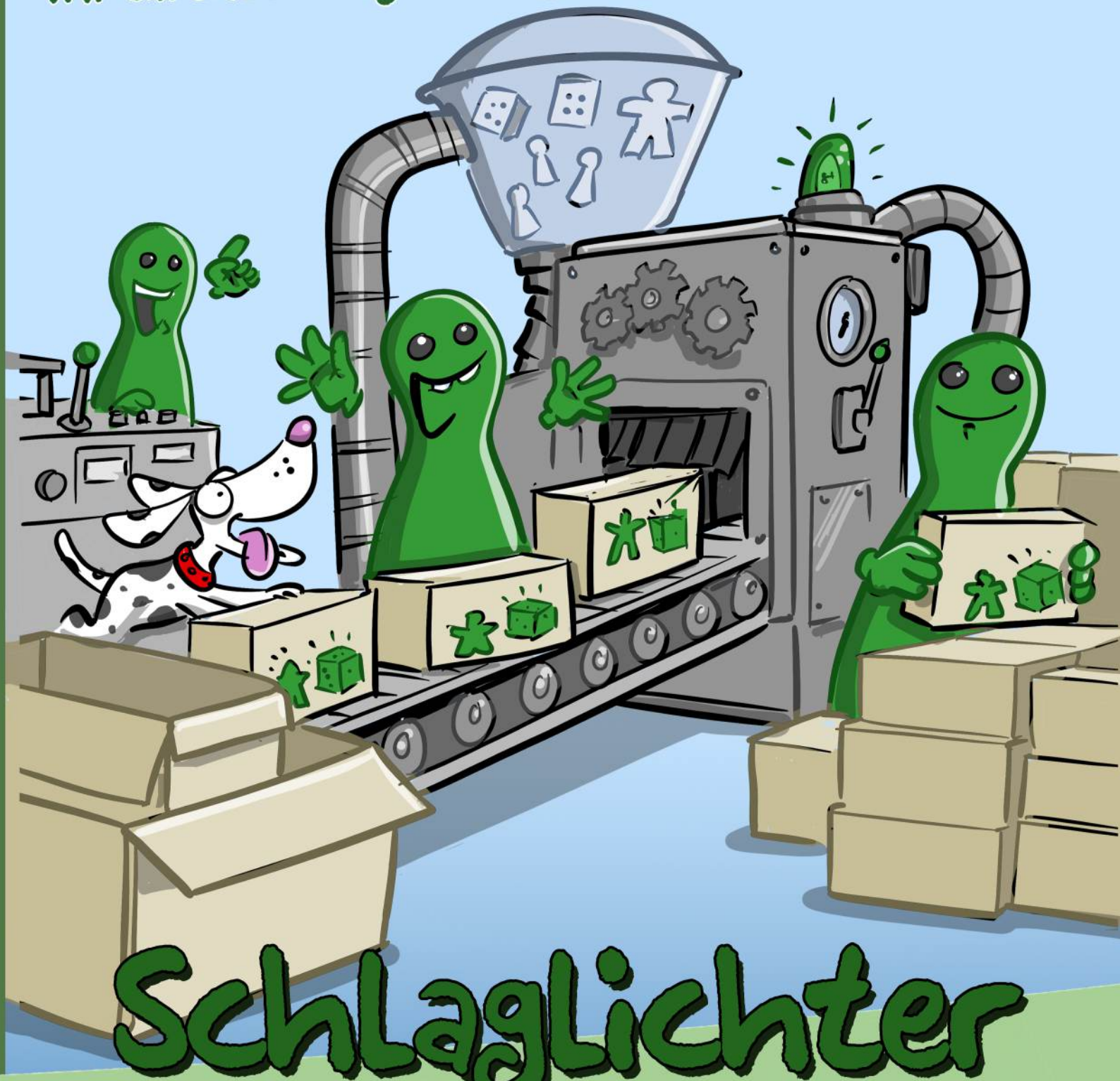
SPIEL DIREKT eG

Ihr direkter Weg zum Spiel



Schlaglichter 2026/27

Schlaglichter Herbst 2026
Inhalt

	Seite
Vorwort	3
2F-Spiele	
- Finstere Flure	6
- Fixo	7
Board Game Circus	
- Stonesaga	12
- Fame & Fable	13
- Reforst	13
Clicker Spiele	
- Bunte Tiefsee	43
Dragon Dawn Productions	
- Beasts and Diplomacy	32
- Mine77	32
- 15th Stamp	34
- Quantum Tricks	34
Fobs Games	
- Gnomenparlament	18
- Gnomic Parlament	18
franjos	
- FUNSIS	4
Gaiagames	
- Fish 'n' Flips - Frische Fische	46
Irongames	
- Discordia Diana	35
- Papyria	35
KlimaMission - Bildung und Spiele	
- KlimaMission - Jeder Fußabdruck zählt	37
Loosey Goosey Games	
- Mad Cat Sad Cat	19
Ludit	
- Go Big	47
Ludolux	
- PADventures	16
- Quanti	16
Lukas Bloemberg	
- Das politische Talent	36
Nut & Shell Games	
- Elemonsters explore	50
Oink Games	
- Drohnen-Duo	8
- Aufgeflogen,	8
- Expedition durchs Eis	9
- Compress	9
Ornament Games	
- Stars of Ilumeia	5
OSTIA Spiele	
- Wendepunkte	10
- Mountain Goats Saga	11
Paco Sako	
- Paco Sako	44-45
Pixblick	
- Das Weihnachtsrennen	40
- Chooo Chooo	40
- Berlin Weihnachten (Puzzle 500)	41
- Berlin Panorama (Puzzle 500)	41
- Potsdam (Puzzle 500)	41
- Der verschwundene Zug (Buch)	42

	Seite
Portal Games	
- Aborad	
- Bohemians + Tales from Montmartre	30
- Robo Rund	31
- Neuroshima Hex: Puriflers	
Qango	
- The Plank	
- Nova Duell	17
SpieleFaible	17
- Bean to Bar	
- Wireless	14
- Aufbruch in Brighthelm	14
- Chroniken von Brighthelm (Erweiterung)	15
Strohmann Games	15
- Hot Streak,	
- Tic Tac Top	20
- Rom an einem Tag	20
- Die Sümpfe von Feya	21
- Riffwelten,	21
- Die letzten Droiden	22
- Convenant	22
- Railway Boom	23
- Tempel der Fünf	23
- Secret Identity (2. Edition)	24
- Wahrsager	24
- Inferno 1348 (Erweiterung)	25
- 1. Kontakt	25
- Behind: Lila	26
- Eternal Decks	26
- Gibberers	27
- Fantastische Reiche: Griechische Legenden	27
- FlipToons	28
- A Message From the Stars	28
- Ada's Dream	29
Sunny Games	29
- Max der Kater	
- Der Geheimgang	38
Wonderbow	39
- Stahl und Geist	
- Rebel Princes	48
- Zombie Princess	49
	49
Weitere Verlage der Spiel direkt eG	
	39



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

Vorwort



Die stellvertrende Geschäftsführerin Maike Frerking
& der geschäftsführende Vorstand Henning Poehl

Lliebe Spielbegeisterte,

Ihr wisst es natürlich längst: Spielen ist mehr als nur ein netter Zeitvertreib. Spielen bringt Menschen zusammen, schafft gemeinsame Erlebnisse, fördert Kreativität und sorgt für unvergessliche Momente. Ob ihr gemeinsam einen Dungeon erkunden, den alles entscheidenden Stich holen, die Würfel über das Spielbrett rollen lassen oder beim Tüfteln an der richtigen Strategie die Köpfe rauchen lassen wollt – für jeden Geschmack und jedes Alter gibt es das passende Spiel.

Spielen ist kunterbunt und das zeigt sich auch in unserem Sortiment.

Der vorliegende Katalog stellt X Spiele von 25 Verlagen vor und zeigt damit nur einen kleinen Teil unseres umfangreichen Gesamtprogramms.
Es gibt also noch sehr viel mehr bei uns zu entdecken! Lasst Euch inspirieren und findet genau das Spiel, das Freude schenkt und Menschen an einen Tisch bringt.

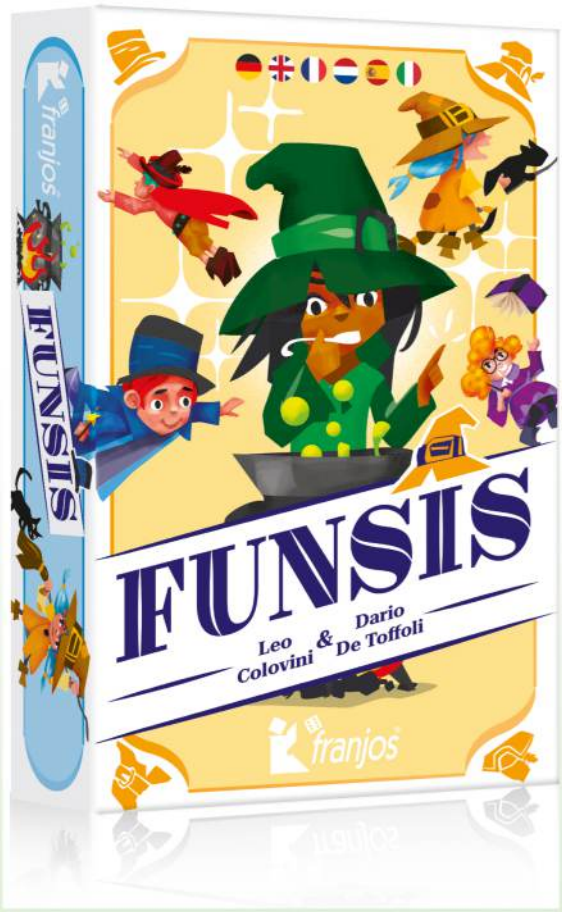
Die Zeit in der die Tage kürzer werden, ist die Zeit in der wir uns am Spieltisch versammeln.
Die Freude am gemeinsamen Spielen ist etwas Besonderes. Deshalb freuen wir uns darauf, Euch mit unserer individuellen Auswahl zu inspirieren, und wünschen Euch viel Freude beim Entdecken und gemeinsamen Spielen.

Die Geschäftsführung der Spiel direkt eG
Maike Frerking & Henning Poehl



Besuchen Sie uns auch auf Discord

FUNSIS



Karte(n) ausspielen, Reihen vervollständigen, Punkte gewinnen. So einfach. So spannend.

Einfache Regeln, schnelles Spiel

120 Spielkarten, je 24 in den Werten 3 - 7

FUNSIS ist kein ganz neues Spiel.

1998 erschien es erstmalig als DUMMY. 2001 als YUMMY, 2003 als KETCH-UP und zuletzt 2014 als ABSACKER.

Die neue Ausgabe enthält eine Regelvariante, die einen noch schnelleren Spielstart ermöglicht.





Autoren: Leo Colovini & Dario De Toffoli
Illustrator: Arnold Reisse

6+ 2-5 15 Min.

4 021505 261068

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

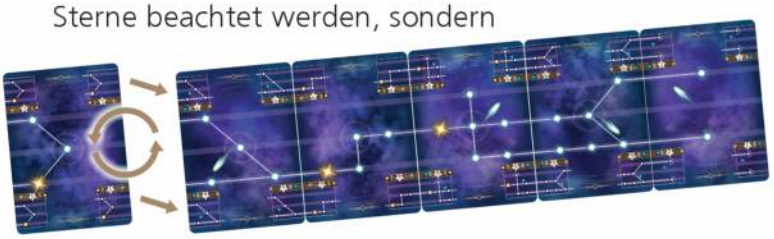
ORNAMENT GAMES

Stars of Ilumeïa

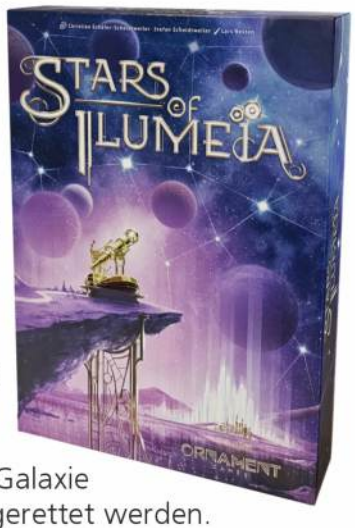
In Stars of Ilumeïa wetteifert ihr darum, die mächtigste Gottheit in einer weit entfernen Galaxie zu werden. Dazu müsst ihr die Gunst der vielen Planeten erringen und die dortigen Prophezeiungen erfüllen.



Ihr sammelt Sternenkarten und fügt sie nach bestimmen Anlegeregeln zu Sternbildern zusammen. Dafür erhaltet ihr von den Planeten Siegpunkte oder andere Boni. Auf den Sternenkarten müssen nicht nur Zahl und Position der Sterne beachtet werden, sondern



auch weitere Merkmale, wie Kometen, Flammensterne, Symmetrie und vieles andere mehr. Neue Sternenkarten können aus einer Auslage erworben werden. Besonders große Sternbilder bringen viele Punkte ein, jedoch kann es auch ratsam sein, schnell viele kleine Sternbilder zu erschaffen. Außerdem müsst ihr versuchen, mit bestimmten Konstellationen zusätzliche göttliche Energie zu generieren, die euch mehr Aktionen pro Spielzug ermöglicht. Wenn ein Sternbild spezielle Eigenschaften erfüllt, könnt ihr mit Energiewürfeln auf manchen Planeten besonders starke Boni beanspruchen, doch die euch zur Verfügung stehende Energie ist begrenzt.



Im spannenden Solo-Modus von Mark Veit muss die Galaxie vor der Herrschaft der finsteren Gottheit Obzqurion gerettet werden.

Wer wird die machtvollsten Himmelszeichen für die Planeten von Ilumeïa setzen?

Autoren:	Christian Schäfer-Scheidtweiler & Stefan Scheidtweiler
Illustrator:	Lars Besten
Spieleranzahl:	1 - 4
Spieldauer:	60 - 120 Min
Altersempfehlung:	12+

4 170000 240563

Finstere Flure (Reanimated Version)

Friedemanns monströses Spiel ist endlich wieder zurück!

