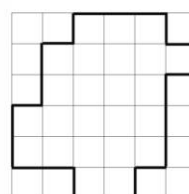
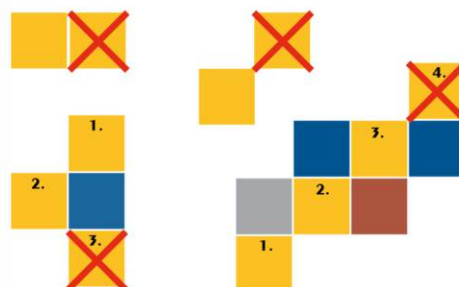
9 783982 308470



Jeder Spieler legt der Reihe nach ein Caro an ein weiteres.
Dabei müssen die Caros so schlau platziert werden, dass diese möglichst viele Punkte einbringen. Doch der Platz ist begrenzt und nicht jede Verbindung erlaubt.
Und auch die anderen Spieler werfen Ihnen bei jeder Gelegenheit Steine in den Weg.

Einfache Regeln, schnelle Erklärung, schneller Einstieg
- dank **Spielerübersicht für jeden Mitspieler**

48 Caros aus Holz



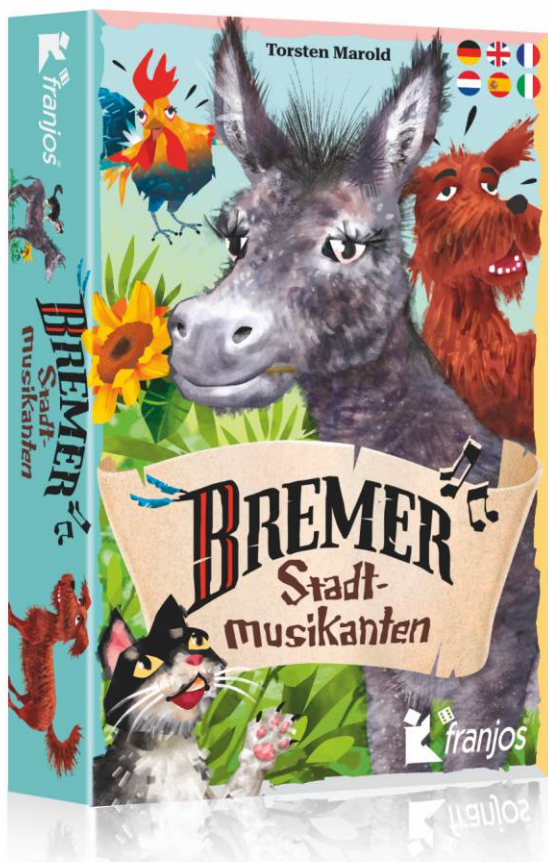
 = 6 x 6
 = 7 x 7
 = 8 x 8



Autorin: Annedore Krebs
Illustrator: Arnold Reisse

Spielerzahl: 2 - 4
Spieldauer: 15-30 Minuten
Altersempfehlung: 8+





Esel, Hund, Katze ... Halt!

Der Hahn hat doch die falsche Farbe. Also schnell in die andere Reihe, denn bunte Vielfalt wird belohnt. Alle vier beisammen? Dann gibt es einen Punkt! Oh, nein, ein Räuber! Nun müssen alle zusammenarbeiten, bis der letzte Übeltäter verjagt ist.

„Ein fabelhaft einfaches Familienspiel!“

„Mitspielen kann man hier aber auch ohne jegliche literarische Grundkenntnisse. Es reicht, wenn man Hund, Katze, Esel und Hahn sowie vier Farben unterscheiden kann.“

Quelle: <https://www.duckschspielt.de/index.php/2024/08/21/972/>



Autor: Torsten Marold
Illustrator: Arnold Reisse

Spielerzahl: 2 - 6
Spieldauer: 25 Minuten
Altersempfehlung: 7+



4 0 2 1 5 0 5 1 2 4 1 0 2 2 1

BIER BOOM

**SPIELE
FAIR**

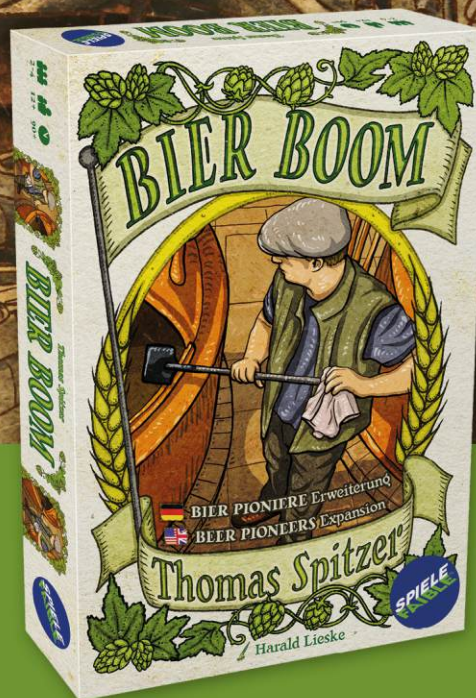
**SPIEL 2024
NEUHEIT**



Die erste Erweiterung zum prämierten Grundspiel BIER PIONIERE inklusive Material für Solo-Spiel

Der Bierausstoß boomt, und mit unserer eigenen Hausmarke und weiterer Spezialisierung versuchen wir, uns von der Konkurrenz abzusetzen. Auftretende Nebenprodukte wie Bierabfall gilt es zu bewältigen, und mittels der Eisenbahn erschließen wir neue Absatzmärkte ... und mehr.

Diese Schachtel enthält 5 Erweiterungsmodule, die einzeln oder in beliebiger Kombination mit dem Grundspiel gespielt werden können. Außerdem sind die Regel und das dafür nötige Material für Bier Pioniere als Solo-Spiel enthalten.



Spielanleitung

Autor/in: **Thomas Spitzer**
Grafik: **Harald Lieske**
Spielerzahl: **1 bis 4**
Spieldauer: **90+ Minuten**
Altersempfehlung: **12+**

**SPIELE
FAIBLE**

CUBE EXPRESS

**SPIEL 2024
NEUHEIT**



Willkommen bei Cube Express!

Im Anbruch einer neuen Ära übernehmen die Spieler die Rolle visionärer Eisenbahn-Magnaten mit der Aufgabe, ihr Schienennetz in den Landschaften des 19. Jahrhunderts zu erweitern, während Dampflokomotiven zum Leben erwachen und die Städte mit neuem Wohlstand anwachsen.

Während sie ihre Schienen legen, transportieren die Spieler Passagiere, Ressourcen und Güter zu ihren Zielen, treiben den Fortschritt voran, erweitern Städte und ernten die Früchte Ihres Unternehmens. Konkurrierende Unternehmen kämpfen um die Vorherrschaft auf den Schienen, und der Marktwert ihrer Aktien ändert sich ständig.

Autor/in: **Orlando Sá**
Grafik: **Harald Lieske**
Spielerzahl: **2 bis 4**
Spieldauer: **40–80 Minuten**
Altersempfehlung: **10+**

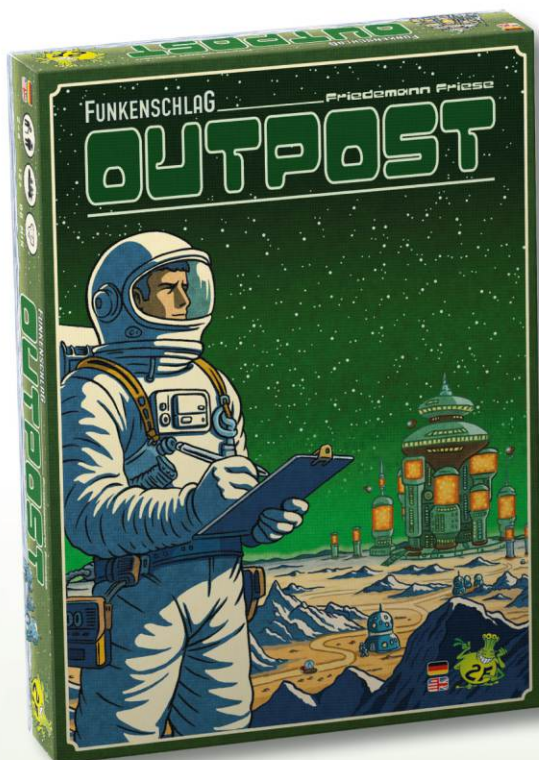


Spielanleitung



4 260362 320741

Funkenschlag: Outpost



Die Besiedelung des neuen Planeten schreitet schnell voran. Es gibt einen riesigen Bedarf an Strom, den ihr mit euren Firmen nur zu gerne befriedigen wollt.



Ersteigert ihr die besten Kraftwerke, größten Unterkünfte und besten Technologien? Schafft ihr es, euer Netzwerk schneller als die Konkurrenz von Stadt zu Stadt auszubreiten? Baut ihr eure Firma kostengünstig aus, um Arbeitskräfte dauerhaft in Unterkünften unterzubringen, damit ihr auf teure Saisonkräfte verzichten könnt, die ihr nach jedem Einsatz wieder in den Arbeitsmarkt entlassen müsst? Nur dann könnt ihr **Funkenschlag: Outpost** gewinnen!



Funkenschlag: Outpost



4 260300 450783



Autor: Friedemann Fries
Illustrator: Maura Kalusky

Personenzahl: 2-6
Spieldauer: 90 Minuten
Altersempfehlung: 12+



Funkenschlag (RV) Erweiterung 15: Bremen/Manhattan



Die Spielpläne bieten völlig neue Funkenschlag-Erlebnisse.

Im Gegensatz zu allen anderen Spielplänen gibt es in Bremen pauschale Stadtteilkosten anstelle von Verbindungskosten.

Manhattan besteht aus einer einzigen, großen Region und die Partie läuft bis zum Spielende ausschließlich in Stufe 1.

Funkenschlag Erw. 15



4 260300 450776

Autor: Friedemann Fries
Illustrator: Maura Kalusky

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



Funkenschlag (RV) Zubehör: Firmentableaus



Die sechs Firmentableaus bieten Platz für eure gekauften Kraftwerke und geben euch eine zusätzliche Übersicht über eure 20 Häuser.

Ihr könnt diese Firmentableaus mit Funkenschlag und Funkenschlag (Recharged Version) verwenden.

Funkenschlag Zubehör:
Firmentableaus



4 260300 450806

Autor: Friedemann Fries
Illustrator: Maura Kalusky

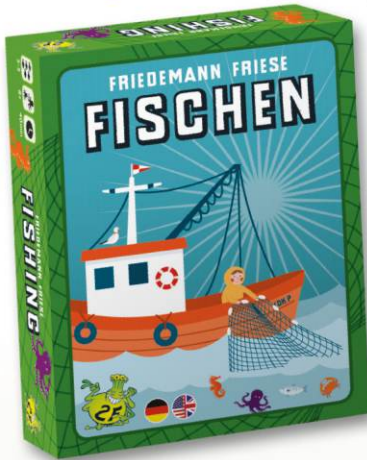
Personenzahl: 2 bis 6
Altersempfehlung: 12+





Fischen Friedemanns Stich-Deckbau-Spiel

Ihr versucht über 8 Runden möglichst viele Stiche zu fangen, denn jede gefangene Karte zählt 1 Punkt. Mit euren gefangenen Karten spielt ihr dann in der nächsten Runde weiter. Habt ihr dafür nicht genug Stiche gefangen, dürft ihr eure Hand mit frischen Karten vom Meeresstapel auffüllen. Ihr gewinnt Fischen mit den meisten Punkten, aber wie viele frische Karten benötigt ihr dafür?



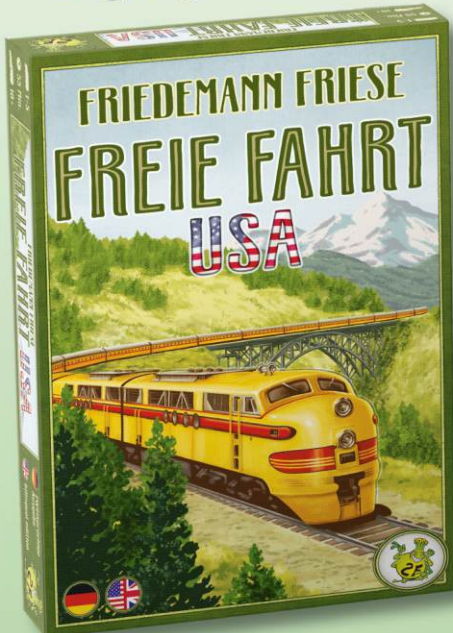
Autor: Friedemann Frieze
Illustratorin: Maren Rache

Personenzahl: 3 bis 5
Spieldauer: 40 Minuten
Altersempfehlung: 8+



Freie Fahrt USA

In den 1950ern wurde das Schienennetz der USA dank neuer Dieselloks modernisiert. Auf diese Weise konnten die Menschen zu den verschiedenen Städten reisen und neben den beliebten alten auch viele neue sehenswerte Bauwerke bewundern. Übernehmt den Neubau dieser Eisenbahnstrecken und bringt die Passagiere zu den gewünschten Städten. Wählt Reiserouten aus einer offenen Auslage. Für die langen Ost-West-Verbindungen bekommt ihr zusätzlich Münzen. Besucht möglichst viele verschiedene Städte in Amerika, um die meisten Siegpunkte zu erhalten.

