

SPIEL DIREKT_{eG}

Ihr direkter Weg zum Spiel

ZAUBERHAFTES
SPIELE!



Schlaglichter 2018/19

Index

	Seite		Seite
Vorwort	3		
2F-Spiele		Igel Spiele	
- Fatal	13	- Mein Schatz	6
- Feiner Sand	13	- Mount Memo	6
- Foppen	13	- Wunschmaschine 2.0	6
- Futuroopia	13	Irongames	
Board Game Box		- Pandoria	16
- Brothers	29	Menk	
- Magnificent Flying Mashines	22	- Im Kritzeln eine 1	21
Clicker		Nice Game Publishing	
- Napoleon 1883	19	- Das Geheimnis der Tempel	8
Dionysos		- Fantasy Defense - Stone King	8
- One Minute Game (Classic Edition)	15	- Fireworks	8
- One Minute Game (Summer Edition)	14	- H.I.D.E.	9
Fantasmagoria		- King's Pouch	9
- Battalia - Die Schöpfung	34	- Pile-Up Rush	9
- Battalia - Die Sturmpforten	34	- Terrible Monster	8
- Battalia - Bundle 15	34	- Yummy Yummy Pancake	9
Feuerland		Ostia	
- Ein Fest für Odin - Die Norweger	25	- Riga	18
- Fuji	24	Qango	
- Magnastorm	23	- Qango	20
- Scythe - Aufstieg der Fenris	23	- Miau Miau Katzenklau	20
- Viticulture - Tuscany Essential Edition	25	Quadratspiele Caupo	
- Viticulture - Besuch aus dem Rheingau	25	- Magische Quadrat-Muster	7
- Zwischen zwei Schlössern	24	rudy Games	
franjos		- Interaction	33
- Can't Stop	30	- Lost Galaxy	32
- Mahé	31	- Leaders	32
Frosted Games		- Scubie - Sea Saga	33
- Adventskalender 2018	28	Sphinx	
- Der Unterhändler	26	- Carta Nostra	5
- Der Unterhändler - Erweiterungen	26	- Mosquitozzz	4
- Reykholt	27	Steffen Spiele	
- Vetterkrieg	28	- Ringo	12
Haas		- Zwoggel	12
- Food Facts	17	Weitere Verlage der Spiel direkt eG	35
- Genies	17		
Helvetiq			
- Dealmaker	10		
- Kartel	10		
- Team Up	11		



Lieber Kunde,

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

Bei uns kaufst Du die Spiele direkt beim Verlag.

Wir haben uns 2012 gegründet, um Dir die Gelegenheit zu geben, auf eine bunte und außergewöhnliche Welt von Spielen zuzugreifen.

Diese Idee hat sich bewährt, denn wir wachsen seitdem stetig.

Du findest bei uns Spiele mit sowohl individuellen als auch außergewöhnlichen Spielmechanismen und Themen, welche Dir ermöglichen, Dein Sortiment um ein interessantes Angebot zu erweitern, mit dem Du neue Kunden gewinnen kannst.

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

Auf unserem Webportal findest du über 500 Titel von über 50 Verlagen, darunter einige, die du nur exklusiv bei uns beziehen kannst.

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

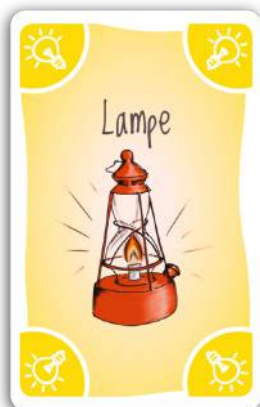
Wir bieten Dir günstige Lieferkonditionen sowie faire und stabile Preise, da es bei uns keine kurzfristigen Aktionen gibt. Preisänderungen kündigen wir in der Regel mit zeitlichem Vorlauf an, so dass die Ware, die Du bei uns gekauft hast, nicht plötzlich an Wert verliert.

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

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Henning Poehl'.

Henning Poehl
Geschäftsführender Vorstand der Spiel direkt eG

Mosquitozzz



Es ist ein lauer Sommerabend. Du sitzt mit Deiner Familie auf der Terrasse und spielst ein paar Spiele. Ein perfekter Abend, der jedoch ein jähes Ende findet, als ein Schwarm Mosquitos vom Licht Deiner Lampe angelockt wird!

In **Mosquitozzz** musst Du Dich dem Angriff dieses Schwarms erwehren, um möglichst wenig von Deinem Blut zu verlieren.



Damit du nicht gestochen wirst, deckst Du Dich mit möglichst vielen Abwehrmitteln ein. Doch wenn alle Mittel versagen, bleibt Dir nur Deine „Flachen Hand“, um sie zu erschlagen.



Wie wirst Du Dich gegen die Mosquitos behaupten?

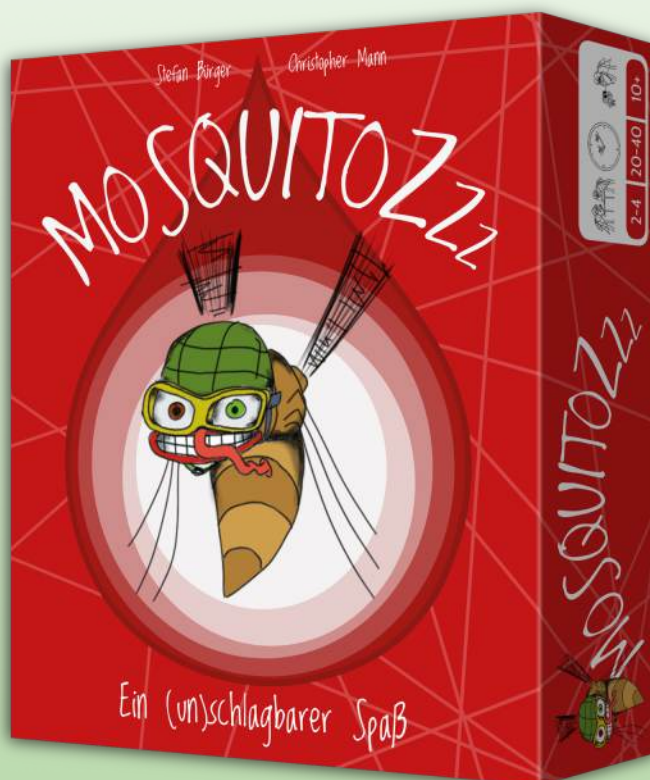
Mosquitozzz ist ein lustiges Kartenspiel, bei dem Du Mücken (in Form von Markern) mit Deiner bloßen Hand erschlagen kannst.

Mosquitozzz kann von den Spielern wahlweise gegeneinander oder kooperativ gespielt werden.



Spielmateriale

- 110 Karten,
- 15 Mücken (Marker),
- 40 Blutstropfen (aus Holz),
- 1 Spielregel (deutsch)



Autoren: Stefan Bürger & Christopher Mann
Illustrator: Johannes Rost

Spielerzahl: 2 bis 4
Spieldauer: 20-40 Minuten
Altersempfehlung: 10+

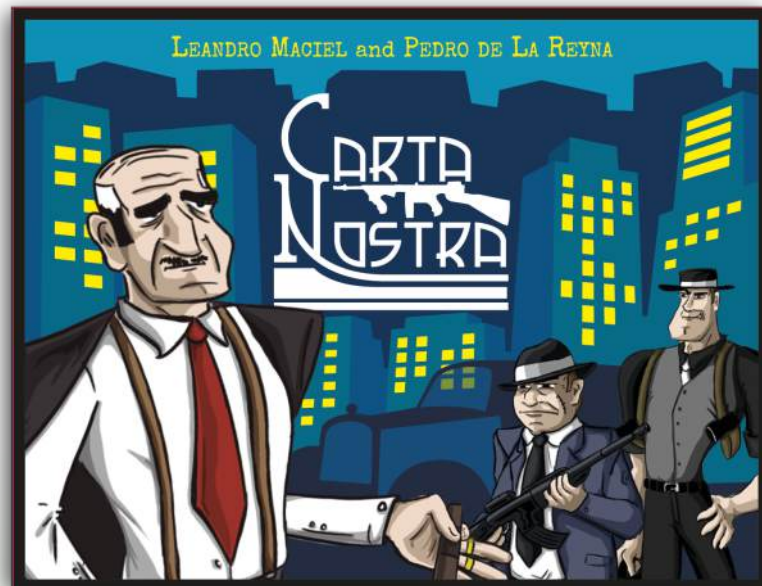


Mosquitozzz





Carta Nostra



Der große Don Brocco ist gestorben und hinterlässt ein Machtvakuum.

