

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
123 Tolle Hexerei	Espenlaub Verlag	Thomas Schuster	Auf dem Zauberberg Ri-Ra-Rutsch ist einmal im Monat Hexentreffen. Aus allen Himmelsrichtungen fliegen sie auf dem Besen daher. Jede Hexe bringt ihren Glücksbringer, den Raben mit. Und wenn die Sonne untergegangen ist, beginnen die Hexen zu tanzen. Die wildesten Hexen werden mit Klunkern, den glitzernden Edelsteinen, belohnt. Dabei helfen ihnen die frechen Raben, denn sie sind auf Edelsteine dressiert. Die Sonne ist gerade untergegangen, es ist Zeit für den Hexentanz. Auf geht's	5	2	4	20	30	2011
20 Questions	MB (Milton Bradly)		Als Erster die Ziellinie zu erreichen, indem man aus möglichst wenigen Hinweisen die gesuchte Person, Ort, Dinge oder Jahre errät.	8	2	6	30	45	1989
4 in 1	AMIGO	Stephan Dorra, Günther Burkhardt, Karl-Heinz Schmiel, Frank Nestel	<p>4 Stichspiele:</p> <p>Njet: Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt und diese versuchen möglichst viele Stiche und damit Punkte zu machen. Vor dem eigentlichen Stichspiel beeinflussen alle Spieler gemeinsam wie gespielt wird, welche Farbe beispielsweise Trumpf ist und wie viele Punkte ein Stich wert ist. Reihum decken die Spieler mit den Njet-Steinen beliebige Felder auf dem Spielplan ab. Deckt ein Spieler beispielsweise das rote Trumpffeld ab, so wird festgelegt, das Rot im folgenden Spiel nicht Trumpf ist.</p> <p>Meinz: Ziel des außergewöhnlichen ungewöhnlichen Spiel ist es, die meisten Punkte zu sammeln. Gespielt werden 8 Runden und in jeder dieser Runden werden Punktekarten verteilt. In jeder Runde werden 8 Stiche gespielt. Das besondere an diesem Spiel ist die Tatsache, dass jeder Spieler genau 2 Stiche macht und dass man sich einen Stich sichern kann, indem man "Meinz" ruft. Am Ende einer Runde ist für die Spieler wichtig, wie hoch die Summe der Zahlen in den eigenen 2 Stichen ist.</p> <p>Was sticht ?</p> <p>Was sticht ? Ist ein Stichspiel, aber ein ganz besonderes. Ziel des Spiels ist es, aufgaben zu erfüllen. Zu Beginn des Spiels sucht man sich vier Aufgaben aus, z.B. "Keine Stiche" oder "Der letzte Stich", die man im Laufe des Spiels erfüllen muss. Damit es etwas "leichter" mit den Aufgaben wird, darf man sich in diesem Spiel die Karten selbst aussuchen mit denen man spielt. Damit steht dem Sieg eigentlich nichts im Wege, wenn da nicht die "bösen" Mitspieler waren. Denn zum Schluss gewinnt der Spieler, der seine Aufgaben zuerst erfüllt hat.</p>	10	2	6	30	60	2007
6 nimmt	AMIGO	Wolfgang Kramer	Jede Karte die Sie nehmen müssen, bringt Ihnen für jeden Hornochsen einen Minuspunkt ein. Sieger wird, wer am Ende die wenigsten Hornochsen hat.Spielziel ist es , keine Karten zu kassieren.	10	2	10	30	40	1994

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spelzeit von Minut	Spelzeit bis Minut	Jahr
7 Wonders		Antoine Bauza	<p>Eine Partie "7 Weltwunder" umfasst drei Zeitalter, denen jeweils einer der drei Kartenstapel zugeordnet ist. (Zuerst wird mit den Karten für das 1. Zeitalter gespielt, dann mit denen für das 2. Zeitalter und am Schluss mit den Karten für das 3. Zeitalter.)</p> <p>Diese Zeitalter verlaufen jeweils ähnlich: Jeder Spieler hat die Möglichkeit, sechs Karten pro Zeitalter zu spielen, um seine Stadt weiterzuentwickeln und sein Weltwunder zu errichten.</p> <p>Am Ende jedes Zeitalters vergleicht jeder Spieler seine militärische Stärke mit der seiner beiden Nachbarstädte (also der beiden Spieler, die unmittelbar links und rechts von ihm sitzen).</p> <p>Am Ende des dritten Zeitalters berechnen die Spieler ihre Siegpunkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie. Die Partie endet nach Ablauf des dritten Zeitalters, nachdem die Spieler die Konfliktmarker dieses Zeitalters erhalten haben.</p> <p>Jeder Spieler addiert die Siegpunkte seiner Stadt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Münzen besitzt. Besteht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.</p> <p>Anmerkung: Dem Spiel ist ein Wertungsblock beigegefügt, um die Zählung der Punkte während der ersten Partien zu erleichtern und damit Sie eine Erinnerung an unvergessliche Partien aufbewahren können!</p>	10	2	7	30	45	2010
8 Minuten Imperium	Schwerkraftverlag		<p>Im 8 Minuten Imperium wählen die Spieler rundenweise eine von sechs aufgedeckten Karten aus. Jede Karte gibt dem Spieler eine Ware und eine Aktion, die er sofort nutzen kann.</p> <p>Aktionen helfen Spielern, den Spielplan zu erobern, aber Sets aus Waren sind am Ende Siegpunkte wert. Um zu gewinnen, müssen die Spieler beide Aspekte im Auge behalten. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt</p>	12	2	5	8	20	2013
Ab die Post	Goldsieber Spiele	Helga und Hermann Huber	<p>Sie sind ein tollkühner Draufgänger, den nichts erschrecken kann. Deshalb haben Sie auch den Job als "Postflieger" angenommen.</p> <p>Gefährlich ist die Route um das schroffe Bergmassiv und dazu dieses unberechenbare Wetter. Möglichst schnell den Postsack mit dem "Postflieger" zum Zielort transportieren.</p>	8	3	6	30	60	1996

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Ab in die Tonne	Abacus Spiele	Carlo A. Rossi	Wer kennt das nicht: Keiner will den Müll rausbringen. Also stapeln die Spieler den Abfall immer höher. Fällt etwas herunter, muss der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, die Mülltonne leeren und kassiert Minuspunkte. Doch wer geschickt stapelt und das letzte Teil unterbringt wird mit Pluspunkten belohnt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Achtung: Die Spielidee ist frei erfunden und wurde bei der Entwicklung dieses Spiels nicht mit echtem Müll getestet. Jegliche Übereinstimmungen mit realen Lebenssituationen sind rein zufällig. Selbstverständlich sollte der Müll im richtigen Leben sorgfältig getrennt werden!	6	2	5	30	40	2013
ABALONE	Parker		Als erster 6 Kugeln des Gegners vom Spielfeld zu schieben.	8	2	2	10	90	1997
ABALONE - mini	Parker		Als erster 6 Kugeln des Gegners vom Spielfeld zu schieben.	8	2	2	10	90	1997
Abilene	Schmidt Spiele	Roland Siegers	Abilene - einer der Hauptumschlagplätze für Rinderherden im Wilden Westen: Hier trieben die texanischen Rinderbarone ihr Vieh zusammen, um es zu verkaufen. Dies war auch die große Zeit der Viehdiebe, und so manches Rind trug ein fremdes Brandzeichen, wenn es im Corral zum Verkauf angeboten wurde. Die anderen Rancher hielten jedoch die Augen offen und kassierten Schweigegeelder, wenn sie einen Viehdieb beim Verkauf seiner Beute erwischten.	10	3	6	90	100	1993
Abluxxen	Ravensburger	Wolfgang Kramer und Michael Kiesling	Bei Abluxxen versucht ihr, im Spielverlauf möglichst viele Karten vor euch auszulegen. Denn jede davon bringt am Spielende einen Pluspunkt, während jede Karte auf der Hand einen Minuspunkt zählt. Der Kniff: Während des Spiels -luxxt- ihr euren Mitspielern immer wieder Karten ab und könnt sie selbst auf die Hand nehmen. Wer sie vor Spielende auslegt, kann mit ihnen zusätzlich punkten! Wer sie dagegen nicht mehr loswird, sammelt noch mehr Minuspunkte. Sobald ein Spieler alle Karten ausgespielt hat, wird abgerechnet: Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt.	10	2	5	15	30	2014
Activity-kompakt	Piatnik	Catty und Führer	Die zu ratenden Begriffe müssen je nach Vorgabe gezeichnet, umschrieben oder pantomimisch dargestellt werden. Hierbei beschreibt jeweils ein Spieler einer Mannschaft das Wort und die anderen der Mannschaft müssen raten. Zeitlimit gibt die Sanduhr vor. Die Mannschaften (können auch mehr als 2 sein) versuchen durch Erraten der dargestellten Begriffe den Zielbereich zu erreichen und dort die Schlußaufgabe zu meistern.	12	3	16	10	60	1992

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Adel verpflichtet	FX-Schmid	Klaus Teuber	<p>Die Lords, deren Rolle die Spieler übernehmen, können an zwei Orten Verschiedene Aktionen durchführen. Im Aktionshaus versuchen sie vor allem, ihre Sammlung zu vergrößern. Im Schloss dagegen können sie in erster Linie durch Ausstellungen Zugpunkte für ihre Spielfiguren erreichen. Frei nach dem Motto "Die Wette heiligt die Mittel" setzen sie dabei nach Herzenslust Diebe ein oder versuchen, mit ihrem Detektiv fremde Diebe ins Gefängnis zu stecken.</p> <p>Das Vertrackte an dem Spiel ist, dass alle Beteiligten immer gleichzeitig handeln. Entscheidend ist es, zur rechten Zeit am richtigen Ort zu sein, um dort die beste Aktion durchzuführen. Dazu gehören Fingerspitzengefühl, richtiges Einschätzen der Mitspieler, Bluff sowie natürlich etwas Glück. Sammelwütige Lords im altehrwürdigen Londoner "Club Antique" haben eine skurrile Wette abgeschlossen. Ihr Ziel ist es, in verschiedenen Schlössern die größten und wertvollsten Ausstellungen zu veranstalten. Die Sammelobjekte sind so skurril wie die Wette: Pfeifenköpfe, Nachttöpfe, Masken, Star-Souvenirs, Spielzeug und alte Reklameschilder.</p>	12	2	5	45	90	1990
Africana	Abacus Spiele	Michael Schacht	<p>Afrika Ende des 19. Jahrhunderts: Die großen europäischen Nationen wollen die letzten Geheimnisse des wenig erforschten Kontinents lüften. Die Spieler nehmen im Auftrag der Afrika-Gesellschaften an zahlreichen Expeditionen teil. Nur wer die Reiserouten clever nutzt und viele Expeditionen abschließt, wird die kostspielige Suche nach wertvolle Kunstschätzen finanzieren können.</p>	8	2	4	60	75	2012
Agora	Spielworxx	Harald Lieske	<p>Agora führt die Spieler in die Welt einer griechischen Stadt während der Antike. Die Agora war der zentrale Fest-, Versammlungs- und Marktplatz eines Stadtstaates.</p> <p>Jeder Spieler repräsentiert eine Gruppe von Bürgern, die versucht, ein möglichst hohes Ansehen in der Stadt zu erlangen. Einerseits betreiben die Bürger Handel, um Rohstoffe für den Bau des Denkmals ihrer Heroen spenden zu können. Andererseits feilen sie in der Stoa (einer Wandelhalle an der Agora) an ihren Rhetorikfähigkeiten, denn wer reden kann, ist klar im Vorteil! So setzt sich bei der Vergabe der letzten Handelswaren und als Ankläger und Juror im Gericht derjenige durch, dessen rhetorische Fähigkeiten am besten sind.</p>	12	2	4	75	90	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spelzeit von Minute	Spelzeit bis Minute	Jahr
Agricola	Lookout Games	Uwe Rosenberg	<p>Mitteleuropa, 17. Jahrhundert. Die seit 1348 wütende Pest ist überstanden, die zivilisierte Welt befindet sich im Neuaufbau. Die Menschen bauen ihre Hütten aus und renovieren sie. Äcker wollen gepflügt, bestellt und nach einer gewissen Zeit abgeerntet werden. Die Hungersnot der zurückliegenden Jahre hat die Menschheit dazu gebracht, mehr Fleisch zu essen und sich daher Tiere zu domestizieren. So viele Möglichkeiten! So wenig Zeit bis zur nächsten Ernte!</p> <p>Agricola ist ein auf Hofwirtschaft ausgerichtetes Entwicklungsspiel, das auch solitär zu spielen ist.</p>	12	1	5	90	120	2007
Air Football	KOSMOS - Spiele Galerie			8	2	2	15	20	2015
Alemannenskat		Martin Schlegel	<p>Jeder Spieler legt eine Karte verdeckt aus; gleichzeitig wird aufgedeckt. Danach geschieht das gleiche noch einmal, womit vier Karten offen liegen. Nun wird die zweithöchste Karte zur höchsten Karte gelegt und die zweitniedrigste zur niedrigsten Karte. So sind die gespielten Karten - eventuell - neu verteilt,; es kann durchaus vorkommen, das ein Spieler alle vier hat. Die Karten, die ein Spieler jetzt vor sich hat, legt er auf seine Ablagefelder. Er bestimmt selbst wohin er sie legt, und muss selbstverständlich nicht alle aufs selbe Feld legen. Dabei besteht beim roten Feld keine Mengenbeschränkung; auf dem gelben Feld max. sechs Karten; auf dem grünen max. fünf Karten liegen. Jeder zieht eine Karte nach, die Zahl der Handkarten sinkt also kontinuierlich. Jetzt beginnt das das Aufdecken von Karten von neuem usw.</p> <p>Die Partie ist zu Ende wenn alle 32 Karten auf den Ablagestapeln liegen. Die Ablagestapel haben verschiedene Wertungen, einige zählen plus, einige minus und andere verdoppeln die Kartenwerte. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat gewinnt.</p>	10	2	2	10	20	2007

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Alhambra	Queen Games	Dirk Henn	<p>Die besten Baumeister aus ganz Europa und den arabischen Ländern wollen ihre Kunstfertigkeit unter Beweis stellen. Engagieren Sie die geeignetsten Bautrupps und stellen Sie sicher, stets genug von der passenden Währung flüssig zu haben. Denn, egal ob Steinmetz aus dem Norden oder Gartenbauer aus dem Süden, sie alle wollen ihren gerechten Lohn und bestehen auf ihre Heimats-Währung. Mit ihrer Hilfe werden Türme errichtet und Gärten angelegt, Pavillons und Arkaden gebaut, Serails und Gemächer errichtet. Wetteifern Sie mit beim Bau der AlhambraWer zum richtigen Zeitpunkt- immer dann wenn eine Wertung ansteht- die meisten Gebäudeplättchen einer Sorte in seine Alhambra einbaut, erhält je nach Sorte unterschiedlich viele Punkte. Außerdem erhält jeder Spieler Punkte für das längste Stück seiner Außenmauer.</p> <p>Bei jeder weiteren Wertung gibt es mehr Siegpunkte zu verteilen. Wer am ende insgesamt die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt das Spiel</p>	8	2	6	45	60	2003
Alhambra - 1. Erweiterung Die Gunst des Wesirs	Queen Games	Dirk Henn, Wolfgang Panning	Bestehend aus der Wechselstube, den Bonuskarten, Die Gunst des Wesirs, Die Bauhütten	8	2	6	45	60	2003
Alhambra - 2. Erweiterung Die Tore der Stadt	Queen Games	Dirk Henn, Wolfgang Panning	Besteht aus den Erweiterungen: Die Tore der Stadt, Die Charaktere, Die Diamanten, Die Feldlager.	8	2	6	45	60	2003
Alhambra - 3. Erweiterung Die Stunde der Diebe	Queen Games	Dirk Henn, Wolfgang Panning	Besteht aus den Erweiterungen: Der fliegende Händler, Die Diebe, Das Wechselgeld und die Mauern	8	2	6	45	60	2003
Alles im Eimer	KOSMOS - Spiele Galerie	Stefan Dorra	<p>Und zack! Schon wieder konnte ein Eimer dem Ansturm eines wild gewordenen Tieres nicht standhalten...</p> <p>Reihum werden Karten einer Tierart ausgespielt. Wer den letzten Wert nicht übertreffen kann, fängt sich den Boxhieb des Tieres ein und muss einen Eimer aus der eigenen Pyramide schnippen. Natürlich in der Farbe des angespielten Tieres. Kein Problem, wenn der Eimer ganz oben auf der Pyramide steht – ärgerlich aber, wenn er sich weiter unten befindet und darüber gestapelte Eimer mitpurzeln. Sobald eine Eimerpyramide komplett weggeboxt wurde, gewinnt, wer noch die meisten Eimer übrig hat.</p> <p>Einfache Regeln – tierisch viel Spaß!</p>	8	2	6	30	45	2016