Unter Freiheitsberaubung landet ihr freudlos und frierend in Fürst Fiesos finsterer Festung. Es bleibt euch nur die Flucht, denn das Hofmonster Furunkulus wartet schon auf euch. Statt um Frieden zu flehen, versucht ihr frisch, fromm, fröhlich und frei Furunkulus zu foppen und in die Freiheit zu fliehen. Plant eure Flucht umsichtig, damit eure Figuren den wartenden Bus am Ausgang sicher erreichen!



Nach 4 Jahren haben wir ***Finstere Flure*** wiederbelebt, sodass es nun als komplett überarbeitete ***»Reanimated Version«*** erhältlich ist. Zusätzlich zum bekannten Inhalt gibt es Neues zu entdecken: Zwei Spielpläne – das alte Verlies und der neue Keller, einen Kerker als Start- und einen Bus als Zielbereich, Plüschhasen als Hindernisse und natürlich noch mehr Monsterteile zum Zusammenstecken.



Zweisprachige Ausgabe (Deutsch & Englisch)

Autor: Friedemann Friese
Illustrator: »Maura« Kalusky

Personenzahl: 2 bis 7
Spieldauer: 45 Minuten
Altersempfehlung: 10+

Finstere Flure
4 260300 450844

Aktualisierte Funkenschlag-Erweiterungen

- jetzt als »Recharged Version«

Die folgenden ***Funkenschlag-Erweiterungen*** sind nun auch als Recharged Versionen erhältlich:

Funkenschlag (RV) Erweiterung 1: Frankreich/Italien
Funkenschlag (RV) Erweiterung 4: China/Korea
Funkenschlag (RV) Erweiterung 6: Russland/Japan
Funkenschlag (RV) Erweiterung 13: Europa/Nordamerika

Die ***Erweiterung 13*** hat jetzt einen Spielplan in Standardgröße.



Autor: Friedemann Friese
Illustrator: »Maura« Kalusky

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

Funkenschlag Erw. 1
4 260300 450868

Funkenschlag Erw. 4
4 260300 450875

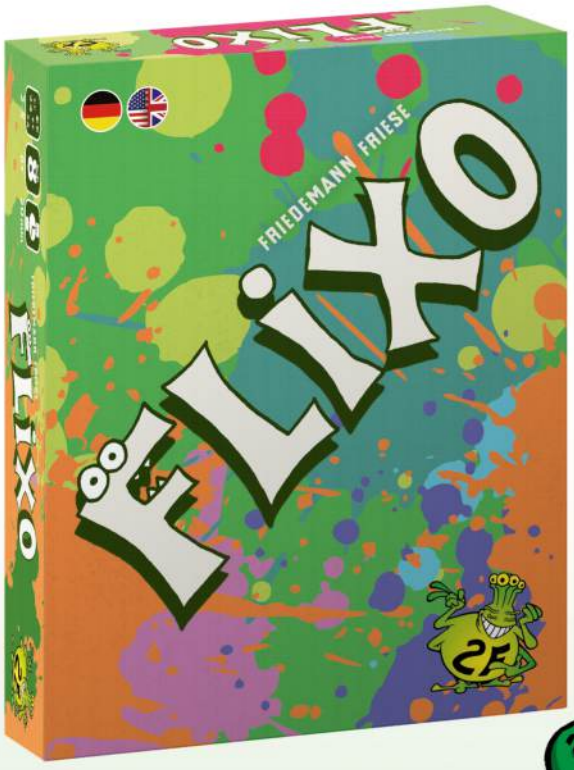
Funkenschlag Erw. 6
4 260300 450882

Funkenschlag Erw. 13
4 260300 450899

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

Flixo

Friedemanns erstes kooperatives Kartenspiel



Der Spieleklassiker ist jetzt kooperativ!

Ihr spielt doch gerne Spiele aus der »Golf«-Familie, oder? Was? Keine Ahnung?! Aber wie ist es, Spiele gemeinsam als Team zu besiegen? ***Flixo*** bietet euch beide Erlebnisse in einem ganz neuen Spiel!

Versucht alle Kartenauslagen während des Spiels zu verkleinern, um am Ende Karten mit möglichst niedrigen Zahlen oder am besten gar keine Karten mehr zu haben! Leider haben sich verflixte Zahlen – ***die Flixos*** – eingeschlichen, die ihr mit Hilfe normaler Zahlenkarten besiegen müsst. Seid ihr gemeinsam clever genug, um gegen die ***Flixos*** zu gewinnen und möglichst wenig Punkte zu sammeln? Tretet gegen die ***Flixos*** in immer schwereren Leveln an!

Zweisprachige Ausgabe (Deutsch & Englisch)

Flixo
4 260300 450905



Autor: Friedemann Friese
Illustratorin: Ine Friese
Grafik: Maren Rache
Personenzahl: 2 bis 5
Spieldauer: 20 Minuten
Altersempfehlung: 8+

Fischen 2



»Das ist ja wie Fischen, aber ganz anders.«
Leichtmatrose Ronald nach der ersten Partie

Was ist das Besondere in ***Fischen 2***? Mit Kugelfischen gewinnt ihr fast jeden Stich, sie werden aber von der Person mit der schwächsten Karte im Stich gefangen. Die beiden Trumpffarben – hell- und dunkelgrün – sind wankelmütig und wechseln aber immer wieder die Rollen. Es ist immer nur eine Trumpf, die andere gilt als gewöhnliche Farbe.

Ihr gewinnt auch ***Fischen 2*** mit den meisten Punkten, aber welche neuen Karten benötigt ihr dafür?
Fischen 2 ist ein eigenständiges Spiel und bietet euch ein frisches Spielerlebnis.

Es ist keine Erweiterung für Fischen!

Fischen 2
4 260300 450851

Zweisprachige Ausgabe (Deutsch & Englisch)



Autor: Friedemann Friese
Illustratorin: Maren Rache

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

Oink Games

Drohnen-Duo

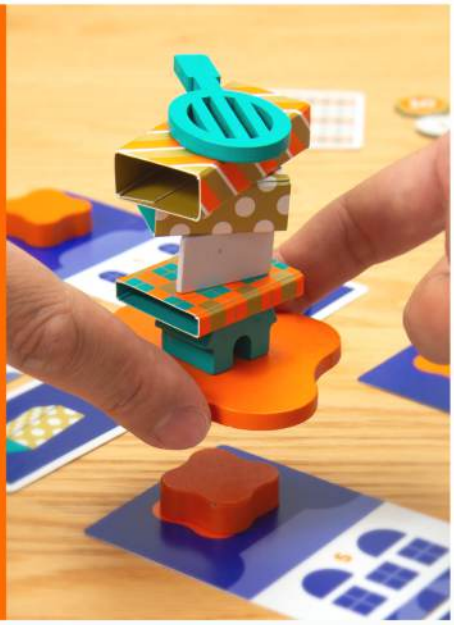
20min | 3-6 | 7+



Mittlerweile liefern Drohnen sogar Geschenke aus. So viele Arten von Geschenken vorzubereiten, ist jedoch schwierig. Und die Drohnen sind auch noch instabil! Sind sie beladen, droht alles beim kleinsten Rüttler auseinanderzufallen! Übertrefft alle Erwartungen und zeigt, wie man richtig transportiert. In diesem Balance-Spiel sind alle Blicke auf die Drohne gerichtet, die auf Fingern zweier Spieler bewegt wird. Spielspaß pur, doch Achtung, denn Lachen erschwert den Transport ungemein!

Spieldesign: Kaoru Arishima
Grafik: Rie Takahashi, Rie Komatsuzaki

4 571394 094457



Oink Games

Aufgeflogen

20min | 3-8 | 9+



Tauscht euch aus und zieht die richtigen Schlüsse, aber haltet eure Rolle geheim und eure Eier im Nest! Als schwarzer Vogel gilt es, anderen eure Eier unterzujubeln. Als weißer Vogel hingegen müsst ihr genau das verhindern, indem ihr verdächtige Eier aus dem Nest werft. Doch plötzlich tauchen wieder falsche Eier auf! Wem könnt ihr vertrauen? Findet eure Artgenossen und übersteht diesen Kampf ums Überleben!

Spieldesign: Ali Mussell
Grafik: Rie Takahashi



4 571394 095515



Oink Games

LOOP 40

20min | 3-5 | 8+



Die Zahlen 1 bis 40 bilden eine Schleife. Wie stark jede Zahl ist, hängt davon ab, welche zuerst in einer Runde gespielt wurde. Euer Ziel ist es, alle eure Karten loszuwerden, aber mit jedem Sieg erhaltet ihr gespielte Karten auf eure Hand. Schafft ihr es, Zahlenfolgen aufzubauen, könnt ihr jedoch alles auf einmal legen! Also, nehmt ihr Karten auf? Oder passt ihr und überlasst sie den anderen? Euch erwarten nicht nur stetig wechselnde Kartenstärken, sondern auch ständig neue Entscheidungen!

Spieldesign: 6jizo
Grafik: Jun Sasaki

4 571394 095553



Oink Games

Expedition durchs Eis

20min | 1-4 | 8+



Die Nordwestpassage ist ein legendärer Bindeweg zwischen dem Pazifik und dem Atlantischen Ozean, von dessen Entdeckung die Menschheit seit dem 15. Jahrhundert träumt. Bisher sind sämtliche Expeditionen im Eis verlaufen, doch nun liegt es an euch, den Traum zu erfüllen. Versucht als Team, 15 Karten zu verbinden, aber gebt Acht, denn selbst der kleinste Fehler kann euer Aus bedeuten. Helft einander durch vorausschauendes Handeln und geschickten Einsatz von Gegenständen, um den Weg für zukünftige Generationen zu ebnen!

Spieldesign: Emi Kuji
Grafik: Rie Takahashi, Rie Komatsuzaki

4 571394 094877



Oink Games

COMPRESS

20min | 1-7 | 8+



Vor euch ist ein endloser Strom aus Einsen und Nullen. Wollt ihr im Spiel bleiben, müsst ihr ihn korrekt wiedergeben - doch nicht aus eurem Gedächtnis heraus. Euch stehen nämlich acht Karten zur Verfügung. Wie setzt ihr sie ein, um möglichst viele Informationen festzuhalten? Ordnet eure Karten so an, dass sie die Sequenz wiedergeben. Denn bei diesem Spiel geht es nicht ums "Merken", sondern ums "Vermerken"!

Spieldesign: Jun Sasaki
Grafik: Jun Sasaki

4 571394 095058



Oink Games

小早川 KOBAYAKAWA

20min | 3-8 | 8+



Platziert eure Wetten. Habt ihr die höchste Hand, gewinnt ihr! Doch Achtung vor der tückischen Kobayakawa-Karte, denn ihre Zahl wird zur Karte mit dem niedrigsten Wert addiert. Selbst wenn ihr die höchste Karte habt, ist der Sieg nicht garantiert. Wer nach fünf Runden die meisten Chips besitzt, gewinnt alles!

Spieldesign: Jun Sasaki
Grafik: Jun Sasaki

4 571394 095003



OSTIA SPIELE

Wendepunkte: Große Geschichte im kleinen Format: Werdet zu einem Bürger der DDR, der durch den Mauerfall und die anschließenden Ereignisse zum Bürger der BRD wird. Durch die „Wende" stellen sich die Ereignisse, eure Pläne und Ziele in einem vollständig anderen Licht dar.

Serious Game

In 3 Runden spielt ihr je 3 Karten mit Ereignissen aus, so dass euer Lebenslauf 9 Ereignisse umfasst. Dabei sammelt ihr Erfahrungen in Form von Symbolen, die euch das Ausspielen bestimmter weiterer Karten ermöglichen.

Wer vor der Wende für eine wissenschaftliche Karriere in Moskau studieren möchte, muss sich mit der SED arrangieren – was aber später Nachteile bringen kann …





Autoren: Michael Geithner & Martin Thiele-Schwez
Illustration: Alexander Roncaldier
Grafik: Simon Ritter & Kristina Fitzner

Spielerzahl: 3–8
Spieldauer: 15 Min.
Altersempfehlung: 12+

0 089336 770443



Mini Mountain Goats: Die Mini-Version unseres beliebten *Mountain Goats* passt in jede Tasche! Alles, was für das volle Spielerlebnis benötigt wird, in einer kleinen Box.

Bist du am Zug, würfelst du und setzt deine Ziegen auf passenden Bergpfaden um ein Feld nach oben. Oben angekommen, erhältst du Punkte.

Aber Vorsicht! Wenn die nächste Ziege den Gipfel erklimmt, wirft sie deine Ziege bis zum Fuß des Bergs zurück!

Schnell erklärt, schnell gespielt und mit genau der richtigen Portion Schadenfreude, wenn die Ziegen der anderen vom Gipfel geschubst werden.



Autor: Stefan Risthaus
Grafik: Sai Beppo

Spielerzahl: 2–4
Spieldauer: 20 Min.
Altersempfehlung: 8+

0 089336 770436

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

Mountain Goats Saga

Mountain Goats Saga

Mountain Goats Saga: Das Highlight in diesem Jahr ist *Mountain Goats Saga*, bei dem ihr über 10 Partien (Kapitel) eure Ziegen-Familie zu einer neuen Heimat am Meer führt.

Die Hintergrundgeschichte um die kleine Lotti und ihren Großvater lädt ebenso zum Träumen ein wie die Gestaltung der unterschiedlichen Ziegen-Figuren.

Kombiniert 4 Würfel und nutzt Sonderfähigkeiten, um eure Ziegen Berge hochzusetzen. Sammelt auf dem Gipfel Punkte, bis ihr weggeschubst werdet.

Die Regelanpassungen von einem Kapitel zum nächsten sind familienfreundlich moderat, ebenso die Geschichte.