Nun führen alle Mafia-Familien der Stadt einen Kampf um die Vorherrschaft.

Welche Familie wird in Zukunft die Kriminalität in der Stadt kontrollieren?

Du gehörst zu einer dieser Familien und dein Ziel ist, dass deine Familie die einflussreichste der Stadt wird.



Spielmaterial:

100 Spielkarten: je 20 Karten von 5 verschiedenen Mafiosi
(Caporegime, Don, Consigliere, Hitman und Schmuggler)

10 Regelkarten: 10 Karten mit deutschen und englischen Regeln

Carta Nostra ist ein schnelles Spiel mit einfachen Regeln.

Autoren: Leandro Maciel & Pedro M. Reina
Illustrator: Tiago Barra

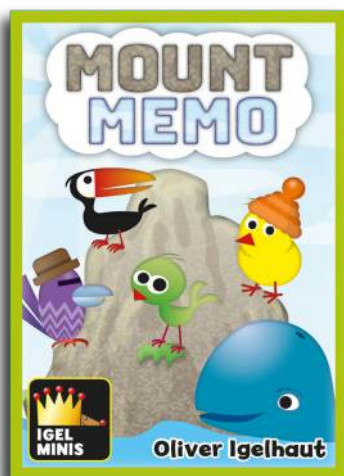
Spielerzahl: 2 bis 8
Spieldauer: ~ 20 Minuten
Altersempfehlung: 10+



Igel Minis in der Minibox

Igel Spiele startet mit seinen Minis eine neue Produktlinie:

Die Minis sind klein (Box = 98 x 71 x 32 mm), preiswert und passen in jedes Osternest. Und auch der Weihnachtsmann hat weniger zu schleppen ...



Neuheit!

Als Naturforscher beobachtet ihr die Tiere und Blumen in der Gegend von Mount Memo.

Ihr legt Landschaftskarten übereinander, so dass ein Kartenberg wächst.

Wie viele Tukane sitzen am Berg?

Wie viele Wale schwimmen im Wasser?

Und was ist das? Ein Grünspatz der in einem Hut segelt?

Schieße im richtigen Moment deine Fotos und gewinne echte Kieselsteine!

Spieler: 2-4 / Alter: 5+ / Dauer: 15 Min.



Wiederauflage mit neuem Dreh beim Wünsche rätseln!

Es geht darum aus den Aussagen eines Spielleiters abzuleiten, welche beiden Wünsche er gewählt hat.

Ein Eis und ein Krone?

Oder doch den Flieger und das Herz?

Diese Dinge sind auf Karten abgebildet.

Mit je drei Karten legt der Spielleiter eine Reihe und verrät dann, wie oft seine Wünsche darin zu finden sind.

Weitere Kartenreihen mit Tipp folgen.

Wer löst das Rätsel zuerst?

Spieler: 3-7 / Alter: 7+ / Dauer: 20 Min.



Wiederauflage jetzt für bis zu fünf Zwerge!

Ihr seid Zwerge und findet eine Truhe.

Eilig verteilt ihr die Schätze auf vier Haufen.

Eigentlich lohnt es sich zu warten, denn die Schatzberge werden ja größer im Spielverlauf.

Doch möglicherweise greift sich ein Mitzwerg deinen Lieblingsschatz und wenn es ganz dick kommt, erwisch dich der Höhlenork!

Spieler: 2-5 / Alter: 6+ / Dauer: 20 Min.



Tipp vom Weihnachtsmann: Zu Ostern ein Mini!

Mount Memo



Wunschmaschine 2.0



Mein Schatz



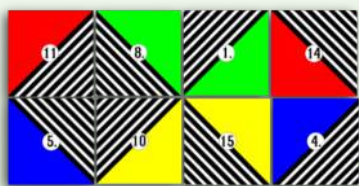


Magische Quadrat-Muster



Magische Quadrat-Muster

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



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

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

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

100 Aufgabenkarten erweitern die Spielmöglichkeiten.

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

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

Kritikerstimmen:

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

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

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



Magische Quadrat-Muster



4 260506 250002

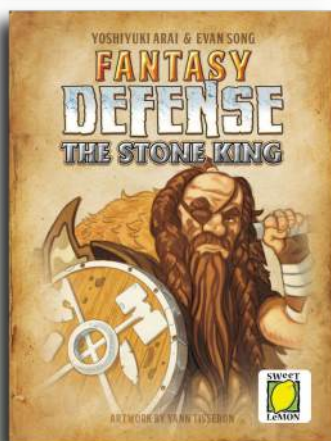


In **Das Geheimnis der Tempel** übernehmen die Spieler die Rolle eines Fluchbrechers, der zwischen der Wildnis und den Tempeln reist, um Kristalle in verschiedenen Farben zu sammeln.

Wenn du die bunten Kristalle in der richtigen Reihenfolge auf deinem Kristallgitter sammelst, bricht der Fluch des Tempels und du erhältst Runen und Siegpunkte.



Spieler: 2 bis 4 / Alter: 10+
Dauer: 30 Minuten



Fantasy Defense - Stone King ist eine Kampagnenerweiterung zu *Fantasy Defense* und fügt neue Einheiten, Szenarien und Regeln hinzu, die den Kampf in neue Richtungen lenken. Du kannst die Box nicht einfach öffnen und sofort mit allem spielen; Stattdessen ist die Kampagne des Steinkönigs in acht verborgene Kapitel unterteilt, von denen jedes auf dem letzten aufgebaut ist.

Jedes Kapitel wird mit der Entsperrungsbedingung gedruckt, die erfüllt sein muss, bevor die Spieler es öffnen können.

Spieler: 1 bis 2 / Alter: 10+ / Dauer: 15 Minuten



In **Terrible Monster** schlummert eine uralte und fürchterliche Kreatur tief im Sumpf. Zwei Anführer der heimischen Voodoostämme bekämpfen sich unerbittlich, um die Vorherrschaft über den Sumpf an sich zu reißen. Wer wird zuerst das schreckliche Monster beschwören können... ... und wird das ausreichen um den Gegner zu besiegen? *Terrible Monster* ist ein Duellspiel für die Hosentasche. Jeder, der Sammelkartenspiele kennt wird sich direkt zurechtfinden – Zaubersprüche, Monster, Konter und cleveres Kartenspiel – das alles in nur 10 Minuten.

Spieler: 2 / Alter: 10+ / Dauer: 15 Minuten



In **Fireworks** hat eine Gruppe von sieben Katzen sehr hart trainiert, um das beste Feuerwerk der Welt zu kreieren. Obwohl sie Anfänger sind, hoffen sie, eines Tages genauso gut zu werden wie ihr Meister. Nach so vielen Jahren ist nun der Tag gekommen an dem sie ihr Können beweisen müssen!