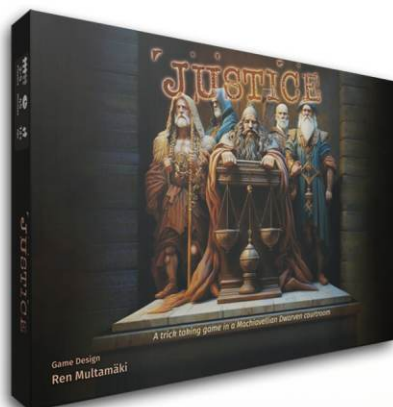


Autor: Friedemann Frieze
Illustrator: Harald Lieske

Personenzahl: 1 bis 5
Spieldauer: 55 Minuten
Altersempfehlung: 10+



Justice



In der zwergischen Gesellschaft von Odrisia schlüpft ihr in die Rolle eines Mitglieds des Rates für Recht und Ordnung. Während des Spiels müsst ihr die Karten, die ihr beim Stechen gewonnen habt, strategisch auf dem Hauptspielbrett einsetzen, um eure verdeckten Ziele zu erfüllen und letztendlich über die Schuld oder Unschuld von angeklagten Verbrechern zu entscheiden.

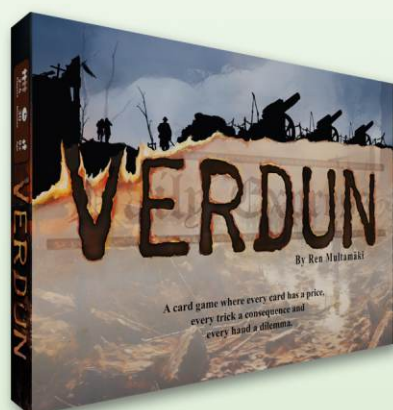
Fantasy **Stichspiel** **Tableau Building** **Kompetitiv**
Asymmetrisch



Designer: Ren Multamäki
Art: Sampo Jumisko
Number of players: 3 – 5
Playing time: 45 minutes
Age: 12+



Verdun



Verdun ist ein 2 vs 2-Kartenspiel, das die Kämpfe der deutschen und alliierten Armeen auf den Schlachtfeldern von Verdun im Ersten Weltkrieg wieder aufleben lässt. Wenn die Handkarten schwinden, müssen die Spieler manchmal Karten spielen, die der anderen Seite helfen und hoffen, dass diese Strategie hilft, die eigenen Verluste zu minimieren. Die Teams wechseln sich in der Rolle des Angreifers ab, was das Hin und Her der Schlachten um Verdun widerspiegelt.

1. Weltkrieg **Geschichte** **Modulares Spielbrett**
Stichspiel **Krieg** **Kompetitiv**

Designer: Ren Multamäki
Art: Sampo Jumisko
Number of players: 2 or 4
Playing time: 30 minutes
Age: 13+





White Hat



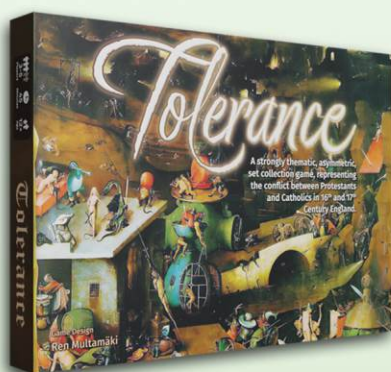
White Hat ist ein Brettspiel, bei dem die Spieler als gutmütige Hacker gegeneinander antreten und Sicherheitschwachstellen ausnutzen, um sensible Daten zu schützen. Das Spiel basiert auf einem Stichspiel-Mechanismus und die Ergebnisse eines gewonnenen Stiches werden auf dem Spielbrett angezeigt. Es gibt einen Solo- und einen 2-Spieler-Modus.

Hacker **Cyber** **Stichspiel** **Modulares Spielbrett**
Wettrennen **Kompetitiv** **Solo**

Designer: Ren Multamäki
 Art: Scott Everts & co
 Number of players: 1 – 6
 Playing time: 30 – 45 minutes
 Age: 12+



Tolerance



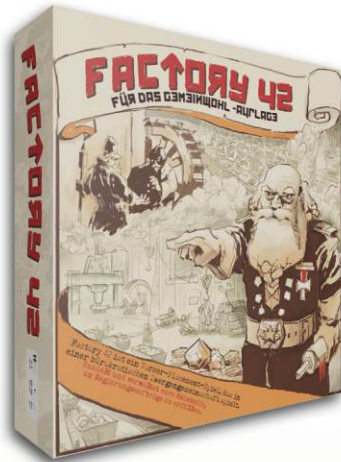
Toleranz ist ein asymmetrisches Spiel mit variablen Spielerzielen. Es spielt im England der Reformation im 16. und frühen 17. Jahrhundert, während des Konflikts zwischen Katholiken und Protestanten. Obwohl es einen Stich-Mechanismus verwendet, ist es nicht das Hauptziel, den Stich zu gewinnen, da jeder das Ergebnis beeinflusst, wenn Aktionen auf den Karten abgehandelt werden. Nicht immer mit den besten Ergebnissen!esten Ergebnissen!

Geschichte **Mittelalter** **Stichspiel**
Sammlung von Sets **Kompetitiv**

Designer: Ren Multamäki
 Art: Original historische kunst
 Number of players: 3 – 5
 Playing time: 45 minutes
 Age: 12+



Factory 42: For the Greater Good Edition



Factory 42 erzählt die Geschichte der Arbeitswoche in einer marxistischen Zwergengesellschaft in einem industriellen Steampunk-Setting. Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Fabrikaufsehern, die bestrebt sind, die effizienteste Belegschaft zu verwalten. Das Spiel kombiniert Worker Placement und einen Würfelturm, um ein Ressourcenmanagement-Spiel mit viel Spielerinteraktion zu schaffen.

Fantasy Steampunk Ressourcenmanagement

Workerplacement Verhandlungen Kompetitiv

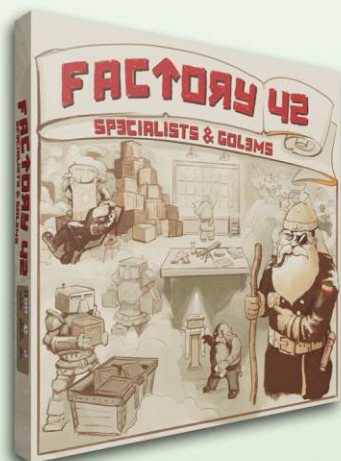


6 39510 69437 1



Designer: Ren Multamäki
Art: Lars Munck
Number of players: 2 – 5
Playing time: 90 minutes
Age: 13+

Factory 42: Specialists & Golems



Die "Spezialisten und Golems"-Erweiterung führt sechs neue Elemente in die Fabrik 42 ein: Spezialisten- und Golem- (Cargador) Meebles, die Aktionsfelder Patrioten Box und Kalenderschreiber, Dampfbehälter und einen sechsten Mitspieler.

Fantasy Steampunk Workerplacement

Halb kooperativ Erweiterung

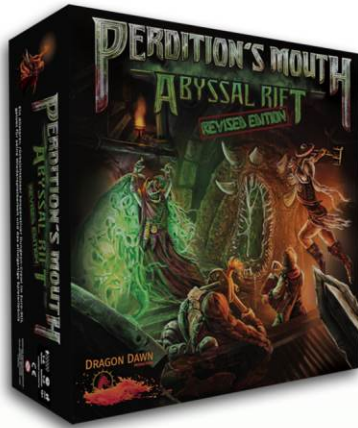


6 39510 69453 1

Designer: Ren Multamäki
Art: Sampo Jumisko
Number of players: 2 – 6
Playing time: 90 minutes
Age: 13+



Perdition's Mouth: Revised Edition



Tiefgreifender, kooperativer Dungeon-Crawler, der keinen Dungeonmaster benötigt und einen Schwerpunkt auf die Zusammenarbeit der Spieler in einer risikoreichen und brutalen Umgebung legt. Es bietet eine Sammlung von verschiedenen Helden, jeder mit verschiedenen einzigartigen Talenten und Nachteilen.

Fantasy **Horror** **Dungeoncrawler** **Rondel basiert**
Miniaturen **Kooperativ** **Solo**

Designer: Ren Multamäki, Kevin Wilson
Art: Jamie Noble, Tanja Ylitalo & co
Number of players: 1 – 6
Playing time: 60 – 120 minutes
Age: 13+



Beyond the Rift



Beyond the Rift: A Perdition's Mouth Kartenspiel ist ein kooperatives Abenteuerkartenspiel, das die Ereignisse erzählt, die nach den erfolgreichen Abenteuern der Helden in Perdition's Mouth: Abyssal Rift stattfinden.

Das Basisspiel enthält vier verschiedene Helden, alle mit ihrem eigenen einzigartigen 26-Karten-Deck und ihrer speziellen Heldenfähigkeit.

Fantasy **Handkartenmanagement** **Deckbau**
Reichhaltige Geschichte **Kooperativ** **Solo**

Designer: Nikolas Lundstör Patrakka
Art: Jamie Noble, Lars Munck
Number of players: 1 – 4
Playing time: 60 – 90 minutes
Age: 13+



Coral



In Coral bauen die Spieler/innen gemeinsam ein Korallenriff auf und wetteifern darum, ihre eigenen Arten möglichst weit oben zu platzieren, wo sie das lebensspendende Sonnenlicht aufsaugen können.



Designer: Tangi Tabuteau
Illustrator: Tatiana Boyko
Number of player: 1 bis 4
Playing time: 10-20 minutes
Age: 8+

Table Coral Expansion



Die erste Erweiterung für den Bestseller Coral. Diese Erweiterung enthält 6 Korallen-Spielsteine + 1 Korallen-Spielfigur für die Tisch-Korallenart. Dieses Komponentenset kann verwendet werden: Als alternatives Spielerkomponentenset in einem Spiel mit 2-4 Spielern ODER als Komponentenset für den 5.

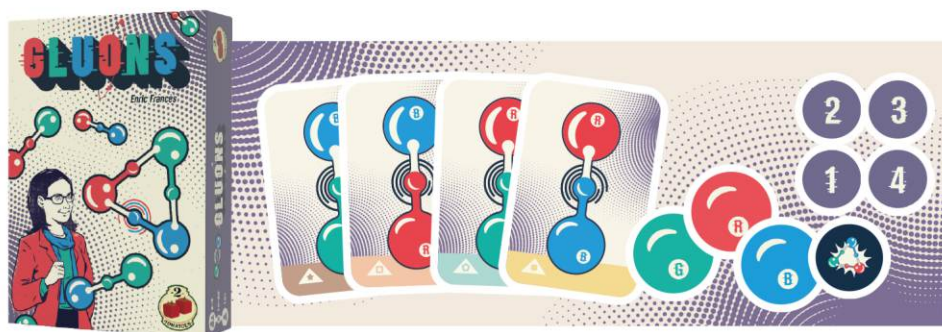
Das Basisspiel wird zum Spielen benötigt.



Designer: Tangi Tabuteau
Illustrator: Tatiana Boyko
Number of player: 2 bis 5
Playing time: 10-20 minutes
Age: 8+



Gluons

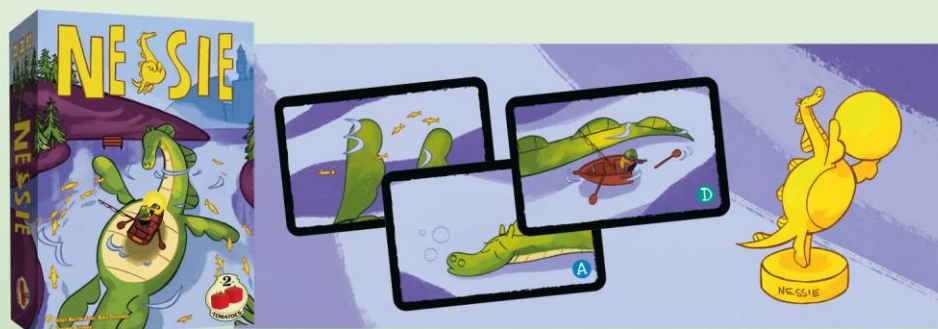


In Gluons sind wir Kernphysiker, die mit der Übertragung von Gluonen zwischen Quarks experimentieren. Gluonen und Quarks sind Elementarteilchen, aus denen die Materie besteht. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine gültige Wechselwirkung zwischen Quarks erlebt, erhält er 1 Punkt. Gewonnen hat derjenige, der am Ende des Spiels die meisten Punkte hat.

Designer: Enric Francès
Illustrator: Laia Esqué
Durrande, Meeple Foundry
Number of player: 2 bis 4
Playing time: 10-20 minutes
Age: 10+



Nessie



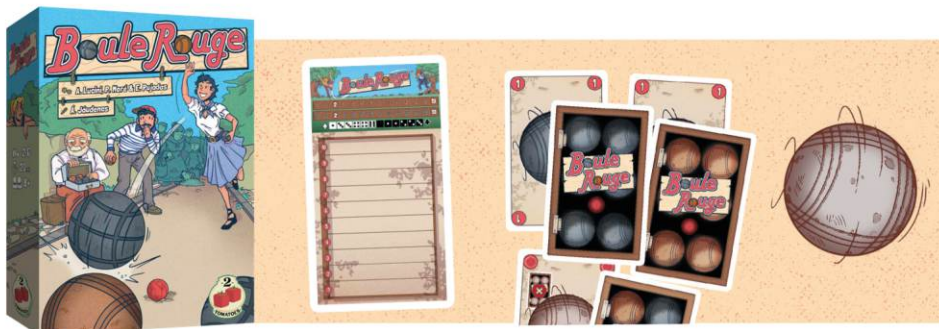
In Nessie bist du Teil einer Expedition in die dunklen Gewässer von Loch Ness und suchst nach alten Schätzen, während du versuchst, die geheimnisvolle Nessie zu finden. Aber pass auf! Du musst wissen, wann du dich zurückziehen musst, denn wenn du dein Boot mit zu vielen Schätzen belädst, könntest du sinken, alles verlieren und... Nessie verschrecken!