Das Spiel kann vollständig zurückgesetzt werden, so dass ihr die Kampagne wiederholen könnt, um noch nicht entdeckte Materialien aufzuspüren oder Herausforderungen doch noch zu meistern. Oder ihr spielt eure Lieblingskapitel einfach immer wieder oder kombiniert sie mit anderen Kapiteln.





Autoren: Alex Cutler & Michel Mihealsick
Illustration: Sandara Tang

Spielerzahl: 2–5
Spieldauer: 25 Minuten
Altersempfehlung: 7+

0 089336 770412



Foto: Sandra Klugmann

Stonesaga

Stonesaga ist ein **kooperatives, kampagnenartiges Survival-Crafting-Brettspiel**, in dem ihr in einer Kampagne eine **einzigartige Welt** erkundet, die durch eure Entscheidungen geformt wird. Euch erwarten jede Menge Geheimnisse und Überraschungen, die ihr auch nach Abschluss eurer ersten Kampagne noch nicht alle kennen werdet. Jeder Stamm hat seine eigene, ganz **einzigartige Geschichte**, doch das Tal gibt nicht alle seine Mysterien sofort preis.



Ebenfalls erhältlich

Direkt zu Release gibt es die beiden Erweiterungen **Mythen und Mahlzeiten** und **Treue Gefährten**.



4 262360 070413

Autoren: Max Brooke, Luke Eddy
Illustration: Andrea Koroveshi, Amanda Kadatz

1–4 | 14+ | 60–120'



Foto: Sandra Klugmann

Fame & Fable

Euch erwartet ein kompetitives Hand-Management-Spiel, das Taktik und Weitsicht verlangt. Sichert euch Charaktere und Gegenstände, vereitelt die Pläne der anderen, erfüllt Aufträge und besiegt Monster und Legenden. Mit jedem Sieg steigt euer Ruhm – wer wird Champion?

1–4 | 14+ | 45–90'

Autor & Illustration:
Owen Davey

4 262360 070451



Foto: Sandra Klugmann

Reforest

Erschafft in diesem cleveren Kartenspiel ein gesundes Waldökosystem. Spielt Pflanzenkarten in eure Auslage und nutzt ihre Effekte. Jede Pflanze hat unterschiedliche Fähigkeiten und Wertungsbedingungen, wodurch es durchaus knifflig werden kann.

1–4 | 10+ | 30–60'

Autor: Sébastien Bernier-Wong
Illustration: Janine van Fram

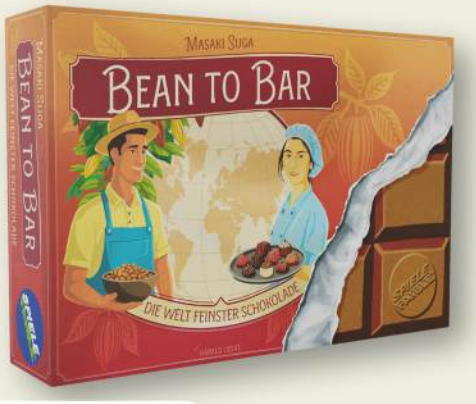
4 262360 070574

Masaki Suga

Bean to Bar

DIE WELT FEINSTER SCHOKOLADE

Bean to Bar steht für eine in Japan geprägte Chocolatiers-Philosophie, die auch dieses gehobene Kennerspiel bestimmt. Hier liegt jeder Schritt der Schokoladenherstellung in einer Hand – von der Auswahl der Kakaobohnen bis zur fertigen Tafel. Ihr begleitet die Entstehung eigener Schokoladenlinien mit dem Anspruch, Qualität bewusst zu gestalten und konsequent zu kontrollieren.





4 260362 320352

2-4 | 14+ | 90+

Autor: **Masaki Suga**
Illustrator: **Harald Lieske**



WIRELESS

Die Anfänge der drahtlosen Kommunikation – ein Wettlauf um Idee, Einfluss und Reichweite.

In Wireless konkurrieren Marconi, Tesla & Co. um Patente, Netzwerke und den effizienten Einsatz ihrer Aktionen. Während die Spieler Forschung, Finanzierung und Expansion ausbalancieren, formen sie unterschiedliche Strategien – mit direkten Auswirkungen auf Tempo, Wertung und den Spielfluss.
Vom Zhanguo-Autorenduo Marco Canetta und Stefania Niccolini – Wireless: ein Kennerspiel, geprägt von bedeutungsvollen Entscheidungen und einer engen Verzahnung von Mechanik und Thema.

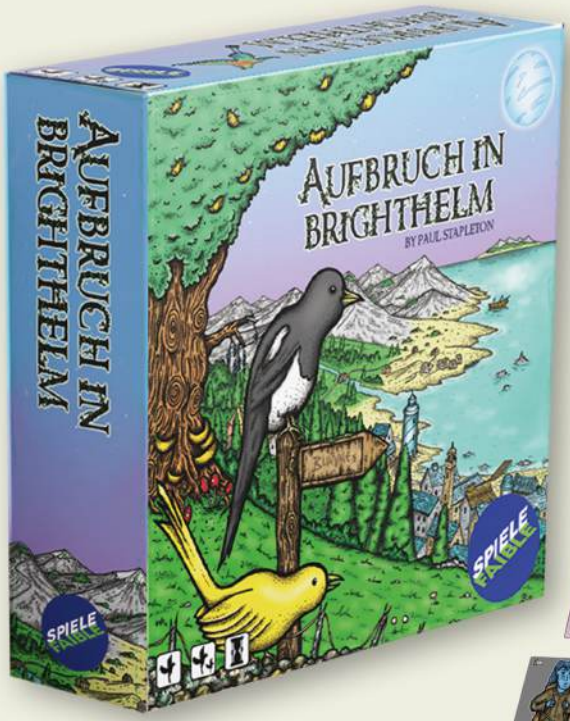
Autoren: **Marco Canetta & Stefania Niccolini**
Illustratoren: **Harald Lieske & Lukas Siegmon**

4 260362 320765

Spielerzahl: **1 bis 4**
Spieldauer: **90+ Minuten**
Altersempfehlung: **14+**

Aufbruch in Brighthelm

Abenteuer, Tugenden und Entdeckerlust.



Aufbruch in Brighthelm (im Original Pauper's Ladder) ist ein erzählerisches Abenteuer- und Entdeckerspiel für 1–4 Personen ab 12 Jahren, in dem ihr als Habenichts gemeinsam mit einem Vogel-Gefährten die Wildnis erkundet, Quests erfüllt und Tugenden meistert.



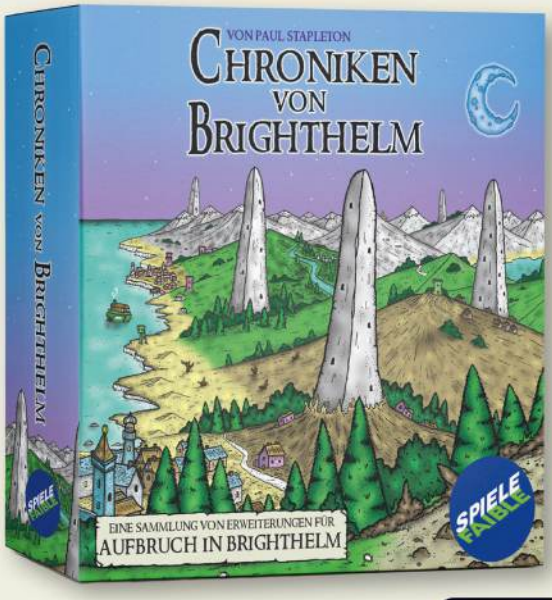


Autor: **Paul Stapleton**
Illustrator: **Paul Stapleton**

4 260362 320871

Chroniken von Brighthelm

Die Erweiterungssammlung



Kehrt zurück nach Brighthelm – mit 4 neuen Abenteuern!
Brighthelm wächst. Mit dieser Erweiterungssammlung taucht ihr noch tiefer in die verwinkelten Gassen, geheimnisvollen Türme und sturmgepeitschten Küsten der Stadt ein – und erlebt sie aus völlig neuen Perspektiven.

Die Erweiterungen, die euch erwarten:
Die Mondtürme
Diese Kopfsteinpflaster-Insel
Die Brighthelm Bodachs
Geschenkebringer

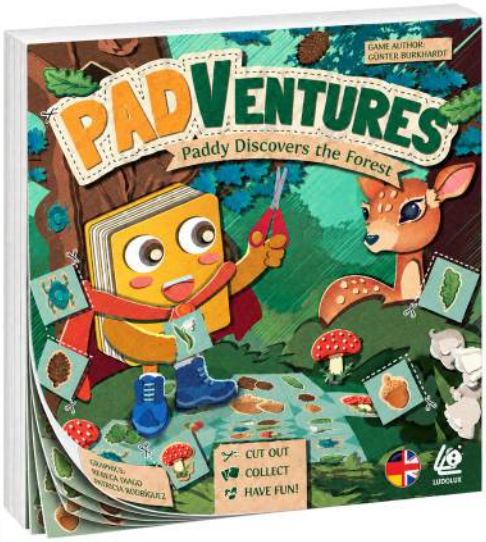
Autor: **Paul Stapleton**
Illustrator: **Paul Stapleton**



4 260362 320901

PADventures

Paddy Discovers the Forest





5 419980 565457

LUDOLUX

Mit Schere und Köpfchen durch den Wald! Bei PADventures wird das Spielblatt selbst zum Spielfeld. Schneide in jeder Runde mit genau zwei Schnitten ein Randfeld ab, sammle Pflanzen und Waldtiere und gib den Rest des Blatts weiter. Weil das Blatt zusammenhängend bleiben muss, zählt jeder Schnitt. Die wertvollsten Motivsammlungen bringen den Sieg.

Autor: Günter Burkhardt
Illustration: Rebeca Diago, Patricia Rodríguez
2–4 Personen · 15 Minuten · ab 6 Jahren
Schere erforderlich (nicht enthalten).

Strategie	★★★☆☆
Bluff	☆☆☆☆☆
Glück	★★☆☆☆
Logik	★★★☆☆
Interaktion	★★★★☆



Quanti

Formen, Farben, Tempo!



5 419980 565426

LUDOLUX

Wie viele verschiedene Formen und Farben siehst du? Decke Quanti-Karten auf, zähle auch die Mischfarben und lege deinen Tipp verdeckt ab. Schnelligkeit allein reicht nicht: Wer als Letzter tippt, geht leer aus; ein falscher Tipp kostet einen Punkt. Wer zuerst sechs Punkte sammelt, gewinnt.

Autoren: Dennis Kirps, Christian Kruchten
Illustration: Psai
2–4 Personen · 15 Minuten · ab 7 Jahren

Strategie	☆☆☆☆☆
Bluff	☆☆☆☆☆
Glück	★★☆☆☆
Logik	★★★★★
Interaktion	★★★★★



The Plank





Meuterei!

Meuterer haben dein Schiff übernommen und schicken dich und deine getreuen Matrosen über die Planke. Das schnelle und spannende Wettrennen, bei dem es darum geht **„Letzter"** zu werden.

Setze List, Gold und etwas Glück ein, um bei diesem schnellen Spiel für 2-6 Spieler zu gewinnen.

Die deutsche Version von Magnus Karlssons ist jetzt bei QANGO Games erhältlich

Autor: Magnus Karlsson
Illustrator: Marco Aurelio
Spieleranzahl: **2–6**
Spieldauer: **15 Minuten**
Altersempfehlung: **7+ J.**

UVP: 24,95 EUR

4 262587 230010

NOVA Duell





10 Kartenteile

2 Wandelsterne

32 Legeplättchen

+ Zählbrett und 2 Zählsteine

Bring den Sternenhimmel zum Leuchten ....

Je mehr gleiche Sterne sich berühren, desto heller erstrahlt die Sternenkarte. Nutze eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten durch den geschickten Einsatz des Wandelsternes.

Nova Duell, das taktische Legespiel von Andrea Boennen jetzt in der 2-Personen-Duell-Variante erscheint voraussichtlich November/Dezember 2026 bei QANGO Games.

Autor: Andrea Boennen
Illustrator: Arnold Reisse
Spieleranzahl: **2**
Spieldauer: **15–20 Minuten**
Altersempfehlung: **8+ J.**

UVP: 21,95 EUR

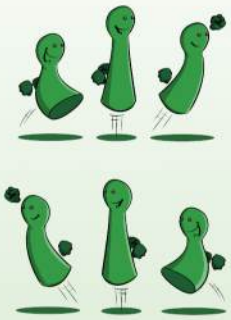
4 262587 230058

Gnomenparlament



In diesem Spiel sind die Spieler Mitglieder des Gnomenparlaments. Das Gnomenparlament arbeitet allerdings nur an seinen eigenen Prozeduren. Der Präsident des Parlaments schlägt ein Gesetz vor, das diese Prozeduren ändert. Darüber wird dann abgestimmt. Die Gnomenparlamentarier haben unterschiedlich starken Einfluss darauf, ob die Änderung angenommen wird. Sie wollen jedoch vorrangig mit der Mehrheit stimmen, da dies als besonders ehrenhaft gilt. Und Ehre ist für die Gnomenparlamentarier das Wichtigste.

5 390887 833330



Autor: Channing Jones
Illustrator: Dennis Lohausen

Spieleranzahl: 4 bis 8
Spieldauer: 45 Minuten
Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Gnomic Parliament



Each player is a member of the Parliament of Gnomes. The Parliament of Gnomes only works on its own procedures. The President of the Parliament proposes a law that changes these procedures. The law is then voted on. The parliamentarians have varying degrees of influence on whether the change is passed or not. However, they prefer to vote with the majority. This is considered particularly honorable. And honor is the most important thing for them.