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Alles Käse	Abacus Spiele	Meelis Looveer	Die Mäuse sind los! Und was wollen Mäuse? Richtig, Käse und davon gibt es reichlich. Doch aufgepasst: Auch die fiesen Mausefallen duften verlockend. Nur wer den richtigen "Riecher" hat und nicht zu gierig ist, wird den meisten Käse ergattern. Die Spieler versuchen möglichst viele Käselöcher zu sammeln. Doch je mehr Käselöcher eine Karte hat, desto eher könnte sich auch eine Falle unter der Karte verbergen. Manchmal darf man sich eine Karte vorher geheim ansehen und manchmal muss man sich auf sein Glück verlassen. Wer zum 3. Mal eine Falle aufdeckt hat auf jeden Fall verloren. Wer die meisten Käselöcher sammelt gewinnt das Spiel.	6	2	6	15	20	2013
Alles Müller		Jürgen Axel Henning	Eine Mühle besteht aus 4 Karten (Flügel) um das Kartensymbol auf dem Spielplan, wobei jeweils 2 Karten einer Mühle auch zu den benachbarten Mühlen (Doppelflügel) gehören und die anderen beiden Karten Einzelflügel sind. Zu einer Mühle gehören zudem jeweils Felder mit den Kartenwerten 7 bis König sowie ein Startfeld, das gleichzeitig das Zielfeld ist. Man muss in seinem Spielzug eine der Mühlen antreiben. Um eine Mühle anzutreiben, spielt man eine Karte der entsprechenden Farbe aus und ersetzt damit einen der beiden Einzelflügel der Mühle. Die auf dem Spielfeld ausgetauschte Karte gibt man an seinen rechten Nachbarn weiter. Dieser nimmt sie zu seinen Handkarten und gibt dann seinerseits eine beliebige Handkarte an seinen rechten Nachbarn weiter usw. bis wieder der Spieler, der am Zug ist, eine Karte von seinem linken Nachbarn erhält. Dann wird die Mühle im Uhrzeigersinn um so viele Schritte gedreht, wie Karten der Mühlenfarbe an dieser Mühle liegen. Alle Spielsteine an dieser Mühle werden nun ebenfalls um die entsprechende Zugweite im Uhrzeigersinn weiterbewegt. Es gewinnt, wer als erster seine Spielfigur mit Hilfe der Windmühlen einmal um den Spielplan wieder zu seiner Ausgangsposition oder darüber hinaus bewegt hat.	8	2	4	20	30	2008
Am Rande des Gletschers	Krimsu - Krimskrams Kiste	Anja und Patrik Menon	Jeder Spieler führt einen Clan von Höhlenmenschen. Der Clan muss durch die Jagd sein Überleben im Winter sichern und beim großen Clantreffen Trophäen sammeln. Der Clan, der als erster die erforderliche Anzahl von Trophäenchips errungen hat, gewinnt das Spiel.	0	0	0	0	0	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Amber Route	Bomba Games	Krzysztof Matusik	In Amber Route reist ihr in die Welt des slawischen Aberglaubens - und erlebt einen Mix aus Monster und Magie. Alle Konkurrenten starten an der Küste und jeder will den kostbaren Bernstein in die Hauptstadt bringen. Doch nur der erste Spieler erhält die Lorbeeren für die gefährliche Reise. Wer kann sich durchsetzen? Bernstein ist nicht nur irgendein Stein für Schmuck, er ist seit vielen tausend Jahren eines der wichtigsten Handelsgüter und überall auf der Welt gleich begehrt. Eine der wichtigsten Fundstätten ist - tatsächlich - die Ostseeküste. Seit vielen hundert Jahren stranden dort immer wieder große Brocken des beliebten Steins. Doch der Bernstein muss vom Strand zur sicheren Hauptstadt gebracht werden und unterwegs gibt es viele Gefahren. Könnt ihr die Reise bestehen?	8	2	4	45	55	2014
Amun Re	Hans im Glück Verlags-GmbH	Reiner Knizia	Amun-Re spielt im alten Ägypten zur Zeit der Pharaonen. Die Spieler übernehmen die Rolle rivalisierender Dynastien. Während des Spiels nutzen sie ihren Einfluss, um Provinzen in Besitz zu nehmen und dort Pyramiden zu errichten. Sobald jeder Spieler 3 Provinzen hat, endet das alte Königreich, und es findet eine erste Wertung statt. Dabei gibt es Punkte, vor allem für fertige Pyramiden. Danach wird der gesamte Spielplan abgeräumt, nur die Pyramiden und Bausteine bleiben stehen. Es beginnt die zweite Spielhälfte mit dem neuen Königreich. Der Ablauf ist der gleiche wie im alten Königreich. Am Ende findet eine letzte Wertung statt, und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.	12	3	5	90	120	2003
Anaconda	Siemens Business Services GmbH & Co KG	Fantasy Factory	In diesem taktikspiel stellt jeder Spieler mit seiner Spielfigur eine Expedition dar. Die Expeditionen ziehen durch das Tal der Anaconda, um unter den Pyramiden unterschiedliche Schätze, das heißt vor allem Symbole aus der faszinierenden e-Business-Welt zu finden. Unter einer Pyramide verstecken sich die besonders wertvollen Jockersteine. Im Spielverlauf müssen die Spieler möglichst viele Schatzkarten und die beiden Jokersteine sammeln und sich gut einprägen, welches Motiv sich unter welcher Pyramide verbirgt. Die Schätze und Jokersteine müssen gesammelt und gegen die Mitspieler verteidigt werden. Wer am Ende als Erster mit beiden Jokersteinen das steinfarbene Anacondafeld betritt und die dort gestellt Aufgabe lösen kann, gewinnt das Spiel.	12	3	5	60	90	2002

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
ANNO 1503	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus Teuber	<p>Anno 1503 wagen sich kühne Seefahrer mit der Hoffnung auf Ruhm und Reichtum weit auf das offene Meer hinaus. Wer wohlbehalten zurückkehrte, berichtet von reichen fruchtbaren Inseln, die noch nie ein Mensch zuvor betreten hat.</p> <p>Nicht lange nach dieser Kundeerreichen die ersten Pioniere die neuen Inseln. Beseelt von dem Wunsch einer neuen, besseren Heimat roden sie das Land und bauen erste dürftige Hütten. Ein bescheidener Wohlstand stellt sich ein und bald nennen sich die Pioniere stolz "Siedler".</p> <p>Weitere Inseln werden in der Umgebung entdeckt, auf denen Gewürz, Tabak und Baumwolle gedeihen. Der Handel mit diesen Waren lässt die Siedler zu wohlhabenden Bürgern und bald zu reichen Kaufleuten werden. Jeder Spieler besitzt verschiedene Produktionsstätten auf seiner Heimatinsel, die bei der entsprechenden Würfelzahl die Waren Holz, Stein, Werkzeug oder Tuch produzieren. Mit diesen Waren kann jeder Spieler Schiffe bauen, weitere Pioniere auf seiner Insel ansiedeln oder Pioniere zu Siedlern weiterentwickeln. Um Anno 1503 jedoch erfolgreich zu spielen, müssen Siedler zu Bürgern oder gar zu Kaufleuten aufsteigen. Hierzu wird Gewürz und Tabak benötigt. Diese waren gibt es zwar nicht auf der Heimatinsel, sind aber auf den kleinen Inseln des Spielplans zu finden. Also heißt es Schiffe bauen, um mit diesen die lukrativsten Inseln in Besitz zu nehmen. Um das Spiel zu gewinnen, benötigt man 3 von insgesamt 5 möglichen Siegpunkten. So erhält man beispielsweise für 3 ansässige Kaufleute, für den Besitz von 30 Goldstücken oder den Bau von 4 öffentlichen Gebäuden je einen Siegpunkt.</p>	10	2	4	60	90	2003
Anno 1503 Aristokraten und Piraten	KOSMOS - Spiele Galerie	klaus Teuber	<p>Die als einfache Pioniere und Siedler bzw. stolze Bürger und weltgewandte Kaufleute bekannten Bewohner der Inselwelt "ANNO 1503" sind anspruchsvoller geworden: Als geadelte Aristokraten begeben sich manche Segler auf eine eigene, der "normalen" Bevölkerung abgewandte Aristokrateninsel und beginnen dort damit, sich ein prächtiges Schloss zu erbauen. Zusätzlich taucht östlich der schon bekannten Inselwelt ein neues Seegebiet auf, in dem sich gierige Piraten tummeln und sich auf manchen Inseln in Form von Piratennestern schon sesshaft gemacht haben. Dummerweise kontrollieren diese Piraten die Handelswege für wertvolle Luxusgüter, nach denen sich auch unsere geadelten Bewohner der Aristokrateninsel sehnen. So machen sich die Aristokraten mit Hilfe von Entdeckern, Erfindern, Ingenieuren und Kapitänen auf, um an Luxuswaren wie Marmor, Seide und Edelstein zu gelangen</p>	10	2	4	60	90	2004

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Anti - Monopoly	ASS Altenburger Spiele Stralsund	Prof. Ralph Anspach	Die außergewöhnliche Idee des Spieles ist es, die Monopolbildung von Unternehmen zu verhindern, um die Grundsätze der freien Marktwirtschaft mit ihrem Wettbewerb zu erhalten. Es geht also um das Sprengen von Monopolen, wobei sich die Spieler Anti-Monopolisten nennen. Soziale Anerkennungspunkte und Spielgeld bekommt man für verschiedene Aktivitäten während des SpielesDer Antimonopolist gewinnt, welcher die höchsten Punkte in Form von sozialen Anerkennungspunkten und Spielgeld am Ende des Spieles angesammelt hat.	10	2	6	45	90	
Arlac Trimula	Spiel + moderne Plastik		Jeder Spieler erhält 14 Kugeln. Drei in einer Reihe liegende Kugeln in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Richtung bilden eine Trimula (Mühle). Für Trimulaspiele gilt folgende wichtige Regel: Das mittlere Loch der mittleren Platte darf erst belegt werden, nachdem einer der Spieler die erste Trimula geschlossen hat.	10	2	2	20	50	
Asara	Ravensburger	Michael Kiesling und Wolfgang Kramer	Die Spieler schlüpfen in die Rollen der reichen Baumeister Timanis, Mirar, Leiard und Faraiel, die ihr Prestige im Reich des Kalifen vermehren wollen. Innerhalb von 4 Jahren wetteifern die Spieler darum, die meisten, höchsten und prächtigsten Türme zu bauen. Hierzu schicken sie ihre Einkäufer auf den Markt, auf dem sie einzelne Bauteile für ihre Türme erwerben. In jedem Marktbereich erhalten die Spieler andere Bauteile (Basis / Mittelteil / Fenster / Spitze). Es gibt Bauteile aus 5 verschiedenen Materialien (in den Farben Braun, Grün, Rot, Schwarz und Weiß). Manche von ihnen sind mit Gold verziert. Die Bauteile sind unterschiedlich teuer, bringen aber auch unterschiedlich viel Prestige bei Spielende ein. Wer am Ende auf der Prestigeleiste am weitesten vorne liegt, ist der Sieger. Wer am Ende auf der Prestigeleiste am weitesten vorne liegt, ist der Sieger.	9	2	4	0	0	2011
Asterix & Obelix - Das große Abenteuer	Pegasus Spiele Verlag	MICHAEL RIENECK	Begleitet Asterix & Obelix auf ihrem großen Abenteuer quer durch Gallien, um die von ihren Freunden im Dorf gewünschten Waren zu sammeln. Dabei kommen unseren Helden natürlich jede Menge Römer, aber auch regelmäßig die Piraten in die Quere. Mit dem Zaubertrank zur Hand und ein paar Sesterzen im Beutel sollte einer erfolgreichen Einkaufstour jedoch nichts im Wege stehen.	8	2	4	60	75	2016

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauerzeit von Minuten	Spieldauerzeit bis Minuten	Jahr
Asterix & Obelix -Mau Mau	Pegasus Spiele Verlag	Peter Neugebauer	Jetzt haben Römer und Wildschweine schlechte Karten: Die Gallier sind los und wollen Spaß haben! Und wie ginge das besser als mit einer gepflegten Römer-Keilerei und anschließendem Wildschwein-Schmaus? Aufbauend auf dem enorm beliebten Mau Mau-Prinzip ist Asterix & Obelix Mau Mau ein ebenso eingängiges wie spannendes Spielerlebnis. Mit Zaubersäften und der Wildschweinjagd werden jedoch auch Mau Mau-Veteranen überrascht. Wer hier gallische List und Schlagkraft beweist, gewinnt.	8	2	4	20	30	2015
Astrotime	Ravensburger	Christian Raffener, Helmut Walch	Astrotime ist ein Spiel, das keine Vorkenntnisse über die Astrologie voraussetzt. Es möchte auch nicht den Anspruch erheben, die Lehre der Astrologie zu vermitteln oder Horoskope und Voraussagen über bestimmte Lebenslagen zu geben. Vielmehr bietet Astronomie allen neugierigen Spielern einen vergnüglichen unter amüsanten Blick hinter die Kulissen der Sternzeichen. Mehr als 380 Geschichten erzählen dabei von gewöhnlichen und außergewöhnlichen, von spannenden und überraschenden Situationen, die vielleicht jedem schon einmal im Alltag begegnet sind. Mit Hilfe von 14 Talenten (=persönliche Stärken), die bei jedem Spieler vom Sternzeichen abhängig und damit unterschiedlich sind, werden diese verschiedenen Situationen spielend gemeistert. Sind Sie ehrgeizig und mutig und setzen Ihren Willen immer durch - eben ein typischer "Löwe"? Oder verlassen Sie sich in kniffligen Situationen eher auf Ihren Charme und Ihr Gefühl- eben typisch "Fisch"? Finden Sie mit ASTROTIME heraus welche besondere Talente Ihnen in die Wiege gelegt wurden, wo Sie unschlagbar sind, und wovon Sie besser die Finger lassen sollten. Lassen Sie sich mit ASTROTIME in spannende, amüsante, außergewöhnliche uns alltägliche Lebenssituationen versetzen. Entscheiden Sie sich in jeder Spielrunde für die Erlebnissituation, die am besten zu Ihnen passt. Haben Sie sich richtig eingeschätzt, das heißt, stimmen Ihre Talente mit den Anforderungen der gewählten Situation überein, sammeln Sie Erfolgspunkte. Wem dies am häufigsten gelingt, wird Punksieger und gewinnt das Spiel. Mit ASTROTIME erleben Sie, wie gut Sie sich und Ihre Freunde wirklich kennen.	18	3	6	60	90	1990

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Atlantis (Amigo)	AMIGO	Leo Colovini	Dem griechischen Philosophen Platon zufolge gab es vor über 11.000 Jahren das sagenumwobene Inselreich Atlantis. Die Hauptinsel versank der Sage nach in kurzer Zeit, während die Bewohner versuchten, so schnell wie möglich ihr Hab und Gut von der Insel zu retten. Den Weg von Atlantis zum sicheren Festland bilden die Wegeplättchen, auf denen die Spieler ihre Figuren gemäß den ausgespielten Bewegungskarten ziehen. Plättchen und Karten zeigen verschiedene Gegenstände, die die Spieler auf ihrem Weg zum Festland mitnehmen. Es kommt darauf an, die eigenen Karten geschickt einzusetzen, den Mitspielern die lukrativen Plättchen wegzuschnappen und die eigenen Figuren mit den meisten Punkten zum Festland zu bringen.	10	2	4	30	45	2010
Atlantis (Schmidt Spiele)	Schmidt Spiele	J. + C. Courtland - Smith	Entsetzen erfasst die Bewohner von Atlantis: Die Insel geht unter ! Beneidenswert sind diejenigen, denen es gelingt, sich einen Platz in einem der Boote zu sichern. doch selbst dann ist man nicht vor unliebsamen Überraschungen sicher: Widerwärtige Seemonster, Haie und Kraken machen das Meer unsicher - und für so manche Inselbewohner ist die Reise schon beendet, bevor sie sich auf einer Koralleninsel in Sicherheit bringen können. Jeder versucht, die eigenen Inselbewohner auf den vier Koralleninseln, die sich an den Rändern des Spielplans befinden, in Sicherheit zu bringen. Es gewinnt derjenige Spieler, der bei Spielende die meisten Inselbewohner gerettet hat.	8	2	4	45	60	
Auf Achse	FX-Schmid	Wolfgang Kramer	Brummis, Frachten und Moneten beherrschen die Transport-Szene zwischen Flensburg und Verona. Der freie Wettbewerb der Spediteure erfordert ausgeklügelte Routenplanung, spannungsgeladene Preiskämpfe und optimale Ausnutzung der Ladekapazität der LKW. Immer neue Ereignisse aus dem Alltag der Trucker stellen die Spediteure vor schwierige Situationen. Überlegtes Handeln und - wie so oft im Leben - ein bisschen Glück bringen dem erfolgreichen Spediteur maximalen Gewinn und damit den entscheidenden Vorsprung. Ziel des Spiels ist es, zum Schluss das meiste Bargeld zu besitzen.	12	2	6	40	60	1987

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Auf den Spuren von Marco Polo	Hans im Glück Verlags-GmbH	Daniele Tascini, Simone Luciani	Die Spieler verkörpern einen der Gefährten, die mit und um Marco Polo gewirkt haben. Jeder Spieler versucht, mittels ausgeführter Aufträge und über den Besuch vieler lukrativer Städte, Punkte zu sammeln. Ein ausgeführter Auftrag gibt dem Spieler neben Punkten noch weitere Vergünstigungen und in den von ihm besuchten Städten kann er die dort ausliegenden Privilegien nutzen. Darüber hinaus kann er noch Ziele für die Schlusswertung erreichen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn und Zug für Zug, über mehrere Runden. Die Spieler würfeln jede Runde ihre Würfel und nutzen diese dann, um Aktionsfelder auf dem Spielplan zu besetzen. Dabei spielen sie so lange, bis alle Würfel verbraucht sind und damit eine Runde endet. Das ganze Spiel geht über 5 Runden und endet dann mit einer kurzen Schlusswertung.	10	2	4	60	90	2015
Auf den Spuren von Marco Polo (2)	Hans im Glück Verlags-GmbH			0	0	0	0	0	
Auf nach Indien	Pegasus Spiele Verlag	Hisashi Hayashi	Wir befinden uns im Zeitalter der Entdeckungen! Das Mittelmeer wird vom Osmanischen Reich kontrolliert, daher suchen die Portugiesen nach Alternativen, um nach Ostindien zu gelangen und dort Gold, Gewürze und andere Güter zu erhandeln. Bessere Schiffe und eine zentralisierte Staatsordnung treiben die Portugiesen raus auf den Atlantik. Entdecker wie Heinrich der Seefahrer, Bartolomeu Dias und Vasco da Gama stechen in See. In Auf nach Indien! Verkörpert ihr Adlige, die diesen Entdeckern auf ihrer Suche nach einem Weg nach Indien Unterstützung gewähren, um für sich selbst den größten Wohlstand und die meisten Siegpunkte zu erlangen!	10	3	4	30	45	2014
Avalon	Heidelberger Spieleverlag	Don Eskridge	Avalon ist ein Spiel mit geheimen Identitäten. Entweder spielt man einen loyalen Diener Artus', der ehrenhaft für das Gute kämpft oder einen Diener des finsternen Mordred. Die Mächte des Guten gewinnen, wenn sie drei Abenteurer erfolgreich bestanden haben. Das Böse siegt, wenn drei Abenteurer fehlschlagen, am Ende des Spiels Merlin ermordet wird oder ein Abenteurer nicht beginnen kann. Während des Spiels können sich die Spieler jederzeit frei äußern. Nur durch Diskussion, Täuschung, Beschuldigung und logische Schlussfolgerung kann das Gute obsiegen oder das Böse die Herrschaft an sich reißen	14	2	6	30	40	2014

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Aztlan	Heidelberger Spieleverlag	Leo Colovinis	<p>Im mythischen Land Atzlán streben vier Stämme unter den prüfenden Blicken ihrer Götter danach, das Volk der Azteken zu Macht und Größe zu führen. Die Stämme wurden nach ihren Totemtieren benannt, welche ihre Könige in alter Zeit als Schutzpatron auserkoren hatten: das Ozelotvolk, das Quetzalvolk, das Schlangenvolk und das Kojotenvolk. In Zeiten des Friedens herrscht Reichtum und Wohlstand für alle. Die grausamen Götter der Azteken bevorzugen jedoch jene, die Krieg führen. Am Ende des fünften Zeitalters wird nur einem Stamm die Gunst gewährt werden, in Atzlán zu bleiben. Die anderen Stämme müssen ins Exil.</p>	13	2	4	60	75	2012
Backgammon I	Hartung Spiele		<p>Das Spielbrett besteht aus 24 Dreiecken, Points oder Zungen genannt, von denen sich jeweils 12 auf einer Seite befinden. Zwischen dem 6. und 7. Point auf jeder Seite werden die Points durch die so genannte Bar in das Home- und das Outer-Board aufgeteilt. Gespielt wird z. B. mit 15 weißen und 15 schwarzen Steinen, deren Aufstellung fest vorgegeben ist. Auf dem jeweils ersten Point (also in dem Bild für Weiß ganz rechts unten, für Schwarz ganz rechts oben) liegen zwei Steine, auf dem in Spielrichtung liegenden 12. Point (ganz links unten für Weiß und ganz links oben für Schwarz) jeweils fünf, dann auf dem 17. Point jeweils drei und auf dem 19. Point wieder jeweils fünf Steine (somit oben rechts von der Bar für Weiß und unten rechts von der Bar für Schwarz).</p> <p>Abgesehen von der Aufstellung der Steine ist dies aber nur ein Beispiel. Weder die Farben der Steine, noch die Zugrichtung noch die Position des Home-Boards sind vorgegeben. So kann das Home-Board für Weiß z. B. auch oben links oder unten rechts liegen, so dass weiß dann links herum spielen würde. Falls hierüber keine Einigung möglich ist, werden diese Regeln ausgewürfelt. Die Positionierung des Gegenspielers ergibt sich daraus aber immer zwingend: Wo der eine startet kann der andere auswürfeln.</p> <p>Gewürfelt wird mit zwei sechsseitigen Würfeln.</p> <p>Bei Turnierspielen liegt auf der Bar der Dopplerwürfel. Ziel des Spieles ist es, alle seine Spielsteine in das Home-Board zu bringen und sie dann hinauszuwürfeln. Wer als erster keine Steine mehr am Brett hat, ist der Sieger.</p>	10	2	2	45	90	1983