Wer Nessie besser gesichtet und die meisten Schätze gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Designer: Kiko Domenes,
Josep Anton Font
Illustrator: Arianda Altimira
Number of player: 2 bis 6
Playing time: 5-15 minutes
Age: 6+



Boule Rouge



Boule Rouge simuliert das Pétanque-Erlebnis, sodass du überall mit deiner Familie und deinen Freunden spielen kannst. Du spielst in Teams und der Sieg wird durch den Gewinn von 2 Runden erreicht. Wo immer möglich, haben wir das Vokabular und die praktischen Regeln des Boulespiels beibehalten, damit du richtig spielen und sprechen kannst!

Designer: A. Lucini,
P. Maré & E. Pujadas
Illustrator: Á. Jáudenes
Number of player: 2 bis 6
Playing time: 20 minutes
Age: 8+



Gold Nugget



Gold Nugget ist eine wunderschöne und einzigartige Abwandlung des Bluff-Genres, bei der 2-5 Spieler als Waldtiere gegeneinander antreten und versuchen, den Goldnugget unter den vielen Steinen im Rabennest zu finden, zu stehlen und zu sichern.

Designer: Litus Carreras
Illustrator: Litus Carreras
Number of player: 2 bis 5
Playing time: 20 minutes
Age: 10+





Through Ice and Snow



Es ist das Zeitalter der Entdeckungen! Das britische Empire muss neue Seehandelsrouten nach Asien finden, und startet viele Expeditionen in die Arktis, um die Nordwestpassage zu finden. Auf einem modularen Spielbrett steuern die Spieler ihr eigenes Schiff und versuchen Arten zu dokumentieren, lebenswichtige Unterkünfte zu bauen und tückische Landschaften zu kartieren. Jede Reise bringt einzigartige Herausforderungen mit sich. Wenn du erfolgreich bist, wirst du unsterblich. Wenn du versagst, bist du für immer im Eis verloren...

Designer: Fernando
Eduardo Sánchez
Illustrator: Pedro A. Alberto
Number of player: 1 bis 4
Playing time: 45-90 minutes
Age: 14+



Through Ice and Snow expansion



Dies ist die erste Erweiterung für das epische Arktisabenteuer Through Ice and Snow. Diese Erweiterung erfordert das Grundspiel und enthält 2 neue Soloszenarien und 3 neue Spielmodule:

- Wandern im Eis: Erlebe die Qualen der arktischen Expeditionen, die ihr Schiff verließen und versuchten, zu Fuß zu überleben.
- Inuit-Mythen: Entdecke die Mythologie der Inuit und spüre die Kraft ihrer Legenden.
- Legendäre Expeditionen: Führe die großen Entdecker mit ihren Schiffen und historischen Ereignissen.

Das Basisspiel wird zum Spielen benötigt.

Designer: Fernando Eduardo Sánchez
Illustrator: Pedro A. Alberto
Number of player: 1 bis 4
Playing time: 45-90 minutes
Age: 14+



Stress Botics



Stress Botics ist ein Science-Fiction-Abenteuer, in dem vier leicht gestresste Roboter (bekannt als BetaBots) von ihrem Unternehmen Cubebotics CORP® zu einem Exoplaneten geschickt werden, um dessen Ressourcen abzubauen. Sobald die Ressourcen abgebaut sind, ist es die Aufgabe der BetaBots, sie an die Schiffe des Konzerns zu liefern.

Stress Botics ist ein schweres Eurogame mit kompetitiver Action-Programmierung, Ressourcenmanagement und Pickup&Deliver für 2-4 Spieler.



Designer: Fernando Barbanaj
Illustrator: Pedro A. Alberto
Number of player: 2 bis 4
Playing time: 60-135 minutes
Age: 14+

Stress Botics Odissey



Odyssey erweitert das Stress Botics Spielerlebnis und behält dabei die Grundregeln und den Rhythmus des Basisspiels bei. Zoom den Hauptraum heran, interagiere direkter mit AlphaBot, stelle neue Gegenstände her, besiege die gefürchtete Cylindroid-Elite und spiele solo mit der Hilfe von dem treuen DeltaBot. Kannst du es mit noch mehr Stress aufnehmen?

Das Basisspiel wird zum Spielen benötigt.



Designer: Fernando Barbanaj
Illustrator: Pedro A. Alberto
Number of player: 1 bis 4
Playing time: 60-150 minutes
Age: 14+



Ritual

Eure Schamanengruppe ist die einzige Hoffnung für euren Stamm. Könnt Ihr das Ritual gemeinsam durchführen? Ihr habt nur eine begrenzte Zeit um die 6 Schritte des Rituals zu vollenden ... schweigend! Versteht eure Zeichen. Helft Euren Mitschamanen und vollendet das Ritual.

In Ritual ist jeder von euch ein Schamane. Ihr versucht gemeinsam, ein Ritual durchzuführen, um anhand der Anordnung der Elementarsteine die Naturgewalten zu entfesseln und eure Heimat zu beschützen. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr die 6 Schritte des Rituals innerhalb drei zeitlich begrenzter Runden vollenden.

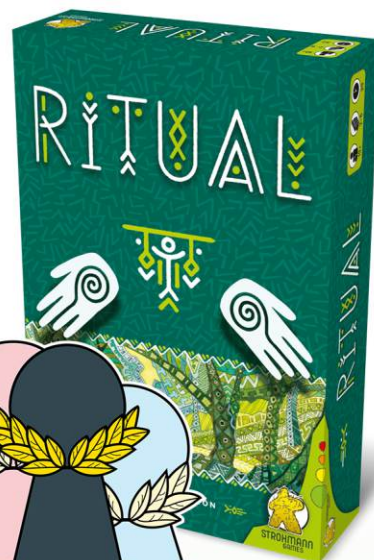
Ritual ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr über eure Aktionen kommuniziert, anstatt zu reden. Dabei nehmt ihr farbige Steine (die Elementarsteine) von anderen Schamanen oder gebt ihnen welche. Euer Ziel ist es, durch diese Umverteilung zunächst eure eigenen geheimen Aufgaben und danach die öffentlichen Aufgaben des Rituals zu erfüllen.

Autor: Tomás Tarragón

Illustration: Sonya Kolmanovskaya

Spielerzahl: 2-6, Spieldauer: 30 Minuten

Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: Familienspiel



Slide

In Slide versuchst du, deine Karten so in deine Auslage zu schieben, dass du möglichst wenige Punkte machst. Behalte dabei aber deine Konkurrenz im Auge, denn um das Spiel zu gewinnen, solltest du ihr immer einen Schritt voraus sein!

Zu Spielbeginn erhalten alle je sechzehn Karten, die ihr vor euch jeweils in einem verdeckten 4x4-Raster anordnet. Die Karten haben wie Werte von 1 bis 10, wobei jede Zahl zehn mal enthalten ist.

Jede Runde nehmt ihr eine beliebige verdeckte Karte aus eurem Raster und legt sie alle gleichzeitig aufgedeckt in die Mitte. Wer den Slidemarker hat, nimmt sich eine der aufgedeckten Karte und schiebt sie von der Seite in sein Raster, um die Lücke zu schließen, die beim Entfernen der Karte verursacht wurde. Dann folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

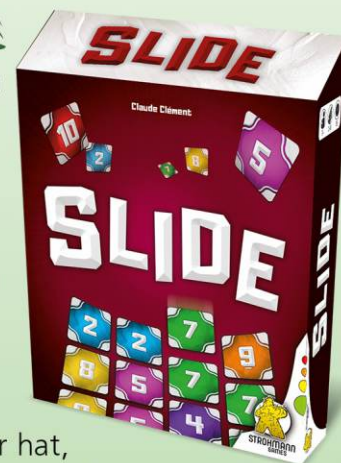


Autor: Claude Clement

Illustration: Joey

Spielerzahl: 2-6, Spieldauer: 15 Minuten

Altersempfehlung: Ab 7, Komplexität: Familienspiel





Jerusalem: Anno Domini

Die Evangelisten berichten, dass beim letzten Abendmahl außer Jesus und seinen Aposteln zahlreiche weitere Menschen anwesend waren. Man geht davon aus, dass einige von ihnen mit im selben Raum waren und die übrigen um das Haus verteilt.

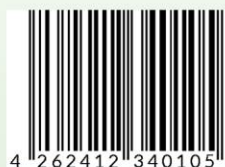
In Jerusalem, Anno Domini verkörpert ihr verschiedene Gemeinschaften von Jüngern Jesu, die aus den umliegenden Dörfern und Städten nach Jerusalem gekommen sind. Sie möchten am Letzten Abendmahl teilnehmen und dabei möglichst nah an Jesus und seinen Aposteln sitzen. Dazu spielt ihr Karten aus und sammelt Ressourcen.



STROHMANN
GAMES



Das religiöse Thema wird hier historisch angegangen und schafft den schwierigen Spagat: Es ist in keinsten Weise "missionarisch", verletzt aber auch keine religiösen Gefühle. Das Spiel ist darauf ausgerichtet, eine Spielerfahrung in eine uns allen bekannte Geschichte einzubetten, ohne Berücksichtigung des "Glaubens".

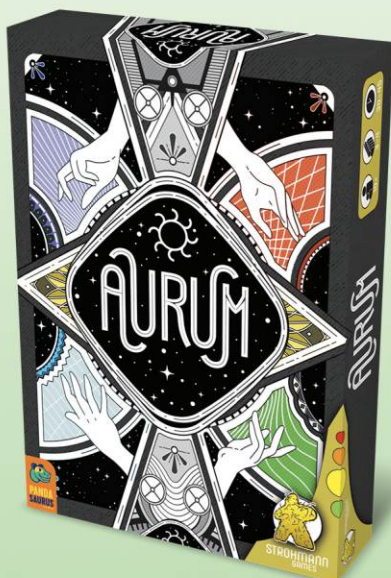


Autorin: Carmen García Jiménez

Illustration: Olajide Ajayi, Enrique Corominas

Spielerzahl: 1-4, Spieldauer: 90 Minuten

Altersempfehlung: Ab 12, Komplexität: gehobenes Kennerspiel



Aurum

Jahrelang habt ihr gemeinsam mit euren Alchemistenfreunden versucht, einfache Metalle in Gold zu transmutieren. Nun ist es euch endlich gelungen. Doch die Experimente fahren fort, um die Formel zu verfeinern, bis ihr über die perfekte Kombination aus den Elementen das reinste Gold erschafft.

Aurum ist ein kompetitives Stichspiel, in dem ihr Alchemisten spielt, die unedle Basismetalle in Gold umwandeln. Ihr verdient Punkte, indem ihr Gold sammelt und erfolgreich vorhersagt, wie viele Stiche ihr gewinnen werdet. Am Ende des Spiels gewinnt, wer die meisten Punkte sammeln konnte.

OK, wir geben es zu:
Wir lieben Stichspiele.
Und als solches hat

uns Aurum begeistert, weil es einfach ein paar Dinge anders macht und trotzdem ein klares Stichspiel ohne zu viel Ballast bleibt.



STROHMANN
GAMES



Autor: Shreesh Bhat

Illustration: Stevo Torres, Peter Wocken

Spielerzahl: 3-4, Spieldauer: 30-45 Minuten

Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: einfaches Kennerspiel





Infiltrators

Feindliche Spione haben unsere Organisation infiltriert! Wir vertrauen auf eure gute Zusammenarbeit. Findet die Verräter und eliminiert sie, bevor es zu spät ist...



Infiltrators ist ein kooperatives Deduktionsspiel für 2 bis 5 Personen. Ihr seid Agenten einer geheimen Organisation und müsst Verräter entlarven. In jedem Spiel werden eine bestimmte Anzahl Karten verdeckt auf die Seite gelegt. Ihr müsst zusammenarbeiten und euch gegenseitig Hinweise geben. Nur so gelingt es euch, vor dem Spielende zu erraten, welche Karten dies sind.



Das Spiel erzählt eine Geschichte über 20 Missionen, jede mit unterschiedlichen Voraussetzungen. Schafft ihr es, die Verräter zu identifizieren? Trotz der recht zahlenaffinen Deduktion kommt (auch durch das beiliegende Spielmaterial ;-)) echte Agentenstimmung auf

Autoren: John Kean, Liam Kean

Illustration: Man-Tsun

Spielerzahl: 2-5, **Spieldauer:** 20-30 Minuten

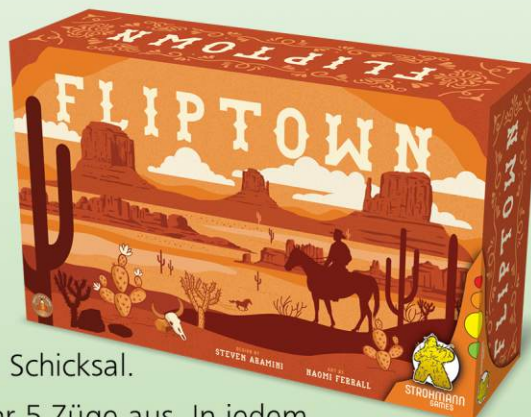
Altersempfehlung: Ab 10, **Komplexität:** einfaches Kennerspiel



Fliptown

Flip & Write im Wilden Westen!