Spieler: 2 - 4 / Alter: 6+ / Dauer: 15 Minuten



Geheimnis der Tempel



Fantasy D.: Stone King



Terrible Monster



Fireworks



King's Pouch



Der König ist tot! Lang lebe der König!
Doch wer wird dieser neue König sein?

H.I.D.E.



Real oder fiktional?
Das ist nicht klar,
aber in der Welt der Geheimschpione
existiert eine legendäre Gestalt.

Pile-Up Rush



In Pile-Up Rush,
zwei Spieler (oder Teams, wenn du willst)
treten gegeneinander an, um Holzteile
auf einer gemeinsamen Plattform zu stapeln.

Yummy Yummy Pancake



In Yummy Yummy Pancake
versuchst du zu entschlüsseln,
was für Pfannkuchen da vor dir
in der Pfanne herumliegen.



KARTEL



Die Tage des Kartells sind gezählt: Die Spieler ermitteln gegen sieben Gangsterbosse und ihre Handlanger. Im Gefängnis hat es aber nur Platz für fünf der sieben Bosse. Wer muss hinter Gitter und wer bleibt in Freiheit? Die Spieler entscheiden! Sie wechseln sich ab, um den Ermittler durch Würfeln voranzubringen. Mit jedem Wurf zieht sich die Schlinge enger um die Gangsterbanden.

Kartel ist ein lebendiges und spannendes Spiel, bei dem sich immer wieder neue Allianzen bilden.

Auf unserem Youtube Channel gibt es zu Kartel und vielen anderen Spielen kurze, unterhaltsame Erklärvideos.



7 640139 531599 >



Autor: Reiner Knizia
Illustratoren: Felix Kindelán
Spielerzahl: 2–6
Dauer: 15 Minuten
Altersempfehlung: 6+

DEALMAKER



In Dealmaker kann alles gehandelt werden. Je erfolgreicher die Spieler feilschen, desto lukrativer die Deals. Wem gelingt es etwa Erdnüsse gegen Gold einzutauschen? Du wirst deine Freunde in einem ganz neuen Licht sehen.

Autor: Alain Rivollet
Illustratoren: Felix Kindelán
Spielerzahl: 3–5
Dauer: 20 Minuten
Altersempfehlung: 8+



7 640139 531711 >





Das kooperative Holzspiel, das Euch begeistern wird! Das Prinzip ist einfach: Ihr müsst auf einer Palette Kartons stapeln. Ziel ist es, die Kartons so dicht wie möglich zu stapeln. Um den Spielspass zu verlängern, könnt Ihr mit der gleichen Kartenabfolge Euer Ergebnis verbessern. Die perfekte Lösung existiert, Ihr müsst sie nur noch finden! Auf die Plätze, fertig, los!

Team up ist eine Art Tetris in 3-D aus schönen Holzteilen. Die kleine Europalette sorgt bereits vor Spielbeginn für viel Freude!

Auf unserem Youtube Channel gibt es zu Team Up und vielen anderen Spielen kurze, unterhaltsame Erklärvideos.



Autoren: Hadi Barkat & Sébastien Pauchon
Illustratoren: Katie Burk, Florian, Felix, Lucas
Spielerzahl: 1–4
Dauer: 20 Minuten
Altersempfehlung: 7+



7 640139 531742 >

RINGO



Vier gewinnt – das Thema ist bekannt, aber selten wurde es so originell variiert: Wer am Zug ist, platziert eine seiner Scheiben in einen Ring und hebt diesen anschließend ab, um ihn an anderer Stelle wieder ans Feld anzulegen. Eine Reihe aus vier Scheiben oder vier Ringen der eigenen Farbe ist das Ziel. Die Raffinesse des ungewöhnlichen Zugmechanismus von RINGO erschließt sich direkt. Die Strategieebenen überlagern sich, das Spielfeld wandert und nur wer mit seinen Scheiben die Spur der Ringe geschickt verfolgt, wird den entscheidenden Vierer machen.

steffen
spiele



Autor: Julien Griffon
Illustrator: Steffen Mühlhäuser
Spielerzahl: 2
Spieldauer: 15 Min.
Altersempfehlung: 7+

ZWOGGEL

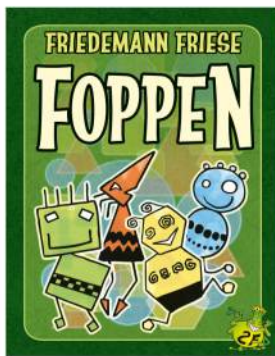


Zwoggel sind niedliche kleine Wesen, die unter Steinen wohnen. Aber niemand möchte dreimal auf denselben stoßen. Warum? Weil man dann einen von ihnen mit nach Hause nehmen muss und wem das zum dritten Mal passiert scheidet aus! So bauen sich alle gegenseitig schöne Zwoggel-Fallen. Beim Umdrehen der Karten heißt es dann aufpassen: Sobald dich drei Zwoggel derselben Farbe nebeneinander anlachen, haben sie dich erwischt! Nur wer sich die kleinen Biester erfolgreich vom Leib halten kann, wird am Ende überleben.



Autor: Inon Kohn
Illustrator: Steffen Mühlhäuser
Spielerzahl: 2 – 4
Spieldauer: 10 – 30 Min.
Altersempfehlung: 8+

Die 2F-Spiele-Neuheiten im Herbst 2018!