5 390887 833330

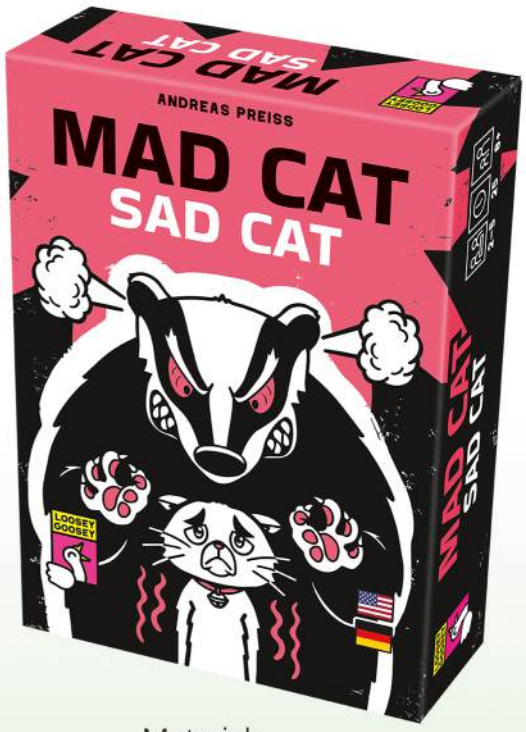
Designer: Channing Jones
Artist: Dennis Lohausen

Player count: 4 to 8
Playing time: 45 minutes
Age: 10+

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

Mad Cat Sad Cat

Würfel und Karten
Push your luck
Mitspieler einschätzen



**Samtweich würfeln,
krallhart schnorren!**

Mad Cat Sad Cat ist ein Würfelspiel fast ohne Leerlauf. Entweder bist du an der Reihe und würfelst, um Poker-Kombinationen zu bilden. Oder du erschnorrst dir Punkte, indem du richtig erahnst, welche Würfel jemand anderes rauslegen wird.

So oder so solltest du nicht nur deine eigenen Ziele im Auge behalten, sondern vor allem auch die der Konkurrenz.

Material:
- 5 Holzwürfel
- 160 Siegpunkt-Chips
- 52 Karten



Autor: Andreas Preiss
Illustration: Julia Muñoz Vargas
Satz: Arnold Reisse

Spielerzahl: **2–5**
Spieldauer: **25 Minuten**
Altersempfehlung: **8+**

www.looseygooseygames.com/mad-cat-sad-cat



Hot Streak

In Hot Streak dreht sich alles ums Wetten, verrückte Rennen und natürlich das ANFEUERN! Ihr schlüpft in die Rolle der glücklosesten Pechvögel, die man sich vorstellen kann und wettet in 3 Rennen auf die schrägsten Maskottchen der Welt.

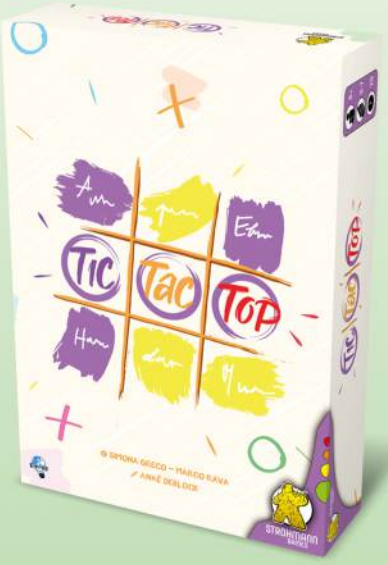
Vor jedem Rennen wählt ihr abwechselnd Wettscheine der Maskottchen, in die ihr das größte Vertrauen setzt - oder ihr lasst euch auf absurde Nebenwetten ein. Guckt euch die offen ausliegenden Rennkarten, die später zum Rennstapel gemischt werden, genau an, überlegt euch mit welcher geheimen Karte ihr den Stapel am besten manipulieren könnt und platziert eure Wetten.

Dann kann es losgehen. Das Rennen beginnt! Ihr deckt nacheinander Karten vom Rennstapel auf und führt die Effekte aus. Das Problem: Ihr kennt zwar fast alle Karten, die sich im Stapel befinden, aber in welcher Reihenfolge werden sie wohl gezogen?

Feuert eure Maskottchen an. Jubelt. Leidet. Und kassiert am Ende dick ab - oder eben nicht... Nach 3 Runden gewinnt die Person mit dem meisten Geld.

4 262412 340464

Autor: Jon Perry
Illustration: Cécile Gariépy
Spielerzahl: 2-9+, Spieldauer: 20 Minuten
Altersempfehlung: Ab 6, Komplexität: Familienspiel



Tic Tac Top

Tic Tac Top ist das Partyspiel im Bingo-Stil für die ganze Familie. Ein Thema, zwölf Begriffe und ganz viel Diskussionsbedarf. Um zu gewinnen, gibt es nur eine Antwort: Sammle so viele Übereinstimmungen mit der Spielleitung wie möglich!

So einfach geht's: In jeder Runde gibt es eine neue Spielleitung. Diese zieht zwei doppelseitige Themenkarten, wählt ein Thema aus und liest die zwölf auf der Karte stehenden Begriffe den Mitspielenden vor. Jetzt wird eine Auswahl getroffen. Dabei ordnet die Spielleitung sieben Begriffe nach der Relevanz für das Thema in einer Liste an und die Ratenden schreiben ausgewählte Wörter in ihr Tic Tac Toe Raster. Versucht dabei die Spielleitung so gut wie möglich einzuschätzen und die Begriffe für euch vorteilhaft in eurem Raster zu verteilen.

In der anschließenden Phase liest die Spielleitung die Begriffe der Reihe nach vor und alle anderen dürfen nach bekannter Bingo-Manier ihre Kästchen mit den entsprechenden Worten durchstreichen. Viele Dreierreihen bringen euch viele Punkte! Wer am Ende der Partie die Mitspielenden am besten einschätzen und dadurch am meisten Punkte erhalten konnte, gewinnt Tic Tac Top.

4 262412 340440

Autoren: Simona Greco & Marco Rava
Illustration: Anaë Deblock
Spielerzahl: 3-7, Spieldauer: 20 Minuten
Altersempfehlung: Ab 8, Komplexität: Familienspiel

Rom an einem Tag



Das einst große Römische Imperium ist untergegangen. Es liegt nun an euch, aus den einzelnen Gegenden ein neues Reich zu erschaffen, indem ihr Gebäude und Landschaften gerecht aufteilt und euren Nachbarn anbietet. Aber Achtung! Passt genau auf, was sie vorhaben. Unterbreitet Angebote, die eure Mitspielenden nicht ablehnen können und behaltet bestenfalls die Ländereien, die ihr für eure eigenen Pläne benötigt, bei euch.

In diesem I-cut-you-choose-Plättchenlegespiel werdet ihr Rom neu erstehen lassen! Über vier Runden versucht ihr zusammenhängende Gebiete aus gleichen Landschaften mit Gebäuden der gleichen Farbe zu kombinieren, um viele Punkte sammeln zu können.

Wer am Spielende am geschicktesten gebaut hat, wird Rom an einem Tag gewinnen.

Mit der Erweiterung, die Bestandteil der deutschen Ausgabe ist, kommen neue Gebäude ins Spiel, doppelte Ländereien und Aufträge, die es zu erfüllen gilt. Damit wird Rom an einem Tag noch interaktiver, spannender und herausfordernder.

Autor: Jewgeni Petrow
Illustration: I. Petschenkina & O. Proschin
Spielerzahl: 2-5, Spieldauer: 30-60 Minuten
Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: Familien- bis Kennerspiel



4 262412 340396

Die Sümpfe von Feya



Nach der jahrelangen Suche nach einem neuen Zuhause seid ihr endlich angekommen. In diesen moorigen Gewässern gibt es Nahrung, Mana und sogar Schätze uralter, verlassener Tempelanlagen, die heute nur noch Ruinen sind. Nehmt ihr die Herausforderungen an, die dieser Ort mit sich bringt? Führt eure Tier-Clans bei der Ansiedlung in der neuen Heimat zu Wohlstand.

Über vier Runden schickt ihr eure Mitglieder aus, um euer Einkommen aufzustocken und eure Fähigkeiten zu verbessern. Stellt bessere Segel für eure Boote her. Navigiert geschickt durch Feyas Gewässer, um zu fischen, zu handeln, Tempel zu erforschen und Siedlungen in eine sich ständig verändernde Umgebung zu bauen. Stimmt die Götter gnädig und feiert Feste auf den sich bildenden Inseln.

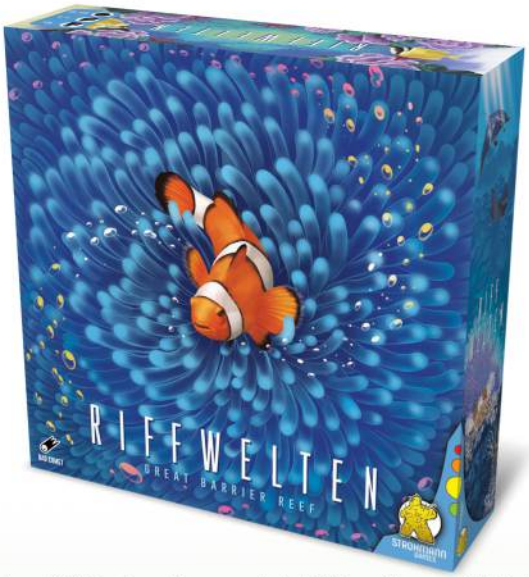
Wendet dabei unterschiedliche Strategien an, um der erfolgreichste Clan in Feya zu werden.

Das Spiel beinhaltet eine fortgeschrittene Variante mit asymmetrischen Clans.

Autoren: Anselm Ostertag & Helge Ostertag
Illustration: The Mico
Spielerzahl: 2-4, Spieldauer: 90 Minuten
Altersempfehlung: Ab 12, Komplexität: gehobenes Kennerspiel



4 262412 340471

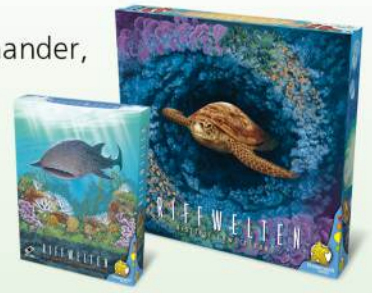


Riffwelten

Das Great Barrier Reef ist das größte Korallenriffsystem der Erde. Diese riesige Unterwasserwelt besteht aus fast 3.000 einzelnen Riffen und ist damit das größte lebende Gebilde, das aus dem Weltall sichtbar ist.

Im Verlauf einer Partie Riffwelten trefft ihr auf die unzähligen Meeresbewohner, die das Great Barrier Reef ihr Zuhause nennen. Diese Lebewesen sind auf komplexe Weise miteinander verbunden und sichern dadurch ihr Überleben. Je tiefer ihr eintaucht, desto mehr wird es euch gelingen, den Anforderungen dieser faszinierenden maritimen Tierwelt gerecht zu werden und euer Riff in ein blühendes Ökosystem zu verwandeln.

Im Plättchenlegespiel Riffwelten wählt ihr reihum sowohl Korallen, größere Riffbewohner als auch kleine Fische aus, um diese auf euren Rifftableaus anzuordnen. Dabei entstehen immer neue Beziehungen der einzelnen Lebewesen untereinander, die euch am Ende der Partie Punkte bringen. Berücksichtigt dabei die Bedürfnisse von jedem Tier, um allen ein eigenes Zuhause bieten zu können. Riffwelten kann mit zwei Erweiterungen ergänzt werden.



4 262412 340495

Autor: C.W Yeom
Illustration: Sophia Kang
Spielerzahl: 1-4, Spieldauer: 30-45 Minuten
Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: einfaches Kennerspiel



Die letzten Droiden

Der Menschheit gehen die Ressourcen aus.

Es liegt nun an euch, Ökomechs, die alten Droiden zu recyceln, damit die Menschen ihre Lebensweise ändern und in eine neue Welt aufbrechen können, die im Einklang mit der Natur steht!

In Die letzten Droiden schlüpft ihr in die Rolle von Ökomechs: Handwerkskräfte einer „neuen Welt", die darauf abzielt, den Abbau von Rohstoffen auf unserem Planeten zu reduzieren. In der auf hohe Produktivität ausgerichteten „alten Welt" bildeten Roboter den Grundstock der Arbeitskräfte. Eure Kunst besteht darin, diese Droiden neu zu konstruieren, zu reparieren oder in ihre Einzelteile zu zerlegen. Auf diese Weise leistet ihr euren Beitrag, um anstelle der ausbeuterischen Lebensweise eine neue zu schaffen, die mit den natürlichen Grenzen unseres Planeten im Einklang steht.

Euer größter Traum? Die prestigeträchtigste Auszeichnung der Ökomechs zu erhalten: die Medaille des Blattordens.

Mit einem innovativen Teammodus im Spiel zu viert!

4 262412 340488

Autor: Fabien Grindel
Illustration: Anne Heidsieck
Spielerzahl: 1-4, Spieldauer: 30 Minuten
Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: einfaches Kennerspiel



Covenant



In der Dunkelheit von Karrac-cüm-Kazar, dem heiligen Berg, hat sich der Feind ausgebreitet. Trolle und andere Kreaturen haben die Hallen entweiht. Aber nun kehren die Zwerge zurück in ihre alte Heimat!

Als Anführer eines Zwergenclans habt ihr die Aufgabe, den heiligen Berg von der bösen Macht zurückzuerobern, die Hallen der Ahnen zu erkunden und eure angestammte Heimat Säule für Säule und Tor für Tor wieder aufzubauen. Sammelt dabei nicht nur Ressourcen, sondern auch Erfahrung und werdet stärker. Denn nur so könnt ihr eure unterschiedlichen Fähigkeiten am effektivsten nutzen und eure Werkzeuge am besten für unterschiedliche Aktionen einsetzen.

Nur nicht übermütig werden und zu tief schürfen, denn man kann nie genau wissen, welche Wesen sich noch im Untergrund aufhalten.

Gespielt wird Covenant über drei Zeitalter, in denen es verschiedene Aufgaben zu erfüllen gilt. Nur der Zwergenclan, der den größten Ruhm erlangt, wird vom Monarchen anerkannt werden und den Sieg davontragen.