Im Wilden Westen warten Ruhm und Reichtum auf dich. Wie willst du dir deine Spuren in diesem ungezähmten Land verdienen? Wirst du dabei helfen, die Stadt aufzubauen? Entdeckst du als Pionier neues Land? Schürfst du nach Gold? Oder beschreitest du den Pfad eines Gesetzlosen? In diesem abenteuerlichen Flip & Write bestimmst du dein Schicksal.



Eine Partie verläuft über 3 Runden. In jeder Runde führt ihr 5 Züge aus. In jedem Zug deckt ihr 3 Karten vom Pokerstapel auf. Diese Karten darfst du nach deiner Wahl zuweisen. Sie legen jeweils fest, welche Region du besuchst (Farbkarte), welchen Ort du in dieser Region besuchst (Wertkarte) und welche deine Karte für das Pokerblatt ist (Spielkarte). Nach 3 Runden endet die Partie und ihr führt die Schlusswertung durch.



Der Auswahlmechanismus der aufgedeckten (Poker)Karten macht viel Spaß, und insbesondere dass man eine Karte auch seiner echten Pokerhand zuordnet, sorgt für viel Atmosphäre. Überhaupt ist das Thema hier superpräsent - Man fühlt sich wirklich in den Wilden Westen versetzt.

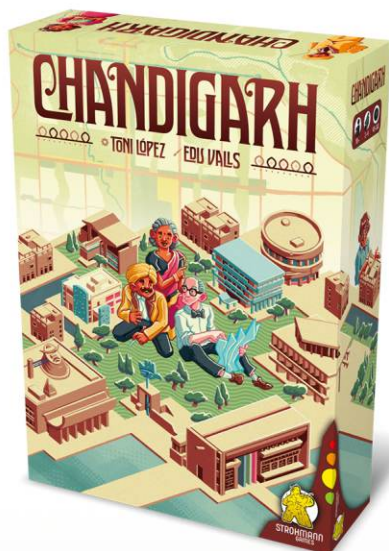
Autor: Steven Aramini

Illustration: Naomi Ferrall

Spielerzahl: 1-4, **Spieldauer:** 30-45 Minuten

Altersempfehlung: Ab 12, **Komplexität:** einfaches Kennerspiel





Chandigarh

Im Jahr 1951 beauftragte Indien den berühmten Architekten Le Corbusier damit, die Hauptstadt für Punjab zu planen. Das war die Geburtsstunde der Stadt Chandigarh.

In diesem Spiel schlüpft ihr in die Rolle von Stadtplanern und helft Le Corbusier, der die Stadt in Sektoren aufgeteilt hat, dabei, diese moderne Stadt im Norden Indiens zu gestalten. Ihr versucht eure Projekte durchzusetzen. Wer dabei die meisten Prestigepunkte sammelt, gewinnt.

Auf dem modularen Spielplan entscheidet ihr euch in jedem Zug für eine von zwei möglichen Aktionen: Deinen Architekten durch die Stadt bewegen und Gebäude bauen ODER eine neue Projektkarte nehmen und Prestigepunkte erhalten.

Es gibt 4 unterschiedliche Gebäudearten, die ihr versucht in einem Muster zu bauen, das auf eurer Projektkarte angegeben ist und diese dann im richtigen Moment zu werten. Denkt aber daran, dass die anderen Architekten natürlich auch von den von euch errichteten Gebäuden profitieren können.

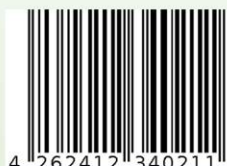


Autor: Toni López

Illustration: Edu Valls

Spielerzahl: 2-4, Spieldauer: 45-60 Minuten

Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: einfaches Kennerspiel



Inferno

Inferno basiert auf der Göttlichen Komödie von Dante Alighieri. Es lässt euch in sein Meisterwerk als auch in die Stadt eintauchen, in der Dante geboren wurde.

Florenz im 14. Jahrhundert – ihr seid rivalisierende Familien und versucht, möglichst einflussreich und berüchtigt zu werden. Nicht nur in der Stadt selbst, sondern auch in der Hölle darunter.

Liefert die Seelen der Sünder an die Unterwelt aus und nutzt dabei eure Kontakte zu gewissenlosen Persönlichkeiten in der Stadt. Helft den Verdammten dabei, den Fluss Acheron zu überqueren, und führt sie in ihren vorherbestimmten Höllenkreis, um

dafür Schande zu sammeln. Doch nehmt euch in Acht vor den Wächtern der Hölle: Cerberus, Medusa, Minotaurus und andere könnten euch zur Seite stehen, doch wenn andere ihre Gunst erlangen, wenden sie sich gegen euch.

Mit jeder neuen Seele, die in die Hölle gelangt, nähert sich Dante auf seinem Abstieg dem Fegefeuer, wo sein Weg endet. Wer die meisten Seelen in einem Höllenkreis ihren ewigen Qualen zugeführt hat, erhält dafür Schandepunkte. Sammelt möglichst viele davon, um zu gewinnen.



Autor: Fernando Eduardo Sánchez

Illustration: David Benzal, Cristian Casado Otazu

Spielerzahl: 1-4, Spieldauer: 120 Minuten

Altersempfehlung: Ab 14, Komplexität: Expertenspiel



**STROHMANN
GAMES**





**STROHMANN
GAMES**

Planet Unknown: Supermoon & Add-On

Erweiterung zu Planet Unknown

Das für das Kennerspiel des Jahres 2023 nominierte und mit dem Deutschen Spielepreis 2023 ausgezeichnete: Planet Unknown erhält eine Erweiterung und ein Add-On!

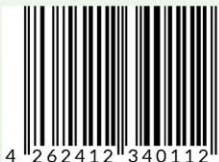
Supermoon ist die erste Erweiterung zu Planet Unknown. Ihr könnt die neuen Module (Supermond, Rettungsplättchen, Bonusplättchen) beliebig kombinieren und zu eurem Grundspiel hinzufügen, sowohl im Mehrspielerspiel als auch im Solomodus. Der neue Spezialkonzern und Spezialplanet bieten besonders viel Abwechslung und neue Herausforderungen.

Zusätzlich enthält die Erweiterung neue Bevölkerungskarten und Ereignissen, damit eure Partien immer abwechslungsreich bleiben und einen Deckel für die Raumstation.

Außerdem gibt es ein separat erhältliches **Add-On** mit 6 neuen Planeten und 2 neuen Konzernen für noch mehr Kombinationsmöglichkeiten.



Add-On



4 262412 340112

Autoren: Ryan Lambert, Adam Rehberg

Illustration: James Churchill, Yoma

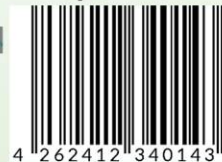
Spielerzahl: 1-6

Spieldauer: 70 Minuten (+20 Minuten mit Erweiterung)

Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: einfaches Kennerspiel



Supermoon



4 262412 340143



**STROHMANN
GAMES**

Ascending Empires

Jahrtausende sind vergangen, seit die Menschheit sich in der Andromeda-Galaxie niedergelassen hat. Lange Zeit herrschte Krieg um Artefakte und Technologien, die vor Urzeiten von Aliens zurückgelassen wurden, bis schließlich ein mächtiges Relikt gefunden wurde – der Star Key. Er aktivierte die Warp Gates und öffnete so das Tor zu unzähligen Galaxien, wo neue Planeten und Technologien darauf warten, entdeckt zu werden.

Ascending Empires: Zenith Edition ist eine überarbeitete Version des gefeierten Schnipps-Spiels Ascending Empires. Schnippst eure Raumschiffe zu weit entfernten Planeten, entdeckt Alien-Artefakte, baut Städte

und Sternenbasen und erforscht neue Technologien in diesem Aufbau-Schnipps-Spiel mit einem Mix aus Strategie und schnellem Spielspaß!

Die Zenith Edition enthält Neoprenmatten als Spielplan und über 120 detaillierte Miniaturen!

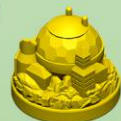
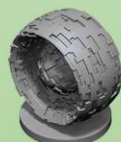


Autor: Ian Cooper

Illustration: Sergi Marcet

Spielerzahl: 1-4, Spieldauer: 60-90 Minuten

Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: gehobenes Kennerspiel



4 262412 340181



Dawn

Erweiterung zu Glow

Dawn ist eine Erweiterung zum mit dem Graf Ludo 2022 für die schönste Spielgrafik ausgezeichneten Spiel "Glow".

Als alle Farben der Welt schon fast verblasst sind, tritt der Dawn-Clan ins Licht! Die drei Abenteurer dieses Clans haben im Verborgenen trainiert und schließen sich nun den sieben Abenteurern des Grundspiels an. An ihrer Seite sind neue Gefährten: Elementare, Faunflore und Drachenwesen!



STROHMANN
GAMES

Die Erweiterung fügt dem Grundspiel "Glow" 3 neue Abenteurer mit neuen besonderen Fähigkeiten (und Würfeln) hinzu, sowie 24 neue Gefährten verteilt auf 3 Sets mit bestimmten Schwerpunkten. Beispielsweise bringt eines dieser Sets die neuen Schmetterlingsplättchen ins Spiel.

Zusätzlich ist das Spiel mit der Erweiterung nun auch Solo und mit bis zu 6 Personen spielbar.



Autor: Cedrick Chaboussit

Illustration: Ben Basso, Vincent Dutrait

Spielerzahl: 1-6, Spieldauer: 45 Minuten

Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: einfaches Kennerspiel



4 262412 340242



Navoria

Vor den Küsten des magischen Reichs Navoria sind mysteriöse neue Kontinente aufgetaucht. Auf Geheiß des Regenten Navorias wurdet ihr auserkoren, diese Kontinente zu erforschen. Also macht euch auf ... das Abenteuer wartet!

Auf dem Kontinent Navoria leben Menschen, Goblins, Tiere und Geister friedlich vereint. Werbt diese hilfreichen Wesen an, treibt Handel mit ihnen und sammelt die nötige Ausrüstung für Expeditionen in die unerforschten Wälder, Wüsten und Gebirge rund um Navoria.

Dem erfolgreichsten Entdecker winken sagenhafte Schätze und ewiger Ruhm!

Die **Erweiterung "Die vergessenen Lande"** fügt dem Spiel eine neue Klasse zu und implementiert asymmetrische Gilden. Ausserdem enthält sie eine Solo- Kampagne sowie das Material für einen fünften Spieler.



STROHMANN
GAMES



Navoria

Autor: Meng Chunulin

Illustration: Meng Chunulin

Spielerzahl: 2(1)-4(5), Spieldauer: 40-80 Minuten

Altersempfehlung: Ab 10

Komplexität: einfaches Kennerspiel



4 262412 340228

Die vergessenen Lande



4 262412 340235



Life of the Amazonia

Erschaffe einen artenreichen Dschungel!

In Life of the Amazonia legst du einen Dschungel aus Plättchen aus und platzierst Tiere und Pflanzen so darin, dass sie dir möglichst viele Punkte bringen.

Dafür brauchst du Ressourcen, die du aus einem Beutel ziehst. Überlege dir eine Strategie und sichere dir den Sieg!

Der Amazonas-Regenwald deckt mehr als die Hälfte der Fläche des heute noch weltweit existierenden Regenwalds ab. Er ist eines der artenreichsten und vielfältigsten Ökosysteme der Erde und Heimat von 10% aller bekannter Tierarten. In diesem Spiel setzt ihr euch für den Schutz dieses wertvollen Lebensraums ein. Dazu startet ihr im Rahmen einer gemeinnützigen Organisation ein Projekt für den Erhalt des Regenwalds. Pflanzt Bäume und Wasserpflanzen, siedelt Tiere an und

verhilft dem Regenwald zu neuem Leben! Sorgt dafür, dass viele verschiedene Arten zusammen in in Harmonie leben, oder konzentriert euch nur auf bestimmte Arten. Egal, welche Strategie ihr verfolgt: Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

Zusätzlich zum Grundspiel ist auch eine



Autor: Jamie Bloom

Illustration: Sophia Kang

Spielerzahl: 1-4, Spieldauer: 60-150 Minuten

Altersempfehlung: Ab 12, Komplexität: gehobenes Kennerspiel

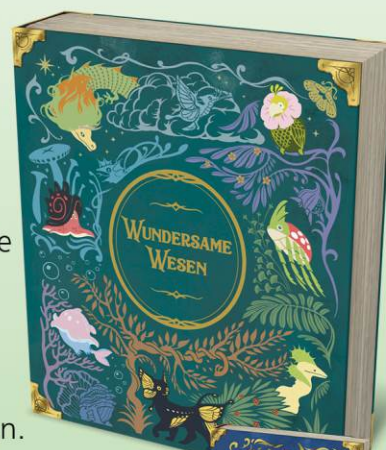


Wundersame Wesen

Verloren im dichten Nebel des Meeres, stieß ein Handelsschiff auf ein seltsames Wesen. Sein Äußeres erinnerte an einen Vogel – einen mit einem leuchtenden Schnabel, der die Dunkelheit mit seinem außergewöhnlichen Schein durchdrang. Fasziniert folgte die Besatzung des Schiffes ihm und entdeckte schon bald eine geheimnisvolle Insel voller fantastischer Lebewesen. Angetrieben von deiner Liebe zu Tieren und dem Nervenkitzel der Erkundung, setzt du die Segel in Richtung dieser rätselhaften Insel, begierig darauf, ihre wundersamen Wesen mit eigenen Augen zu entdecken.