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Backgammon II	Hartung Spiele		<p>Das Spielbrett besteht aus 24 Dreiecken, Points oder Zungen genannt, von denen sich jeweils 12 auf einer Seite befinden. Zwischen dem 6. und 7. Point auf jeder Seite werden die Points durch die so genannte Bar in das Home- und das Outer-Board aufgeteilt. Gespielt wird z. B. mit 15 weißen und 15 schwarzen Steinen, deren Aufstellung fest vorgegeben ist. Auf dem jeweils ersten Point (also in dem Bild für Weiß ganz rechts unten, für Schwarz ganz rechts oben) liegen zwei Steine, auf dem in Spielrichtung liegenden 12. Point (ganz links unten für Weiß und ganz links oben für Schwarz) jeweils fünf, dann auf dem 17. Point jeweils drei und auf dem 19. Point wieder jeweils fünf Steine (somit oben rechts von der Bar für Weiß und unten rechts von der Bar für Schwarz).</p> <p>Abgesehen von der Aufstellung der Steine ist dies aber nur ein Beispiel. Weder die Farben der Steine, noch die Zugrichtung noch die Position des Home-Boards sind vorgegeben. So kann das Home-Board für Weiß z. B. auch oben links oder unten rechts liegen, so dass weiß dann links herum spielen würde. Falls hierüber keine Einigung möglich ist, werden diese Regeln ausgewürfelt. Die Positionierung des Gegenspielers ergibt sich daraus aber immer zwingend: Wo der eine startet kann der andere auswürfeln.</p> <p>Gewürfelt wird mit zwei sechsseitigen Würfeln.</p> <p>Bei Turnierspielen liegt auf der Bar der Dopplerwürfel. Ziel des Spieles ist es, alle seine Spielsteine in das Home-Board zu bringen und sie dann hinauszuwürfeln. Wer als erster keine Steine mehr am Brett hat, ist der Sieger.</p>	8	2	2	45	90	
Bakerspeed	Spiele Museum	Marko Jelen	<p>Sherlock Homes verbringt mit Dr. Watson ein paar Tage zur Entspannung in der Nähe von Devon. Die Mitglieder der Londoner Unterwelt leider nicht. Deshalb ist Inspektor LeStrade in London bereits unterwegs zum Tatort. Für die Hobbydedektive aus der Bakerstreet gibt es jetzt genau zu beobachten, schnell zu reagieren und so die Täter zu ermitteln, um dem Inspektor zu helfen. Aber sind die Indizien ausreichend ? Und wer ist Sherlocks würdigster Stellvertreter ?</p>	7	2	5	10	15	2014
Balance of Power	NANO GmbH		<p>Ziel ist immer, die Löcher der Würfeloberseiten mit den Magnetkugeln abzudecken. Dies gelingt nur, wenn die Erdanziehungskräfte, die die Kugeln in den Vertiefungen halten , stärker sind als die magnetischen Anzieh- oder Abstoßkräfte der Magnetkugeln. Beeinflussen kann man das Verhalten der Kugeln durch vorsichtiges und langsames Einbringen, durch Ausrichten der Magnetkugeln und durch Änderung der Abstände der Vertiefungen.</p>	6	1	8	30	90	

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Balneator	Spielebox	Andreas Rohde	Als Baumeister im alten Rom wetteifern die zwei Bademeisterfirmen TEMPERATOR BALNEARIS und THERMALUS OPTIMUS um den Titel Balneator, der die Herrschaft über die Temperaturen in den Bädern verbrieft und damit ein lukratives Einkommen verspricht. Im entscheidenden Duell in der städtischen Therme schicken die Spieler jeweils 3 Bademeister los, die mehr Bäder als die Konkurrenz auf die richtige Temperatur bringen sollen. Beide Spieler sind abwechselnd am. Sie versuchen, als Erster 4 der 7 Zielfelder mit einem Ihrer Bademeister-Würfel mit der jeweils angegebenen Würfelzahl zu erreichen und damit die richtige Temperatur einzustellen.	10	2	2	25	35	2010
Bang! - The Dice Game	Abacus Spiele	Michael Palm, Lukas Zach	Das Ziel jedes Spielers hängt von seiner Rollenkarte ab: - Sheriff: Er muss alle Banditen und den bzw. die Gesetzlosen ausschalten. - Bandit: Er muss den Sheriff ausschalten. - Hilfssheriff: Er muss den Sheriff beschützen und ihm helfen. - Gesetzloser: Er muss als letzter Spieler im Spiel verbleiben.	8	3	8	20	60	2013
Barbarossa	ASS Altenburger Spiele Stralsund	Klaus Teuber	Worum geht es in diesem Spiel ? Jeder Spieler muß aus Knetmasse Begriffe formen; Begriffe die zuvor aus einer Liste ausgesucht wurden. Aber: Die Begriffe dürfen weder zu deutlich dargestellt werden, noch zu ungenau. In beiden Fällen gibt es Strafpunkte. Im Spielverlauf muß herausgefunden werden, welche Begriffe die Mitspieler "geknetet" haben. Die Spieler bewegen ihre "Zauberer" über das Spielfeld. Auf bestimmten Feldern können Fragen gestellt werden; auf anderen kann man gezielt nach Buchstaben forschen. Wer aber auf den Drachen stößt muß ihn beruhigen - das kostet Zeit! Ist ein Spieler erfolgreich, wenn er einen Begriff herausgefunden hat, so darf er seinen "Zauberhut" vorwärts bewegen, auf das Ziel zu. Es gewinnt, wer mit seinem Zauberhut zuerst das Zielfeld erreicht. Ihr knetet, klopfet, oder drückt, die Halle wird damit bestückt. Ihr würfelt, grübelt und denkt nach, bei Barbarossa Rätselspaß. Habt das Geheimnis Ihr entdeckt, das andere Meister gut versteckt? Zum Rätselmeister wird gewiss der Beste hier von Eurem Tisch.	12	3	4	45	60	1988

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Basari	FX-Schmid	Reinhard Staupe	<p>Lasst Euch in den Bann eines orientalischen Basars ziehen. Ob seltene Gewürze oder edle Stoffe, kunstvolle Teppiche oder feinstes Leder, alles hier zu haben.</p> <p>Doch das wirklich lohnende Geschäft läuft in versteckten Winkeln und unter der Hand ab. Hier dreht sich alles um wertvolle Juwelen, jene funkelnden Steinchen mit der ganz besonderen Anziehungskraft. Bald schon könnt auch ihr nicht mehr widerstehen. Alles setzt ihr daran, möglichst viele der Rubine, Smaragde und Saphire euer Eigen zu nennen. Doch dafür benötigt ihr all euer Verhandlungsgeschick, einen exzellenten Überblick und viel taktische Raffinesse.</p> <p>Also, lasst den Basari in euch aufleben. Handelt und tauscht, feilscht und mauschelt, wo ihr könnt. Denn sonst tun es andere.....</p> <p>Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Händlern eines orientalischen Basars, den sogenannten Basari.</p> <p>Doch wer ist der cleverste unter Ihnen ? Wer versteht sein Geschäft am besten ? Das lässt sich nur in einem besonderen Wettstreit ermitteln. Und so handeln und tauschen, feilschen und mauscheln die Spieler, wo sie nur können. Da wandern die wertvollsten Edelsteine zwischen den Basari hin und her, dass man kaum noch weiß, wem was gehört. Gewinner ist, wer bei Spielende die meisten Punkte hat.</p>	10	3	4	45	60	1997
Basari - Das Kartenspiel	Nürnberger Spielkarten Verlag	Reinhard Staupe	<p>Jeder möchte an die wertvollsten Edelsteine ran und entscheidet sich geheim für eine von 3 Aktionen. Hat man die Aktion alleine gewählt, prima, sofort ausführen ! Haben sich aber zwei Spieler für die selbe Aktion entschieden, müssen sie miteinander darum verhandeln.</p>	10	3	5	30	40	2009

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Battalia	Spieleoffensive	Atanas Lozanski, Borislav Barzev, Vasil Hristov, Albena Noveva	In diesem Spiel rund um Schöpfung und Eroberungen senden die Spieler ihre Helden auf eine epische Reise, um neue Länder zu erkunden und neutrale oder feindliche Städte zu übernehmen. Sie heuern neue Arbeits- & Streitkräfte an und erschaffen hilfreiche Artefakte, mit dem großen Ziel eine mächtige Nation samt unbesiegbarer Armee aufzubauen. Jeder Spieler baut Straßen, um neue Gebiete zu erschließen, und errichtet neue Städte oder verbessert bestehende für einen größeren Einflussbereich und um Siegpunkte zu verdienen. Battalia: The Creation kann durch einen starken Fokus auf die Entwicklung und das Wachstum der eigenen Städte oder auf das aggressive Spiel über Krieg, Eroberung und die Einnahme feindlicher Siedlungen gewonnen werden. In diesem Spiel stellt die Summe der Stufen aller vom Spieler kontrollierten Städte die Anzahl seiner Siegpunkte dar. Das Spiel endet augenblicklich, wenn eine der folgenden Bedingungen erreicht ist: Ein Spieler kontrolliert 5 Städte der Stufe 4 oder das Spielbrett ist komplett mit Karten bedeckt. Der Gewinner des Spiels und somit rechtmäßiger Herrscher über das Land des Sonnenorakels ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende des Spiels, nicht zwangsläufig der Spieler, der das Spielende eingeleitet hat. Seid clever und achtet bei euren Spielzügen auf das richtige Timing, da dies in diesem strategischen Wettkampf um die Herrschaft von Battalia sehr wichtig ist. Es passiert sehr viel auf dem Spielplan und noch mehr in eurem Deck, aber der größte Spaß findet in euren Köpfen statt!	13	2	4	60	180	2015
Bazaar	3M Company		Durch glückliches Ziehen und geschicktes Vertauschen von Steinen muss man vorgegebene Steinkombinationen erreichen und erhält dafür Punkte.Sieger ist, wer die meisten Punkte gesammelt hat.	8	2	6	20	40	1967
Beasty Bar + Beasty Bar New Beasts in Town	Zoch Verlags GmbH	Stefan Kloß	Die Szene-Partys in Como Varans Beasty Bar sind Legendär. Kein hohes Tier will fehlen. Und auch kein kleines. Schon wird gedrängt und mit den Zähnen gefletscht. Beißt sich das Krokodil durch? Sind die Duftcocktails der Stinktiere allzu hinreißend? Und diese Chamäleons machen sich wieder völlig zum Affen! Selbst erfahrenen Partylöwen sträubt sich die Mähne, wenn die nächstbeste Robbe den Eingang zum Ausgang macht...Deine Tiere wollen auf die Party. Dafür müssen sie sich am "Heaven's Gate", dem Eingang der Beasty Bar, gegen drängelnde Konkurrenten behaupten. Immer wenn 5 Tiere in der Warteschlange stehen, erhalten die beiden vordersten Tiere Einlass – und das letzte der Reihe fliegt raus. Wer die meisten eigenen Tiere in die Bar schleust, gewinnt.	8	2	4	20	30	2014

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Belagerungsspiel	Ravensburger		Der Angreifer versucht die Festung zu besetzen oder den Verteidiger zugunfähig zu machen. Der Verteidiger versucht den Angriff abzuwehren, indem er die angreifenden Figuren schlägt, bis der Angreifer weniger als 9 Figuren zurückbehält.	10	2	2	20	60	1985
Beowulf	KOSMOS - Spiele Galerie	Reiner Knizia	Als Begleiter des sagenhaften Drachenkämpfers erleben die Spieler hier das aufregende Leben von Beowulf. Sie kämpfen mit ihm gegen das Monster Grendel, ziehen in den Krieg und unterstützen Beowulf im Kampf gegen den Drachen. Wer am meisten Ruhm sammeln kann, ist Sieger des Spiels! Wer wird wohl der Nachfolger des legendären Helden?	10	2	5	60	75	2005
Bet Royal		Christwart Conrad	Ein Wettspiel mit Karten, für das Einschätzvermögen und Gedächtnis hilfreich ist. Die Spieler füttern 3 Wettfelder mit Karten. Wer die wer zuerst 20 Punkte erreicht, gewinnt.	10	2	6	30	40	2009
Big Points	Schmidt Spiele	Birgitte und Wolfgang Ditt	Die Spieler ziehen eine beliebige Spielfigur auf die nächste Scheibe der gleichen Farbe. Dann nehmen sie die davor oder dahinterliegende Scheibe an sich. Die Wertigkeit der gesammelten Farbscheiben hängt davon ab, in welcher Reihenfolge die Spielfiguren am Spielende auf der Ziel-Treppe stehen.	8	2	5	20	25	2008
Billy Biber	Ravensburger	Kai Hafkamp	Billy Biber soll auf Holzstapel im Fluss aufpassen. Doch die frechen Biberkinder ärgern ihn ständig und stibitzen seine Holzstämmen. Mit Glück und Geschick gelingt es ihnen - Aber wenn der Stapel wackelt oder zusammenfällt, wird gemeckert was das Zeug hält.	4	1	4	10	20	2008
Billy Biber - Mitbringsel	Ravensburger	Kai Hafkamp	Billy Biber soll auf Holzstapel im Fluss aufpassen. Doch die frechen Biberkinder ärgern ihn ständig und stibitzen seine Holzstämmen. Mit Glück und Geschick gelingt es ihnen - Aber wenn der Stapel wackelt oder zusammenfällt, wird gemeckert was das Zeug hält.	4	1	4	10	20	2009
Bingo			Bing ist ein reines Glücksspiel. Jeder Spieler hat mindestens eine Zahlenkarte. Ein Bankhalter zieht aus 75 Nummern nacheinander Zahlen. Diese werden von den Spielern auf ihren Zahlenkarten abgedeckt (soweit vorhanden). Hat ein Spieler eine 5er Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal ruft er "Bingo" und hat diese Runde gewonnen. Die Zahlenkarten werden wieder freigeräumt (ggf. auch getauscht) und das ganze beginnt von vorn.	8	3	50	10	120	
Black Box			Listige Taktik und ein gutes Gedächtnis führen zum Erfolg. Der erste Spieler, der alle seine Kugeln in der Blackbox ablegt, ist der Sieger	8	2	6	20	30	1977

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Black Stories	moses.	Holger Bösch	Black Stories sind knifflige, morbide, rabenschwarze Geschichten, die sich so oder ähnlich zugetragen haben könnten. In einer Runde verschworener Black Story-Fans nehmen sie schnell Form an. Manchmal geht es ganz schnell: zwei, drei Fragen und schon ist man auf der richtigen Fährte. Aber oft beißt man sich auch die Zähne an einer vermeintlich leichten Geschichte aus. Am meisten Spaß macht es, Black Stories zusammen mit Freunden zu knacken. Einer, der Gebieter (das ist derjenige, der die Lösung kennt und alle Fragen beantworten muss) nimmt eine Karte aus dem Stapel, liest die Geschichte vor, die auf der Vorderseite der Karte steht, und fragt: "Warum wohl?" Auf der Rückseite findet der Gebieter die Antwort, die er natürlich für sich behält. Die Antwort, d.h. die Auflösung der Black Strorie, erlaubt, alle Fragen, die das Ratevolk stellt, zu beantworten. Dabei muss es alle Fragen so formulieren, das der Gebieter mit "ja" oder "nein" antworten kann. Mit Geschick und Ausdauer nähert sich das Ratevolk so langsam der Antwort.	12	2	20	10	120	2004
Blätterbund	Spieltrieb	Till Meyer und Nicole Stiehl.	Wenn im Herbst die Blätter fallen und der Wind die Blätter tanzen lässt... Für welchen Spieler wendet sich das Blatt? Nur mit Geschick könnt ihr bei diesem luftigen Spiel den Sieg erringen! Spielerisch ist Blätterbunt sehr schlicht und selbst für junge Spieler leicht erlernbar. Ein Spieler wirft eine Karte auf den Tisch. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Ziel ist, die Karten der Gegner mit den eigenen Karten zu bedecken. Nachdem alle Karten geworfen wurden, gibt es Punkte für den Spieler, dessen Karte bei einem Haufen ganz oben liegt. Abhängig von den weißen Punkten auf den Blätter-Karten werden dann Punkte vergeben. Der Spieler, der als Erstes die abgemachte Punktegrenze (zum Beispiel 20) überschreitet, gewinnt das Spiel.. Die kurze Spieldauer von circa 15-20 Minuten ist perfekt für den Auftakt eines Spieleabends geeignet.	0	2	4	15	20	2015

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Blood Bound	Heidelberger Spieleverlag	Kalle Krenzer	<p>Der Krieg der Vampirclans ist vorbei und nur wenige haben ihn überlebt. Seid ihr dazu bestimmt, eure Brüder und Schwestern zu vereinen und den feindlichen Clanführer zu vernichten? Die Vampirclans gediehen und breiteten sich aus - viel zu schnell. Mit dem darauffolgenden, unvermeidlichen Konflikt begann der Untergang der Unsterblichen und sie starben in Scharen. Nur die mächtigsten Kinder der Nacht überlebten den Krieg und verbargen sich daraufhin in den Schatten. Viele Jahre später wagten sich die Ältesten ihrer Clans wieder hervor und begannen mit der Suche nach überlebenden Clanmitgliedern und mit der Jagd nach ihrem Feind. Das letzte Gefecht steht kurz bevor.</p> <p>Blood Bound ist ein Spiel der Täuschung und Deduktion für sechs bis zwölf Spieler. Als Mitglieder verfeindeter Vampirclans agieren die Spieler im Verborgenen, planen Attacken, Verschwörungen und Intrigen in dem verzweifelten Versuch, Freund und Feind zu unterscheiden und letzten Endes den Führer des verfeindeten Clans zur Strecke zu bringen. Blood Bound stürzt die Spieler in eine spannungsgeladene Welt voller Misstrauen, Ungewissheit, Intrige und überraschender Wendungen. Wenn ein Spieler den verfeindeten Clanführer unterwirft, gewinnt sein Clan das Spiel. Unterwirft er jedoch den falschen, verliert er mit seinem Clan und der andere Clan gewinnt.</p>	13	6	12	15	30	2013
Blue Moon City	KOSMOS - Spiele Galerie	Reiner Knizia	<p>Die zerstörte Stadt "Blue Moon City" soll wieder aufgebaut werden. Gebäude um Gebäude wird durch Ausspielen von Karten mit Steinen markiert. Wer zum Aufbau eines Gebäudes beigetragen hat, erhält eine Belohnung in Form von Kristallen. Diese Kristalle werden dem Gott "Blue Moon" geopfert. Wer am Ende die meisten Opfer gebracht hat, gewinnt das Spiel, bei dem es vor allem darum geht, die Fähigkeiten der verschiedenen Völker für sich einzusetzen.</p>	10	2	4	60	90	2006
Bluff	FX-Schmid	Richard Borg	<p>"Top, die Wette gilt: Unter allen Würfelbechern liegen mindestens 13 Fünfer!" "Sind wirklich so viele Fünfer im Spiel ? Oder ist das nur ein frecher Bluff ? Soll ich die Wette anzweifeln- oder soll ich erhöhen?" Immer wieder wetten die Spieler darauf, wie viele Würfel, die unter den Bechern verborgen sind, eine bestimmte Zahl zeigen.</p> <p>Reihum muß entweder die Wette des Vorgängers erhöht werden - oder man zweifelt sie an. Dann werden alle Becher hochgehoben und die Wette mit der tatsächlichen Anzahl an passenden Würfeln verglichen. Der Verlierer der Wette muß anschließend Würfel abgeben. Wer keinen Würfel mehr hat, scheidet aus. Gewinner ist, wer nach mehreren Durchgängen als einziger noch mindestens einen Würfel besitzt.</p>	12	2	6	20	60	1993