Autor: Germán P. Millán
Illustration: Enrique Fernández Peláez
Spielerzahl: 1-4, Spieldauer: 100 Minuten
Altersempfehlung: Ab 14, Komplexität: Expertenspiel

4 262412 340532

Railway Boom



Zur Anfangszeit der Meiji-Periode im späten 19. Jahrhundert weihte Japan seine erste Eisenbahnstrecke zwischen Shimbashi und Yokohama ein. Die Einführung dieses neuen Verkehrsmittels entfachte einen landesweiten Eisenbahnrausch.

In der Hoffnung, von diesem „Railway Boom" zu profitieren, gründeten Unternehmer überall neue Eisenbahngesellschaften. Diese kleinen, regionalen Firmen wurden während der Taishō- und Shōwa-Perioden nach und nach von den größeren Eisenbahngesellschaften einflussreicher Magnate geschluckt.

Nun seid ihr an der Reihe eure eigenen Eisenbahnimperien aufzubauen. Lenkt die Geschicke eures Unternehmens, indem ihr Züge kauft, das Schienennetz ausbaut und Werksentwicklungen erforscht. Über insgesamt vier Runden müsst ihr bei Versteigerungen eure Ressourcen – Geld, Rohstoffe, Technologie und Kohle – klug einsetzen, um die für euch bestmöglichen Aktionen ausführen zu können.

Nutzt eure Möglichkeiten weise und macht aus eurer Bahngesellschaft die beste des ganzen Landes!

Autor: Hisashi Hayashi
Illustration: Ian O'Toole
Spielerzahl: 2-4, Spieldauer: 60-120 Minuten
Altersempfehlung: Ab 14, Komplexität: gehobenes Kennerspiel

4 262412 340556



Tempel der Fünf

In einem Land, in dem auch heute noch die alten Götter herrschen, bringt ihre Macht und Weisheit entweder Wohlstand oder den Ruin. Ihr wurdet jeweils mit dem Bau einer Tem-pelpyramide beauftragt, die die Farben der Götter tragen soll. Doch nur, wer die eindrucksvollste Pyramide baut, sichert sich die Gunst der Götter.

In Tempel der Fünf baut ihr über drei Runden jeweils eure eigene dreistufige Pyramide.

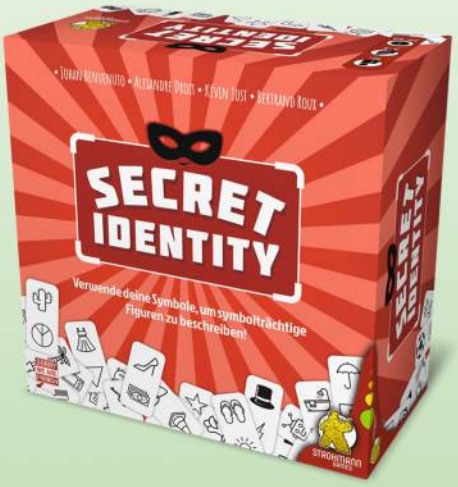
Zieht Plättchen, behaltet das Beste und gebt die anderen an eure Mitspielenden weiter. Verteilt das Baumaterial dabei weise!

Anschließend legt ihr die Plättchen möglichst so an, dass Gruppen derselben Farbe entstehen. Mit diesen Gruppen und euren Priestern könnt ihr euch Segenskarten und damit wertvolle Punkte sichern.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

4 262412 340570

Autor: Carlo A. Rossi
Illustration: D. Ryabicheva, L. Skopalik
Spielerzahl: 2-4, Spieldauer: 30-60 Minuten
Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: einfaches Kennerspiel



Secret Identity (2. Edition)

In Secret Identity müsst ihr die geheimen Identitäten eurer Mitspieler herausfinden, während ihr gleichzeitig versucht, dass auch eure eigenen erraten werden. Ihr benutzt Piktogramme, um euren Charakter so gut wie möglich darzustellen, aber denkt daran, dass ihr jede Runde eine neue Identität annehmt und eure Piktogramme schwinden.

Bist du in der Lage, gleichzeitig ein geschickter Informant als auch ein scharfer Beobachter zu sein?

Secret Identity in einer neuen Ausstattung! Die 2. Edition vom beliebten Partyspiel ist in einer kleinen und handlichen Box verpackt und wird statt mit Schlüsseln mit Tippkarten gespielt.

Die Piktogramm- und Charakterkarten sind identisch mit denen der 1. Edition.



4 262412 340563

Autoren: Johan Benvenuto, Alexandre Droit, Kévin Jost, Bertrand Roux
Illustration: Alain Boyer
Spielerzahl: 3-8, Spieldauer: 30-60 Minuten
Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: Familienspiel

Wahrsager



In einer mysteriösen Holzschatulle hast du ein altes Tarot-Kartendeck gefunden. In die Zukunft zu blicken hat dich schon immer fasziniert und nun hast du die Möglichkeit, der einflussreichste Wahrsager der Welt zu werden. Nach und nach erlernst du die Besonderheiten jeder Karte und probierst aus, wie du dir jedes Arkanum (die Karten eines Tarot-Decks werden als Arkanum bezeichnet) zu Nutze machen kannst. Aber du bist nicht allein! Rivalisierende Wahrsager sind ebenso geschickt im Umgang mit den Tarot-Karten wie du. Du musst Sonne, Mond und selbst den Tod für dich gewinnen und die arkanen Kräfte zu deinem Vorteil einsetzen, um die mystische Kraft des Tarots zu entfesseln. Denn nur, wer in diesem spannenden Wettkampf um das Schicksal des Universums den anderen immer einen Schritt voraus ist, wird siegreich sein.

In Wahrsager wählt ihr reihum eine von vier möglichen Aktionen: Verdient Münzen, zieht neue Karten, steigt zu höheren Stufen der Weisheit auf oder nehmt euch eine Tarotkarte. Alle anderen können der Aktion zwar folgen, aber wenn du bereits eine höhere Stufe als sie hast, müssen sie dich für dieses Privileg bezahlen. Jede Tarotkarte, die du wählst, verleiht dir spielverändernde Fähigkeiten.

Kombiniere diese mit deinen verbesserten Aktionskarten, um vielversprechende Kombos zu erstellen. Schnapp dir die Orakelmarker vor deinen Rivalen, um das Spiel zu gewinnen!

Autor: Jeff Grisenthwaite
Illustration: Pamela Colman Smith
Spielerzahl: 2-5, Spieldauer: 30-60 Minuten
Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: einfaches Kennerspiel



4 262412 340624

Inferno 1348 (Erweiterung)



Wir schreiben das Jahr 1348 – die Pest hat Florenz erreicht. Hunger, Krankheit und Verzweiflung bringen die dunkle Seite der Stadt hervor.

Inferno 1348 ist die erste große Erweiterung für Inferno. Sie enthält 2 große und 4 kleinere Module, die ihr beliebig kombinieren könnt.

• Die Pest – Rattenschwärme verbreiten in der Stadt ein tödliches Übel. Infizierte Orte haben stärkere Effekte und lassen euch schnell auf der Sündenleiste vorrücken.

• Kaufleute von Ravenna – Damit ihr euren Einfluss erweitern könnt, gilt es ein Bündnis mit einer mächtigen Familie in Ravenna zu schließen. Ihr schickt jeweils ein Familienmitglied los, das während der Reise Pakte an verschiedenen Orten schließt.

• Baumeister – Neue Alabaster-Stockwerke lassen euch spannende Kombinationen freischalten.

• Zentauren und Edikte – Kleine Änderungen gestalten jedes Spiel noch abwechslungsreicher.

• Die Begegnung und 2 neue Wächter – ein neues Spielende sowie Luzifer und Charon bringen noch mehr Dynamik ins Spiel.

• 3 neue Herausforderungen – stelle dich ihnen im Solo-Modus.

Autor: Fernando Eduardo Sánchez
Illustration: D. Benzal, C. C. Otazu
Spielerzahl: 1-4, Spieldauer: 120 Minuten
Altersempfehlung: Ab 14, Komplexität: Expertenspiel



4 262412 340587



1. Kontakt

Gerüchten zufolge ist ein brennendes Raumschiff vom Himmel gefallen ... Nun, das kann ich so bestätigen. Wenigstens konnte ich noch die Tarnfunktion meines Schiffes aktivieren. Das Mutterschiff weiß bereits, dass ich in Schwierigkeiten stecke. Es kommt aber erst in ein paar Tagen. Bis ich abgeholt werde, muss ich mich verstecken. Doch das wird nicht leicht, denn meine Ankunft wurde bemerkt – Agenten sind mir auf den Fersen! Sie kennen sich hier viel besser aus als ich, haben modernste Technik ... Ich muss meine Spuren gut verwischen, damit sie mich nicht aufspüren!

1. Kontakt ist ein asymmetrisches Deduktionsspiel. Eine Person schlüpft in die Rolle des Aliens und spielt gegen bis zu vier andere Personen, die die Rolle der Agenten übernehmen. Die Agenten haben dabei die Aufgabe, das Alien mit ihren speziellen Fähigkeiten und mit ihrer Ausrüstung aufzuspüren und zu fangen, das Alien wiederum muss seine Mission erfüllen und darf bis zum Spielende nicht gefangen werden.

In jeder Partie nehmt ihr mit einem anderen Alien Kontakt auf. Zu jedem gibt es eine eigene Geheimakte, in der ihr Informationen zum Alien und zu seiner Mission findet. Positioniert euch clever und besprecht euch, wer welche Fähigkeit einsetzen sollte... Lasst die Jagd beginnen!

4 262412 340549

Autor: Michael Munoz
Illustration: Victor Dulon
Spielerzahl: 2-5, Spieldauer: 30-60 Minuten
Altersempfehlung: Ab 12, Komplexität: einfaches Kennerspiel





Behind: Lila

Es geht weiter mit dem preisgekrönten Puzzlespiel Behind! Auch in der zweiten Box analysiert ihr Plättchen und setzt die einzelnen Teile logisch zusammen. Die drei neuen Puzzles kommen dabei mit spannenden neuen Ansätzen und Ideen daher.

- In „Die infernalische Maschine“ versucht ihr eine Höllen-Maschine zusammen-zusetzen... nur um einen Ballon zum Platzen zu bringen?
- In „Das Mahl“ hat eine Künstlerin, fasziniert von der Schönheit der Landschaft, ihr Essen ganz vergessen. Wie spät es schon ist!
- Außerdem war in „Das Schulheft“ ein Grundschüler kreativ. Was in seinem Heft wohl entstanden ist?

Wenn ihr meint, das jeweilige Puzzlerätsel gelöst zu haben, dreht ihr die Plättchen um, und könnt das Ergebnis auf der Rückseite bewundern.



4 262412 340525

Autor: Cédric Millet
Illustration: Crocotame, Mélody Leblond, Pierô und Isaak
Spielerzahl: 1+, Spieldauer: 30-45 Minuten
Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: einfaches Kennerspiel

Eternal Decks



Die Menschheit wird von einem mysteriösen Phänomen heimgesucht – das Leben der Menschen wird immer kürzer und niemand weiß warum... Um der Sache nachzugehen, brecht ihr als Kundschafter in die Welt der Eternals (Die Ewigen) auf und stellt euch diesen mystischen Kreaturen. Wird es euch gelingen, das Rätsel des Lebens zu entschlüsseln und wieder in eure Welt zurückzukehren?

Eternal Decks ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr versucht, die Herausforderungen von unterschiedlichen Schauplätzen zu lösen. Zu Beginn jeder Partie stehen euch nur wenige Karten, die gleichzeitig eure Lebensenergie darstellen, für eure jeweilige Mission zur Verfügung. Reihum spielt ihr diese aus, um Ziele zu erfüllen oder anderen zu helfen. Kann jemand keine Karte spielen oder weitergeben, endet der Kreislauf des Lebens und ihr habt die Partie verloren! Um am Leben zu bleiben, müsst ihr versuchen, neue Energie von den mysteriösen Eternals zu erhalten. Doch Vorsicht: Erweckt ihr einen Eternal, aktiviert ihr auch seinen Fluch! Und leicht lassen sich diese Wesen wahrhaftig nicht besänftigen. Um eine Partie Eternal Decks zu gewinnen, müsst ihr euch gut abstimmen. Dabei dürft ihr nicht offen über eure Handkarten reden, sondern habt nur jeweils zwei Marker, um den anderen auf dem Spielfeld Hinweise zu geben. Meistert gemeinsam die Prüfungen der Ewigkeit, um das Rätsel des Lebens zu entschlüsseln.



Autor: Hiroken
Illustration: MUJUNSHA
Spielerzahl: 1-4, Spieldauer: 30-60 Minuten
Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: gehobenes Kennerspiel

4 262412 340600

Gibberers



Nach dem Vorbild der menschlichen Zivilisation der Erde erschafft ihr eine lautbasierte Sprache und durchlebt den Fortschritt einer Zivilisation von der Antike bis zur Moderne.

In Gibberers übernehmt ihr die Rolle prähistorischer Wanderer, also Menschen auf der Erde, die noch keinerlei Zivilisation besitzen. In der Generation „Null" entwerft ihr eure Wörter noch mithilfe von Höhlenmalerei-Karten, wobei eine Person immer als Mentor fungiert. Habt ihr die Basis-Sprache mit den Grundbegriffen erst mal erstellt, erweitert ihr beständig euren Wortschatz und entwickelt eure Sprache über mehrere Generationen weiter und kreiert immer neue Begriffe für die sich verändernde Welt... dabei entwickelt ihr eine Sprache und Zivilisation, die nur euch gehört.

In zwei Spielmodi – das schnellere und einfachere Spiel erstreckt sich über drei Generationen, das Expertenspiel über fünf – müsst ihr gut zusammenarbeiten, um auch das letzte Wort richtig zu entschlüsseln.