In Wundersame Wesen geht es nicht nur darum, eure Besatzungsmitglieder geschickt zu platzieren, sondern auch darum, die in eurem Reservat gesammelten Wesenskarten effektiv zu nutzen.

Zusätzlich zum Grundspiel sind auch noch 2 kleine Erweiterungen verfügbar, die noch weitere Funktionen ins Spiel integrieren.



Autor: C.W Yeom

Illustration: Sophia Kang

Spielerzahl: 1-4, Spieldauer: 40-90 Minuten

Altersempfehlung: Ab 12, Komplexität: gehobenes Kennerspiel



DAS KRIMIDINNER FÜR ZUHAUSE!



ALL

Inclusive



Erlebt einen besonderen Abend mit Freunden

Lade Freunde zum mörderischen Spielvergnügen nach Hause ein! Jeder Spieler schlüpft in eine ausgefallene Rolle und gehört zu den Hauptverdächtigen in einem Mordfall.

Ihr werdet Hinweise diskutieren, lachen und versuchen dem Täter auf die Schliche zu kommen.

Der All Inclusive-Fall

Willkommen im „Piñata Paradise Resort“. Hier zelebrieren die Gäste Sonne, Sand und Sangria. Doch die Urlaubsstimmung kippt: Ein pingeliger Gast wird ermordet auf dem Minigolfplatz aufgefunden. Könnt ihr gemeinsam den Kriminalfall lösen?

Autorin: Daria Nina
Design: Inka Faust

Spielerzahl: 4 - 6 Spieler
Spieldauer: 2,5 - 4 Std.
Altersempfehlung: 16 - 116



4 260484 033956



KÖNNT IHR DEN KRIMIFALL LÖSEN?



DSCHUNGEL

Stars



Ende November 2024 erhältlich

Der Dschungelstars-Fall

Unbedingt einschalten bei „Dschungelstars“, der heißesten Reality-TV-Show des Jahres! Z-Promis kämpfen im tiefen Regenwald um ein beträchtliches Preisgeld. Sie bewältigen mit- und gegeneinander Aufgaben, die darüber entscheiden, wer im luxuriösen Baumhaus, wer im mückenverseuchten Zeltlager schläft und wer ganz ausscheidet. Intrigen und Allianzen wechseln am laufenden Band, die Quoten explodieren.

Doch dann passiert das Udenkbare: Die Kamerafrau bricht vor den Augen aller tot zusammen, kaltblütig ermordet. Könnt ihr gemeinsam den Kriminalfall lösen?

Autorin: Daria Nina
Design: Inka Faust

Spielerzahl: 4 - 6 Spieler
Spieldauer: 2,5 - 4 Std.
Altersempfehlung: 16 - 116



4 260484 033970



Pax Viking is a strategic, historical game about the lesser known Vikings that traveled eastwards. These adventurers and explorers primarily came from Sweden and were for most parts merchants and skillful opportunists when it came to the use of both shining silver and sharpened steel.

Through your actions, you collect followers to give you power and influence for your final bid: to be the first king of Sweden.



Pax Viking Junior
For the youngest Vikings



Designer: Jon Manker
Artist: Madeleine Fjäll



Other games in the PAX series



Sammu-ramat ruled the Assyrian Empire at a time of political uncertainty. Her reign lasted between 811 BC – 808 BC.

In this collaborative game you, the players, are Sammu-ramat, together with advisors surrounding the royal court and vassal states. You try to keep the Empire strong and protected against internal unrest, external threats, natural disasters and much more. All players win or lose together.



Designers: Besime Uyanik
Robin Spathon Ek
Artist: Madeleine Fjäll



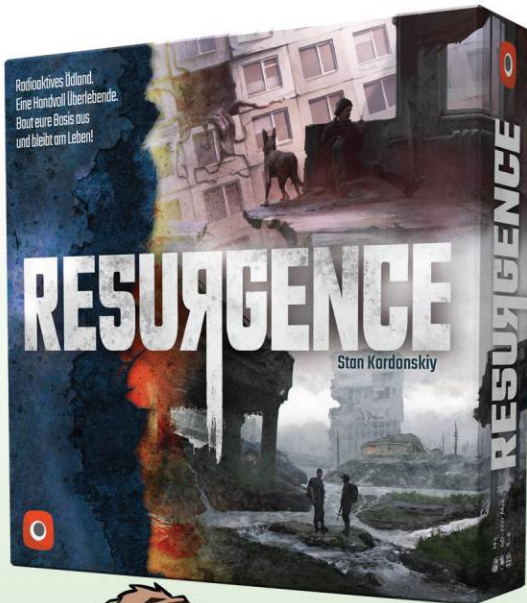
Other historical games



Resurgence



Resurgence spielt in einer alternativen Version des 20. Jahrhunderts. Die schlimmsten Albträume der Menschheit sind wahr geworden und nach einem nuklearen Kräfteressen der Supermächte ist die Zivilisation zusammengebrochen. Nun kauern sich die Überlebenden in den Ruinen der alten Hauptstädte zusammen. Sie versuchen zu überleben, ihre Kräfte zu sammeln und den Wiederaufbau zu beginnen.



Resurgence ist ein kompetitives Eurogame. Wer nach 6 Runden die meisten Siegpunkte (SP) hat, gewinnt. Punkte erhältst du, indem du Missionen innerhalb von Moskau erfüllst, Überlebende rettest und deine Basis ausbaust. Das Wetter ist unerbittlich, Ressourcen sind knapp und Mutanten streifen durch die Ruinen. Du musst deine Aktionen sorgsam durchplanen. Gelingt es dir, die verschiedenen Gruppen von Überlebenden unter deiner Führung zu vereinen?



Autor: Stan Kordonskiy
Illustrator: Oleg Volodin

Spielerzahl: 1-4
Spieldauer: 60-120 Minuten
Altersempfehlung: 14+
Sprache: EN, DE





Robinson Crusoe: Collector's Edition

Ihr seid auf einer einsamen Insel gestrandet und hofft auf Rettung. Doch zunächst müsst ihr euer nacktes Überleben sichern. Findet einen sicheren Platz für euer Lager, sucht Nahrung und baut Waffen, um den Gefahren der Insel zu trotzen. Und seid immer auf alles vorbereitet, denn die Ereignisse werden sich überstürzen...

Die Deluxe Variante enthält eine Einstiegskampagne, besondere Ressourcenmarker und Plastikminiaturen für die 4 Charaktere, Freitag und den Hund.

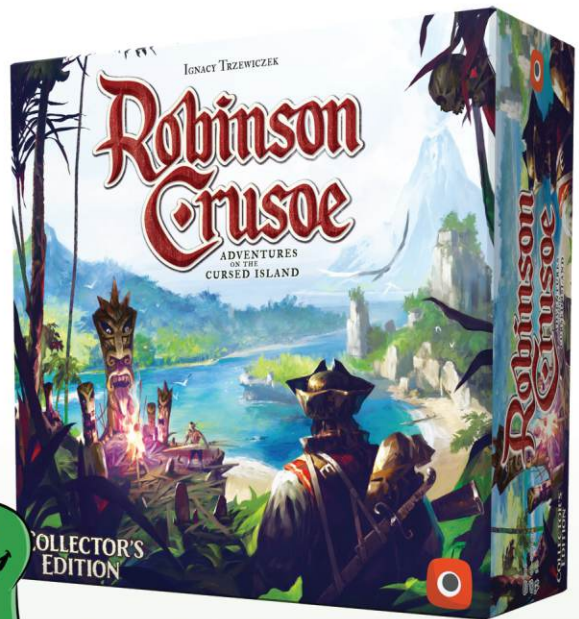
Autor: Ignacy Trzewiczek

Spielerzahl: 1-4

Spieldauer: 60-120 Minuten

Altersempfehlung: 14+

Sprache: EN



Robinson Crusoe: Das Abenteuerbuch

In einer Hütte liegt ein alter Mann unter einer staubigen Decke und blickt auf all die Erinnerungen, die ihn umgeben. Und er weiß: Er ist bereit für ein letztes großes Abenteuer.

Alles, was ihr auf der verfluchten Insel erleben könnt... findet ihr in diesem Buch.

Es enthält alle bisher erschienen Szenarien von Robinson Crusoe, veränderte Szenarien und noch nie veröffentlichte, neue Szenarien.

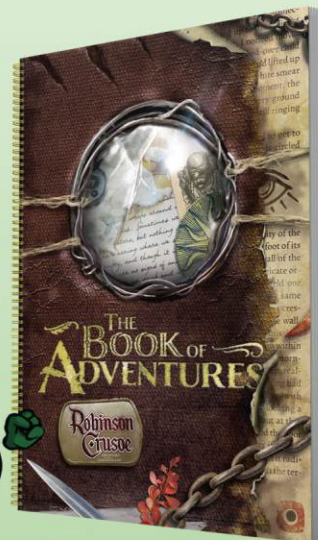
**Autoren: Ignacy Trzewiczek,
Joanna Kijanka und andere**

Spielerzahl: 1-4

Spieldauer: 60-120 Minuten

Altersempfehlung: 14+

Sprache: EN



AI Space Puzzle



Euer Raumschiff ist kurz davor, zu explodieren - und ihr müsst es reparieren!

Eine Person spielt die KI.

Schicke mit deinen Plättchen Nachrichten an die Astronauten, damit sie das Schiff retten können. Jedes Szenario stellt dich vor neue Herausforderungen!

Alle anderen spielen die Astronauten. Entschlüsselt die Nachrichten der KI. Bewegt die richtigen Figuren in die richtigen Räume und achtet darauf, dass sie die richtigen Schlüssel und Würfel dabei haben. Überlegt gut, denn ihr habt nur eine bestimmte Anzahl Runden!

Autoren: Katarzyna Cioch, Sylwia Smolinska, Wojciech Wisniewski, Mateusz Wolski

Illustrator: Tomasz Bolik

Spielerzahl: 2-5

Spieldauer: 20-30 Minuten

Altersempfehlung: 10+

Sprache: EN



Imperial Miners: Azteken und Sonderlinge



Alte Legenden besagen, dass man, wenn man nur tief genug gräbt, irgendwann auf der anderen Seite herauskommt. Das wollten einige Imperien natürlich direkt ausprobieren und haben eifrig mit dem Graben begonnen. Und was haben in großer Tiefe gefunden? Gleich zwei neue Völker: die Azteken, die viel über kommende Geschehnisse zu wissen scheinen, und die Sonderlinge, die einst tief in der Erde Zuflucht suchten und deren Leben sich nach den Phasen des Mondes richtet. Das große Graben kann weitergehen: diesmal mit neuen Freunden auf der Suche nach Imperien im Untergrund!

Autoren: Tim Armstrong, Jan Maurycy

Illustrator: Hanna Kuik

Spielerzahl: 1-5

Spieldauer: 30-60 Minuten

Altersempfehlung: 10+

Sprache: EN



Black Forest



Die Rohstoffräder aus „Die Glasstraße“ sind zurück!

Diesmal werden auf einer Wanderung durch den Schwarzwald verschiedene Handwerker besucht. Sie helfen beim Ausbau des eigenen kleinen Guts indem sie Weiden, Seen oder Äcker anlegen, Tiere beschaffen oder Gebäude bauen. Oder sie helfen bei der Produktion in der Glashütte, was das Gut vergrößert. Gleichzeitig müssen die Rohstoffe und die Produktion von Glas und Proviant geschickt auf den Rohstoffrädern verwaltet werden. Auch eine gute Kombination aus den zahlreichen zur Verfügung stehenden Gebäuden ist für eine erfolgreiche Strategie wichtig.

In gewohnt hochwertiger und reichhaltiger Ausstattung ist Black Forest ein echtes Highlight!



Statt wie in „Die Glasstraße“ Karten zu spielen, wird die eigene Spielfigur durch den Schwarzwald bewegt. Für weitere Wege wird dabei Proviant benötigt. Die beiden benachbarten Handwerker im Zieldorf werden genutzt.



Autoren: Uwe Rosenberg & Tido Lorenz

Illustrator: Lukas Siegmon

1 – 4 Personen, 60 – 120 min, Alter 14+

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



Astrobieenen



Das Spiel aus dem Stonemaier-Verlag Astrobieenen interpretiert den beliebten Worker-Placement-Mechanismus auf eine neue und spannende Weise. Die Arbeiterbienen werden nach jeder Aktion stärker und älter – doch in einem gewissen Alter fällt die Biene in den Tiefschlaf...

Die Bienen müssen geschickt eingesetzt werden, um den eigenen Bienenstock mit neuen Waben auszubauen. Dabei ist eine clevere Kombination aus Waben für Einkommen, Verstärkungen, Einmal-Effekte und besondere Wertungen gefragt.

5 verschiedene Bienenstöcke, 20 einzigartige Fraktionen, weit über 100 Waben, jede mit besonderen Möglichkeiten, wechselnde Tauschmöglichkeiten: Astrobieenen bietet riesige Variabilität, jedes Spiel verläuft anders.



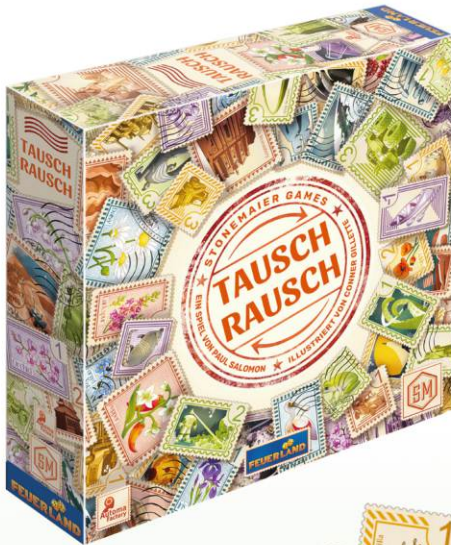
Liegt auf einem Aktionsfeld schon eine Arbeiterin, wird sie auf die eigene Andockstation geschubst, wo sie altert und damit stärker wird.