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Blumenfee	Haba (Habamaass GmbH)	Christiane Hüpper	Liebe Eltern, wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe Meine ersten Spiele entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln. Diese Anleitung bietet Ihnen einfache Regeln, viele Tipps und zusätzliche Anregungen, wie Sie das Spielmaterial fürs freie Spiel, das Regelspiel und die Variante für ältere Kinder einsetzen können. Spielen Sie mit und entdecken Sie gemeinsam mit Ihrem Kind bzw. Ihren Kindern die Welt der Blumenfee! Dabei werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten gefördert: Feinmotorik, Konzentration sowie das Zuordnen von Farben und Formen. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein. Wir wünschen Ihnen und Ihrem Kind viel Spaß beim Spielen!	2	1	3	5	10	2015
Bodycheck		Aldas Maciulis und Günther Cornett	Das Spielprinzip unterscheidet dieses Spiel von anderen Taktik- und Sportspielen. Ein Feldspieler darf nur dann bewegt werden, wenn er in seinem Zug die direkte (gedachte) Linie zwischen zwei Spielern seiner Mannschaft überquert. Die Zugmöglichkeiten des Feldspielers hängen also nicht von dessen eigener Stärke sondern von seiner Stellung auf dem Spielbrett ab. Dies unterstreicht den Mannschaftsspiel-Charakter und vermittelt ein ungewöhnliches Spielgefühl. Jeder der Spieler versucht, seine Eishockey- Mannschaft zum Sieg zu führen.	10	2	2	25	35	2007
Bohnanza	AMIGO	Uwe Rosenberg	Jeder Spieler handelt mit Bohnen, die er auf seinen Feldern anbaut und dann möglichst gewinnbringend verkauft. Je mehr Bohnen gleicher Sorte ein Spieler auf einem Feld hat, desto höher ist der Profit beim Verkauf der Bohnenernte. Aber leider ist ein Spieler oft gezwungen, seine Bohnenernte viel zu früh zu Niedrigstpreisen zu verkaufen. Und manchmal bringt eine Ernte gar keinen Gewinn. Die meisten Taler mit dem Bohnenhandel zu verdienen.	12	3	5	45	60	1997
Bohnanza Erweiterungsset	AMIGO	Uwe Rosenberg	Neue Bohnensorten und die Variante mit den Auftragskarten erweitern die taktischen Möglichkeiten. Bohnanza kann jetzt mit bis zu sieben Spielern gespielt werden. Achtung: Die Erweiterung ist nur mit dem Bohnanza-Grundspiel spielbar. Soweit es in dieser Regel nicht anders beschrieben ist, gelten die Regeln des Grundspiels.	12	3	7	60	90	1997

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Bottle	Parker		Auf der "Bottle" müssen Deckel gestapelt werden. Fallen dabei zu viele herunter, muß der Verursacher ausscheiden. Wer zuletzt noch im Spiel ist gewinnt. Aber aufgepasst: Sobald die rote Scheibe liegt, darf nicht mehr in die Höhe gestapelt werden - nur noch in die Breite.	8	2	16	15	60	1994
Brains	Pegasus Spiele Verlag	Reiner Knizia	Es ist gar nicht so einfach, einen japanischen Garten anzulegen, wenn man bestimmte Vorgaben einhalten muss. Gelingt es dir, die passenden Gartenplättchen zu finden und alle Puzzles zu lösen?	8	1	1	15	20	2015
Broom Service	Alea	Andreas Pelikan & Alexander Pfister	Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Sammlern, Hexen und Druiden und versuchen, möglichst gewinnbringende Tränke herzustellen und diese dann über den Broom Service im gesamten magischen Reich auszuliefern. Durchgang für Durchgang wählen die magischen Mitstreiter aus zehn Rollenkarten immer wieder vier aus, die dann Runde um Runde ausgespielt werden. Jede Karte bietet eine mutige und eine feige Aktion. Die mutigen Aktionen sind zwar lohnender, bergen aber auch das Risiko, sie an nachfolgende Spieler zu verlieren und dann vollkommen leer auszugehen. Verhext ...! Die feigen Aktionen wiederum sind weniger einträglich, können dafür aber auch von niemandem weggeschnappt werden. ... und zugestellt! Wer wählt welche Rollenkarten? Wer spielt sie wann aus? Wer ist mutig ? Wer ist feige ?Gewinner ist nach sieben Durchgängen der Spieler mit den meisten Siegpunkten.	10	2	5	45	75	2015
Brücke	Hans im Glück Verlags-GmbH	Stefan Feld	Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen: Phase 1: Karten ziehen Fitmachen für Phase 3 Phase 2: Würfeln Bedrohungsmarker verteilen und Aufstieg um 1 Stufe Phase 3: Karten ausspielen und Aktionen ausführen. Dies ist der Hauptteil jeder Runde. Phase 4: Überprüfung der 3 Mehrheiten und Startspielerwechsel	10	2	4	60	70	2013
Bumm Bumm Ballon	Schmidt Spiele		Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und drückst einen Stab weiter in den Ballon bis es -Klick- macht. Der Würfel sagt dir wie viele -Klicks- du die Stäbe weiter in den Ballon drücken darfst. Wenn du eine 2 oder 3 würfelst, kannst du dich entscheiden, ob du einen Stab mehrere -Klicks- weiter hineindrückst oder die -Klicks- auf mehrere Stäbe verteilst. Ist der Ballon noch ganz? Dann ist der nächste Spieler an der Reihe	0	0	0	0	0	2012

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Burg Appenzell	Zoch Verlags GmbH	Jens-Peter Schliemann, Bernhard Weber	Klar, Mäuse mögen Käse. Deswegen durchstößt jeder Spieler mit seiner Mäuseschar die altehrwürdige Käseburg von und zu Appenzell und sucht dabei - natürlich - nach Käse. Die Mäuse suchen dabei nach verschiedenen Sorten und der Spieler, der geschickt zieht, sich alles richtig merken kann und nicht in die Fallen fällt, kann zuerst vier verschiedene Käsesorten finden und seine Mäuse durch den Winter bringen.Sammle mit deinen Mäusen als Erster 4 verschiedene Käsesorten!	6	2	4	30	40	2007
Cacao	Abacus Spiele	Phil Walker-Harding	Cacao entführt die Spieler in die exotische Welt der "Frucht der Götter". Als Stammeshäuptlinge versuchen sie ihre Völker durch den Anbau und Handel mit Cacao zu Ruhm und Wohlstand zu führen. Bei Spielende gewinnt der Spieler, der das meiste Gold besitzt.	8	2	4	45	60	2015
Cafe International	Mattel	Rudi Hoffmann	Es geht darum, durch geschicktes Ablegen von Gästekarten das Cafe international zu bevölkern. Von Bedeutung beim Ablegen ist die nationale Besetzung und das Geschlecht der Cafe-Gäste. Wer am Ende die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.	10	2	4	30	45	1989
Cafe International - Kartenspiel	AMIGO	Rudi Hoffmann, Roland Siegers	Es geht darum, durch geschicktes Ablegen von Gästekarten das Cafe international zu bevölkern. Von Bedeutung beim Ablegen ist die nationale Besetzung und das Geschlecht der Cafe-Gäste.Wer am Ende die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.	10	2	5	40	60	
Camel Up	Eggert Spiele GmbH &Co KG	Steffen Bogen	Werdet Zeugen des verrücktesten Kamelrennens aller Zeiten! Denn wo sich Kamele übereinander stapeln und ganze Pyramiden auf den Kopf gestellt werden, da geht es im wahrsten Sinne des Wortes drunter und drüber. Als Mitglieder der ägyptischen Oberschicht kommt ihr in der Wüste zusammen, um diesem Spektakel beizuwohnen.Dabei verfolgt jeder von euch das gleiche Ziel: durch geschicktes Wetten mehr Geld als die anderen zu verdienen. Doch hier spielt nicht nur das Glück eine Rolle. Gutes Timing und die Fähigkeit, die Dynamik des Rennens zu lesen, sind mindestens genauso wichtig, wenn es darum geht, auf die richtigen Kamele zu setzen und den Sieg zu erringen.	8	2	10	20	60	2014

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Carabande	Goldsieber Spiele		<p>Jedes Rennen geht über 3 Runden.</p> <p>Der Spieler mit der Startnummer 1 legt seine Rennscheibe direkt vor die Start-/Ziellinie und schnipst sie mit dem Finger so weit wie möglich über die Bahn. Danach folgen alle anderen in der Reihenfolge ihrer Startnummer.</p> <p>Wurden alle Rennscheiben der Reihe nach einmal bewegt, ist der Startspieler mit der Startnummer 1 wieder an der Reihe. Dabei ist es egal ob seine Spielscheibe sich nach der ersten Schnipsrunde an erster oder an letzter Position befindet. Nach Startnummer 1 ist wieder Startnummer 2 dran.</p> <p>Hat ein Spieler die Ziellinie mit dem vollen Umfang seiner Rennscheibe überquert und damit eine Runde geschafft, so kreuzt er dies sofort auf dem Wertungsblock in der für seine Rennscheibe gültige Spalte an. Hat er die zweite Runde hinter sich, dann kreuzt er dies wiederum sofort an. Sobald der erste Spieler die dritte Runde geschafft hat, ist das Rennen für ihn beendet. Dieser Spieler ist Sieger.</p> <p>Die anderen Spieler fahren noch ihre Platzierungen aus, bis alle Rennscheiben im Ziel sind.</p>	7	2	7	20	40	1996
Caracalla	ASS Altenburger Spiele Stralsund	Herbert Schützdeller	<p>Caracalla war vor fast 2000 Jahren ein prächtiges, römisches Thermalbad. Die Thermen waren der gesellschaftliche und kulturelle Mittelpunkt in der Kaiserzeit, wobei sich die Römer besonders gerne mit Spielen unterhielten.</p> <p>Caracalla spielen heißt, mit viel Taktik und Strategie eines der 6 Wasserbecken mit Freunden zu besetzen, um dann im Garten der Lüste, den Tempel zuerst zu erreichen. Jeder Spielteilnehmer besitzt eine sechsköpfige Römerfamilie (3 Generationen) und eine Spielfigur. Auf dem Caracalla-Spielplan gibt es 6 Wasserbecken in denen 7 verschiedene Familientreffen abgehalten werden können, wer dabei seine Römer am besten einsetzt, bekommt wertvolle Punkte, die seine Spielfigur im Lustgarten bewegen. Wer zuerst den Tempel in der Mitte des Lustgartens erreicht, gewinnt das Spiel.</p>	12	2	6	30	60	1991
Carcassonne	Hans im Glück Verlags-GmbH	Klaus-Jürgen Wrede	<p>Die südfranzösische Stadt Carcassonne ist berühmt für ihre einzigartige Befestigungskunst aus der Zeit der Römer und der Ritter. Die Spieler machen sich auf, mit ihren Gefolgsleuten auf den Straßen und in den Städten, auf den Wiesen und in den Klöstern rund um Carcassonne ihr Glück zu machen. Die Entwicklung der Landschaft liegt in ihren Händen, und der geschickte Einsatz ihrer Gefolgsleute als Wegelagerer, Ritter, Bauer, oder Mönch ebnet ihnen den Weg zum Erfolg. Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Straßen, Städte, Wiesen und Klöster, auf die die Spieler ihre Gefolgsleute setzen können, um Punkte zu ergattern. Da man sowohl während des Spiels als auch am Ende Punkte erhalten kann, steht der Sieger erst nach der Schlusswertung fest.</p>	8	2	5	30	45	2001

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Carcassonne - 2. Erweiterung Händler und Baumeister	Hans im Glück Verlags-GmbH	Klaus Jürgen Wrede	Siehe Hauptspiel "Carcassonne"	8	2	6	30	45	2003
Carcassonne - 3. Erweiterung Burgfräulein und Drache	Hans im Glück Verlags-GmbH	Klaus Jürgen Wrede	Siehe Hauptspiel "Carcassonne"	8	2	6	30	45	2005
Carcassonne - 4. Erweiterung der Turm	Hans im Glück Verlags-GmbH	Klaus Jürgen Wrede	Siehe Hauptspiel "Carcassonne"	8	2	6	30	45	2006
Carcassonne - 5. Erweiterung König und Späher	Hans im Glück Verlags-GmbH	Klaus Jürgen Wrede	Siehe Hauptspiel "Carcassonne"	0	4	4	0	0	2006
Carcassonne Die Tunnelerweiterung			Siehe Hauptspiel "Carcassonne"	8	2	6	30	45	2006
Carcassonne Erweiterung Der Fluss		Rudolf Ross	Siehe Hauptspiel "Carcassonne"	8	2	6	30	45	2006
Carcassonne Mayflower	Hans im Glück Verlags-GmbH	Klaus Jürgen Wrede	Das Spielbrett zeigt neben der Wertungstafel die Ostküste der USA. Von dort ausgehend legen die Spieler Karte um Karte eine Landschaft aus. Es entstehen Wege, Städte, Farmen und Ebenen. Auf dem Treck nach Westen besetzen die Spieler mit ihren Siedlern Gebiete und Bauwerke, um Punkte zu ergattern. Da man sowohl während des Spiels, als auch am Ende Punkte erhalten kann, steht der Sieger erst nach der Schlusswertung fest.	8	2	5	45	60	2008
Carcassonne Star Wars Edition	Hans im Glück Verlags-GmbH	Claus Jürgen Wrede	Worum geht es in Star Wars Carcassonne, was ist das Spielziel? Zug um Zug legen deine Mitspieler und du die Plättchen aneinander. So errichtet ihr Handelsrouten, erforscht Asteroidenfelder und erobert Planeten. Dabei könnt ihr eure Meeple als Händler, Forscher oder Eroberer einsetzen. Dies bringt euch während des Spiels, aber auch am Ende Punkte. Wer die meisten Punkte hat und damit der Gewinner ist, das steht erst nach der Schlusswertung fest. Legen wir los!	7	2	5	35	45	2016
Carcassonne Über Stock und Stein	Hans im Glück Verlags-GmbH			7	2	5	35	45	2016
Carolus Magnus	Winning Moves Deutschland GmbH	Leo Colovini	Karl der Große fordert von seinen zerstrittenen Erben (den Spielern), die Provinzen des Kaiserreichs durch den Bau von Burgen weiter zu sichern und wohnlicher zu machen. Dafür brauchen die Spieler die Unterstützung der mächtigen fränkischen Adelsfamilien, die das Kaiserreich verwalten. Nur wer diese für sich gewinnt, kann die Provinzen erfolgreich ausbauen und so das Spiel gewinnen.	12	2	4	30	45	2000

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Cartagena	Winning Moves Deutschland GmbH	Leo Colovini	<p>Im Jahr 1672 gelang einer Handvoll gefangener Piraten ein wagemutiger Ausbruch aus der berüchtigten Festung Cartagena. Alten Quellen zufolge nicht lange danach in den Piratennestern der Karibik ein Spiel auf, das dieses legendäre Ereignis zum Thema hatte und sich bald großer Beliebtheit erfreute. Eine kürzere Version mit höherem Glücksfaktor soll - so die Berichte - auf Jamaika sehr verbreitet gewesen sein, wohingegen auf Tortuga eine Version bevorzugt wurde, bei der es vor allem auf taktisches Geschick ankam.</p> <p>Das vorliegende Cartagena enthält die Rekonstruktion der beiden Regeln, deren Unterschied sich lediglich auf die Handhabung der Karten erstreckt. So kann jeder selbst entscheiden, ob ihm eine schnelle, glücklich gelungene Flucht mehr Vergnügen bereitet als eine sorgfältig und vorausschauend geplante. Oder ob er - je nach Stimmung - mal die eine, mal die andere Variante bevorzugt. Jeder Spieler führt 6 Piraten einer Farbe an und bemüht sich, ihnen die schwierige Flucht durch den engen Tunnel zu ermöglichen, der die Festung mit der Küste verbindet. Dort wartet eine Schaluppe auf die Entkommenen. Sobald ein Spieler alle Piraten einer Farbe an Bord gebracht hat, lichtet die Schaluppe unverzüglich Anker - und beendet damit das Spiel.</p>	8	2	5	30	45	2000
Cats	Schmidt Spiele		<p>In einem prächtigen Landhaus wohnen 4 Katzen, denen es an nichts fehlt. Jede sieht anders aus und hat ihre eigene Persönlichkeit: Die gefräßige Katze ist immer hungrig und ständig hinter dem Futternapf her. Die faule Katze sucht ihr Lieblingskissen, um sich darauf auszuruhen. Die neugierige Katze wird von einem verschlossenem Päckchen unwiderstehlich angezogen. Die bissige Katze hat das Jagdfieber gepackt, sie ist ständig hinter Mäusen her. Schließlich lebt in diesem Haus noch eine fünfte Katze, die eigentlich gar nicht dorthin gehört: Die wilde Katze hat sich einfach dort einquartiert und ist ständig auf der Hut, dass sie nicht wieder aus dem Haus geworfen wird. Natürlich mögen die Katzen einander nicht und fauchen sich oft an, wenn sie sich begegnen. Außerdem liegen sie im Wettstreit miteinander. Die erste Katze, die ihr Lieblingsobjekt findet, gewinnt das Spiel.</p>	10	2	4	30	45	1983