Autor: Keisei
Illustration: TANSAN inc.
Spielerzahl: 3-5, Spieldauer: 60-180 Minuten
Altersempfehlung: Ab 14, Komplexität: einfaches Kennerspiel

4 262412 340617



Fantastische Reiche: Griechische Legenden

STROHMANN GAMES

Griechische Götter, bekannte Helden und Monster aus der griechischen Mythologie, Orte wie Daphnes Fluss, Gegenstände wie die geflügelten Sandalen des Hermes und vieles mehr. In Fantastische Reiche: Griechische Legenden ist jede Karte einzigartig, gibt euch Punkte und Merkmale, die ihr wiederum für andere Karteneffekte nutzen könnt. Ihr startet mit sieben Handkarten.

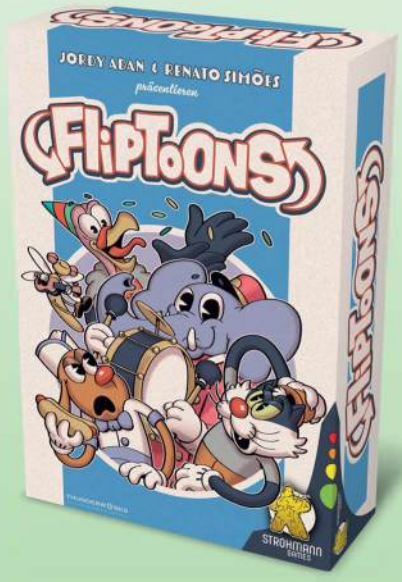
In jeder Runde zieht ihr eine neue Karte und müsst eine Karte wieder abwerfen. Stellt eure Kartenhand so punkteträchtig wie möglich zusammen und achtet auf starke Kombos, um Fantastische Reiche: Griechische Legenden zu gewinnen.

Das neue Standalone-Spiel bedient sich zum einen beliebter Mechanismen, fügt aber neue thematische Twists hinzu:

- Entscheide, ob du Karten auf die Hand nimmst oder sie in das Totenreich, schickst. Dort bringen sie zwar Minuspunkte, erweitern aber mit ihren Attributen und Effekten deine Kartenhand.
- Versuche bestimmte Quests mit einzigartigen Kartenkombinationen zu erfüllen.
- Bezwinge Monster mit deinen Helden.

4 262412 340648

Autor: Bruce Glassco
Illustration: Darren Calvert
Spielerzahl: 2-6, Spieldauer: 20 Minuten
Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: einfaches Kennerspiel



FlipToons

STROHMANN GAMES

Eine neue Zeichentrickserie geht an den Start, und es liegt an dir, den besten Cast für die sechs ausgeschriebenen Rollen zu finden. Durchstöbere die Kartei der Agentur und finde die Kombination von Toons, die bei den Fans und Kritikern am meisten Begeisterung erntet.

FlipToons ist ein schnelles und interaktives Deckbau-Spiel. Ihr startet mit einem Deck aus hoffnungsvollen Toon-Schauspieltalenten.

In jeder Runde mischt ihr euer Kartendeck und platziert nacheinander mindestens 2x3 Karten in eure Auslage. Jeder Toon hat dabei unterschiedliche Talente. Einige von diesen Fähigkeiten werden direkt beim Aufdecken ausgeführt, andere erst später. Ein paar Charaktere interagieren mit anderen Toons, andere möchten lieber alleine bleiben. Leider verstehen sich nicht immer alle und harmonieren miteinander auf der Bühne.

Eure Aufgabe ist es, Toons auswählen, die euer Ensemble gut ergänzen und eventuell Toons gehen zu lassen, die nicht zu euren anderen Charakteren passen. Bestenfalls bringen euch alle von euren Talenten nachher Ruhm und Ehre für euer Studio ein. Wenn es jemand schafft, in einer Runde 30 Ruhmespunkte oder mehr zu bekommen, gibt es noch eine finale Aufführung und wer bei dieser die meisten Punkte hat, gewinnt.

4 262412 340631

Autoren: Jordy Adan, Renato Simões
Illustration: Diego Sá
Spielerzahl: 1-4, Spieldauer: 20 Minuten
Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: Familienspiel



A Message From the Stars

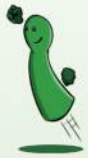


Ihr habt Kontakt mit einem Außerirdischen Wesen aufgenommen! Um einander zu verstehen, muss euer Wissenschaftlerteam die drei geheimen Wörter des Wesens entschlüsseln und das Wesen muss eure ebenfalls erraten.

Punkte gibt es dafür, wie viele Wörter jede Seite erraten kann und wie viele Buchstaben des außerirdischen Codes die Wissenschaftler herausfinden können.

A Message From the Stars ist ein Deduktionsspiel, das über 4 Runden läuft. In jeder Runde übertragen das Außerirdische Wesen und die Wissenschaftler abwechselnd Nachrichten: Zuerst schreibt das Außerirdische Wesen ein Hinweiswort sowie einen bestimmten Code-Wert auf eine Übertragungskarte und gibt sie an die Wissenschaftler.
Jetzt beginnt die Diskussion! Die Wissenschaftler beratschlagen sich und halten alle Schlüsse fest. Danach sind sie selbst am Zug, schreiben wiederum einen Hinweis auf eine Übertragungskarte und geben diese dem Außerirdischen Wesen. Nachdem beide Seiten jeweils 4 Übertragungen durchgeführt haben, ist es an der Zeit, die Botschaften und den Code zu entschlüsseln.

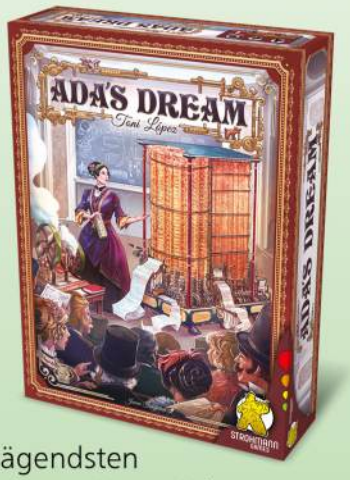
Das Spiel kann kooperativ und in Teams gespielt werden. Außerdem gibt es einen Expertenmodus.



Autor: Clarence Simpson
Illustration: Léonard Dupond
Spielerzahl: 2-8+, Spieldauer: 45 Minuten
Altersempfehlung: Ab 10, Komplexität: einfaches Kennerspiel

4 262412 340426

Ada's Dream



Im Sommer 1843 bat Ada Lovelace ihren Freund Charles Babbage, ihr die Leitung seiner neuen Erfindung – einer dampfbetriebenen Maschine, die komplexe Berechnungen durchführen konnte – zu überlassen. Babbage nahm den Vorschlag nie an... aber was wäre, wenn doch?

Im Spiel Ada's Dream seid ihr Teil einer alternativen Geschichtsschreibung und helft Ada dabei ihre Träume zu verwirklichen. Ihr schlüpft in die Rollen von ihren AssistentInnen und wetteifert darum, den effektivsten Prototypen für sie zu konstruieren. Reist dafür durch ganz Großbritannien, haltet Lesungen an wichtigen Universitäten und Institutionen, bildet euch weiter, schließt Bekanntschaften mit den prägendsten WissenschaftlerInnen der Zeit und sichert euch deren Unterstützung. Alles dem einen Ziel untergeordnet: Die Rechenmaschine weiterzuentwickeln und mit Ada zusammen fertigzustellen.

Ada's Dream ist ein Eurogame mit einem innovativen Dice-Placement- und Enginebuilding-Mechanismus. Nehmt euch Bauteile in Form von Würfeln aus der Werkstatt und versucht sie mit passenden Zahnrädern in eure eigene analytische Maschine zu verbauen. Jede Maschine ist dabei einzigartig zusammengesetzt und benötigt unterschiedliche Teile. Vergesst über eure Konstruktion aber nicht genügend Dampf zur Verfügung zu stellen!

Wer am Ende von ca. 18 Zügen am meisten Ruhm gesammelt hat, wird Ada's Dream gewinnen.

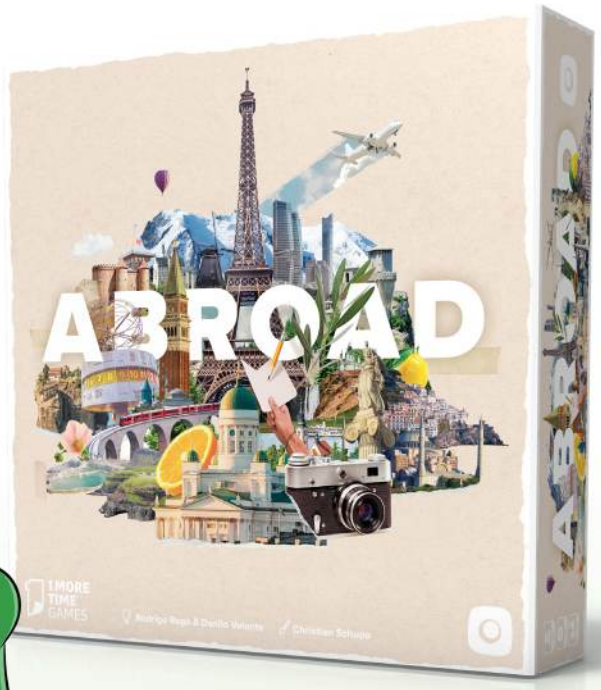


Autor: Toni López
Illustration: Javier González Cava
Spielerzahl: 1-4, Spieldauer: 90-120 Minuten
Altersempfehlung: Ab 14, Komplexität: Expertenspiel

4 262412 340594

PORTAL GAMES.

Abroad



Du wolltest schon immer die Welt bereisen – und jetzt hast du die Chance, damit deinen Lebensunterhalt zu verdienen! Beim renommiertesten Reiseführer-Verlag des Landes ist eine Stelle frei geworden, und du hast vier Wochen Zeit, um in Europa zu beweisen, dass du die richtige Person dafür bist. Besuche atemberaubende Orte, triff Einheimische, sammle Geheimtipps und Postkarten berühmter Sehenswürdigkeiten und besuche am Wochenende vielleicht sogar ein Festival oder erlebe ein Abenteuer, das jede Bucket-List ziert.



Autoren: Rodrigo Rego, Danilo Valente
Illustrator: Christian Schupp
Spielerzahl: 1–5
Spieldauer: 90 Minuten
Altersempfehlung: 12+
Sprache: EN

5 905794 221905

PORTAL GAMES.

Bohemians + Tales from Montmartre



Bohemians entführt die Spielenden in die Straßen von Paris um die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert. Dort schlüpfen sie in die Rollen von Künstler*innen, die Meisterwerke schaffen wollen und gleichzeitig mit den Herausforderungen des Alltags zu kämpfen haben. Sie spielen Karten aus, um Inspiration zu sammeln, Musen zu finden und sich um alltägliche Pflichten zu kümmern.



Autor: Jasper de Lange
Illustrator: Hanna Kuik
Spielerzahl: 1–4
Spieldauer: 45–60 Minuten
Altersempfehlung: 14+
Sprache: EN

5 905794 221851

5 905794 221035

Robo Run

PORTAL GAMES.



In Robo Run steuert ihr gemeinsam mit einer zweiten Person zwei Roboter, die aus einer von feindlichen Maschinen bewachten Fabrik entkommen wollen. Dabei spielt Ihr abwechselnd Aktionskarten aus, um Eure Roboter über den Spielplan in Richtung Ausgang zu bewegen und gefährlichen Begegnungen auszuweichen.

Die besondere Herausforderung liegt in der stark eingeschränkten Kommunikation: Während eines Szenarios dürft Ihr nicht miteinander sprechen. Als einziges direktes Signal steht Euch ein Beep-Token zur Verfügung, mit dem ihr anzeigen könnt, dass eine bestimmte Karte besser nicht gespielt werden sollte. Alle weiteren Entscheidungen müssen aus der gemeinsamen Spielsituation und den sichtbaren Aktionskarten abgeleitet werden.

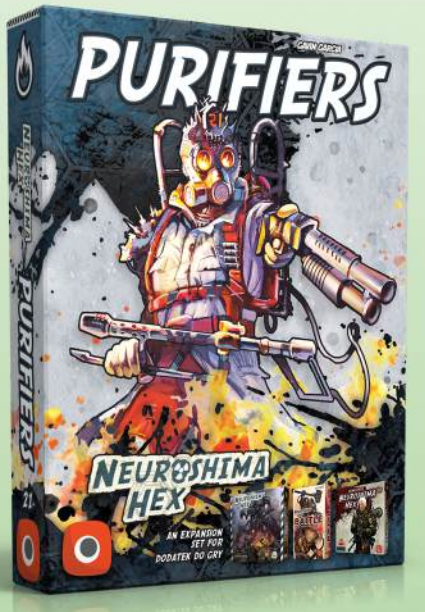




Autor: Eryk Nowak
Illustrator: Hanna Kuik
Spielerzahl: 2
Spieldauer: 20–25 Minuten
Altersempfehlung: 10+
Sprache: EN

Neuroshima Hex: Purifiers

PORTAL GAMES.



Neuroshima Hex: Purifiers ist eine neue Fraktionserweiterung für Neuroshima Hex, den meistverkauften Dauerbrenner von Portal Games. Die Stärke dieser Armee liegt darin, das gesamte Spielfeld mit Feuer zu überziehen, sodass der Gegner kaum manövrieren kann, ohne zu verbrennen. Die Purifiers haben viele Möglichkeiten, Feuer auf das Spielfeld zu bringen – Flammenwerfer-Angriffe sowie Fähigkeiten, die überall dort Feuer hinterlassen, wo eine Einheit den Tod findet – ob eine eigene oder eine gegnerische. Die meisten Einheiten verfügen über eine hohe Initiative und einen Feuerschild, mit dem sie sich unbeschadet durch die Flammen bewegen können.