Die Neuauflage von Friedemanns
Stichspielklassiker

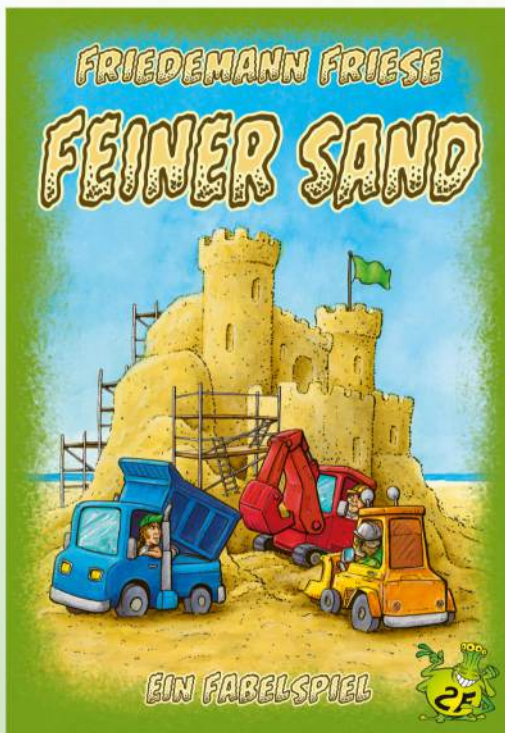


3-5

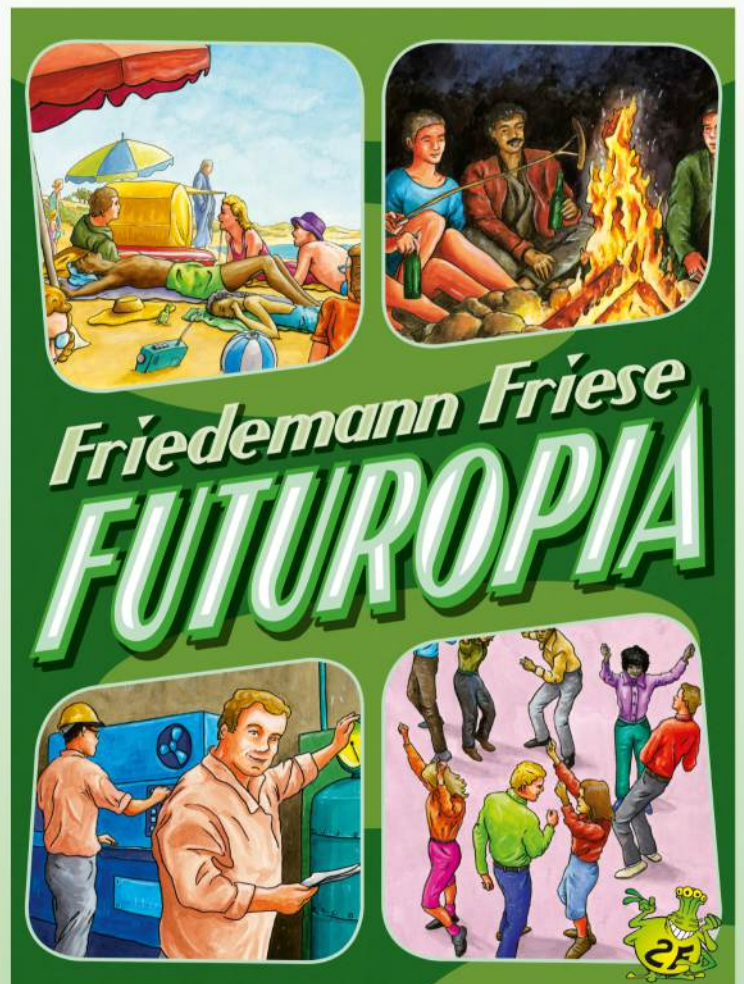
10+

15 MIN

Das Spiel für risikofreudige Punktejäger
auf der Jagd nach dem Highscore!



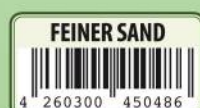
Deck-Building ist vorbei - Feiner Sand
bietet Deck-Abbau



Autor: Friedemann Frieze
Grafik: Harald Lieske



Das utopische Wirtschaftsspiel für Optimierer



One Minute Game

klein • schnell • actiongeladen



Beim **One Minute Game** treten je 2 Spieler in einem extrem schnellen und **packenden Duell** gegeneinander an. Beide Spieler spielen gleichzeitig. Durch geschicktes Anlegen der puzzle-artigen Karten versuchen sie hinter die Linie ihres Gegenüber zu kommen, oder bis an die gegnerische Tischkante vorzudringen. Wem dies als erster gelingt, gewinnt.



One Minute Game ist ein absolutes **Mitnahme-, Reise- und Partyspiel**. Auf Grund seiner Kompaktheit (75x75x75mm), **der extrem kurzen Spieldauer** und seiner aufputschenden, emotionalen Komponente erregt es überall wo es gespielt wird großes Aufsehen. Zusätzlich kommt es in einem sehr schlichten und dennoch ansprechenden Design daher.



Autor: Andreas Schleicher
Spielerzahl: 2
Spieldauer: 1-5 Minuten
Alterempfehlung: 8+

Summer Edition



One Minute Game

klein • schnell • actiongeladen

Einzigartig ist, dass bei diesem **Simultanspiel** die Spieler direkt miteinander interagieren, d.h. sie müssen gleichzeitig Angreifen und Verteidigen und dabei auf die Karten des Gegners direkt reagieren. Auch einzigartig ist, dass der gesamte Tisch als Spielfeld dient - die Maße des Tisches begrenzen das Spielfeld. Spielt man jedoch am Strand oder auf dem Boden, so gibt es gar keine Spielfeldgrenze.

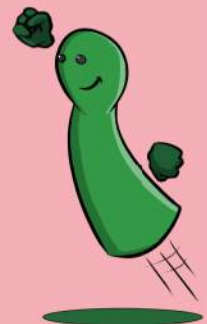


Classic Edition



Das One Minute Game wurde 2017 mit großem Erfolg auf Kickstarter gelauncht und erscheint in zwei Farbvarianten:

Classic (Rot/Blau)
Summer (Pink/Gelb)



Classic Edition



0 791732 463811

Anleitung in
Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch

Pandoria

Ein Plättchenlege- und Kartenmanagementspiel im Fantasyuniversum von Pandoria.



Goblinhorden entfesseln einen Angriff und zwingen die Elfen, Magiere, Menschen, Halblinge und Zwerge zur Flucht.

Ein neues, unbesetztes Land wartet auf die Überlebenden der fünf Völker, auf dem sie ihre Kultur neu errichten können - Pandoria!

Erweitere als eines der fünf Völker das Land, erwirtschafte Ressourcen, entfessele Zaubersprüche, errichte Gebäude und Monumente. Wirst du in die Geschichte von Pandoria eingehen?

Pandoria beinhaltet Spielregeln für das einsteigerfreundliche Anfängerspiel, das Partnerspiel sowie die erweiterten Regeln für das reguläre Spiel - das sorgt für viel Varianz.



Das Spielmaterial ist sprachneutral.
Deutsche, Englische, Französische
und Niederländische Spielregeln
sind enthalten.

2 – 4 Spieler, ab 10 Jahren
Dauer: 60 - 90 Minuten
Autoren: Jeffrey D. Allers
Bernd Eisenstein
Illustration: Lukas Siegmon
Christian Oppeler

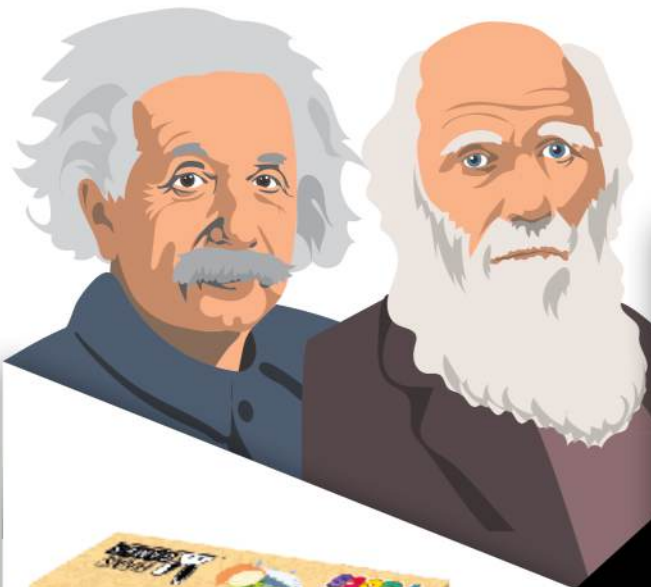


www.irongames.de
info@irongames.de

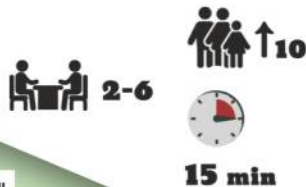
© Irongames 2018



SPIELEND LERNEN

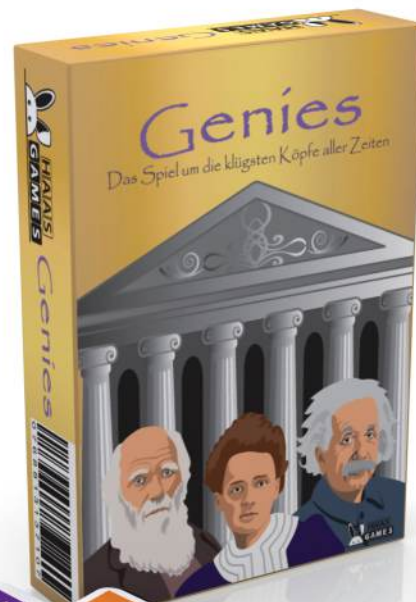


**MULTI
LINGUAL
SORT
GAME**



Genies

Das Spiel um die klügsten Köpfe aller Zeiten



60 min



0 768813 137107



Und bald neu:

ZOOCRACY
DAS TIERISCHE DEMOKRATIE-SPIEL

Mehr Informationen unter:
www.haas-games.com



Riga

Stefan Risthaus

OSTIA
SPIELE

RIGA

Durch päpstlichen Erlass erhält Riga zu Beginn des 13. Jhd. eine bevorzugte Stellung als Handelshafen in Livland. Eure Familien senden euch aus Lübeck dorthin, um den Ostseemarkt zu entwickeln. Jedes Jahr erhaltet ihr Waren aus Lübeck, um diese in den 4 wichtigsten Nachbarhäfen abzusetzen und dort Gebäude zu bauen.