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Caylus	Ystari Games / Huch & friends	William Attia	Ein abwechslungs-reiches Spiel um Prestige und die Gunst des Königs. Als Baumeister in Diensten König Philipps des Schönen ist es die Aufgabe die mittelalterliche Stadt Caylus mit ihren Befestigungsanlagen auf- und auszubauen. Doch niemand kann auf allen Baustellen gleichzeitig mitwirken, so dass Entscheidungen getroffen werden müssen. An der Burg mitarbeiten, die Stadt erweitern, den Stadtvogt bestechen oder doch mal ein kleines Ritterturnier am Rande - es ist nicht alles gleichzeitig möglich. Doch wo Abstriche machen? Die Spieler schlüpfen in die Rollen der Baumeister. Als diese sollen Sie das Schloss des Königs errichten und die Infrastruktur der Stadt entwickeln, die am Fuße des Schlosses liegt. Sie streben nach Prestige und versuchen die Gunst des Königs zu erlangen. Wenn das Schloss fertig gebaut ist, endet das Spiel und es gewinnt derjenige Spieler, der am meisten Prestige erlangen konnte.	12	2	5	60	150	2005
Caylus Magna Carta	Ystari Games / Huch & friends	William Attia	1289. König Philipp der Schöne möchte in Caylus ein neues Schloss errichten lassen. Arbeiter und Handwerker werden von den wunderbaren Perspektiven, welche diese Aufgabe bietet, angelockt und scharen sich um die Wagen mit dem Baumaterial. Entlang der Straße, die am Fuße des Schlosses beginnt, entsteht allmählich eine ganze Stadt. Die Spieler verkörpern Baumeister. Indem sie das Königsschloss und die Stadt zu dessen Füßen bauen, erwerben sie Prestigepunkte. Wenn das Schloss vollendet ist, hat derjenige gewonnen, der die meisten Prestigepunkte sammeln konnte.	10	2	5	0	0	2007
Celestia	Heidelberger Spieleverlag	Aaron Weissblum	End seiner Reisen suchte Gulliver vergeblich nach den wunderbaren Welten Celestias. Heute wandeln kühne Abenteurer auf den Spuren dieses bedeutenden Vorfahren und begeben sich auf die Suche nach himmlischen Städten, die ebenso mysteriös sind wie die Schätze, die in ihnen verborgen sein sollen. Werden sie sich auf ihrer Reise gegen Stürme, Lockharts Piraten und Damokvögel wehren können? Wer wird sich als geschicktester Luftschiffpilot erweisen? Wird du für deinen Mut belohnt werden?	8	2	6	30	40	2015

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Celtica	Ravensburger	Wolfgang Kiesling & Michael Kramer	<p>Wie eine alte irische Legende erzählt, scharte einst der keltische Held Chu Chulainn zehn treue Männer um sich, um in einem großen Kampf die Feinde seines Landes zu besiegen. Nach erfolgreicher Heimkehr belohnte er jeden seiner Gefährten mit einem magischen Amulett. Jedes dieser Amulette bestand aus neun Teilen und unterschied sich von den anderen nur durch das Mittelteil. Die Amulette verhalfen ihren Trägern und deren Nachkommen zu hohem Ansehen und Reichtum. Durch Überfälle der Wikinger wurden die Amulette jedoch zerstört und gelten seither als verschollen.</p> <p>Irland zu Beginn des 11.Jahrhunderts. Sie schlüpfen in die Rolle eines mutigen Abenteurers, der sich aufmacht, die Amulett-Teilchen wieder zu finden.</p> <p>Fünf Druiden helfen Ihnen bei der Suche. Wer die meisten Amulette findet und zusammensetzt, soll neuer Keltenkönig werden. Die Spieler bewegen die Druiden durch ausspielen gleichfarbiger Karten. Ziel ist es möglichst viele Klöster und Burgen zu besuchen, in denen sich die Amulett-Teile befinden. In den Burgruinen verliert man Amulett-Teile an die Wikinger. Dafür erhält man dort wertvolle Erfahrungskarten, die zum entscheidenden Trumpf im Wettkampf um die meisten Amulette werden können. Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spieles die meisten vollständigen Amulette besitzt</p>	10	2	5	30	45	2006
Chicago	Flying Turtle Games	J.H.Vanaise	<p>"Chicago" spielt sich in einer Stadt ab, der auf dem Spielplan! In dieser Stadt streiten bis zu 4 Banden miteinander um die Vorherrschaft über die Bars und Kasinos.</p> <p>Die Stadt besteht aus einem zentralen Platz, der umgeben ist von 4 Stadtvierteln. Jedes Stadtviertel ist durchzogen von Straßen, besitzt ein Kasino und mehrere Bars.</p> <p>Die Geldwährung sind FT (=Flying Turtle) Der Gewinner des Spiels ist derjenige, dem es als erstes gelingt, eines der drei folgenden Ziele zu erreichen und zu behalten und dies bis zum Ende einer der 4 Spielphasen :</p> <ul style="list-style-type: none"> entweder - 3 von allen Kasinos besitzen (bei 2 Spielern alle 4 Kasinos) oder - alle Bars besitzen, die am Zentralplatz gelegen sind, oder - 5 Spielfiguren mit einem gelben Kopf besitzen. 	12	2	4	120	180	1988

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Chinesische Mauer	KOSMOS - Spiele Galerie	Reiner Knizia	Das erste chinesische Kaiserreich im 3. Jahrhundert vor Christus. Kaiser "Qin Shi Huang Di" befiehlt den Bau der großen "Chinesischen Mauer", die China vor den Völkern des Nordens schützen soll. Die Spieler übernehmen die Rolle regionaler Fürsten, die durch ihre Beiträge zum Bau der Mauer und die Gunst des Kaisers wetteifern. Es liegen mehrere Paare von Ruhmeskärtchen aus. Sie sind die kaiserliche Belohnung für den Bau der einzelnen Mauerabschnitte. Neben jedem Paar errichten die Spieler mit ihren Karten die Mauer. Sobald ein Spieler zu einem solchen Bauabschnitt mehr beigetragen hat (Summe der Kartenwerte) als jeder andere Spieler, erhält er eines der Kärtchen. Es gewinnt, wer die meisten Ruhmespunkte sammeln kann.	10	2	5	20	30	2006
Chupacabra	Steve Jackson Games	David Blanchard, Brian Frodema, John Jacobsen	Jeder Spieler nimmt sich 6 der 24 Würfel. Auf jedem Würfel erkennt man durch rote Augen einen Chupacabra. Hinzu gesellen sich durch Symbole Hühner, Ziegen und Rinder. Alle Spieler würfeln gleichzeitig und Ziel ist als einziger Spieler zu überleben.	10	2	4	10	20	2013
Ciub	AMIGO	Tom Lehmann	Stelle deine Künste unter Beweis bei der alljährlichen Zusammenkunft der Zauberer. Nutze die Vielfalt der Würfel und suche Unterstützung in der Kraft magischer Wesen. Finde deinen Weg über wertvolle Zauberkarten hin zur Krone deiner Zunft: dem Opus Magnum. Unterschätze dabei nie die Macht der Würfel! In jeder Runde versuchst du, mit deinen Würfeln die geforderte Kombination auf einer Zauberkarte zu erfüllen und damit Siegpunkte zu erlangen. Dabei helfen dir verschiedene Aktionen auf den unterschiedlichen Würfeln. Da du nach dem Gewinn einer Karte die Anzahl deiner Würfel oft reduzieren musst, ist eine gute Planung für die nächste Runde wichtig. Am Ende gewinnt derjenige Spieler, der die meisten Siegpunkte sammeln konnte.	10	2	4	45	60	2014
Clans	Winning Moves Deutschland GmbH	Leo Colovini	Durch die Landschaften der Vorzeit ziehen 5 Clans auf der Suche nach Geborgenheit. Immer öfter bauen sie die Hütten mit anderen zusammen. So entstehen die ersten Dörfer. Doch der friedliche Schein trügt und nach ganz einfachen Regeln entwickelt sich ein ungewöhnlicher taktischer Wettlauf um die Vormacht unter den Clans. Jeder Spieler versucht, für seine Clanfarbe im Laufe des Spieles möglichst unauffällig, die meisten Punkte zu sammeln.	10	2	4	30	45	2002

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Cluedo	Parker		<p>Heute führen die zuständigen Kriminalbeamten Untersuchungen über den Mord an Graf Eutin vor, der am letzten Freitagabend in seinem Landsitz Schloss Neubrunn tot aufgefunden wurde. Eine Reihe von verdächtigen Personen, die beim Grafen über das Wochenende zu Gast waren, sollen dabei verhört werden. Weiterhin werden einige Gegenstände, die als mögliche Tatwerkzeuge in Frage kommen, einer genauen Prüfung unterzogen.WER? WO? WIE?</p> <p>Jeder Raum des weitläufigen Schlosses wird von den Detektiven genauestens untersucht. Dabei will man herausfinden, welcher der Verdächtigen den Grafen in welchem Raum des Schlosses und mit welcher Waffe hinterrücks ermordet hat.Als erster die richtige Kombination "Wer? Wo? Was?" herausfindet</p>	8	3	6	45	90	1982
Cluedo - Harry Potter	Hasbro		<p>Schlüpfte im neuen Cluedo Harry Potter in die Rolle von Harry, Ron, Hermine, Luna oder Neville und löse in der faszinierenden Zauberwelt das Rätsel um Harrys verschwundenen Freund.</p>	9	2	5	45	60	2011
Cluedo live	Parker		<p>Graf Viktor Eutin, Neffe des alten Grafen Philipp, veranstaltet auf Schloss Neubrunn eine Gartengesellschaft, Während die Party noch in vollem Gang ist, trifft sich Graf Viktor mit seinem treuen Anwalt und Freund Herrn Wiesental, da dieser mit ihm einige etwas seltsame Details des Testaments seines Onkels besprechen will - unter vier Augen natürlich.</p> <p>Nach diesem geheimen Treffen wurde Herr Wiesental dabei beobachtet, wie er das Schloss durch die Gärten verließ. Nur kurze Zeit später wird er tot aufgefunden. Es ist ganz offensichtlich, dass seine Leiche von einem anderen Ort der weitläufigen Schlossanlage hierher gebracht wurde ...</p> <p>Du schlüpfst nun in die Rolle einer der vier neuen Gäste des Grafen - Sir Albert, Madame Monique, Fräulein Rosa und Cousin Lukas -, und hilfst Kommissar Braun dabei, dem Mörder auf die Schliche zu kommen. Die acht Verdächtigen - Oberst von Gatow, Professor Bloom, Frau Weiß, Fräulein Gloria, Baronin von Porz, Reverend Grün, Frau Wiesental und der Gärtner Konrad - befinden sich gerade irgendwo in den verschiedenen Bereichen der Schlossanlage. Jeder von ihnen kann dir einen Hinweis auf den Hergang des Verbrechens geben. Der Butler des Grafen, James, führt dich durch das Gelände und unterstützt dich dabei herauszufinden, wer den guten Herrn Wiesental auf dem Gewissen hat.Finde Kommissar Braun und gib ihm die Antworten auf die folgenden drei Fragen: Wer hat Walter Wiesental ermordet? Wo geschah es? Und womit?</p>	8	2	4	45	60	2004

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Codenames	Czech Games Edition	Vlaada Chvatil	<p>Jeder Geheimdienstchef kennt die Geheimidentitäten aller Agenten. Die Ermittlerteams wissen nicht, welche Wortkarten zu welchen Agenten gehören.</p> <p>Die Geheimdienstchefs geben ihren Teams abwechselnd Hinweise, die aus einem einzigen Wort bestehen.</p> <p>Ein Hinweis kann sich auf mehrere Wortkarten auf dem Tisch beziehen. Die Ermittler versuchen zu erraten, welche (Code-)Worte ihr Geheimdienstchef gemeint hat. Sobald ein Ermittler eine Wortkarte berührt, enthüllt der Geheimdienstchef deren Geheimidentität. Ist es einer der Agenten des Teams, dürfen die Ermittler weiterraten. Anderenfalls ist das andere Team am Zug. Das Team, das als erstes alle seine Agenten findet, gewinnt.</p>	14	4	20	10	20	2015
Collector	Ravensburger		<p>Darf ich Ihnen meine Briefmarkensammlung zeigen ?</p> <p>Bei Collector dürfen Sie, nein sagen, sie müssen sogar - und Sie kriegen garantiert keinen Korb.</p> <p>Für Nicht - Lateiner: Collector heißt "Sammler" genau das sollen Sie tun - Briefmarken sammeln. Am besten vier in einer Reihe, dann haben sie nämlich gewonnen.</p> <p>Wie kommen Sie nun an Ihre Marken? Ganz einfach -Sie müssen nur ein paar Fragen beantworten, die etwas mit der jeweiligen Marke zu tun haben. Dabei lernen Sie nicht nur die schönsten Briefmarken kennen, Sie erfahren ganz nebenbei auch einiges über die Themen, die auf den Marken dargestellt sind.</p> <p>Keine Angst - Sie müssen nicht Einstein sein, um die Fragen beantworten zu können. Ein bisschen Glück gehört dazu; so hat jeder die Chance, seine "Sammlung" komplett zu machen.Nomen est Omen - der Name COLLECTOR sagt es bereits: Sammeln ist gefragt. Und zwar wie im richtigen Leben - möglichst gezielt. So ist nämlich Ihre Chance am größten, auf dem Sammelboard vier Marken in eine Reihe zu kriegen; waagerecht, senkrecht oder diagonal - dann haben Sie gewonnen.</p> <p>Wie Sie ja schon wissen, müssen Sie Fragen beantworten, um die Marken zu bekommen. Diese Fragen stammen, wie die Briefmarken, aus sechs verschiedenen Wissensgebieten. Es ist also für jeden etwas dabei - Sport und Spiel, Wissenschaft und Technik, Wirtschaft und Gesellschaft, Kunst und Kultur, Geschichte und Politik, Natur, Umwelt und Soziales.</p>	16	3	18	90	240	1993
Coloretto	Abacus Spiele	Michael Schacht	<p>Die Spieler nehmen aus einer allgemeinen Auslage in der Mitte. Dabei versuchen sie sich auf eine Farbe zu spezialisieren, denn bei Spielende bringen nur drei Farben Pluspunkte und die anderen Minuspunkte. Je mehr Karten einer Farbe man hat, desto mehr Punkte bekommt man am Ende.Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.</p>	8	3	5	30	60	2003

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spelzeit von Minut	Spelzeit bis Minut	Jahr
Colt Express	Ludonate	Christophe Reimbauld	Der reichste Bandit des Wilden Westens gewinnt das Spiel. Um das zu erreichen, musst du logischerweise mehr Beute machen als deine Mitspieler – ohne dabei allzu viele Kugeln abzubekommen. Denn der beste Schütze erhält bei Spielende zusätzlich den Titel "Revolverheld", der \$ 1.000 wert ist.	10	2	6	40	60	2014
Concept	Repos Produktion	Alain Rivollet, Gaëtan Beaujannot	Spielprinzip Das Ziel in "Concept" ist es Begriffe durch die Verknüpfung von Pictogrammen zu erklären und zu erraten. Eine Mannschaft aus zwei Spielern, die nebeneinander sitzen, wählt einen Begriff aus, den die anderen Spieler erraten sollen. Die beiden Spieler können sich abstimmen und platzieren dann gemeinsam möglichst klug Figuren auf den Piktogrammen des Spielplans. Wer als Erster den Begriff errät, erhält 2 Siegpunkte. Und wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.	10	4	12	15	40	2013
Concordia	PD-Verlag	Mac Gerdts	Du führst als Spieler eine eigene Dynastie, die von Rom aus Kolonisten in die entferntesten Winkel des Römischen Reiches entsendet um sich dort in Städten niederzulassen. Deine Städte produzieren Ziegel, Nahrung, Werkzeug, Wein und Tuch mit denen du deinen Reichtum mehren kannst. Diese Ressourcen werden zum einen benötigt um weitere Niederlassungen zu gründen, zum anderen aber auch um deine Dynastie um zusätzliche Personenkarten zu erweitern. Letztlich kommt es darauf an, verschiedenen römischen Gottheiten wohlgefällig zu sein, was durch eine geschickte Kombination der Siedlungspolitik mit dem vorausschauenden Erwerb von Personenkarten erreicht wird.	12	2	5	90	120	2013
Confusion	Ravensburger	Holger Martin	Confusion - das sind Würfel, die 3 Farben zeigen, doch bei jedem Wurf fehlt eine, und Sie müssen herausfinden welche das ist. Simpel? Wohl kaum, denn hier werden Ihre Sinne so getäuscht, dass sie ständig etwas falsches sagen werden....Es werden Chips gesammelt. Drei kleine Chips können gegen einen großen Chip eingetauscht werden. Wer zuerst im Besitz von 3 großen Chips ist, gewinnt das Spiel.	10	2	5	15	30	2000
Conopy Walk	TF-Verlag UG	Dennis Kirps & Gerard Pierson	Es ist das Jahr 1922. Aufgrund von Gerüchten entsenden die beiden größten Diamant-Juwelier-Unternehmen der Welt jeweils ein Expeditionsteam tief in den tropischen Yungas Regenwald im Valle Grande. Die einzige Möglichkeit, weiter in den Jungel vorzudringen, ist der Bau sogenannter Canopy Walks in den Baumkronen des Valle Grande. Wer sich am schnellsten und optimalsten fortbewegt gewinnt das Spiel	14	2	2	30	40	2015

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Contact	Ravensburger		<p>Vorwort: CONTACT ist ein ungewöhnliches und spannendes Kartenlegenspiel, bei dem sich durch vielfältige Kombinationsmöglichkeiten immer wieder neue , Überraschende Spielvarianten und grafische Gestaltungen ergeben. Das Spiel fesselt Kinder ebenso wie Erwachsene. In einem interessanten Wettkampf werden Beobachtungs- und Kombinationsvermögen geschult.Sieger: Ist der Stapel aufgebraucht , wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Spieler seine letzte Karte angelegt hat. Er ist der Sieger. Ist keiner der Spieler in der Lage, alle seine Karten anzulegen, wird der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Karten Sieger. Haben zwei Spieler die gleiche Anzahl Karten und keiner kann mehr ablegen, gewinnt der jüngere.</p>	4	2	10	30	45	1969
Cosa Nostra	Parker		<p>Das Chicago der 30er Jahre bildet den dramatischen Hintergrund für dieses spannende Spiel. Es gibt vier rivalisierende Banden und alle verfolgen das gleiche Ziel - die Vorherrschaft in der Stadt zu gewinnen.</p> <p>In den Hauptquartieren haben die mächtigen Gangsterbosse ihre treuen Gefolgsleute um sich versammelt. Die Stunde der Entscheidung naht - ein Rundgang durch die nächtlichen Straßen soll die Machtfrage endgültig klären.</p> <p>Vor dem Verlassen des sicheren Hauptquartiers berät man noch einmal über die Vorgehensweise, denn auf den Straßen ist es gefährlich. Überall können fremde Bandenmitglieder lauern, um die eigenen Leute gefangen zu nehmen. Nur gegenseitiger Schutz bringt absolute Sicherheit, vor allem für die meistgefährdete Person - den Boss. Er muß unverseht ins Hauptquartier zurückkehren.</p> <p>Und dann sind da noch die geheimnisvollen "Cosa Nostra-Männer" in ihren schwarzen Autos. Sie fahren ziellos durch die Straßen und können von jedem Boss als Hilfe angefordert werden, um den Weg frei zu machen.</p> <p>Wie also am geschicktesten vorgehen? Die Herausforderung ist groß - und der Lohn gewaltig - ein unauslöschlicher Platz in der Geschichte der 30er Jahre.Sieger von Cosa Nostra ist der Spieler, der als erster seinen Boss einmal rund um das gesamte Spielfeld führt und in sein Hauptquartier zurückbringt. Dabei setzt man seine Gefolgsleute als Begleitschutz für den eigenen Boss und als Blockade gegen die Mitspieler ein.</p>	10	2	4	30	60	1987