Autor: Gavin Garcia
Illustrator: Hanna Kuik
Spielerzahl: 2–4
Spieldauer: 20–30 Minuten
Altersempfehlung: 8+
Sprache: EN



Beasts and Diplomacy

Beasts and Diplomacy: das Kartenspiel, bei dem es um Chancen und Interaktion zwischen den Spielern geht. Werdet ein Ritter des fantastischen Landes Aterra. Stellt die beste Ausstellung wilder und seltener Bestien zusammen, die den Diplomaten des Landes gefällt, und erfüllt eure geheimen Quests, aber vergesst dabei nicht eure Finanzen! Der Unterhalt einer Bestienausstellung ist eine teure Angelegenheit, also müsst ihr Bestien an Händler verkaufen und Personal einstellen, das euch auf dem Weg dorthin hilft.

Fantasy | Bestiary | Karten Drafting | Worker Placement | Tableau aufbauen | Kompetitiv | Familie Varianten | Solo

Autor: **Mike Grebel**

1-6 Spielern | 25 Min / | 14+ Alter

6 40712 86118 8

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



Mine77

Mine 77 ist ein eigenständiges Prequel zu Factory 42, in dem ihr in die anspruchsvolle Rolle eines Aufsehers in Odrixias größter Mine zurückkehrt. Umgeht die Anweisungen der Regierung und verhandelt mit euren Kollegen, während ihr euch in diesem Workerplacement Spiel mit zwei Rondellen die eigenen Taschen füllt.

Fantasy **Steampunk** **Ressourcenmanagement**
Workerplacement **Verhandlungen** **Rondelle**
Kompetitiv **Solo**

Autor: **Ren Multamäki**
Illustrator: **Sampo Jumisko**

1-5 Spielern | **90** Minuten | **14+** Alter

6 39510 69456 2





15th Stamp

The 15th Stamp spielt in den großen Hallen der Bürokratie in Odrixia und knüpft an die Geschichte von Factory 42 und Mine 77 an. Unzählige Dokumente strömen über die Schreibtische der überarbeiteten Regierungsbeamten, und alle müssen gemäß den vorgeschriebenen Verfahren abgestempelt und genehmigt werden. In diesem rasanten Stichspiel passieren Fehler und das Blatt wendet sich – stellt einfach sicher, dass ihr zu den Beamten gehört, die ihren Stempel aufdrücken dürfen.

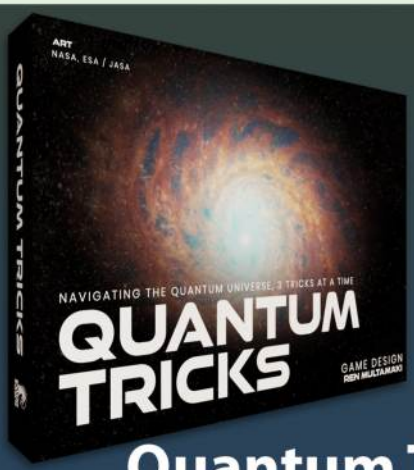
Fantasy | Zwerge | Stichspiel | Kompetitiv | Familie

Autor: **Ren Multamäki**

3-7 Spielern | 15-20 Minuten | 9+ Alter









Quantum Tricks

Erlebt ein aufregendes Weltraumabenteuer in Form eines Stichspiels! Kämpft gleichzeitig um drei Stiche und entwickelt meisterhafte Strategien, denn der Sieg hängt davon ab, wie gut ihr die Absichten eurer Mitspieler durchschauen und sie überlisten könnt, um die richtige Anzahl an Stichen zu erzielen. Stürzt euch in dynamische Spielerinteraktionen und besiegt eure Gegner in einem spannenden Kampf der Köpfe, während ihr Weltraumschrott ausweicht und durch das Quantenuniversum navigiert.

Weltraum | Stichspiel | Kompetitiv | Familie

Autor: **Ren Multamäki**

3-5 Spielern | 20-30 Minuten | 9+ Alter





IRON GAMES

www.irongames.de

PLAY ONLINE

Solo-App
Brettspielwelt

Deutsch/Englische
Version

Autor: Bernd Eisenstein
Illustrator: Lukas Siegmon
Spielerzahl: 1 bis 5
Spieldauer: ca. 90 Min.
Altersempfehlung: 12+

Discordia Diana





DISCORDIA DIANA ist nach DISCORDIA MAGNA die zweite große Erweiterung zu DISCORDIA.

Neben dem Material für die Diana-Erweiterung habt ihr nun auch die Möglichkeit, DISCORDIA zu fünft zu spielen.
Das benötigte Zusatzmaterial ist enthalten.

Diana, die römische Göttin der Jagd, Beschützerin der Wälder und ihrer wilden Bewohner ist die Schutzpatronin einer neuen Figurengruppe bei DISCORDIA: die Jäger (grün).



0635040937223

Papyria



In PAPYRIA lenkt ihr die Geschicke eures Volkes, erkundet die Region mit Wanderern und Schiffen und schafft ein weitverzweigtes Kanalnetz.
Ihr baut Tempel, Heiligtümer und Städte, bringt Erfindungen hervor und errichtet Bergwerke für den Abbau des blauen Steins, dem Lapislazuli.

Dieses kostbare Gestein und der wertvolle Schriftträger Papyrus führen eure aufstrebende Zivilisation zu Ruhm und Sieg.

Deutsch/Englische
Version

Autor: Bernd Eisenstein
Illustrator: Daniel Cunha
Spielerzahl: 1 bis 4
Spieldauer: 60 - 90 Min.
Altersempfehlung: 14+

Das Zweistromland an Euphrat und Tigris ist Heimat und Schmelztiegel verschiedener Kulturen und entwickelt sich prächtig.
Fruchtbare Böden und moderne Bewässerungssysteme lassen die Landwirtschaft erblühen.

0635040937216

Das politische Talent

Das Politik-Brettspiel
Spiele deine eigene Partei! Stelle dich dem Wahlkampf und erobere Sitze im Parlament. Beweise dein Verhandlungsgeschick bei der Regierungsbildung und setze deine Wahlversprechen um!



In diesem Brettspiel erleben Spieler die deutsche Politik in einem fiktiven Bundestag.

- Im Wahlkampf antreten
- Um die Regierung verhandeln
- Skandale aufdecken
- Wahlversprechen umsetzen







Autor & Illustrator: Lukas Bloemberg (geb. Huemer)

Spielerzahl: 3 bis 6
Spieldauer: 60 Minuten
Altersempfehlung: ab 12 Jahre

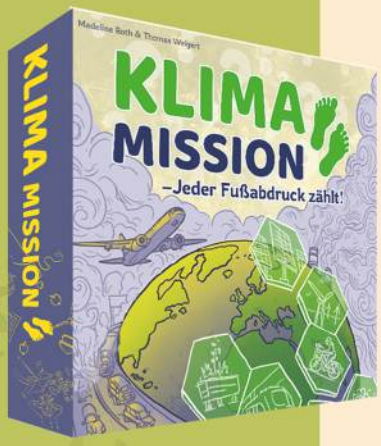
9 180019 480022

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

KlimaMission – Jeder Fußabdruck zählt

Das kooperative Brettspiel für eine nachhaltige Zukunft.





Die Welt verändert sich – und jede Entscheidung zählt.

In **KLIMAMISSION – JEDER FUSSABDRUCK ZÄHLT** übernehmen die Spieler:innen gemeinsam Verantwortung für Klima, Ressourcen und nachhaltige Entwicklung. Durch **strategische Entscheidungen, clevere Kooperation und kreative Lösungen** gilt es, den ökologischen Fußabdruck zu reduzieren und gleichzeitig globale Herausforderungen zu meistern.

Ob erneuerbare Energien, nachhaltige Mobilität oder bewusster Konsum: Jede Spielrunde bringt neue Ereignisse und spannende Dilemmata mit sich. Nur **wer zusammenarbeitet und langfristig denkt**, kann die KlimaMission erfolgreich erfüllen.



- ✓ Kooperatives Brettspiel mit Bildungsansatz
- ✓ Schwierigkeitsgrad an Alter anpassbar
- ✓ Ideal für Familien, Schulen und Bildungseinrichtungen
- ✓ Hoher Wiederspielwert durch variable Ereignisse
- ✓ Fördert Teamarbeit und strategisches Denken
- ✓ Spielerisch Klimawissen entdecken

Erhältlich ab Herbst 2026.
Jetzt vorbestellen!

Spielmaterial in Arbeit – Änderungen vorbehalten.



Autor/in: Madeline Roth und Thomas G. Weigert
Illustrator: Christian Opperer

Spielerzahl: 2 bis 7
Spieldauer: 45 bis 60 Minuten
Altersempfehlung: 6+

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 Strategiespel 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?





spiel gut®
vom arbeitsausschuß kinderspiel + spielzeug ausgezeichnet recommended

"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

kooperativ

mehr als 100.000 verkaufte Spiele

Autor: Jim Deacove
Illustrator: Zofia Burkowska

Spielerzahl: 1-8
Spieldauer: 10 Minuten
Altersempfehlung: 4+

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

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+

ISBN 978-90-79629-21-3

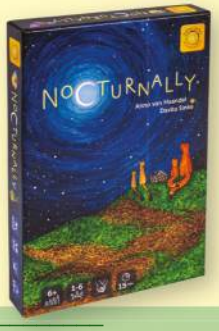
Nocturnally

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+

ISBN 978-90-79629-33-6

DAS WEIHNACHTSRENNEN



Der Stimmungsmacher fürs Weihnachtsgeschäft!

Stimmungsvolles Weihnachtsbrettspiel. Familien-Rennen ab 4 Jahren: Kurz vor Heiligabend schlüpfen die Spieler selbst in die Rolle des Weihnachtsmanns. Wer überwindet die Hindernisse am schnellsten und erreicht als Erster den Schlitten?

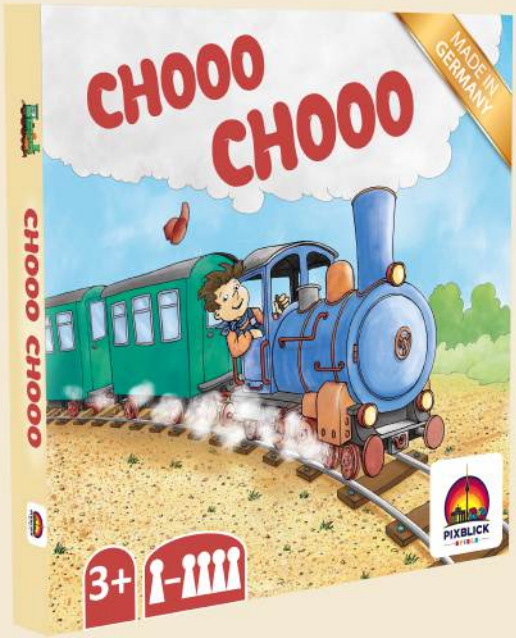
Das Familienspiel zu Weihnachten



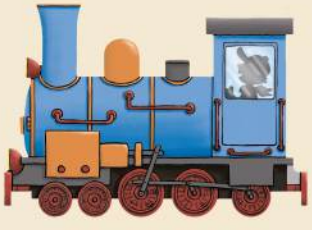
4+ | 2 - 4 | ca. 20 - 35

Alle Rechte vorbehalten. **MADE IN EU**

CHOOO CHOOO



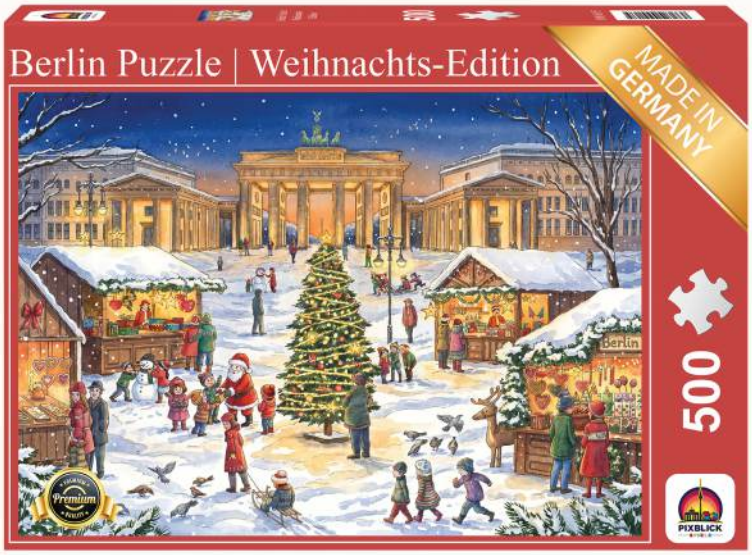






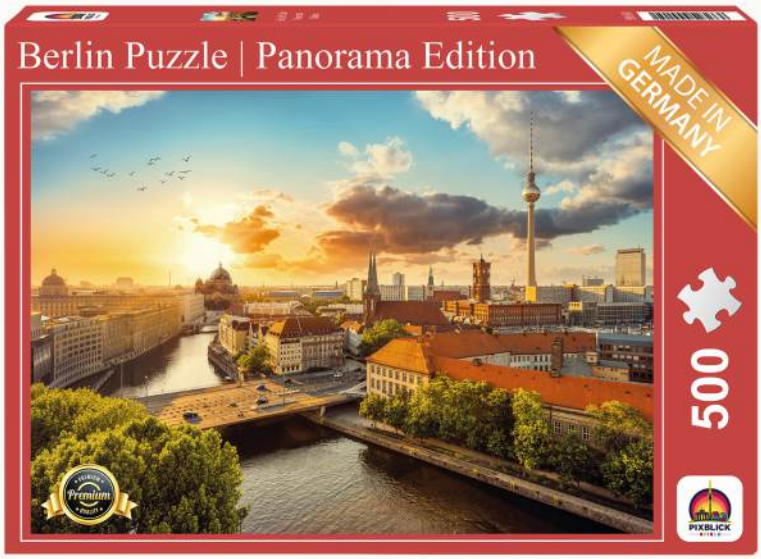
3+ | 1 - 4 | ca. 20 - 35

Alle Rechte vorbehalten. **MADE IN GERMANY**



Puzzle – Berlin Weihnachten

Teile: 500
Alter: Keine Empfehlung
Fertiges Puzzle: 34 x 48 cm



Puzzle – Berlin Panorama

Teile: 500
Alter: Keine Empfehlung
Fertiges Puzzle: 34 x 48 cm



Puzzle – Potsdam

Teile: 500
Alter: Keine Empfehlung
Fertiges Puzzle: 34 x 48 cm







Hugo und Paul sind beste Freunde. Bei einem Besuch des Berliner Technikmuseums entdecken sie ein geheimnisvolles Ticket, welches ihr Leben völlig verändern wird. Was steckt hinter diesem rätselhaften Ticket?
Begleite die beiden auf eine aufregende Zeitreise in die Vergangenheit und entdecke das historische Berlin zur Weihnachtszeit, wie du es noch nie erlebt hast.
Begib dich auf die Spuren des verschwundenen Zuges und lüfte zusammen mit Hugo und Paul ein jahrhundertealtes Weihnachtsrätsel Berlins.
Tauche in ein unvergessliches, detektivisches Weihnachtsabenteuer ein!