Sichert euch so den größten Einfluss für euch und eure Familie und beherrscht das baltische Meer von eurer neuen Heimat Riga aus!

Ein packendes Kartenspiel mit kurzen, schnellen Aktionen...

Nach „Blindes Huhn“ und „Tallinn“ das dritte Spiel in unserer Reihe der Kartenspiele.

Neu 2018: Die einzeln erhältliche Erweiterung „Lubeca“ bietet noch mehr Karten und Möglichkeiten. Sie ermöglicht außerdem das Spielen mit 5 Spielern.



Erweiterung:



Grundspiel:



Autor: Stefan Risthaus
Illustration: Fiore GmbH

Spielerzahl: 2–4 (5)
Spieldauer: 30–50 Minuten
Altersempfehlung: 10+



01 648038 940709

Napoléon 1813

Die Neuheit aus der Reihe der anspruchsvollen Denkerspiele

Vom 16. bis 19. Oktober 1813 findet in der Ebene von Leipzig die bis dahin blutigste Schlacht der Menschheitsgeschichte statt. Mehr als eine halbe Million Soldaten bekämpfen sich auf einer Fläche, die gerade mal 16 mal 13 Kilometer umfasst.

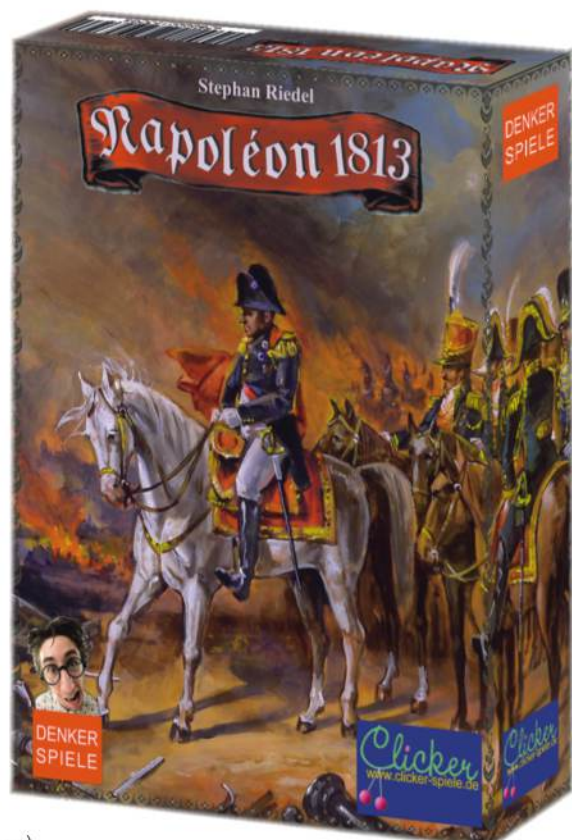
Auf der einen Seite: die verbündeten Monarchen von Russland, Österreich, Preußen sowie der Kronprinz von Schweden mit über 300.000 Soldaten, auf der anderen Seite 210.000 Soldaten (Franzosen, Deutsche, Polen, Italiener, Schweizer, Niederländer, Kroaten) unter dem Befehl Napoleon Bonapartes.

Die "Völkerschlacht" beendet die Herrschaft Napoleons über Deutschland. Allerdings schien zu Beginn des Kampfes der Ausgang ungewiss zu sein.

Rekonstruiere was damals geschah!



DENKER
SPIELE



Material: 32 Infokarten (19 General- und 13 Ortschaftskarten)
Spielplan, 57 Holzfiguren, Spielregel

Autor: Stephan Riedel

Illustrator: Bernhard Kilchmann, Stephan Riedel

Spielerzahl: 1

Spieldauer: 15 bis 45 min

Altersempfehlung: 12+



4280000153203

Qango



Strategiespiel mit kinderleichten Regeln und großer Spieltiefe.

Setze Deine Steine in eine von drei Gewinnpositionen und trickse dazu Deine Gegner aus, am besten mit Zwickmühlen und raffinierten Zügen und Zugfolgen, aber behalte ihn immer im Blick.



- schnell -

- clever -

- strategisch -



Autoren: Klaus Burmester
Illustrator: Arnold Reisse

Spielerzahl: 2
Spieldauer: 2 - 8 Minuten
Altersempfehlung: 7+

Miau Mia Katzenklau



Klau' durch geschicktes Fragen die bunten Katzen deiner Mitspieler, die dir noch fehlen.
Doch auch deine Mitspieler versuchen sich Katzen zu stehlen!



Verteidige deine Lieblinge mit Hilfe der Hexen und Zaubertöpfe und sei der Erste, der alle benötigten Katzen beisammen hat.



Autoren: Annika Hamann
Illustrator: Arnold Reisse

Spielerzahl: 3 bis 6
Spieldauer: 10-15 Minuten
Altersempfehlung: 5+

Im KRITZELN eine 1



Spaß und Fantasie

Auspacken und losspielen

Das Spiel eignet sich als Geschenk für jede Gelegenheit wie Weihnachten, Ostern, Geburtstage, zur Einschulung, oder einfach als Mitbringsel.

Einfache Spielregeln

„Im KRITZELN eine 1“ fördert die Kreativität und kann sogar allein gespielt werden. Das Spiel besteht aus einer Kreidetafel mit einer Aussparung für eine Kritzelkarte. Diese Karte ist der Ausgangspunkt für ein Kritzelbild.

Spieldauer: ca. 30 Minuten
Anzahl Spieler: 1-6 und mehr
Alter: ab 5 Jahre



4049713374004

Magnificent Flying Mashines



Magnificent Flying machines



Dieses Spiel ist inspiriert durch die großen Flugwettbewerbe der Jahre 1908 bis 1913, der Pionierzeit der Flugreisen. Die luftigen Wettrennen erregten auf der ganzen Welt große Aufmerksamkeit. Die Teilnehmer aus aller Herren Länder ließen sich allerdings nicht nur durch Ruhm und Ehre und das Abenteuer locken, sondern auch durch die großzügigen Preise, die von Zeitungen und anderen Sponsoren bereit gestellt wurden. Flugreisen waren riskant und unsicher und meist schafften es nur wenige der Teilnehmer bis zur Ziellinie. Wird einer deiner Piloten die Herausforderung meistern? Pass aber gut auf: Auch in dieser Ära des weltmännischen Benehmens finden sich Schurken und Halunken, die betrügen, um das Rennen zu gewinnen.

Bei Magnificent Flying Machines gewinnt der Spieler, der am Ende die meisten Siegpunkte errungen hat. Diese können auf verschiedene Weisen erworben werden – wie zum Beispiel als erster erfolgreich auf einem bestimmten Terrain oder dem Mittleren Flugfeld zu landen, oder indem man erfolgreich Waren und Passagiere transportiert oder waghalsige Flugmanöver vollführt. Lediglich als Erster die Ziellinie zu überqueren, wird vermutlich nicht zum Sieg führen. Gewinnen wird vielmehr der Spieler, der eine Strategie entwickelt, die die Fähigkeiten seines Piloten mit den besonderen Funktionen seines Fluggerätes perfekt verbindet.