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Crazy Coconuts	Pegasus Spiele Verlag	Walter Schneider	Einst war Wukong ein mächtiger Affenkönig und Herrscher des Affenberges. Mittlerweile war er in die Jahre gekommen und suchte verzweifelt nach einem fähigen und würdigen Nachfolger. In sich versunken grübelte er nach einer Lösung dieses drängenden Problems. Da fiel sein Blick auf ein paar Kokosnüsse im Sand und er wusste, was zu tun war ...Schieße Kokosnüsse in die Becher der Spielfläche oder deiner Mitspieler. Es gewinnt, wer zuerst 6 Becher auf seinem Spielbrett stehen hat oder beim alternativen Spielende die meisten Kokosnüsse in seinen Bechern vorweisen kann.	5	2	4	10	20	2015
Cuba	Eggert Spiele GmbH & Co KG	Michael rieneck & Stefan stadler	Cuba vor der Revolution: Unter turbulenten Umständen streben die Dörfer der Insel nach unabhängigem Wohlstand und Einfluss. Wer kauft und verkauft seine Rohstoffe und Waren auf dem Inlandsmarkt gewinnbringend oder kassiert auf den Handelsschiffen am meisten? Wer schickt den richtigen Abgesandten ins Parlament, um die zentrale Gesetzgebung zu beeinflussen oder baut zum richtigen Zeitpunkt Schnapsbrennereien, Hotels und Banken für den Wohlstand seines Dorfes? Das Spiel gewinnt, wer am Ende die meisten Siegpunkte gesammelt hat. Siegpunkte erhalten die Spieler durch das Verschiffen von Handelsgütern im Hafen, aber auch der Bau und die Nutzung von Gebäuden und die Umsetzung einiger Gesetze bringen Siegpunkte ein.	12	2	5	75	120	2012
Cubus	Franckh	Reinhold Wittig	Nach festen Regeln bauen die Spieler gemeinsam einen Kistenstapel. Durch geschicktes Bauen, Umbauen und Beobachten des Kistenstapels sowie der Spielkarten der Mitspieler versucht man, möglichst viele Punkte zu erhalten. Wer am Ende am meisten hat, gewinnt.	10	2	6	60	120	1987

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
CV - Das Wahre Leben	Heidelberger Spieleverlag	Filip Milunski	<p>Mit CV können die Spieler einen neuen Versuch wagen und ein ganz neues Leben beginnen: CV - Das wahre Leben. Hier bekommt jeder eine neue Chance, seine eigene Geschichte völlig neu zu schreiben und dabei jemand zu sein, der er schon immer sein wollte. Jeder Spieler verkörpert einen fiktionalen Charakter, dessen einzigartigen Lebenslauf er plant. Die Spieler können durch erwürfelte Symbole Karten kaufen, welche Lebenserrungenschaften darstellen. Ist ein Spieler am Zug, darf er die Würfel drei mal werfen und nach jedem Wurf beliebig viele Würfel zur Seite legen. Zeigen die Würfel danach die gleichen Symbole, wie sie auf einer Karte in der Auslage abgebildet sind, darf der Spieler diese Karte nehmen und vor sich ablegen. So schreiben die Spieler – Schritt für Schritt – ihre Lebensgeschichte und versuchen ihre Lebensziele zu erreichen. Bei Spielende erhalten die Spieler Siegpunkte für bestimmte Kartensets und können dann zufrieden auf all ihre erfüllten Lebensziele zurückblicken, auf ihr Curriculum Vitae (lat. Lebenslauf). Und wenn man damit noch immer nicht zufrieden sein sollte, dann kann man ja jederzeit noch eine Partie CV spielen.</p>	10	2	4	45	60	2013
Dame und seine Variationen	Ravensburger		<p>Man spielt auf einem 8x8 Felder großen Schachbrett. Jeder Spieler erhält 12 Spielsteine die er auf die schwarzen Felder der ersten 3 Reihen auf seiner Spielseite setzt. Durch Überspringen versucht man gegnerische Steine zu schlagen oder durch einfaches Ziehen zu blockieren, sodass der Gegner nicht mehr Ziehen kann.</p>	6	2	2	20	60	1985
Dampfross	Schmidt Spiele	David Watts	<p>Jeder Spieler ist Eigentümer einer Eisenbahngesellschaft, für die er zunächst einmal ein Streckennetz aufbauen muß. Er versucht, die besten Verbindungen zwischen möglichst vielen Städten herzustellen. Dabei gilt es, Flüsse und Berge zu überqueren - und natürlich zugleich auch die Trassenplanung der Konkurrenz im Auge zu behalten.</p> <p>Das Aufgebaute Streckennetz muß sich dann in der zweiten Hälfte des Spieles bewähren. Bei den Fahrten zwischen den Städten geht es darum, vor der Konkurrenz ans Ziel zu gelangen. Die dabei erzielten Einkünfte können für den weiteren Ausbau des Liniennetzes eingesetzt werden, um kostengünstiger zu fahren. Am Ende hat die Eisenbahngesellschaft mit der besten Geschäftsführung die Nase vorn und gewinnt das Spiel.</p>	10	2	6	45	90	1984

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Das ältere Zeichen	Heidelberger Spieleverlag	Richard Launius und Kevin Wilson	Ich weiss, dass man mich aufgrund dessen, was ich vorhabe, für verrückt erklären wird. Aber Sie müssen mir glauben, wenn ich Ihnen sage, dass dieses Museum lebt und ein uraltes Böses darin schwärt. Haben diese teuflischen Mächte sich erst einmal formiert, wird von der Menschheit nichts als ein Häufchen Asche übrig bleiben. Nächstelang habe ich alte Relikte und Artefakte untersucht, todesmutig dem Schrecken die Stirn geboten und so viele Hinweise wie möglich gesammelt. Ich glaube, ich weiss nun, wie man das Verderben noch aufhalten kann. Vergangene Zivilisationen erschufen ein merkwürdiges Symbol, mit dem man diese Ungeheuer verbannen kann. Sie nannten es das ältere Zeichen.	13	1	8	60	120	2012
Das Amulett	Goldsieber Spiele	Alan R. Moon / Aaron Weissblum	Es gilt ein Amulett mit magischen Juwelen zu besetzen. Dabei ist entscheidend, wie geschickt man seine Zaubersprüche einsetzt und welche wertvollen Metalle man erhält. Doch die Wirkung der Zaubersprüche lässt irgendwann nach. Und da zeigt sich dann, dass ein großer Magier auch taktische Finessen beherrschen muß, um rechtzeitig an die begehrten Juwelen zu gelangen. Wer als erster 7 farblich unterschiedliche oder 8 beliebige Edelsteine erworben hat, ist Sieger	12	3	6	90	120	2001

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Das blaue Amulett	Noris Spiele	Johann Rüttinger	<p>Es war einmal ein mächtiger König, der große Ländereien und prächtige Schlösser sein eigen nannte. Als die Zeit nahte, da er sein Reich übergeben musste, ließ er seine vier Söhne zu sich kommen und sprach zu ihnen:</p> <p>Einer von Euch wird mein Königreich erben. Damit ich aber den richtigen zu meinem Nachfolger machen kann, muß ich Euch auf einen schwierigen Weg durch das ganze Land schicken. Am Ende des Weges werdet ihr ein Schloss finden, das in einem hellen Licht erstrahlt. Wer dieses Schloss als erster erreicht, wird der kommende König sein. Angesichts dieser großen Verheißung blickten die vier Söhne den greisen Vater erwartungsvoll an. Dieser aber fuhr fort:</p> <p>Unterwegs muß jeder von euch drei Aufgaben erfüllen: In einer Ruine gilt es, einen Kampf auf Leben und Tod zu bestehen, aus einer Quelle muß das Wasser der Wahrheit geschöpft werden und schließlich muß jeder das Feuer der Reinheit entzünden. Diese drei Aufgaben sind nicht einfach. Deshalb kann jeder auf meinen Schlössern, die er unterwegs erreicht, Kraft schöpfen. Und denkt daran: Nur wer alle 3 Aufgaben bestanden hat, kann zum Schloss des Lichtes gelangen.</p> <p>So sprach der König. Die vier Königssöhne aber begannen, sich für diese schwere Reise zu rüsten.</p> <p>Vor ihrer Abreise rief der König noch einmal alle zu sich und sagte: Dunkle Mächte werden sich auf eurem Weg entgegenstellen. Sie werden versuchen, euch den Weg zu versperren. Sie können euch überall begegnen. Hütet euch ! Glaubt nicht, dass sie nicht wiederkommen, wenn ihr sie einmal überwunden habt ! Sie wechseln ständig ihre Gestalt: Als Zwerg, als Hexe oder als Zauberer können sie erscheinen. Wehe, wer nicht vorbereitet ist: er wird auf seinem Weg zurückgeworfen werden. Doch habt Vertrauen ! Ihr könnt sie</p>	10	2	4	50	70	1986
Das Ende des römischen Imperiums	Spielebox	Martin Wallace		10	2	4	30	45	2011

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Das Erbe des Maloney	Ravensburger	Sid Sackson	<p>Der alte Maloney war schon zu Lebzeiten ein listiger Fuchs. Wie anders sonst war es zu erklären, dass er es trotz strenger Gesetze schaffte von Chicago bis new Orleans und weiter durch den Westen eine stattliche Anzahl von rauchigen Kneipen sein eigen zu nennen. Klar, dass hier trotz Alkoholverbot hie und da ein Gläschen Whisky über die Theke ging und in manchem Hinterzimmer das eine oder andere schräge Spielchen gezockt wurde. Kurzum der alte Maloney konnte nicht klagen. Ebenso klar war für ihn, dass sich nach seinem Tod seine Nachfolger nur mit List und Tücke das erbe unter den Nagel reißen konnte. In einem Wettbewerb sollten sich seine Verwandten messen. Allesamt waren sie schräge Vögel, die einem Spielchen nicht abgeneigt waren. Die Bedingungen waren schnell klar:</p> <p>Jeder von Euch muß, mit \$10500 ausgestattet, in verschiedene Orte fahren, in denen meine Häuser stehen. Alle zusammen habt Ihr aber nur ein Auto, um das Ihr Euch, wie ich Euch kenne, kräftig streiten werdet. Eure Aufgabe besteht darin, dass jeder zur gleichen Zeit an einem anderen Ort sein muß. An welchem Tag Ihr wo sein wollt, das zeigen Euch die Aktionskarten. Keine Bange, natürlich gibt's auch eine Belohnung: in jedem Ort ist ein Koffer mit einer kleinen Überraschung. Darüber hinaus gibt's für alle Punkte, ganz einfache Punkte. Ja, ja, schnaubt nur, mir ist klar, dass Ihr Geld und Klunker erwartet, aber so ist das Spielchen nun eben. Wer es von Euch schafft, in einem Ort am geforderten Tag anzukommen, erhält 7 Punkte, Jeden Tag später gibt es 1 Punkt weniger. Wem es gelingt, auf diese weise 69 Punkte zu scheffeln, der hat es fast schon sicher-mein gesamtes Erbe</p>	12	3	6	40	60	1988
Das Geheimnis der Erfolgreichen	Ravensburger	Bertram Kaes	<p>"Der Erfolg hat viele Väter" lautet eine alte Weisheit. Im Spiel "Das Geheimnis der Erfolgreichen" erleben sie spielerisch einige der wesentlichen Erfolgsfaktoren:</p> <p>Offenheit und Kompetenz (In wer steckt dahinter), Logisches Denken und kreative Lösungen (in der Grips Gymnastik), Risikobereitschaft und Leidenschaft (in Glückspoker), Bildung Intelligenz und lebenslanges Lernen (in Frage und Antwort), Sprachgewandtheit und Kreativität (in Satzrätzel), Glück und Zufall (durch den Würfel) Welchem Spieler gelingt es, sich als erster aus den 5 Aufgabengebieten je eine Erfolgsaktie zu sichern und damit das Spiel zu gewinnen.</p>	16	3	6	45	60	2000

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Das Geister Schloss	FX-Schmid	Virginia Charves	Abwandlung des Spieles Memory.Es spuckt im Geisterschloss. Ziellos irren die Geister von märchenhaften Gestalten herum und finden keine Ruhe, weil Sie ihre Schatten verloren haben. Die Schatten könnt Ihr durch erleuchtete Fenster sehen, wenn diese geöffnet sind. Doch nur immer ein Fenster ist offen, und wo ist jetzt der passende Geist. Reihum werden Geisterkarten aufgedeckt und an anderer Stelle wieder verdeckt abgelegt. Wer sich die Position der Geister am besten merken kann hat gewonnen.	6	2	4	20	45	1989
Das Kabinett des Königs		Matthias Prinz	Die Spieler versuchen durch geschicktes Besetzen von Provinzen und Bewegen des Königs den größten Einfluss, also die meisten Stimmen, im neu gegründeten Kabinett des Königs zu erreichen.Der Spieler, der die meisten Stimmen auf sich vereinen konnte gewinnt.	8	2	2	10	15	2009
Das kleine Gespenst	KOSMOS - Spiele Galerie	Karl Haferkamp	Der bekannte Kinderbuch-Klassiker von Ottfried Preußler erstmals als Spiel ! Das kleine Gespenst schläft in seiner Truhe auf dem Dachboden von Burg Eulenstein. Pünktlich mit dem 12. Glockenschlag der nahen Rathausuhr erwacht das Gespenst in jeder Nacht, schwebt aus seiner Truhe und tritt in der Geisterstunde seinen Rundgang an. Mit seinem magischen Schlüsselbund kann es zum Glück alle Türen, Tore und Klappen öffnen - dazu muss es den Schlüsselbund nur schwenken, dann öffnen sich alle wie von selbst.Das kleine Gespenst möchte bei seinem Rundgang möglichst viele Freunde und Orte besuchen. Dazu muss es jeweils die richtige Tür öffnen. Helft ihr dem kleinen Gespenst, die richtige Tür zu öffnen, damit es möglichst viel sieht während der Geisterstunde ? Zur Belohnung dürft ihr gemeinsam mit dem kleinen Gespenst im Rittersaal mit den Kanonenkugeln rollen, das es nur so rumpelt.Der Spieler mit den meisten Kanonenkugeln ist Sieger.	5	2	4	30	60	2005
Das Labyrinth der Meister	Ravensburger	Max J. Kobbert	Tief im Keller eines uralten Gemäuers ist ein seltsames Labyrinth, in dem sich die Wege ständig verändern, wie beim sagenhaften "verrückten Labyrinth". Dort haben sich die Zauberer versammelt, um festzustellen, wer der Beste von ihnen ist. Zwischen Alchimistengerümpel suchen sie nach geheimnisvollen Dingen, die sie für ihre Zaubereien brauchen. Ein listiger Wettstreit beginnt, denn jeder möchte die wertvollsten Dinge haben und besonders solche, die er dringend für sein Geheimrezept braucht. Jeder versucht, durch geschicktes Verschieben sich einen Weg durch das Gerümpel zu bahnen. Es kann sich sogar lohnen, mal jemanden vorzulassen oder ihm gute Tipps zu geben.Wer die meisten Zauberwerte sammelt, gewinnt und ist der große Zaubermeister.	10	2	4	30	70	1991

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Das Nilpferd in der Achterbahn	Ravensburger	Heiner Wöhning, Bertram Kaes	<p>Liebe Nilpferd-Freunde, mit dieser heißen Kiste habt Ihr Euch ein Spiel angelacht, das etwas aus der Rolle (rückwärts) fällt. Vom Start bis ins Ziel darf geblödeln werden. Ihr könnt unterwegs die verrücktesten Aufgaben serviert bekommen, müsst Pantomime spielen, virtuos mit Knete umgehen, Begriffe erraten, schauspielern, Geräusche produzieren,..... Und dies alles nur, um Euer Nilpferd als erstes über die Achterbahn ins Ziel zu bringen. Also: Ärmel aufgekrepelt, Figurenwürfel warmlaufen lassen, evtl. einige leere Schreibblätter und - material besorgen, Nilpferd aussuchen, nochmals tief durchschnaufen und dann..... Hinein ins Rennen. Wer die Aufgabe auf dem letzten "!"-Feld zuerst gemeistert hat, (oder sich freikaufen konnte) und damit das Startfeld wieder als Erster erreicht hat, der ist der Schwung-Gustl, Sieger und Champion des Tages !</p>	12	3	6	60	90	1988
Das Original Anno 1904	ASS Altenburger Spiele Stralsund		<p>Jeder Spieler würfelt, zieht mit seiner Spielfigur entsprechend vorwärts und führt die Anweisungen des Feldes aus, auf dem er landet. Das Spiel endet, wenn alle Spieler zehnmal das Startfeld überquert haben. Dann wird abgerechnet und der reichste Spieler ist der Sieger. Empfehlung: Die Anzahl der zu spielenden Runden können Sie beliebig festlegen. Die ursprünglich vorgesehene Rundenzahl von 5 Runden halten wir für zu kurz. Beginnen Sie mit 10 Spielrunden und wechseln Sie dann zu der Rundenzahl, die für Sie geeignet scheint.</p> <p>Hinweis: Sie finden in den Regeln auch die amerikanischen Originaltexte. Bei der Überarbeitung der Übersetzung und bei den Spieltests mussten wir feststellen, dass einige Detailprobleme nicht geklärt waren. Wir haben uns bemüht die Lücken so originalgetreu wie möglich zu füllen. Um Ihnen aber gleichzeitig den Kontrast zu einer modernen Fassung zu zeigen, haben wir an den Regeln einige Veränderungen vorgenommen. Wir möchten Ihnen empfehlen, doch beide Fassungen auszuprobieren: - Das Original - und die moderne Überarbeitung In diesem Spiel geht es darum, der reichste Spieler zu werden.</p>	12	2	4	90	300	1986