Autorin: Connie Vogelmann
Illustrator: Kwanchai Moriya

1 – 5 Personen, 60 – 90 min, Alter 14+

Tauschrausch



Stonemaier Games führt uns in diesem interaktiven Familienspiel auf eine Briefmarkenbörse. Briefmarken werden gesammelt und getauscht, um sie schließlich möglichst schön in das eigene Album einzusortieren und punkteträchtig zu präsentieren.

Der besondere Clou sind die Tausch- und die Wertungsphase. In der Tauschphase müssen die in der Sammelphase gesammelten Marken in zwei Angebote geteilt werden. Dabei sollten sie möglichst geschickt gestaltet werden, sodass das eine Angebot besonders für die anderen und das andere besonders für das eigene Album attraktiv ist.

In der Wertungsphase muss entschieden werden, welche Wertung man in dieser Runde nutzt und welche erst später, um dafür noch mehr Punkte zu erhalten. Und welche Wertung lässt man ganz aus?

Das klingt vermeintlich einfach, aber es sind doch immer wieder spannende Entscheidungen zu treffen.



Autor: Paul Salomon
Illustrator: Conner Gillette

1 – 5 Personen, 20 – 60 min, Alter 10+



Gaia Project – Die verlorene Flotte



Gaia Project in einer neuen Dimension!

Die lang ersehnte Erweiterung enthält neben neuen Völkern, neuen Planeten und neuen Spielfeldteilen, die besonderen Schiffe der verlorenen Flotte. Sie sorgen für ein verändertes Spielgefühl. Die Schiffe tauchen inmitten des Spielfeldes auf und bieten nach dem Erforschen der verlassenen Schiffe neue Aktionsmöglichkeiten, neue Technologien und weitere spannende Vorteile!

Nur mit Gaia Project spielbar!



Autoren: Helge Ostertag & Jens Drögemüller

Illustrator: Dennis Lohausen

1 – 4 Personen, 60 – 150 min, Alter 14+

Gloomhaven – Knöpfe und Krabber



In diesem Mini-Gloomhaven taucht eine Person in einer unabhängigen Kampagne in die Welt von Gloomhaven ein. Die unterschiedlichen Szenarien werden auf einzelnen Karten gespielt. Einer von verschiedenen Söldnern tritt darin gegen eine Handvoll Feinde an. Dabei helfen die zugehörigen 4 doppelseitigen Fähigkeitskarten.

Angriffe werden mit einem Würfel in Verbindung mit einer Modifikatorentabelle entschieden.

Sowohl die Tabelle als auch die Fähigkeitskarten der Söldner können im Laufe der Kampagne verbessert werden.

Wem Gloomhaven zu groß war, aber das Spielprinzip gefallen hat, wird hier fündig!



Autoren: Joe Klipfel, Nikki Valens

Illustrator: Mofei Wang, Yanis Cardin

1 Person, 20 min, Alter 14+





Flügelschlag – Fan Art Pack

Über 300 Flügelschlag-Fans sind dem Aufruf von Stonemaier Games gefolgt und Darstellungen ihrer Lieblingsvögel aus dem Spiel eingereicht. Stonemaier Games hat 255 Illustrationen davon in einer Vielzahl von unterschiedlichen Stilen ausgewählt (alle von unterschiedlichen Künstler*innen). Das Endergebnis ist ein großer Stapel Vogelkarten, die zwar mit ihren Gegenständen in Flügelschlag sowie den Erweiterungen Europa, Ozeanien und Asien bis auf die Illustration identisch sind, aber dem Spiel ein ganz besonderes Flair verleihen.

Nur mit Flügelschlag spielbar!



Autorin: Elizabeth Hargrave
Illustrator*innen: Fans aus aller Welt
1 – 5 Personen, 40 – 70 min, Alter 10+



Expeditions – Der Gesandte der Verderbnis

Die Erweiterung beschleunigt durch Startressourcen und einen Joker-Arbeiter zu Beginn das Spiel.

Sie enthält zwei neue Mechs sowie doppelte Mechtabelleaus für alle Mechs, inklusive der Mechs aus dem Basisspiel. Außerdem beinhaltet sie weitere Paare Charakter/Begleiter und Material für eine 6. Person.

Neue Landkartenmarker mit geheimen Boni machen das Entdecken der Landschaften noch attraktiver.

Neu ist auch das Modul „Infizierter Mech“:

Ein verdorbener Mech durchstreift das Land. Wehe dem Mech, auf den er trifft. Werden sich alle zusammentun, um ihn zu besiegen?

Nur mit Expeditions spielbar!



Autor: Jamey Stegmaier
Illustrator: Jakub Rozalski
1 – 6 Personen, 60 – 90 min, Alter 14+

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

CRIME SCENE WIEN 1824



9 001890 671562
piatnik.com



**NUR FÜR
ERWACHSENE!**



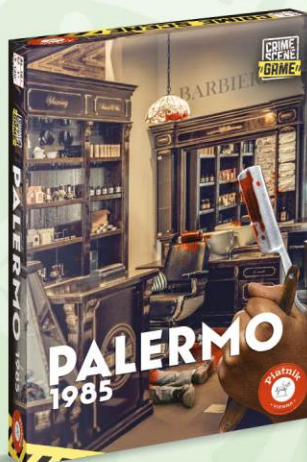
Ein Mord im Wiener Kärntnertortheater sorgt für Aufregung. Wie hat sich das Verbrechen tatsächlich zugetragen, und noch viel wichtiger: Wer war der Täter?



Autoren: Richard Heayes,
Makku Heljakka
& Peter Ilander
Illustration: Ville Koivula

18+ **1+** **120'**

CRIME SCENE PALERMO 1985



9 001890 671661
piatnik.com



Einschusslöcher in den Wänden erzählen eine Geschichte von unglaublicher Gewalt und Rache. Wer ist für dieses Verbrechen verantwortlich? Die Cosa Nostra? Was genau ist geschehen?



CRIME SCENE

Autoren: Richard Heayes,
Makku Heljakka
& Peter Ilander
Illustration: Ville Koivula

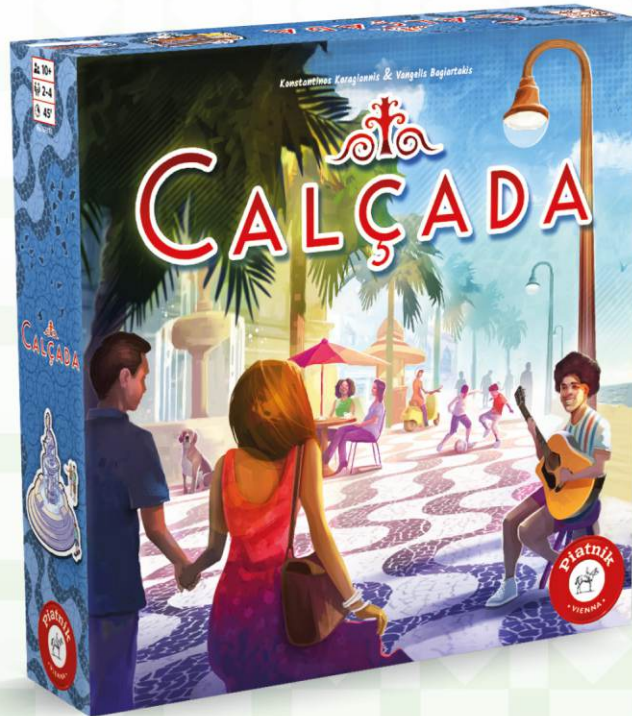
18+ **1+** **120'**

**LET'S PLAY
PIATNIK!**



CALÇADA

Gestaltet eure traditionell portugiesischen
Straßenpflaster!



Auf den portugiesischen Gehwegen herrscht buntes Treiben. Bars und Kioske locken zahlreiche Menschen an, Kinder laufen durch die Gassen, verliebte Pärchen schlendern entlang der Promenade, während ältere Passanten auf schattigen Parkbänken entspannen. In Calçada wählt ihr abwechselnd Plättchen aus der allgemeinen Auslage und versucht stimmige Straßenpflaster zu gestalten. Am Ende erhaltet ihr Extra-punkte für verbundene Objekte gleicher Art.



Autoren: Konstantinos Karagiannis
& Vangelis Bagiartakis

Illustration: Felix Wermke

10+ **2-4** **45'**

**LET'S PLAY
PIATNIK!**



piatnik.com

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

HIDDEN STONES

Kein Stein bleibt neben dem anderen!



Neun farbige Steinplättchen liegen auf dem Tisch. Sie müssen so angeordnet werden, dass sie zu den Vorgaben auf den eigenen Handkarten passen. Aber Vorsicht: Für jeden Stein, den man umdrehen oder versetzen will, muss eine Handkarte geopfert werden! Wer hier den Überblick behält, ist klar im Vorteil.

Auch im Solo-Modus spielbar!



Autor: J. Evan Raitt
Illustration: Kwanchai Moriya

8+ 1-5 20'



2GETHER

Eine kooperative Beutejagd



Haufenweise Zaster soll es in dem mächtigen Herrenhaus zu holen geben, der nur zu gern erbeutet werden will. Ausgestattet mit je einer Spezialbrille, die jeden der beiden Diebe aber nur einen Teil der gefährlichen Laser-Sensoren erkennen lässt, muss jetzt der Raubzug clever geplant werden: Einsteigen durch das Fenster, vorbei an der großen Pflanze, hinüber zum opulenten Sofa, hin zum großen Tresor.

LET'S PLAY PIATNIK!

Autoren: Jules Messaud, Antonin Boccara & Arthur Anguilla

Illustration: Pauline Berdal

8+ 2 20'





CHOCOLATES

Eine bittersüße Zockerei!

Eine Schachtel voller Pralinen will Stück für Stück erkundet werden. Dabei ist behutsam vorzugehen, denn das richtige Timing und eine Prise Taktik sind ausschlaggebend, um die richtigen Tipps abzugeben. Wie viele weiße Pralinen gibt es wohl? Gibt es mehr dreieckige Pralinen als runde? Diese und viele andere Fragen sind möglichst zielsicher einzuschätzen, um schließlich die meisten Punkte zu ergattern.



Autoren: Ségolène & Jean-Paul Monnet
Illustration: Lars Besten

10+ **2-4** **15'**



LET'S PLAY PIATNIK!

9 001890 671890
piatnik.com



MOVING DAY

Zeit für den Umzug!

Jedes Jahr am 1. Juli ist „Umzugstag“ in Quebec, Kanada. Warum? Früher liefen an diesem Stichtag alle Mietverträge aus und konnten per Gesetz nur dann verlängert werden. Obwohl sich das Gesetz mittlerweile geändert hat, pflegen in Quebec immer noch viele Leute die Tradition des „Umzugstages“. Holt Freunde und Bekannte herbei, die euch beim Umzug helfen. Manche von ihnen sind vielleicht tollpatschig, andere nicht stark genug - aber mit vereinten Kräften werdet ihr das bestimmt schaffen!



Autor: Mads Fløe
Illustration: Natalia Kordowska

10+ **2-4** **30'**



LET'S PLAY PIATNIK!

9 001890 672491
piatnik.com

EASY CHEESY

Alles Käse!



Cheesy liebt Käse, wie wohl jede Maus. Je reifer der Käse ist, desto lieber ist es ihm, deshalb ist er schon ganz gelb vor Genuss geworden! Mit Vorliebe sitzt er in einem Käselaib und schlägt sich den Bauch voll. Lästig für ihn nur, dass sich auch andere ihren Anteil am Käse sichern wollen. Da kann es schon mal passieren, dass er jemanden in den Finger beißt!

Mit drehbarem Käselaib!

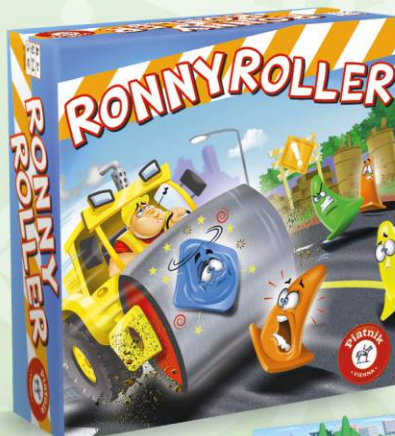


piatnik.com

4+ 2-4 10'

RONNY ROLLER

Verkehrshütchen in Gefahr!



Ronny nimmt es mit seiner Arbeit nicht so genau. Verträumt sitzt er in seiner Straßenwalze und pfeift ein Liedchen vor sich hin, statt sich auf die Straße zu konzentrieren. Verhängnisvoll für die Verkehrshütchen, die verzweifelt versuchen, die vier Fahrbahnstreifen unbeschadet zu überqueren. Wem wird es wohl zuerst gelingen, alle seine Hütchen sicher ins Ziel zu bringen?



LET'S PLAY PIATNIK!



piatnik.com



5+ 2-4 10'



FEDERFLINK

(Zu) viele Vögel auf dem Drahtseil!

Selfies sind beliebt, auch bei den Vogel-familien! Aufgeregt flattern sie von einem Drahtseil zum anderen, bevor sie sich entweder zu einer kleinen Gruppe zusammentun oder lieber abseits der anderen ein Plätzchen für sich suchen. Dann heißt es, sich in Pose zu werfen und schnell den Auslöser des Smartphones zu drücken. Wem gelingt es am besten, die Vögel so auf den Drahtseilen anzuordnen, wie sie auf den Selfie-Karten abgebildet sind?