Autor: Richard Denning
Illustrationen: Andree Schneider

Spielerzahl: 2 - 6
Spieldauer: 60 - 150 Minuten
Altersempfehlung: 12+





Magnastorm (DE/EN)

... ist ein großes taktisches Workerplacement-Spiel, das die Spieler auf einen fernen Planeten schickt. Jeder Spieler

repräsentiert einen Machtblock von der Erde und versucht auf dem Planeten Magnastorm seine großen Erntemaschinen geschickt einzusetzen. In jedem Zug haben sie die Wahl, entweder eine einfache Aktion auszuführen oder sich Einfluss auf einen hilfreichen Commander zu erkaufen. Da mit jeder einfachen

Aktion die Kosten für die Einflussnahme sinken, gilt es den richtigen Zeitpunkt für die Übernahme eines Commanders zu treffen.

Ziel des Spieles ist als Erster eine vorgegebene Anzahl an Ansehenspunkten zu besitzen: durch die Übernahme von Commandern, das Erfüllen von Aufträgen sowie das geschickte Ausbreiten auf der Planetenoberfläche.

Die kunstvollen, düsteren Illustrationen von Michael Menzel geben dem Spiel auch optisch eine besondere Note.

■ 2–4 Spieler ab 12, 60–120 Minuten



Scythe – Aufstieg der Fenris (DE)

Aufstieg der Fenris ist die dritte, größte und letzte Erweiterung zu Scythe. Viele optionale Module und eine wiederholbare Kampagne versprechen neuen und dauer-

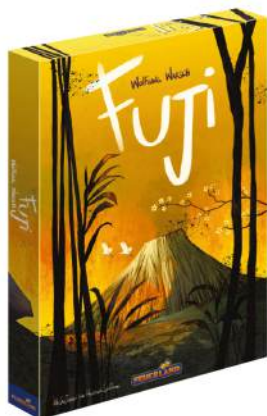
haften Spielspaß in der grandiosen Welt von Scythe. Keine Erweiterung zu Scythe wurde auf BGG bislang so gut bewertet wie diese.

■ 1–7 Spieler ab 14, 120 Minuten



Der Großteil des Materials befindet sich in 5 verschlossenen Paketen und auf 6 sortierten Stanzbögen und soll erst nach und nach von den Spielern entdeckt werden.





Fuji (DE)

... ist ein kooperatives Würfelspiel von Wolfgang Warsch. Auf der Flucht vor einem Vulkan würfeln in jeder Runde alle Spieler gleichzeitig und versteckt mit ihren 5-6 Würfeln. Um als Gruppe das rettende

Dorf zu erreichen, müssen sie gemeinsam ihren Weg durch die Landschaft am Fuße

des Vulkans planen, so dass keiner zurückbleibt. Mit ihren Würfeln bewegen sie sich von Feld zu Feld, behindern damit aber auch gleichzeitig ihre Mitspieler und Teamkameraden. Da sie nur eingeschränkt über ihre Würfel reden dürfen, kann keiner die Führung übernehmen.

Die grandiosen Illustrationen von Weberson Santiago macht dieses Spiel auch visuell zu einem Erlebnis!

■ 2–4 Spieler ab 10, 30–60 Minuten



Zwischen zwei Schlössern (DE)

Bis zu 7 Spieler bauen gemeinsam mit ihren rechten und linken Nachbarn ein Schloss. Da am Ende für jeden Spieler nur das Schloss mit der geringeren Punktzahl gewertet

wird, darf keines der beiden vernachlässigt werden!

Mit Glück und Geschick entstehen aus den über 200 Raumplättchen jedesmal neue Bauwerke.

Insbesondere große Spielerrunden profitieren durch die gleichzeitige Zugweise, bei der ein Spiel mit 7 Spielern genauso flott läuft wie mit 3 Spielern.

■ 3–7 Spieler ab 10, 60 Minuten



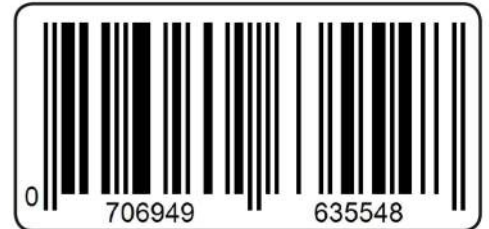


Ein Fest für Odin – Die Norweger (DE)

... ist die erste große Erweiterung für Ein Fest für Odin und bringt zahlreiche neue Elemente ins Spiel. Ein dreiteiliger Spielplan kann an die Spieleranzahl angepasst werden, zusätzlich enthält er eine 5. Aktionspalte. Neue Entdeckungspläne,

Pferde und Schweine, sowie persönliche Handwerksschuppen bringen frischen Wind ins Spiel.

■ 1–4 Spieler ab 12, 90–150 Minuten



Viticulture – Tuscany Essential Edition (DE)

... ist eine große Erweiterung zu Viticulture und enthält 3 neue Module, die in beliebiger Kombination verwendet werden können:

Ein erweiterter Spielplan mit 4 ausführlichen Jahreszeiten, Spezialarbeiter und Bauwerkskarten.

■ 1–6 Spieler ab 12, 60–120 Minuten



Viticulture – Besuch aus dem Rheingau (DE)

... ist ein alternatives Kartenset für Viticulture mit 80 neuen Besucherkarten.

Es enthält als Erweiterung 40 neue Sommerbesucher und 40 neue Winterbesucher, die alternativ zu den bisherigen Karten verwendet werden können.

Mit den neuen Karten werden weniger Siegpunkte im Spiel gemacht und die Fokussierung auf den Weinanbau und die Erfüllung von Aufträgen gestärkt.

■ 1–6 Spieler ab 12, 60–120 Minuten



Der Unterhändler



In *Der Unterhändler* übernimmst du die Rolle desjenigen, der die Verantwortung trägt, mit dem Geiselnnehmer zu verhandeln. Du musst die Situation deeskalieren lassen, auf Forderungen reagieren, die Geiseln befreien und die Krise schließlich mit der Festnahme oder dem finalen Rettungsschuss auf den Geiselnnehmer beenden, bevor dieser durchdreht oder es schafft zu fliehen. Mit einer gut geplanten Strategie und dem nötigen Glück kannst du den Geiselnnehmer in Schach halten und das Leben vieler Menschen retten!

Der Unterhändler ist ein packender Kartenthruiller für 1 Spieler von Autor A.J. Porfirio.



0 719896 462754



Autor: A. J. Porfirio
Illustrator: Kristi Kirisberg u.a.
Spielerzahl: 1
Spieldauer: 15 - 30 Minuten
Altersempfehlung: ab 12

Der Unterhändler - Erweiterungen



0 719896 462778



0 719896 462785



0 719896 462792



0 719896 462808

Mit den Erweiterungen für *Der Unterhändler* kommt nicht nur Nachschub sondern auch Herausforderungen - jeder neue Geiselnnehmer, den die Spieler meistern müssen, verfügt über ganz neue Mechanismen und seine eigenen Spielelemente!

Autor: A. J. Porfirio u.a.
Illustrator: Kristi Kirisberg u.a.
Spielerzahl: 1
Spieldauer: 15 - 30 Minuten
Altersempfehlung: ab 12



Reykholt



Reykholt ist der Name einer kleinen Ortschaft auf Island, einer Insel die vor allem für ihre Vulkane, Polarlichter und Geysire bekannt ist. Hier Tomaten, Salat oder Möhren anpflanzen zu wollen – was für eine abstruse Idee. Und dennoch genial! Dank der Erdwärme wächst auf der größten Vulkaninsel der Welt einiges, was man hier nicht vermutet.

Reykholt ist eine spannende Mischung aus Worker-Placement- und Rennspiel für 2 bis 4 Spieler. Mit etwa 45 – 60 Minuten Spielzeit verspricht *Reykholt* schnelles und knackiges Spielvergnügen von Uwe Rosenberg, einem Urgestein der Brettspielszene.