1. Auflage € 14,90 [D] € 14,90 [A]
ISBN 978-3-9826473-0-2
9 783982 647302

Ab 8 Jahre
Erzählt von Elias Peterson

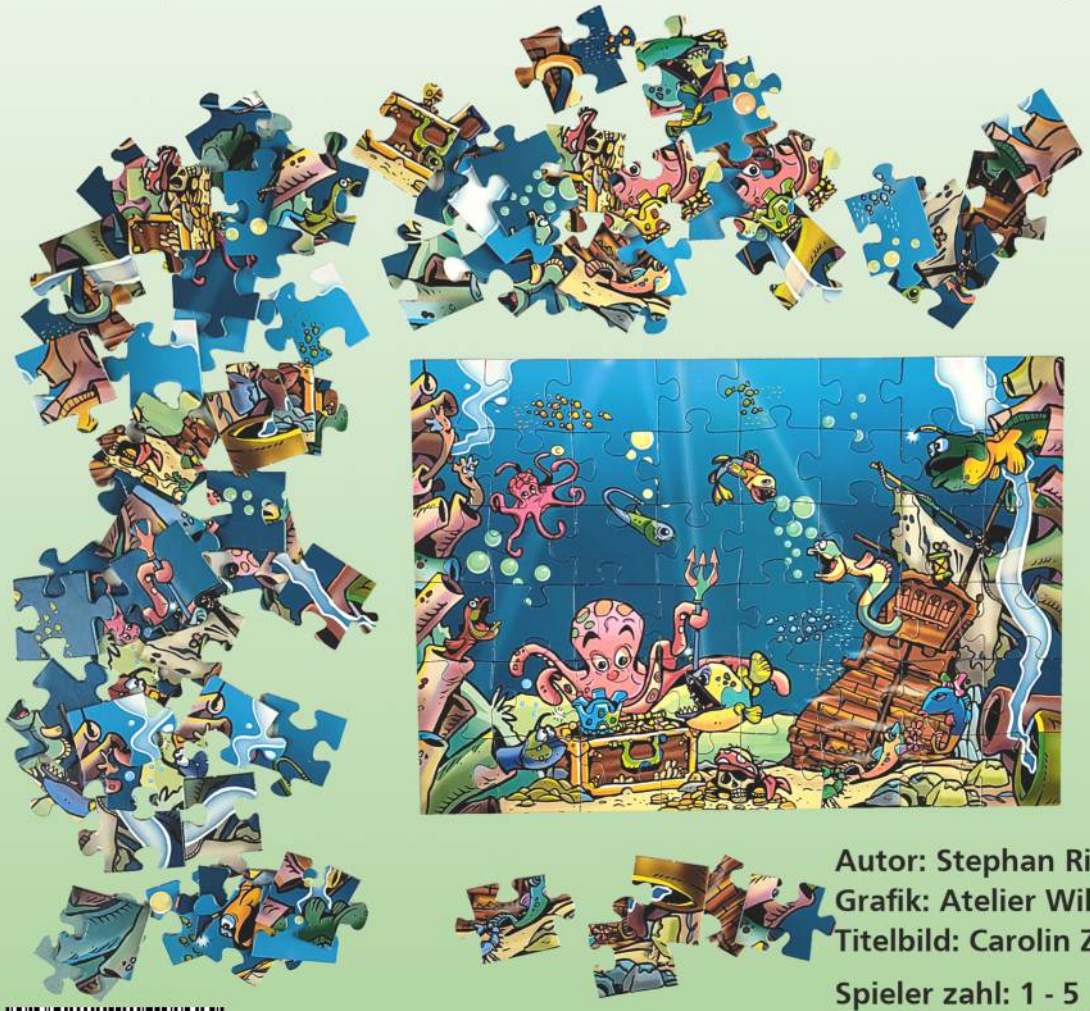
Bunte Tiefsee

Next Level
Puzzlespaß



Neuheit
2026

Bunte Tiefsee verbindet Puzzle und Brettspiel zu einem cleveren Mix voller Überraschungen. Fünf fast identische Puzzle, jedoch unzählige kleine Unterschiede, die es zu entdecken gilt - Spannung garantiert.
Bunte Tiefsee ist ein kreativer Mix aus Suchspiel, Deduktion und klassischem Puzzleflow – perfekt für Familien, Freundesrunden und alle, die Rätsel lieben, die ein bisschen tiefer gehen.





Autor: Stephan Riedel
Grafik: Atelier Wilinski, Mainz
Titelbild: Carolin Zupanc

Spieler zahl: 1 - 5
Spieldauer: 30 Min - 2 Tage
Altersempfehlung: ab (6) 8 Jahre

4280000153029

Paco Ŝako

PACO ŜAKO

"nicht einander schlagen, sondern umarmen"

Frieden Schach

Es ist ein ganz neues Spiel aus Holland.

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

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



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

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

DUTCH DESIGN

8719324727006

Genomineerd 2018 Speelgoed van het Jaar.nl

GENOMINEERD NEDERLANDSE SPELLENPRIJS EXPERTS 2018

AWARD PAX DOVE OF PEACE 2017

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

PACO ŜAKO

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

"Paco Ŝako ist Frieden in einer Schachtel"



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

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

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

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

2. Bewegen Sie eine Einheit
Einmal zusammen können beide Spieler weiter spielen mit dieser Einheit.

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

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



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

Fish 'n' Flips - Frische Fische

GAiAGAMES



Das kooperative Kartenspiel Fish 'n' Flips begeistert weltweit bereits tausende von Spieler*innen. Endlich gibt es die erste Erweiterung!

„Frische Fische" beinhaltet nicht nur 2 neue Aktionskarten, 4 knifflige Missionen und 2 mächtige Meerestiere (Seesterne und Robben), sondern auch einen komplett neuen Spielmodus. Mit persönlichen Rettungsaufträgen und neuen Varianten aller alten Missionen wird jedes Spiel zur frischen Herausforderung.

Inhalt: 30 Spielkarten, 1 Spielanleitung

kooperativ

eco friendly game



Autor: Kevin Luhn / Illustrator: Dominik Wendland

1 bis 4+ **20 '** **Ab 7**

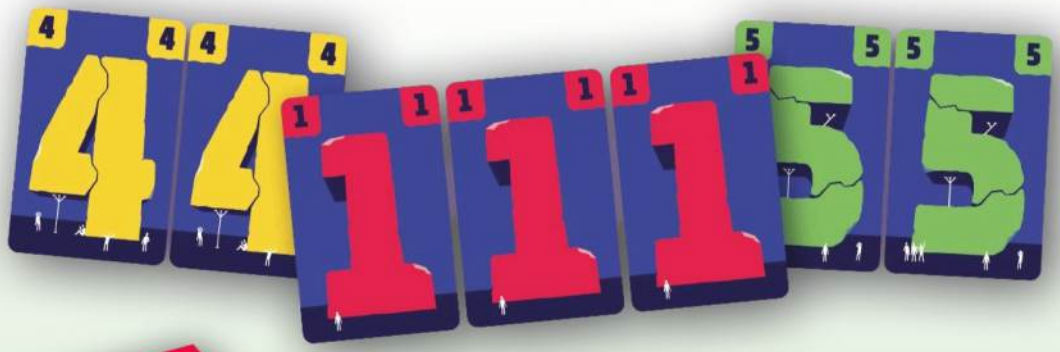
740813413276

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

Go Big

Go Big ist der neue Klassiker unter den Kartenspielen. Einfache Regeln und eine geballte Menge Spass! Versuche, möglichst hohe Karten zu sichern, denn sie bringen die meisten Punkte. Dummerweise sind sie auch einfacher zu schlagen als die tiefen Karten.

Spiele ein Set von einer, zwei oder drei gleichen Karten aus. Wird dein Set eine ganze Runde überleben, damit du dir die Punkte sichern kannst? Oder legt jemand ein gleiches Set mit tieferen Zahlen? Dann entschwinden deine Punkte. Aber Rache ist süss...









Autor: Antony Proietti
Grafik: Archie Edwards

Spielerzahl: 3 bis 6
Spieldauer: 15-20 Minuten
Altersempfehlung: 7+



Eisen und Holz trifft auf ***Stahl und Geist***: Mächtige Konstrukte, Elementargeister, Eisenbahnen, Laternen, Varianz, Wiederspielwert. All das in der neuen Erweiterung für ***Ironwood***. Zwei neue modulare Erweiterungen bringen frische Strategien ins Spiel und vertiefen die Asymmetrie zwischen Ironclad und Woodwalkern noch weiter. Mit dem Grundspiel einzeln oder kombiniert spielbar.

1-2 12+ 60

Maël Brunet, Julien Chaput

Villő Farkas, Qistina Khalidah

4 262376 840796



THE ROYAL COLLECTION

3-6 8+ 40

Rebel Princess – The Royal Collection beinhaltet alle bisher erschienenen Erweiterungen und mehr in einer edlen Edition. Dazu Prinzessinnen als Plättchen und große, vergoldete Rundenkarten, einen königlichen Ratgeber, und einen metallenen Ring. Königlicher wird es nicht.

Daniel Byrne, Gerardo Guerrero Kevin Peláez, Tirso Virgós

Alfredo Cáceres

4 262376 840758





wonderbow

Zombie PRINCESS



Zombie Princess: In diesem vielfältigen Stichspiel versucht ihr, durch geschickte Gebote erfolgreich gegen eine Horde Zombies zu kämpfen. Jede Prinzessin hat eine einzigartige Fähigkeit und jede Runde hat eine andere Regel. Ihr könnt es einzeln gegeneinander oder in Zweierteams spielen.

3-6 10+ 40

Ted Alspach

Alfredo Cáceres

4 262376 840772

elemonsters explore

Nut & Shell GAMES

DIE MONSTER SIND WIEDER LOS!

REDESIGN: NEUE KARTEN, NEUE REGELN



In **Elemonsters Explore** werden die Bausteine des Periodensystems zu lebendigen Kreaturen mit einzigartigen Fähigkeiten.

CHEMIE & SPIEL

Die Karten basieren auf den realen Eigenschaften der Elemente.

So lernt Ihr ganz nebenbei Wissenswertes aus der Welt der Chemie.

Mehr Infos auf:
www.elemonsters.de

3 SPIELVARIANTEN

Battle – leichtes Einstiegspiel, ideal für größere Guppen

Punk – schnelles Spiel für zwischendurch

Hunter – das Hauptspiel für Familie und Freunde

WAS IST NEU?

60 Elemonster-Karten

38 Attribut-Karten

12 Kategorie-Karten

optimiertes Design

hochwertige Verpackung

aktualisierte App

Von Andreas Dihm & Richard Schweiger

5 390876 924872

Augmented Reality App | 2-20 Spieler | ab 8 Jahren | 5-40 Min

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

Weitere Verlage der Spiel direkt eG

Neben den Verlagen & Marken, die hier im Katalog eine kleine Auswahl ihrer Spiele vorstellen, sind auf unserem Webportal **spiel-direkt-eg.eu** noch Spiele von vielen weiteren Verlage zu finden.

Es sind dies:

2 Tomatoes games
AdveRunde Spieleverlag
Aktion 2
Allgo-Games
Argentum Verlag
Arsonists Verlags GmbH
Baccum
Bärsärk Entertainment
Bewitched-Spiele
biwo spiele
Boardgame Atelier
BomBasta Spiele
Brain Games Publishing SIA
Cards to Hearts
CM-Tower Games
Crimson Company UG
Cwali
DeKroKo
Fun Supply GmbH
Heldbergs Games
heptagon
Holstein-Spiele
Honest Quark Games
Igel Spiele
Ion Game Design
Julibert Games
Kagu Spiele
Kilt'N'Strong
Koalla Spiele
Léman Publishing Claudia Frankl
LernMedio Krüger
Mankind Madness
Morty's Mysteries
Nice Game Publishing GmbH
Nuovis Spiele
Ocean Race
Patentgrau
Perdix Spiele
puls entertainment
Quadratspiele-Caupo GmbH
Queen Games
R & R Games
Seajay Games
Skellig Games
Sphinx-Spiele
Spielköpfe
Suncoregames
Tactic Games
Taleswapper Publishing
Taverna Ludica Games
Tetrahedron Games
That's Me
The Unknown
Verlag Zwei Grad
WiWa Spiele
XOLLOX Games

SPIEL DIREKT eG

Ihr direkter Weg zum Spiel

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

Hier findest Du Spiele von:

2F-Spiele
Board Game Circus
Clicker-Spiele
Das politische Talent
Dragon Dawn Productions
Fobs Games
franjos Spieleverlag
Gaiagames
Irongames
KlimaMission – Bildung und Spiele
Loosey Goosey Games
Ludit
Ludolux
Nut & Shell Games
Oink Games
Ornament Games
OSTIA Spiele
Paco Sako
Pixblick Spiele
Portal Games
Qango Games
SpieleFaible
Strohmann Games
Sunny Games
Wonderbow Games

Überreicht durch:

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)