2 Spielvarianten:
kooperativ &
kompetitiv



Autor: Juan Rodriguez &
Julien Prothière
Illustration: Jonathan Aucomte

7+ 2-4 20'

LET'S PLAY
PIATNIK!



piatnik.com



PAPAYA BOATS

Bluffspaß für clevere Papayasammler

Nichts ist schöner, als über die Flüsse Costa Ricas zu paddeln und dabei leckere Papayas einzusammeln. Wäre da nicht die Konkurrenz mit ihren Booten, die dasselbe Ziel verfolgt. Da ist es wohl am besten, sich möglichst unauffällig zu verhalten und so zu versuchen, die meisten Papayas zu ergattern. Erst am Ende wird sich herausstellen, wer welches Boot fährt und wer die meisten Früchte nach Hause bringen wird.



Autoren: Tanja Malinowski &
Marcus Meigel
Illustration: Valentina Pelizzari

6+ 2-5 20'



LET'S PLAY
PIATNIK!



piatnik.com



Max der Kater kooperatives Strategiespiel



Vogel, Maus und Eichhörnchen sind auf dem Weg zu ihren Nestern im Baum. Max der Kater ist hungrig und jagt ihnen hinterher. Zusammen passen die Spieler auf, dass Max die kleinen Tiere nicht zu fassen bekommt.



Max der Kater ist ein spannendes Strategiespiel für verschiedene Altersgruppen. Die Spieler reden miteinander: Welches Tier soll zuerst nach Hause gebracht werden? Wann soll Max eine Leckerei bekommen? Wie fühlt es sich an, wenn Max ein Tier fängt?

Jedes Tier kennt einen Schleichweg

Hier sind die Tiere sicher

Grüne Punkte bewegen die kleinen Tiere, schwarze Punkte bewegen Max

Max läuft zu seinem Körbchen zurück, wenn Du ihn mit einer Leckerei lockst



“Die Kinder lieben die drei kleinen Tiere und manche wollen eines davon besonders gerne retten. Hoffentlich schaffen es auch die anderen beiden!” – Jasmijn Zijlstra

“Durch die Leckereien, Schleichwege und Zugreihenfolge können einige sehr interessante Taktiken überlegt und probiert werden. Es ist somit weit mehr als ein simpler Würfelwettlauf und auch das Thema Jagd- und Beutetiere kann hier angesprochen werden.”

– Peter Taschner, Spieletest.at



ISBN 978-90-79629-18-3



9 789079 629183



Autor: Jim Deacove
Illustrator: Zofia Burkowska
Spielerzahl: 1-8
Spieldauer: 10 Minuten
Altersempfehlung: 4+



Der Geheimgang

kooperatives Memory-Spiel

Letzte Nacht haben Diebe drei wertvolle Gegenstände in einem Geheimgang versteckt. Heute nach Mitternacht werden sie diese holen. Wir sind Detektive und wollen gemeinsam herausfinden welche Gegenstände sich hinter der geheimen Tür verbergen. Wenn wir es schaffen, bevor die Uhr Mitternacht schlägt, haben wir die Diebe überlistet.

Der Geheimgang ist ein spannendes Gedächtnisspiel für verschiedene Altersgruppen. Die Kinder helfen einander: Wo haben wir das zweite Gemälde schon gesehen? Welche Gegenstände sind im geheimen Gang versteckt?

Autor: Jim Deacove
Illustrator: Asia Jackowska
Spielerzahl: 1-8
Spieldauer: 15 Minuten
Altersempfehlung: 5+



spiel gut®
vom arbeitsausschuss
kinderspiel + spielzeug
ausgezeichnet
recommended



ISBN 978-90-79629-21-3



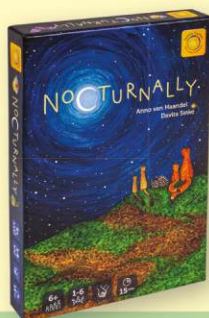
Nocturnally

kooperatives Nachtspiel

Es ist Nacht im Wald. Die jungen nachtaktiven Tiere wollen unbedingt gemeinsam spielen, also haben sie sich heimlich aus dem Staub gemacht. Die Eltern begeben sich auf die Suche, jedoch ist es sehr dunkel. Zum Glück helfen ihnen der Leuchtkäfer und das Glühwürmchen. Schafft ihr es die Eltern und Kinder wieder zusammen zu bringen, bevor die Sonne aufgeht?

Nocturnally ist eine aufregende und herausfordernde neue Memory-Variante. Die Spielenden spielen gemeinsam und versuchen durch cleveres Tauschen Paare zu bilden. Für noch mehr Spaß sorgen die verschiedenen Herausforderungen und Schwierigkeitsgrade.

Autoren: Anno van Haandel
 & Davita Sinke
Illustrator: Davita Sinke
Spielerzahl: 1-6
Spieldauer: 15 Minuten
Altersempfehlung: 6+



spiel gut®
vom arbeitsausschuss
kinderspiel + spielzeug
ausgezeichnet
recommended



ISBN 978-90-79629-33-6



Tiefseeabenteuer



JUN SASAKI & GORO SASAKI

Tiefseeabenteuer

Am Meeresgrund warten Schätze darauf, von gierigen Abenteurern wie euch geborgen zu werden. Legt die Tauchanzüge an und geht auf Schatzsuche. Allerdings hat euer heruntergekommenes U-Boot nur einen einzigen Sauerstofftank, den ihr euch alle teilen müsst. Wird also nur einer von euch zu leichtsinnig, geraten auch alle anderen in Lebensgefahr. Ob ihr es wohl schafft, alle wohlbehalten mit euren Schätzen zurückzukehren?



Autoren: Jun Sasaki, Goro Sasaki
Grafik: Jun Sasaki



SOUVENIRS AUS
VENEDIG



JUN SASAKI & GORO SASAKI

SOUVENIRS AUS VENEDIG

Ihr seid auf Souvenir-Suche, aber euer Urlaub neigt sich bereits dem Ende zu. Sucht ihr nach den besten, seltensten Mitbringseln, oder gebt ihr euch mit gewöhnlichen zufrieden? Noch habt ihr Zeit, aber grübelt nicht zu lange! Denn wer weiß, wann der Taubenfutterverkäufer auftaucht und eure Pläne durcheinander bringt... Begebt euch in diesem kurzen, kopfzerbrechenden Spiel auf eine Fahrt durch die Kanäle Venedigs!



Autoren: Jun Sasaki, Goro Sasaki
Grafik: Jun Sasaki





Qink Games



MOVING WILD

Flusspferde, Elefanten, Bären ... allerlei Tiere streifen umher, und es ist eure Aufgabe, ihnen ein Zuhause in eurem Nationalpark zu schaffen! Doch Achtung, je nach Tier sind andere Lebensräume nötig, und bissige Tiere wie Löwen können nicht in Harmonie mit anderen Tierarten im selben Gebiet leben! Kombiniert in diesem Karten-Drafting-Spiel die richtigen Gebiete und Tiere, um euren Nationalpark zum harmonischsten Park zu machen!

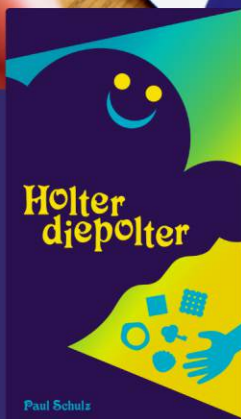


Autor: Chris Priscott

Grafik: Rie Takahashi, Rie Komatsuzaki



Qink Games



Holterdiepolter

Buuuh, polter, polter... Unheimliche Geräusche wecken euch mitten in der Nacht auf - und plötzlich erscheinen geisterhafte Gestalten unter eurem Bett! Sofort schnappt ihr euch alle Talismane, die ihr für einen solchen Fall gesammelt habt. Aber werdet ihr es schaffen, mit bloß einer Hand genau die richtigen fallen zu lassen? Es wird Zeit, euer Fingerspitzengefühl auf die Probe zu stellen!



Autor: Paul Schulz

Grafik: Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki



wonderbow



HAI VS. OKTOPUS

KELP

Kelp – Hai vs. Oktopus bietet ein zutiefst asymmetrisches Spielerlebnis für 2 Personen. Schlüpfe in die Rolle des Oktopus, bewege dich auf dem Spielplan geschickt mit deinen Karten von Versteck zu Versteck, stelle Fallen und versuche, bis zum Ende des Spiels zu überleben. Oder werde zum Hai, patrouilliere in deinem Revier, würfle und setze einzigartige Fähigkeiten ein, um den scheuen Oktopus aufzuspüren. Tauche ein in ein aufregendes und erfrischendes Spielabenteuer, wie du es noch nie zuvor erlebt hast.



2 PERSONEN
ASYMMETRISCH



10+



40-60



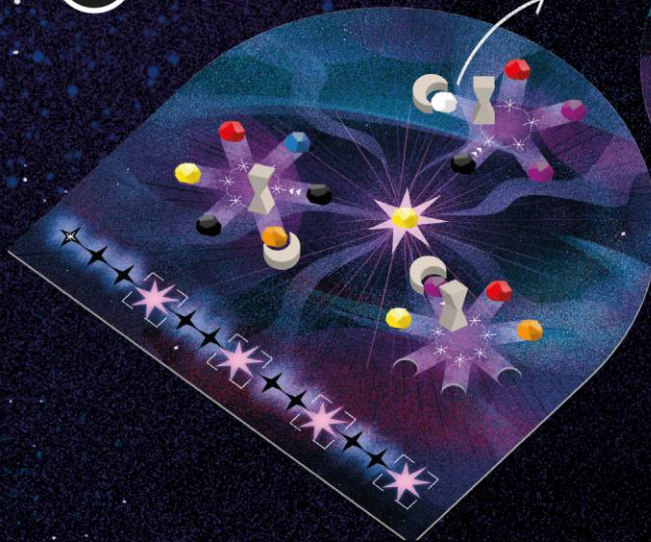
CARL ROBINSON



WEBERSON SANTIAGO



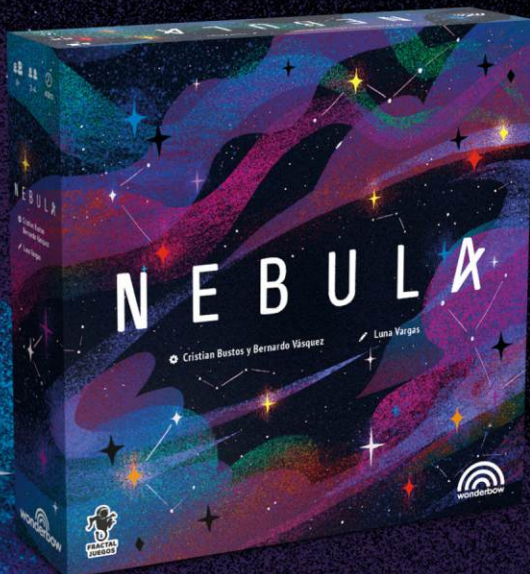
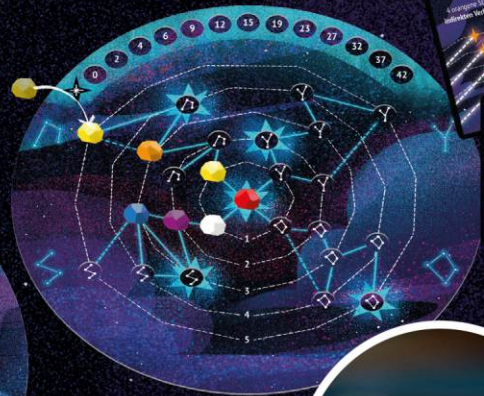
1 Sammle Sterne



2 Verteile sie in deiner Galaxie



3 Erfülle Ziele



NEBULA

Erschaffe deine eigene Galaxie und lass deine Sterne am hellsten leuchten. Ein galaktischer Größelspaß. In **Nebula** sammelst du Sterne, indem du geschickt die Zeit manipulierst. Platziere sie strategisch in Umlaufbahnen und Konstellationen, um persönliche und gemeinsame Ziele zu erreichen. Dabei triffst du auch auf Schwarze Löcher, die eine einzigartige Rolle spielen. Mit einem Basis- und einem Fortgeschrittenen-Modus bietet Nebula Einsteigern als auch Vielspielenden ein kosmisches Abenteuer.

 Cristian Bustos
Bernardo Vázquez
 Luna Vargas



Und pssst ... Nebula leuchtet im Dunkeln.





12 CHIP TRICK

12 Chip Trick ist ein Stichspiel – aber mit Pokerchips.
Ein einzigartiges Stichspiel, bei dem du deine 4 Chips clever einsetzen musst. Wer die Chips mit dem höchsten Gesamtwert hat, gewinnt die Runde. Aber Vorsicht: Du darfst nicht über 21 kommen! Außer alle kommen drüber. Dann lieber besonders weit.

⚙️ Root ✍️ Chong

2-4 8+ 20



SEEDRACHEN

Beschütze die Meere vor gierigen Piraten und baue den mächtigsten Drachenclan auf. Ein Drachen-Legespiel.
In **Seedrachen** bringst du deinen Drachenclan in Position, um Schätze zu sammeln, Piratenschiffe zu versenken und die Seereiche zu schützen.