Autor: Uwe Rosenberg
Illustrator: Lukas Siegmon

Spielerzahl: 1 bis 4
Spieldauer: 45-60 Minuten
Altersempfehlung: ab 12

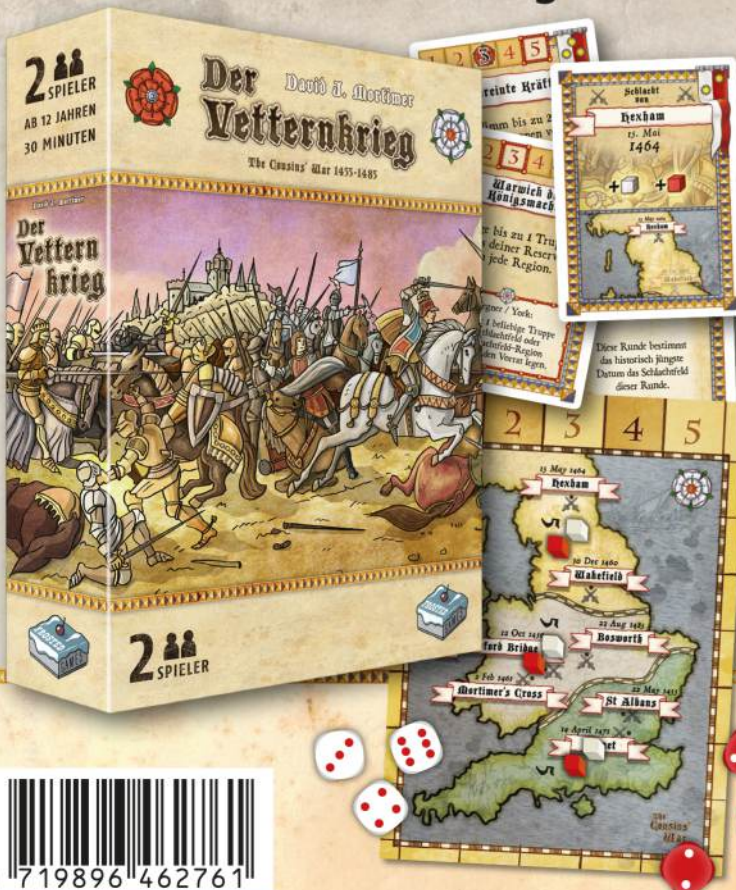


Adventskalender 2018



Der *Brettspiel-Adventskalender* ist schon eine kleine Tradition. Jedes Jahr können die Spieler in der Adventszeit täglich ein kleines Türchen öffnen und sich in eine andere Brettspiel-Welt stürzen und mit der exklusiven kleinen Erweiterung neues entdecken. Auch dieses Jahr erwarten den begeisterten Brettspieler, 25 kleine Erweiterungen für eine Vielzahl von verschiedenen Brett- und Kartenspielen. Der Kalender ist mit einer großen und exklusiven Illustration vom Spiele-Illustratorin Doris Matthäus auch optisch sehr ansprechend.

Der Vetterkrieg



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

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

Autor: David J. Mortimer
Illustrator: Klemens Franz

Spielerzahl: 2
Spieldauer: 30 Minuten
Altersempfehlung: ab 12



Brothers

BROTHERS

In den weiten Ebenen von Cania leben zwei Brüder, die Tiere züchten. Der WABBITZÜCHTER von den beiden baut für seine Tiere lange gerade Koppeln. Er ist davon überzeugt, dass sie sich dadurch sicherer fühlen und besser vermehren. Der FRESSACKZÜCHTER von den beiden baut für seine Tiere lieber L-förmige Koppeln. Er ist der Ansicht, dass diese Form stimulierend wirkt und ihr Fell dadurch besser wächst. Sobald der Frühling ins Land zieht, streiten sich die Brüder darum, an welche Stelle auf der Weide jeder von ihnen seine Koppeln bauen darf, um das beste Gras für seine Tiere zu sichern. Da sie sich nie einig werden, baut einer von ihnen immer mehr Koppeln als der andere, was sich nicht gerade günstig auf ihre Beziehung auswirkt. Schlüpft abwechselnd in die Rolle eines Bruders und versucht, eure Interessen auf der Weide durchzusetzen. Euer Ziel ist es, mehr Koppeln zu bauen als euer Gegner! Für jede Koppel, die ihr am Ende der Runde nicht verbaut habt, erhaltet ihr Strafpunkte. Anschließend werden die Rollen getauscht. Nach zwei Runden entscheidet der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten die Partie für sich.

Autor: Christophe Boelinger
Illustrationen: Xavier Houssin

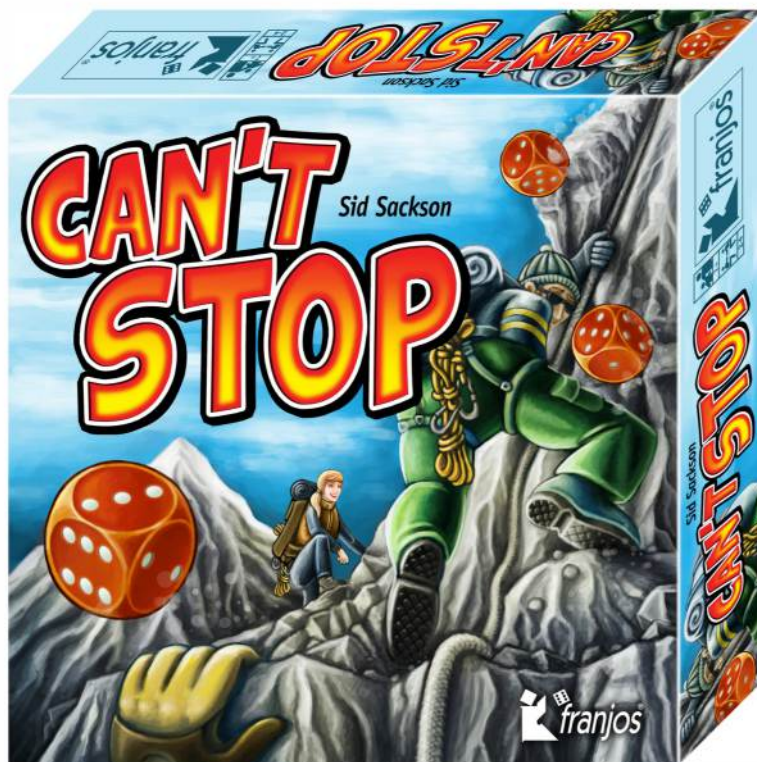
Spielerzahl: 2/4
Spieldauer: 15 Minuten
Altersempfehlung: 8+



CAN'T STOP

Der Würfelspiel-Klassiker

seit 1991 über 100.000
verkaufte CAN'T STOP



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

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

„...„Die Spielidee von Sid Sacksons «Can't stop» ist nicht tot zu kriegen. Gottseidank. Denn sie ist einfach und genial zugleich. ...“

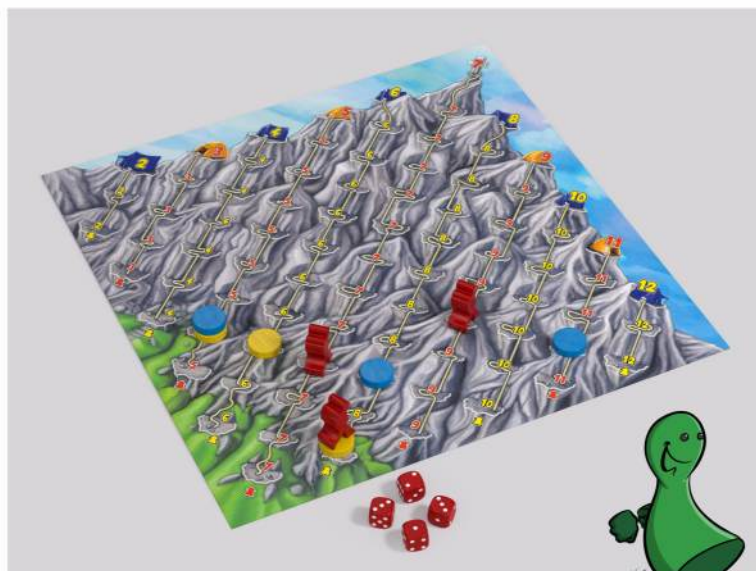
infosperber.ch, August 2014

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

taktmagazin, 26.01.2012

"Nr. 1 der besten Würfelspiele"