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Das Phantom	AMIGO	Wolfgang Kramer	<p>Das unheimliche Phantom ist unterwegs und verbreitet Angst und Schrecken. Aus einem Dorf hat es eine hübsche, junge Frau entführt und auf das Schloss "Zitterstein" in ein unterirdisches Versteck gebracht, dessen Geheimtür sich nur beim Ton einer Geige und dem Duft von Rosen öffnet.</p> <p>Das ganze Dorf ist in heller Aufregung. Mutige Männer und Frauen machen sich auf, um die schöne Maid zu befreien. Jeder will der erste sein, der sie findet. Doch leicht wird es nicht, denn das unterirdische Wege-Labyrinth des Schlosses verändert sich ständig. Plötzlich entstehen und verschwinden Wege. Und dann ist da noch das Phantom, das durch Mauern gehen kann und die Befreier wieder verjagt. Jeder Spieler Muss in einem unterirdischen Labyrinth eine Geige und eine bestimmte Anzahl Rosen finden. Wer dies als erster erreicht ist der Gewinner.</p>	10	2	6	45	75	1993
Das Vermächtnis - Stammbaum der Macht	KOSMOS - Spiele Galerie	Michiel Hendriks	<p>Wir schreiben das Jahr 1729 im Frankreich der Frühaufklärung. Als wohlhabender und gebildeter Aristokrat verfügst du über genügend Weitblick, um die historischen Veränderungen vorauszusehen. Um das Ansehen deiner Familie aufrechtzuerhalten gilt es, sich gut auf das Kommende vorzubereiten. Du musst neue Bande knüpfen und das Potential kleinerer Familien nutzen, um die Stammtafel deiner Familie anwachsen zu lassen.</p> <p>In Das Vermächtnis - Stammbaum der Macht baust du eine mächtige Dynastie im Frankreich des 18. Jahrhunderts auf. Über drei Generationen versuchst du, als Stammvater oder -mutter das Ansehen deiner Familie auf Dauer zu stärken, indem du sie mit anderen wohlhabenden und wichtigen Häusern aus Frankreich, England, Preußen, Spanien und anderen Ländern verbindest. Das Spielziel besteht sowohl darin, durch strategisch geschickt arrangierte Ehen Wohlstand und Einfluss zu mehren, als auch darin, für Nachwuchs zu sorgen, Herrenhäuser zu erwerben, Unternehmen zu gründen und um Gemeinwohl beizutragen. Das Spiel geht über drei Generationen und es gewinnt der Spieler, der seiner Familie bei Spielende die größte Reputation verschafft hat.</p>	10	1	4	45	75	2014
Das verrückte Labyrinth	Ravensburger	Max J. Kobbert	<p>In einem verwunschenen Labyrinth gehen die Spieler auf Entdeckung aus. Jeder Spieler sucht durch geschicktes Verschieben der Labyrinth Gänge zu seinen geheimnisvollen Gegenständen und Lebewesen zu gelangen. Wer als erster alle Geheimnisse gelüftet hat und wieder am Ausgangsort ist, hat gewonnen</p>	8	1	4	30	60	1986
Das verrückte Labyrinth (2)	Ravensburger	Max J. Kobbert	<p>In einem verwunschenen Labyrinth gehen die Spieler auf Entdeckung aus. Jeder Spieler sucht durch geschicktes Verschieben der Labyrinth Gänge zu seinen geheimnisvollen Gegenständen und Lebewesen zu gelangen. Wer als erster alle Geheimnisse gelüftet hat und wieder am Ausgangsort ist, hat gewonnen</p>	8	1	4	30	60	1986

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Das Wirtschafts-Spiel	G. Krummacher KG		Im Spiel und in der Wirklichkeit kommt es darauf an, im richtigen Augenblick die richtige Entscheidung zu treffen; beispielsweise für eine gute Ausbildung zu sorgen, stets dem Markt genug Ware anzubieten, Ware schnell zu produzieren und umzuschlagen. Und wenn man die Chance der Entscheidung hat, sie auch voll zu nutzen, z.B. zusätzliche Bargeldbeschaffung durch Kreditausnutzung. Auch die Börse schafft Liquidität für jeden. Geld im Spiel benötigen alle, gleichgültig, ob man Arbeitnehmer oder Unternehmer spielt. Fehlentscheidungen beeinflussen einen Wirtschaftsablauf.	12	2	6	45	90	1975
Dead Mans Draw	Heidelberger Spieleverlag	Derek Paxton, Leo Li, Chris Bray	Ahoi und willkommen an Bord! Du räumige Landratte willst dein Glück also als Pirat versuchen? Na dann los, rei dir so viel Beute unter den Nagel, wie du tragen kannst! Aber sei gewarnt: Wirst du zu habgierig, verlierst du ALLES! ARR! In Dead Man's Draw versuchen 2-4 Piraten in 10-15 Minuten die grote Beute zusammenzuraffen. Dabei ziehen sie nacheinander Karten, die 10 verschiedene Symbole haben konnen. Wer nur verschiedene Symbole zieht, erringt unermessliche Reichtumer, doch wer zwei gleiche Symbole zieht, verliert alles.	10	2	4	15	20	2015
Denk Fix	Spear Spiel		Ein Spielleiter ubernimmt die Rolle des Ausrufers. Er hat die gut gemischten Fragekarten vor sich liegen, hebt eine davon ab und liest die Frage laut und deutlich vor. Dann setzt er die Drehscheibe in Bewegung und nennt den Buchstaben, der bei ihrem Stillstand durchs Fensterchen schaut. Aufgabe der Mitspieler ist es nun, so schnell wie moglich die passende Antwort mit dem genannten Anfangsbuchstaben zu geben. z.B. Frage : Nenne eine Baumart mit (Fensterchen auf Drehscheibe ->)"W". Der der als erster eine richtige Antwort gibt erhalt die Fragekarte. Geben 2 gleichzeitig eine richtige Antwort kommt die Karte zurck in den Vorrat. Sollte keine Antwort mit dem Buchstaben ermittelt werden, dreht der Spielleiter die Drehscheibe ein 2. Mal.Wer am Schluss die meisten Ratekarten erhalten hat ist der Sieger.	8	3	16	30	120	2003

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Der Alchimist	Clementoni GmbH	Wolfgang Kramer	<p>Die Alchemie stellt die Zusammenfassung verschiedenster wissenschaftlicher, Philosophischer, religiöser und technischer Erkenntnisse dar. Sie entstand im 2. - 3. Jahrhundert im griechisch sprechenden Ägypten und entwickelte sich bis ins späte Mittelalter in ganz Europa. Die Alchimisten befassten sich mit der Zusammensetzung der Materie. Sie versuchten unedle Stoffe (z.B. Blei) in edle Stoffe zu verwandeln (z.B. Gold). Sie waren auf der Suche nach dem "Stein der Weisen", einer Substanz, mit deren Hilfe diese Umwandlung gelingen sollte.</p> <p>Viel wichtiger als Blei in Gold zu verwandeln, war aber für die Alchimisten, das Wesen der Dinge und die Rätsel der Welt zu ergründen und die eigene innere Umwandlung in einen wertvollen Menschen. Die Arbeit der Alchimisten führte zu einer Fülle von Erkenntnissen und Erfindungen (z.B. Porzellan, Phosphor, Schwarzpulver). Jeder Spieler möchte ein Alchimist werden. Das gelingt ihm, wenn er im Spiel mehr als 60 Alchimistenpunkte erzielt. Sieger des Spiels wird der Spieler, der bei Spielende die meisten Alchimistenpunkte besitzt. Punktechips erhalten Sie, wenn Sie</p> <ul style="list-style-type: none"> - auf dem Lebenspfad weit vorankommen - bei einer Kreativkarte passende Wörter finden - zu ihrer Fragekarte richtige Antworten finden - alle Alchimistenkarten auf Ihrer Hand ausspielen können 	14	2	6	45	60	2000
Der Blaumilch Kanal	KOSMOS - Spiele Galerie	Ephraim Kishon, Jürgen P.K.Grunau	<p>Wie Sie aus der berühmten Filmsatire wissen, flüchtete eines Tages Kasimir Blaumilch aus der Irrenanstalt und begann mit einem geklauten Presslufthammer die Hauptstraße von Tel Aviv aufzureißen. Sein Ziel war es, einen Kanal bis zum Meer zu bauen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Epharaim Kishons närrischer Figur, Kasimir Blaumilch, und buddeln ihren eigenen Kanal. In humorvollen Spielrunden improvisieren Sie Reden zu kuriosen Themen, finden verblüffende Bildunterschriften zu Fotos aus dem bekannten Film, lösen Probleme ideenreich ganz nach Kishonscher Manier und kreieren die tollsten Reime. Die Spieler entdecken beim Bau ihres Blaumilchkanals mit Witz und grotesken Aussagen ungeahnte Talente und verblüffen Ihre Mitspieler meisterhaft auf dem amüsanten Weg zum Spielgewinn.</p>	14	3	6	40	90	1999

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Der Feuer Salamander	Noris Spiele	Johann Rüttinger	<p>Am Anfang konnte niemand etwas genaues über den geheimnisvollen Kristall sagen. Keiner hatte ihn je gesehen. Man konnte nur erahnen, dass man auf dem Weg war, ein unermessliches, unfassbares Geheimnis aufzudecken. Im Laufe der Zeit wurde mehr bekannt: "Kristall der Wahrheit" nannte man jetzt das Kleinod, das bisher von keinem Menschen erblickt wurde.</p> <p>Schließlich wurde ein jeder von dem Wunsch ergriffen, den Kristall zu besitzen und alle begannen ihm nachzujagen: Der König war überzeugt, durch den Kristall zu vollkommener Macht gelangen zu können. Die Königin gebührte ihrer Meinung nach das kostbarste aller Schmuckstücke. Der Räuber setzt alles daran, den Kristall zu finden, um damit zu größerem Reichtum zu kommen. Und der Mönch wollte verhindern, das die Kostbarkeit in unwürdige Hände fiel.</p> <p>Ein Feuer-Salamander war der Hüter des Kristalls. In einer kreuzförmig angelegten Ruine mit 84 Kammern hielt er sich und den kostbaren Kristall versteckt. Nach und nach gelang es allen vieren, dem Salamander wichtige Hinweise über das Versteck des Kristalls zu entlocken. Aber es war sehr seltsam: der entscheidende Vorsprung war einem jeden verwehrt. Bald erkannten sie, dass nicht einer alleine das rätselhafte Versteck ausfindig machen konnte. Nur wenn einer dem anderen von seinem Wissen etwas preisgab, gelang es manchmal, den Feuer-Salamander in einer der Kammern zu überraschen. Doch kaum wollte man zugreifen, war der Salamander mit dem Kristall in eine andere Kammer entwischt.</p> <p>Im Laufe der Zeit erkannten sie, das die 84 Kammern nicht alle gleich beschaffen waren. Es gab prächtige, sehr wertvolle unter ihnen, aber auch einfache, weniger wertvolle. Und der Feuer-Salamander zeigte sich unterschiedlich je nachdem in welcher Kammer er entdeckt wurde</p>	10	2	4	30	120	1987

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Der fliegende Holländer	Parker	Klaus Teuber	<p>Die Sage vom fliegenden Holländer</p> <p>Vor vielen hundert Jahren lebte ein sehr ehrgeiziger und verwegener Kapitän. Mit seinem Schiff trotzte er der stürmischen See und umsegelte die gefährlichsten Klippen. Eines Tages aber gelang es ihm nicht sofort, mit seinem Schiff eine Steilküste bei heftigstem Sturm zu umfahren. Daraufhin schwor er beim Teufel, es solange zu versuchen, bis er die Natur besiegt hätte und sollte es bis zum Jüngsten Tage dauern. Der Teufel nahm den Holländer beim Wort und verdamnte ihn dazu, bis zum Jüngsten Tage als Kapitän eines Geisterschiffes auf den Meeren herumzuirren. Einen kleinen Hoffnungsschimmer ließ der Teufel dem unglückseligen Kapitän: Durch die treue einer Frau könne er erlöst werden. So wurde der Fliegende Holländer zum Schrecken der Meere. Begegnete dieses Gespenst einem Handelsschiff, so galt dieses fortan als Unglücksschiff. Kaum ein Matrose wollte weiter mit einem solchen Schiff segeln, kein Kaufmann traute ihm fortan noch gerne seine Waren an. Um sich vor einer Begegnung mit dem fliegenden Holländer zu schützen, halfen - so die Sage - Hufeisen, die als Glücksbringer an den Mast genagelt wurden.</p> <p>Wir schreiben das Jahr 1729. Sie sind ein ziemlich ehrbarer Kaufmann und Mitglied eines angesehenen Handelskontors. Sie verfügen zwar nicht über große Reichtümer, aber ein paar Goldstücke sind schon vorhanden. Sie streben danach, diese Goldstücke zu vermehren. Schließlich besitzen Sie drei Anteile an Handelsschiffen, die reich beladen über die Weltmeere kreuzen. Doch Gefahren lauern überall. Stürme und Piraten plagen die Seeleute. Die größte Gefahr aber droht vom fliegenden Holländer, einem Geisterschiff, das in jener Zeit Maus und Mann in Schrecken versetzte. Begegnet der Fliegende Holländer einem ihrer Schiffe wird es vom Unelück heimgesucht. Ihr Reichtum schwindet.</p>	12	3	6	45	60	1993
Der fliegende Teppich	Ravensburger	Elke Flogaus und Kurt Feyerabend	<p>Jeder Spieler lässt seinen Spielstein mit Hilfe von Windkarten "in die Luft" steigen und über eine märchenhafte Stadt aus 1001 Nacht fliegen. Sieger dieses Wettflugs ist der Spieler, der als erster im Ziel wieder sicheren Boden unter den Füßen hat. In einem tollkühnen Wettflug über die Dächer aus 1001 Nacht gewinnt der Spieler, der als erster im Ziel wieder sicheren Boden unter den Füßen hat.</p>	10	3	6	30	45	1987

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Der Goldene Drache	FX-Schmid		In einem geheimnisvollen längst versunkenen Traumreich herrschten einst mächtige Zauberer mit ihren Drachen. Um die Herrschaft entbrannte immer wieder ein stürmischer Wettbewerb. Dabei wurden die Drachen quer durch die Lüfte zum goldenen Drachen gejagt. Ein Tauchbad in der goldenen Lava machte den Drachen unverwundbar und brachte so seinen Zauberer zur Macht.Die Spieler übernehmen hier die Rolle dieser Zauberer und ihre geheimnisvollen Kräfte, mit den Winden zu spielen. Dazu gehören gute Planung und Übersicht sowie die gewitzte Verteilung der Winde auf die verschiedenen Drachen. Ein blitzendes Veto, ein heftiger Sturm... Der Sieg lockt tief im Süden.Ziel des Spieles ist es, mit dem eigenen Drachen zuerst den goldenen Vulkan zu erreichen und so den Sieg davonzutragen.	10	2	5	45	60	1992
Der große Dalmuti	AMIGO	Richard Garfield	Es wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Spielrunde geht es darum, möglichst schnell seine Karten loszuwerden. Je schneller man seine Karten ablegen kann, desto höher ist der gesellschaftliche Rang, den man in der nächsten Runde bekleiden darf.Gewonnen hat der Spieler der nach mehreren Runden den höchsten gesellschaftlichen Rang erreicht.	8	4	8	15	20	1996
Der Herr der Ringe - Die Gefährten Brettspiel		J.R.R.Hering	Vier Hobbits, Frodo, Sam, Merry und Pippin, machen sich auf, den EINEN RING dem Zugriff durch Sauron, dem dunklen Herrscher, zu entziehen. Mit Hilfe des Rings will er das ganze Land unterwerfen. In Bree treffen sie auf Arragon, der sie fortan begleitet. In Bruchtal, Im Haus des Elfenkönigs Elrond, schließen sich ihnen mit Gandalf, Legolas, Boromir und Gimli weitere Verbündete an. Gemeinsam durchschreiten sie das finstere Moria und erholen sich im sagenumwobenen Lorien, dem Reich der Elfenkönigin Galadriel, bevor es auf dem großen Fluss weitergeht bis zum Berg Amon Hen, wo dieser erste Teil der großen Reise endet.Das Spiel besteht aus vier Etappen, die nacheinander durchspielt werden müssen. Erst wenn alle Spieler eine Etappe abgeschlossen haben, beginnen alle Spieler mit der nächsten.Wer am ende der 4 Etappen die meisten Heldenpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Heldenpunkte bekommt man beim Erreichen eines Etappenziels, wenn man Gegner besiegt und durch Ereigniskarten.	10	3	4	50	70	2001

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Der Herr der Ringe - Die Gefährten Kartenspiel	Ravensburger	Reiner Knizia	Wir befinden uns in Beutelsend, einer Ortschaft im Auenland, der Heimat von Frodo Beutlin. Frodo erhielt von seinem Onkel Bilbo den goldenen Ring, den der dunkle Herrscher Sauron vor langer Zeit geschmiedet hatte. Da Sauron den Ring wieder in seinen Besitz bringen möchte, rät ihm der weise Zauberer Gandalf, Beutelsend zu verlassen. Zusammen mit seinen Freunden Sam, Merry und Pippin macht sich Frodo auf den gefährvollen Weg durch Mittelerde. Die Spieler legen an einem Ort Karten an. Ist dieser von 10 Karten umschlossen, wird er abgerechnet und die Spieler erhalten Erfolgspunkte. Danach wird der nächste Ort angelegt. So werden nacheinander die einzelnen Orte bereist. Es gewinnt der Spieler, der am Ende die meisten Erfolgspunkte hat.	9	2	4	30	60	2001
Der Herr der Ringe - Die zwei Türme	KOSMOS - Spiele Galerie	J.J.R. Hering	Von Barad-dûr, dem Bollwerk des dunklen Herrschers Sauron und von Orthanc, der Festung des Zauberers Saruman, geht eine Bedrohung für ganz Mittelerde aus. Unzählbare, namenlose Orks strömen aus beiden Türmen. Die Spieler unterstützen die Seite des Guten und lenken die Helden der Geschichte. Gelingt es den Orkhorden, eine Verbindung zwischen den Türmen zu bilden, hat die dunkle Seite gewonnen und die Spieler haben gemeinsam verloren. Wenn allerdings die Spieler die Orks in Ihrem Vorwärtstreben so lange aufhalten können, bis die Ents Orthanc erreichen, dann gewinnt derjenige, der am meisten zu diesem Erfolg beigetragen hat.	10	2	4	30	45	2002
Der Herr der Ringe - Erweiterung "Sauron"	KOSMOS - Spiele Galerie	Reiner Knizia, David Farquha	Zweitausend Jahre sind vergangen seit Sauron, der dunkle Herrscher, durch den Bund von Menschen und Elben niedergeworfen wurde. Jetzt hat er sich erneut erhoben, um den einen Ring, die Quelle aller Macht, wiederzuerlangen. In dieser Spielerweiterung zum Originalspiel "Der Herr der Ringe" übernimmt ein Spieler die Rolle des dunklen Herrschers Sauron und spielt gegen die Gefährten. Wachsam beobachtet er jede Aktion der Gefährten und versucht sie zu schwächen, wo immer er kann. Dazu bringt er einen schwarzen Reiter ins Spiel und setzt finstere Spielkarten gegen die Gemeinschaft des Ringes ein. Doch auch die Gefährten erhalten neue Unterstützung, mit der sie dem dunklen Herrscher mutig entgegenreten. Führen Sie als Hobbitspieler die Gefährten zum Sieg - oder vereiteln Sie deren Erfolg in der Rolle Saurons	12	3	6	90	120	2002