⚙️ Yaniv Kahana
Pini Shekhter
Simone Luciani ✍️ Weberson Santiago

2-5 8+ 40





Rebel PRINCESS

Schlüpfe in die Rolle einer Märchenprinzessin, die keinen schleimigen Prinzen heiraten will. Vermeide Heiratsanträge, um zu gewinnen. Ein fesselndes Stichspiel, das in jeder Runde mit einer neuen Regel überrascht. Spiele als die kleine Meerjungfrau, Mulan, Aschenputtel oder eine andere beliebte Prinzessin.

⚙️ Daniel Byrne, Gerardo Guerrero
Kevin Peláez, Tirso Virgós

✂️ Alfredo Cáceres



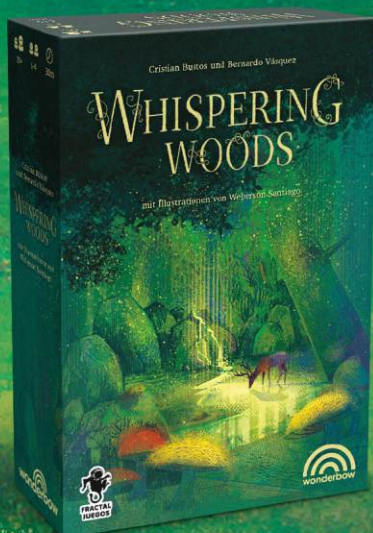
3-6



8+



40



WHISPERING WOODS

Die **Whispering Woods** sind ein magischer Ort voller Geheimnisse, den es zu bewahren gilt. Ihr seid Beschützer des Waldes – die Tiere. Sammelt auf euren Pfaden Elemente und erfüllt Aufgaben, um den Wald zu schützen. Erkundet euren Waldabschnitt, plant eure Pfade sorgfältig und vorausschauend, um den Weg zum Sieg zu finden.

⚙️ Cristian Bustos
Bernardo Vásquez

✂️ Weberson Santiago



1-4



10+

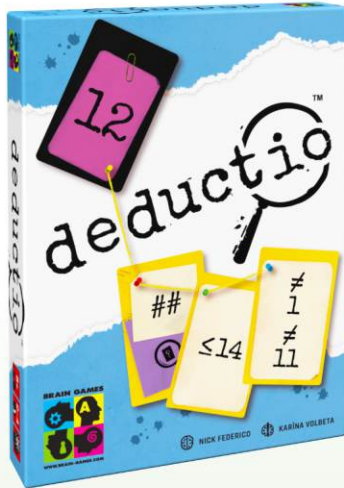
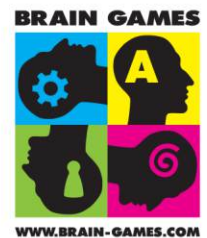


40



Deductio

Ein schnelles und spannendes Deduktionsspiel für 2 bis 4 Spieler.



Dein Ziel ist es, die Geheimzahlen deiner Mitspieler herauszufinden, bevor sie deine erraten. Pass auf, welche Hinweise du ihnen gibst und sammle alle Informationen, die du kriegen kannst.



Autor: Nick Federico
Illustratorin: Karina Volbeta

Spielerzahl: 2-4
Spieldauer: 20 minutes
Altersempfehlung: 8+



ICECOOL Wizards

Wir stellen vor: ICECOOL Wizards! Es kommt vom selben Verlag, der auch das preisgekrönte Spiel ICECOOL entwickelt hat.



Willkommen in der bezaubernden Welt der Pinguinmagie!
 Erkunde ihre Zauberschule und nimm an Zauberstunden teil!
 Nutze Karten als Zaubersprüche, um dir Vorteile zu verschaffen!
 Der einzigartige Spielplan ist blitzschnell aufgebaut und ihr seid
 sofort mitten in den Prüfungen, die euch zu mächtigen
 Zauberpinguinen machen.



Autor: Brian Gomez
Illustrator: Reinis Petersons

Spielerzahl: 2-4
Spieldauer: 30 minutes
Altersempfehlung: 6+



SauSchlau



SauSchlau ist ein neuartiges und saulustiges Kartenspiel.

Es besteht aus 114 Karten: 110 Schweinekarten und 4 Karten mit der Spielanleitung drauf.



So weit, so ordentlich. Doch was ist DAS? Die Spielkarten sind vorne UND hinten bedruckt. Da kann ja jeder sehen, was ich in der Hand habe!?

Der SauSchlau-Klau beginnt... Welches Schwein gehört in meinen Stall? Und wo steckt meine Sau?

Wer den Überblick behält, geschickt stibitzt und ausmistet, gewinnt das Spiel...

Die Schweine für unsere Karten stammen aus der Zeichenfeder von Erhard Dietl, dem Erfinder der Olchis®.



Autor: Gerd Reger

Illustrator: Erhard Dietl

Gestaltung: Kreativbunker

Spielerzahl: 2-6 Spieler

Spieldauer: 10-30 Minuten

Altersempfehlung: 6-100 Jahre



Pizza Pazza



Das ofenheiße Kartenspiel für 2-6 Schnellseher ab 4 Jahren.

Welche Pizza in Deiner Hand passt auf den Karten-Stapel?

Schnell gleiche Bilder finden - das ist das Ziel. Und wer zuerst alle seine Pizza-Karten ablegen kann, gewinnt. PIZZA-PAZZA besteht aus 72 Spielkarten und 5 Karten mit den Regeln drauf - für die turbulente Variante „Pizza Pazza“ und das ruhigere „Pizza-Domino“.

PIZZA-PAZZA - Ganz neu, ganz heiß und gaaanz lang lustig!!!



Autor: Gerd Reger

Grafik: herlet.de

Spielerzahl: 2-6 Spieler

Spieldauer: 2-10 Minuten

Altersempfehlung: ab 4 Jahren



Pluzzle



Puzzles puzzlen - das kennt jeder. Aber ein Puzzle zum Ausrechnen? Das ist NEU!

Hier kommt PLUZZLE®, das erste Mathe-Puzzle.
Für kühle Kopfrechner ab 8 Jahren.

PLUZZLE® besteht aus 300 Teilen (in 15 Zeilen und 20 Spalten). Auf die einzelnen Teile hat eine Schlaumeierin jeweils eine Rechenaufgabe geschrieben. Die Lösung der Aufgabe verrät den richtigen Platz des Teils im Puzzle: Links oben muss die Lösung 1 heißen, rechts unten 300.

Nun weg mit dem verräterischen Kartondeckel – und los geht's. Fröhliches Kopfzerbrech(n)en!

Autor: Gerd Reger
Grafik: herlet.de
Altersempfehlung:
ab 8 Jahren



Pluzzle XL

Ein Puzzle zum Ausrechnen? Das ist NEU - und verdammt schwer!
Denn diese 500 Rechnungen haben es in sich.

PLUZZLE® XL besteht aus 500 Teilen. Für die einzelnen Teile hat ein Schlaumeier jeweils eine Rechenaufgabe an die Tafel geschrieben. Die Lösung der Aufgabe verrät den richtigen Platz des Teils im Puzzle: Links oben muss die Lösung 1 heißen, rechts unten 500.

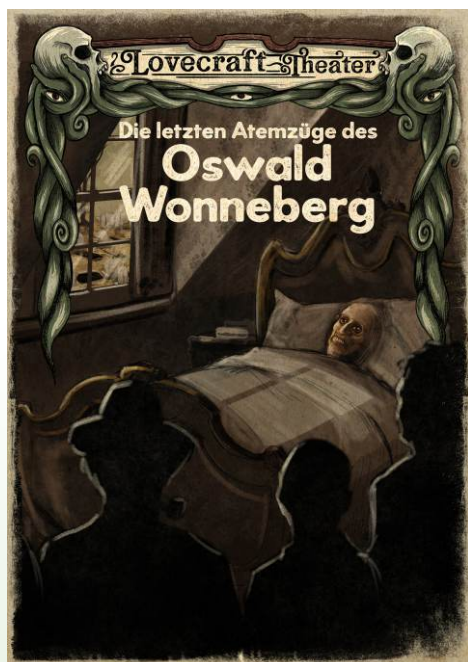
Fröhliches Kopfzerbrech(n)en! Für kühle Köpfe ab 12 Jahren.



Autor: Gerd Reger
Grafik: herlet.de
Altersempfehlung:
ab 12 Jahren



Lovecraft Theatre: Die letzten Atemzüge des Oswald Wonneberg



Was ist Lovecraft-Theatre?

In der Reihe Lovecraft-Theatre werden Freeform-Rollenspiel-szenarien in der Welt von H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos veröffentlicht, die von Henning Poehl verfasst und entwickelt wurden.

Die Szenarien setzen ein intensives Charakterspiel voraus und leben durch eine hohe Interaktion der Charaktere untereinander.

Dies wird den mitspielenden Personen durch umfassende Charakterhintergründe ermöglicht, die mehrere DIN A4 Seiten umfassen.

Das Lovecraft-Theatre richtet sich an Personen, die im Rollenspiel erfahren sind und ein möglichst immersives Spielerlebnis wünschen.

Aufgrund der hohen Intensität des Spiels dauern die Szenarien in der Regel zwei bis drei Stunden.

Für das Spiel von Szenarien aus der Reihe von Lovecraft-Theater werden keine Spielregeln und kein gesondertes Regelwerk benötigt.

Das Szenario von „Die letzten Atemzüge des Oswald Wonneberg“:

Oswald Wonneberg liegt im Sterben. Die Familie versammelt sich am Bett des Sterbenden.

Während der (Schwieger-)Vater/Opa seine letzten Atemzüge tut, offenbaren sich Dinge, welche die Familienmitglieder zutiefst schockieren.

Das Szenario spielt in den 1920er Jahren und umfasst drei Akte. Der zweite und von der Spielzeit längste Akt wird von der Spielleitung im Bett gespielt, da sie die Rolle des sterbenden Oswald Wonnebergs einnimmt.



Neben der ausführlichen Geschichte Oswalds für die Spielleitung gibt es für die Mitspielenden sechs vorgefertigte Charaktere: zwei Frauen, drei Männer und ein Kind*!

*Das Kind sollte nicht von einem Kind, sondern einer erwachsenen Person gespielt werden.

Die Länge der Charakterbeschreibung beträgt 5 DIN A4-Seiten pro Person.

Das Szenario kann nur mit vollständiger Besetzung gespielt werden.

Anspruch an die Spielleitung: hoch
(eine intensive Vorbereitung ist Voraussetzung)

Anspruch an die mitspielenden Personen: hoch
(es wird von den Mitspielenden erwartet, dass sie sich vorab auf das Charakterspiel vorbereiten)

Rollenspielszenario

- Softcover
- 76 Seiten
- ISBN: 978-3-9819016-1-0

Die letzten Atemzüge
des Oswald Wonneberg

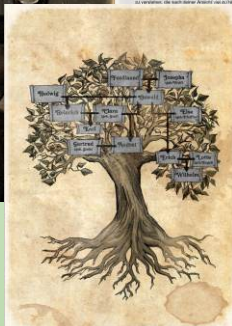


9 783981 901610

Die Spieler Charaktere

Benutzungen in der Spielung (Charaktere)

Das Szenario enthält sechs vorgefertigte Charaktere, die als Spielfiguren verwendet werden können. Die Charaktere sind in der Spielung als Figuren zu verwenden, die die Spielerrollen der Mitspielenden übernehmen. Die Charaktere sind in der Spielung als Figuren zu verwenden, die die Spielerrollen der Mitspielenden übernehmen. Die Charaktere sind in der Spielung als Figuren zu verwenden, die die Spielerrollen der Mitspielenden übernehmen.



Autor: Henning Poehl
Illustrator: Stephan Baumgarten

Personen: 6
Spieldauer: 150 Minuten
Altersempfehlung: 14+



Weitere Verlage der Spiel direkt eG

Neben den Verlagen & Marken, 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:

10 Traders
 Baccum
 BeWitched Spiele
 Biwo Spiele
 Board Game Circus
 BomBasta Spiele
 Cards to Hearts
 Clicker Spiele
 Crimson Company
 Cwali
 DeKroKo
 Dionysos Games
 Doppeldenkspiele
 Elemonsters
 Fantasmagoria
 Flying Carpet Games
 Fun Supply
 Funforge
 Gaiagames
 Gamelab
 Haas Games
 heptagon Verlag
 Holstein-Spiele
 Igel Spiele
 Irongames
 Kilt and Strong
 Korea Boardgames
 Léman Publishing
 LernMedio Krüger
 Ludit
 Nice Game Publishing
 nikamundus
 Nuovis Spiele
 Paco Sako
 Patentgrau
 Public Tools
 QANGO Spieleverlag
 Quadratspiele-Caupo
 R&R Games
 Seajay Games
 Shrimp Verlag
 Skellig Games
 Spiel das! - Karten- und Brettspielverlag
 Starnberger Spiele
 Tactic Games
 Taleswapper Publishing
 Tetrahedron Games
 That's me
 Wine-Time
 WiWa Spiele
 Zeitgeist Gedankenspiele





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:

2 Tomatoes Games
2F-Spiele
Bärsärk Entertainment
Boardgame Atelier
Brain Games
Dragon Dawn Productions
Feuerland Spiele
franjos
GaiaGames
Heldbergs
Honest Quarks
Ion Game Design
Loosey Goosey Games
Mandino
Oink Games
Ornament Games
OSTIA Spiele
Perdix
Piatnik
Portal Games
puls entertainment
Sphinx Spiele
SpieleFaible
Spielköpfe
Steffen-Spiele
Strohmann Games
Suncoregames
Sunny Games
Verlag Zwei Grad
Wonderbow
XOLLOX Games



543-1900

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)