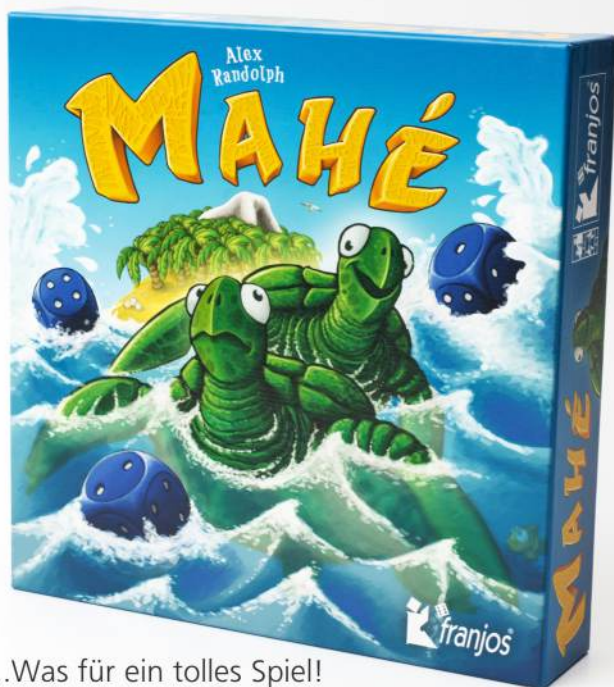
Quelle: SPIEL DOCH, Ausgabe Frühjahr/Sommer 2017



Autor: Sid Sackson
Illustrator: Klemens Franz

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





"...Was für ein tolles Spiel!
Hierbei wird das
mathematische Verständnis
von Kindern auf spielerische
Art geübt. Die Spielregeln
sind leicht verständlich und
gut umsetzbar. Neben einer
gehörigen Portion Glück ist
auch ein bisschen Taktik nötig
– uns macht dieses
vergnüglihe Familienspiel
sehr viel Spaß."

ProdukttestLounge,
08.11.2016

"...Geeignet für: Alle ab 7
Jahren, die Glück und Risiko
mögen, keine langen Regeln
lesen möchten und gleich los
spielen wollen."

Neue Züricher Zeitung
30.10.2015

Autor: Alex Randolph
Illustrator: Klemens Franz

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

Fix um die Insel schwimmen,
Eier ablegen und dafür
Siegpunkte kassieren. Am
schnellsten geht das mit drei
Würfeln. Doch die Würfel
werden nacheinander
geworfen und wehe die
Summe wird höher als
sieben. Dann heißt es noch
mal von vorne beginnen.

MAHÉ hat alles, was zu
einem idealen Familienspiel
gehört: Spannung, Risiko,
Taktik und Würfelglück.



Spiel des Jahres
in Japan



Gewinner (Belgien)



LOST GALAXY

THE INTERGALACTIC CARD GAME



NEU!

EXPAND

PROTECT

SURVIVE

Das intergalaktische Kartenspiel.

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



9 120059 810199


8+


2-4


10-15






LEADERS

THE COMBINED STRATEGY GAME ★★★

DEVELOP.

CONSPIRE.

CONQUER.

The combined strategy game.

Kaum ist der zweite Weltkrieg zu Ende, ziehen erneut dunkle Wolken auf. Diplomaten werben um wichtige Bündnispartner, Spione stöbern nach geheimen Informationen, Wissenschaftler erforschen mächtige Technologien und die Generäle arbeiten an großen Invasionsplänen. Bist du bereit für den Kampf um die Weltherrschaft?



9 120059 810014


13+


2-6


120-180




NEU!



**Logik
Spaß
Action**

SCUBI SEA SAGA

Das Logik Spiel für Groß und Klein

Das Logikspiel für Groß und Klein.

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



9 120059 810205



**Familie
Freunde
Spaß**



INTERACTION

Das Partyspiel für Familie und Freunde

Preis der Wiener Spiele Akademie
Sonder Preis
Spiel der Spiele
2018

Das Partyspiel für Familie und Freunde.

Egal ob Intelligenzbestie oder Sportskanone, egal ob Alt oder Jung, hier sind alle Sinne und Talente gefragt. Nur wer die Aufgaben in den Bereichen Wissen, Kreativität, Action, Social und Games am besten meistert, wird am Ende der glückliche Sieger sein.



9 120059 810076



BATTALIA:

- Die Schöpfung
- Die Sturmpforten
- Bundle 15



13 MINI-ERWEITERUNGEN

ONLINE REGELN: BATTALIA.EU

- Strategische Deckbau Mechanismen
- Dynamische Gestaltung des Spielplans
- Semi-kooperative Teamspiel-Varianten
- Taktische Helden- & Gebietskontrolle
- Epischer Aufbau von Königreichen
- Einzigartige Kalendermechanik
- NSC-Vielfalt



BASISSPIEL



EN/DE



ERWEITERUNG

EN/DE



BAT*FALIA

THE UNIVERSE

EPIC GAMES FOR INTELLIGENT PEOPLE



Autoren: Alexandar & Ledha Guerovi

Illustratoren: Atanas Lozanski, A. Noveva, V. Hristov

BATTALIA: Die Schöpfung



0 763250 534717

BATTALIA: Die Sturmpforten



0 763250 535127

BATTALIA: BUNDLE 15



0 763250 535172



FANTASMAGORIA
GAMES



Weitere Verlage der Spiel direkt eG

Neben den Verlagen, die hier im Katalog eine kleine Auswahl ihrer Spiele vorgestellt haben, findest du auf unserem Webportal **spiel-direkt-eg.eu** noch viele weitere.

Es sind dies:

Argentum Spiele
 Baccum
 BeWitched Spiele
 Bezier Games
 Brain Games Publishing SIA
 Edition Siebenschläfer
 FunForge
 Game's up
 Hard Boiled Games
 heptagon
 Holstein Spiele
 Mücke Spiele
 Müller Mätzig Spiele
 nikamundus
 Oink Games GmbH
 PORTAL GAMES
 RnR Games
 Spieltz (Ideenfeld GmbH)
 Starnberger Spiele
 Taleswapper
 Tenk VOF (Jumping Turtle Games)
 That`s Me Investment Kft. / EDIS GmbH
 UAB Europuzzle
 WiWa Spiele UG
 Public-Tools
 loogstein
 2Geeks GmbH
 Capstone Games
 Fobs Games
 Cwali
 APAS Verlagsgesellschaft mbH
 Ion Game Design





Bachstr. 44
69221 Dossenheim
Tel.: +49 (0)6221 43540 80
Fax: +49 (0)6221 43540 89
E-Mail: info@spiel-direkt-eg.de

Hier findest Du Spiele von:

2F-Spiele
Board Game Box
Clicker
Dionysos
Fantasmagoria
Feuerland
franjos
Frosted Games
Haas
Helvetiq
Igel Spiele
Irongames
Peter Menk
Nice Game Publishing
Ostia
Qango
Quadratspiele
rudy Games
Sphinx
Steffen Spiele

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)