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Der Herr der Ringe inklusive die Erweiterung "Die Feinde"	KOSMOS - Spiele Galerie	Reiner Knizia, David Farquhar	<p>J.R.R. Tolkiens berühmte Erzählung handelt von persönlichem Mut und dem Kampf des Guten gegen das Böse. Sauron, der "dunkle Herrscher", erschafft einen Ring, mit dessen Hilfe er Mittelerde und das Auenland, die Heimat der Hobbits in, zu beherrschen sucht. Als die Hobbits in den Besitz des Ringes gelangen beginnt für einige von ihnen, Frodo, Sam, Pippin, und Merry, eine lange Reise voller Herausforderungen. Den Freunden schließen sich weitere gute Bewohner von Mittelerde an: Aragon, der rechtmäßige König von Gondor, Gondalf, der Zauberer, Legolas, der Elb, Gimli, der Zwerg, und Boromir.</p> <p>Ziel ihrer Reise ist es, den Ring zu zerstören. Dazu muß der Ring nach Mordor, Saurons Reich, gebracht und in den Vulkan am Gipfel des Schicksalsberges geworfen werden. Sauron schickt seine dunklen Mächte gegen die Gefährten im Kampf, um die Kontrolle über den Ring zurückzugewinnen und grenzenlose Macht zu erlangen. Dies bildet den Rahmen für viele gefährliche Abenteuer. In diesem Spiel übernehmen die Spieler die Aufgabe der Gefährten. Jetzt kann jeder beweisen, das er würdig ist, Mittelerde zu retten. Das gemeinsame Ziel der Spieler ist es, den Ring zu zerstören und so viele Schilde wie möglich in ihren Besitz zu bringen. Die Schilde symbolisieren den Beitrag jeden einzelnen Spielers, die dunklen Mächte zurückzuschlagen, aber sie zählen nur, wenn alle zusammenhalten und gemeinsam erfolgreich sind. Ohne Zusammenarbeit ist kein Erfolg möglich. In diesem kooperativen Spiel gibt es keinen einzelnen Sieger, sondern die Gruppe erzielt gemeinsam Punkte. Sie spielen gegen Sauron, der aus dem Spiel heraus agiert.</p>	10	2	5	60	90	2000
Der kleine Hobbit	KOSMOS - Spiele Galerie	Michael Stern und Keith Meyers	<p>Spielidee nach dem Buch "Der kleine Hobbit" von J.J.R. Tolkien Deutsche Ausgabe 1997 Deutscher Taschenbuch Verlag München.</p> <p>Jeder Spieler verkörpert den kleinen Hobbit Bilbo Beutlin, der von einer Gruppe von Zwergen überredet wird, mit ihnen auf eine abenteuerliche Reise zu gehen. Gemeinsam brechen sie aus Bilbos gemütlichem Zuhause Beutelsand auf und ziehen durch die Landstriche Mittelerdes zum einsamen Berg. Dort haust der böse und mächtige Drache Smaug, der dem Zwergenvolk einst seine Schätze gestohlen und noch viel weiteres Unrecht begangen hat. Diese Schätze wollen sich die Zwerge nun wieder zurückholen, Bilbo soll ihnen als "Meisterdieb" dabei helfen. Bereits auf dem Weg zum einsamen Berg haben die Spieler viele Abenteuer zu bestehen und knifflige Rätsel zu lösen. Gefährten und besondere Gegenstände in Form von Gandalf-Karten helfen ihnen dabei. Wer schafft es schließlich, die Edelsteine direkt unter Smaugs Nase aus dem Drachenhort zu stehlen? Wer in den Abenteuern die meiste Erfahrung und die meisten Edelsteine gesammelt hat, ist Sieger dieses spannenden Spiels.</p>	8	2	6	30	60	2001

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Der Pleitegeier	Spiele aus Regensburg mit Witz & Pfiff		Dieses spannende Spiel spiegelt hautnah und fast realistisch das Leben und Treiben eines Unternehmens in der Wirtschaft wider. Dabei wird die Problematik aufgezeigt, die eine Firma in ihren Entwicklungsphasen, angefangen vom Kleinbetrieb bis hin zur Holding, durchläuft. Fast realistisch bewegt sich der Firmenchef in den Bereichen Arbeitnehmer, Unternehmer, Aufträge und Bank. Durch eine Tochterfirma, die jeder Spieler gründen kann, eröffnen sich taktische Varianten, die jedoch im Gegensatz zu manch anderem Spiel, schnell und leicht erfasst werden können. Deshalb ist dieses Spiel für Kinder ab 12 Jahren zu empfehlen, da Begriffe, die tagtäglich durch Rundfunk, Fernsehen und Presse auf sie oft zusammenhanglos einwirken, leicht verständlich, ja spielerisch begriffen werden. Die Ausdrücke, die auf den Spielfeldern stehen, werden in den Risikokarten erläutert.	12	2	6	90	120	
Der Rat von Verona	Ferti	Michael Eskue, Patrick Nickell & Spencer Munoz	Die Bürger von Verona haben genug vom andauernden Zwist zwischen den beiden mächtigen Häusern Capulet und Montague. Daher wurde ein Rat einberufen, der in dem Konflikt vermitteln und die Familienfehde ein für alle Mal beenden soll. Die Spieler entscheiden über das Schicksal der Bürger von Verona, indem sie diese entweder in den Rat berufen oder ins Exil schicken. Sie üben ihren Einfluss aus, um bedeutenden Bürgern zu helfen, ihre Aufgaben zu erfüllen, und erlangen so Einflusspunkte.	8	2	5	20	30	2014
Der Schatz der 13 Inseln	Haba (Habamaass GmbH)	Marco Teubner	Bist du mutig und geschickt genug, um den Schatz der 13 Inseln zu entdecken? Dann ab in die Lüfte und setz Kurs auf das spannende Abenteuer! Lenk dein Luftschiff um Klippen, Vulkane und direkt durch den dichten Nebel. Sammle auf den Inseln seltene Artefakte und geheimnisvolle Objekte. Nur so erhältst du von einer Gruppe Forscher wichtige Hinweise auf den sagenhaften Schatz. Doch die Zeit drängt! Denn andere Piloten haben sich ebenfalls auf die Suche nach dem Schatz gemacht und sind dir dicht auf den Fersen. Wer entschlüsselt zuerst das Geheimnis der 13 Inseln und holt sich den sagenhaften Schatz?	6	2	4	20	30	2015
Der Schatz der Inka	Ravensburger	Edith Grein - Böttcher	In diesem Wettlauf durch den Urwald gewinnt der Spieler, der mit dem Schatz der Inka ins rettende Camp zurückkehrt. Dazu muß jeder den geschicktesten Pfad suchen, auch mal auf Risiko setzen und stets auf Hilfe der Sonnengötter und auf die Würfel vertrauen. In einem Sonnentempel ist der Schatz der Inka versteckt. Wer ihn ins Camp bringen kann, ist Sieger.	8	2	6	45	90	1987

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Der verzauberte Turm	Drei Magier Spiele	Inka und Markus Brand	Knirsch, knacks, heimlich schleicht der dunkle Zauberer Rabenhorst durch den Wald. Hi hi, genau hier werde ich ihn verstecken, neben der knorrigen Wurzel! Triumphierend hält er den silbernen Schlüssel in die Luft, um ihn gleich darauf unter einem Stein verschwinden zu lassen. Oh nein, nur Rabenhorst kennt das Schlüsselversteck! Wie soll Robin nun die Prinzessin befreien?! Los, such schnell den Schlüssel ... Doch auch der dunkle Zauberer macht sich auf den Weg zum Versteck, um Robin zuvor zu kommen. Am Turm angelangt, ist die Überraschung groß! Die Vorhängeschlösser sind verzaubert und nur, wenn ihr den Schlüssel in das richtige Schloss steckt, hüpf die Prinzessin vor Freude in die Luft	5	2	4	15	30	2012
Der Wunschbrunnen		Andrea Boennen, Rainer Knöbel	Wer holt sich mehr Edelsteine aus dem Brunnen als die Anderen. Und wer erfüllt zusätzlich seine Aufträge.	6	2	4	20	25	2014
Deutschland - Finden sie Minden	KOSMOS - Spiele Galerie	Günther Burkhardt	Bei diesem Spiel geht es um Städte, Sehenswürdigkeiten und Gebiete in Deutschland. Die Spieler versuchen, einen Ort möglichst exakt auf der Deutschlandkarte zu lokalisieren. Doch keine Angst, auch wer sich nicht so gut auskennt hat eine Chance, denn die Spieler können frei wählen, wie genau sie die Lage des Ortes mit Hilfe ihrer Tippsteine angeben.	10	2	4	30	40	2010
Deutschlandreise	Ravensburger		In diesem Spiel machen die Spieler eine Reise durch Deutschland und die angrenzenden Gebiete. 6 zufällig verteilte Ortskarten bestimmen eine stets neue, für jeden Spieler andere Reiseroute. Es geht nun darum, mit Geschick und Überlegung den günstigsten Weg zu wählen, denn die Reihenfolge, in der die Orte besucht werden, ist beliebig. Allerdings müssen dabei auch die Anweisungen auf den nummerischen Ortskarten beachtet werden. So ergibt sich nicht nur ein Spiel voller Spannung und Abwechslung, sondern nebenbei werden auch geographische Kenntnisse vermittelt. Das Spiel gibt außerdem in Wort und Bild Auskunft über 69 Sehenswürdigkeiten. Wer als erster die 6 Orte seiner Route besucht hat ist Sieger.	8	2	6	45	90	1977
Diabolo	AMIGO	Michael Schacht	Reihum legen die Spieler Zahlenkarten links und rechts an die Himmel / Hölle Karten an. Sobald an 2 dieser Himmel und Hölle Karten 5 Zahlenkarten liegen, kommt es zur Wertung. Hier werden je nach Spielsituation positive oder negative Punkte verteilt und auf dem Block notiert. Der Spieler mit den meisten Pluspunkten gewinnt das Spiel nach ebenso vielen Runden, wie Spieler teilnehmen.	8	3	5	30	45	2006

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Dice 2		Roland Goslar und Sören Schaffstein	Dice2 ist eine Sammlung von 4 kleinen Würfelspielen, die alle auf demselben Legeprinzip beruhen. Die Würfel werden nacheinander gewürfelt und mindestens mit einer Kante angrenzend an mindestens einen zuvor gelegten Würfel abgelegt. Dabei müssen Zahlenreihen entstehen, die waagrecht von links nach rechts zunehmen und senkrecht von oben nach unten zunehmen. Die Zahlenwerte müssen dabei entweder gleichbleiben oder zunehmen. Auch wenn Lücken zwischen Würfeln entstehen, müssen die Verhältnisse der Zahlen in den Reihen stimmen. Der erste Würfel wird bei allen Spielen auf das dunkle Feld in der Spielplanmitte gelegt. Es besteht Legezwang.	8	1	3	20	45	2007
Dice Devils	KOSMOS - Spiele Galerie	Reinhard Mensen	Wer hätte das gedacht – die Hölle beginnt zu gefrieren. Unter den Teufeln herrscht große Aufregung. Alle wollen möglichst viele wärmende Gegenstände ergattern. Wie unter Teufeln üblich, wird um die begehrten Gegenstände gespielt – genauer gesagt gewürfelt. Zu Beginn jeder Runde werden einige wenige Heizgegenstände aufgedeckt, um die gespielt wird. Dann würfeln alle geheim mit ihrem Würfelbecher und wählen einen Gegenstand aus, den sie gerne hätten. Wollen mehrere Teufel denselben Gegenstand, kommt es zum „Würfelkampf“. Der Teufel mit dem höchsten Würfelergebnis bekommt den Gegenstand und darf auch noch seinen Teufelsrang mit einem besiezten Teufel tauschen. Warum das? Jeder Rang hat eine andere teuflische Spezialfähigkeit. Je besser der Teufelsrang, umso toller die Spezialfähigkeit! Wer bis zum Spielende die wertvollsten Heizgegenstände sammelt, gewinnt.	8	3	6	30	40	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Die Alchemisten	Czech Games Edition	Mathius Kotry	<p>Heute wurde mein neuer Kupferkessel geliefert. Endlich ist das Labor komplett! Seit Tagen sammle ich in freudiger Erwartung allerlei alchemistische Zutaten. Was soll ich als Erstes brauen? Rabenfeder gemischt mit Alraune? Das klingt gut. Auch wenn jeder auf getrocknete Kröten schwört. Aber wer ist schon jeder? Das hier ist mein Labor, meine Forschung! Wartet nur, bis ich meine Theorien publiziert habe. Dann werde ich jedem beweisen, dass ich der mächtigste Alchemist aller Zeiten bin! Und jetzt entzünde ich mein Feuer und mache mich an die Arbeit. Wissen, Reichtum, Ruhm - all das liegt am Grunde meines Kessels verborgen. Zwei bis vier Spieler schlüpfen in die Rolle von Alchemisten und wetteifern um bahnbrechende Entdeckungen auf dem Gebiet ihrer geheimnisvollen Wissenschaft. Es gibt viele Möglichkeiten, Siegpunkte zu erhalten. Die gewinnbringendste ist das Publizieren von Theorien - korrekten Theorien, wohlgemerkt.</p> <p>Die Spieler gewinnen Erkenntnisse, indem sie Zutaten mischen und das Ergebnis mithilfe einer Scanner - App auf ihrem Tablet oder Smartphone überprüfen. Daraus schlussfolgern sie, wie man Tränke braut, die sich an interessierte Abenteurer verkaufen lassen. Mit Gold können magische Artefakte erworben werden, die teuer, aber auch sehr mächtig sind. Außerdem müssen Alchemisten (wie alle guten Wissenschaftler) auf ihre Reputation achten. Man gewinnt an Ruf, wenn man Theorien publiziert, und verliert an Ruf, wenn ein anderer diese Theorien widerlegt. Am Ende werden Rufpunkte in Siegpunkte umgewandelt (weitere Siegpunkte gibt es für Artefakte und Drittmittel). Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.</p>	13	2	4	120	150	2014
Die älteren Zeichen	Heidelberger Spieleverlag	Richard Launius und Kevin Wilson	<p>Ich weiss, dass man mich aufgrund dessen, was ich vorhabe, für verrückt erklären wird. Aber Sie müssen mir glauben, wenn ich Ihnen sage, dass dieses Museum lebt und ein uraltes Böses darin schwärt. Haben diese teuflischen Mächte sich erst einmal formiert, wird von der Menschheit nichts als ein Häufchen Asche übrig bleiben. Nächstelang habe ich alte Relikte und Artefakte untersucht, todesmutig dem Schrecken die Stirn geboten und so viele Hinweise wie möglich gesammelt. Ich glaube, ich weiss nun, wie man das Verderben noch aufhalten kann. Vergangene Zivilisationen erschufen ein merkwürdiges Symbol, mit dem man diese Ungeheuer verbannen kann. Sie nannten es das ältere Zeichen</p>	14	1	8	60	120	2011

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Die Baumeister des Krimsutep	Krimsu - Krimskrams Kiste	Mark "Krimsu" Sienholz	Der große Phara Krimsutep hat seine Baumeister (Die Spieler) zusammengerufen. Sie sollen ihm am Nil Paläste zum Residieren und Obeliskenalleen zu seinem Ruhm errichten, sowie einige Oasen zur Entspannung anlegen. Dafür hat er ein Gebiet am Nil auserkoren, das die Baumeister zu gleichen Teilen bebauen dürfen. Der Baumeister, der sich hierbei die meisten Vorteile bei der Materialbeschaffung und den meisten Einfluss bei Hofe sichern kann sowie seine Bauvorhaben am besten umsetzt, gewinnt diesen Wettstreit Ihm wird die große Ehre zuteil, die prächtige Pyramide des noch prächtigeren Pharaos Krimsutep zu errichten.	10	3	4	60	80	2013
Die Dolmengötter	Eggert Spiele GmbH & Co KG	Thomas Odenhoven	Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Druiden, die durch die keltischen Landschaften wandern und gemeinsam Steinkreise errichten. Sie tun dies zu dem Zweck, in der Mitte Steinkreise übereinander liegende Dolmen zu platzieren. Die Dolmen sind mit Darstellungen von unterschiedlich wertvollen Dolmengöttern verziert. Jeder Druiden möchte dabei seine eigenen, möglichst wertvollen Dolmen erbauen. Unter den Druiden entbrennt daraufhin ein Streit, welcher Druiden wie viele Dolmen pro Steinkreis errichten darf. Sie einigen sich darauf, dass der Druiden, der den größten Anteil am Bau eines Steinkreises hat, den obersten und damit wertvollsten Dolmen bauen darf. Die anderen Druiden müssen sich mit tiefer gelegenen, weniger wertvollen Dolmen begnügen. Knifflig wird diese Aufgabe dadurch, dass jeder gebaute Stein die Situation in mehreren Steinkreisen gleichzeitig beeinflusst...An möglichst vielen Steinkreisen mit eigenen Steinen maßgeblich beteiligt zu sein. Denn nur dass ist es gestattet, eigene Dolmen in hohen und damit wertvollen Positionen zu erbauen. Siegpunkte gibt es bei jeder Wertung und am Spielende für jeden erbauten Dolmen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.	10	2	5	20	30	2005

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Die Drei Magier	Noris Spiele	Johann Rüttinger	<p>Vor langer, langer Zeit lebte ein König, der ein wunderschönes, altes Wahrsage-Spiel besaß. Es war ein Tarot-Spiel mit vielen Karten. Er liebte dieses Spiel über alles, denn es war wunderbar gezeichnet, und er hätte sich so gerne damit die Zukunft gedeutet, doch das Spiel war nicht komplett. Es fehlten genau sieben Karten. Und diese wollte er unbedingt haben.</p> <p>Also rief der König die drei berühmtesten Magier des Landes zu sich und gab ihnen den Auftrag, die sieben fehlenden Karten zu seinem Spiel zu suchen.</p> <p>Die drei Magier zogen los, jeder nahm seinen besten Zauberlehrling mit. Alle drei wussten, wo sie die sieben Tarot-Karten finden würden: An sieben verwunschenen, magischen Plätzen.</p> <p>Da der König für das Auffinden der Karten eine hohe Belohnung ausgesetzt hatte, wollte jeder der erste sein, der dem König die sieben fehlenden Karten brachte. Also suchte jeder Magier zusammen mit seinem Zauberlehrling auf dem schnellsten Weg die sieben magischen Plätze auf:</p> <p>Wenn ein Magier zusammen mit seinem Lehrling an einem Ort nachforschte, war eine Karte schnell gefunden. Doch wehe, es trafen zwei Magier gleichzeitig an einem Ort aufeinander. Sofort wurde mit den Zauberstäben um die Karte gekämpft. Selbst wenn auf diesem Platz keine Karte mehr zu finden war, gab man die Hoffnung nicht auf - die anderen konnten sie ja schon gefunden haben. Also ihnen nach !Wer von den Magiern wird wohl als erster dem König alle sieben fehlenden Tarot-Karten gebracht haben.</p>	10	3	3	50	80	1985
Die Druiden	Hexagames	Hartmut Witt & Andreas Steiner	<p>Die Druiden wandern im Steinkreis umher und verstärken ihre Kräfte, um so aus der entscheidenden Abstimmung siegreich hervorzugehen. Mit Hilfe der Geister versuchen die Druiden, die wertvollsten Pflanzen zu sammeln und die besten Zauber in Ihren Besitz zu bringen. Sobald sich die Druiden stark genug fühlen und sich im Steinkreis versammeln, kommt es zur Abstimmung - nur einer der beiden Kulte kann gewinnen!Wer auf den richtigen Kult gesetzt hat und die meisten Punkte sammeln kann, wird der neue Oberdruide und gewinnt das Spiel</p>	10	2	5	45	60	1995

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Die Erben von Hoax	Spielzeit! Verlag - Sascha Hoppenrath	Jack Kittrege, Bill Eberle, Ned Horn, Peter Olotka, Volker Hesselmann	<p>Das Königreich Hoax ist sehr klein und lebt ständig in der Gefahr, von seinen großen Nachbarn geschluckt zu werden. Darum braucht es immer einen umsichtigen und trickreichen Monarchen an seiner Spitze und kann sich keine Fehden um die die Thronfolge leisten. Um beides zu gewährleisten, haben die Gründungsväter der kleinen Monarchie festgelegt, dass einem König nicht der älteste Sohn, sondern das listenreichste, intuitivste und geschickteste seiner Kinder auf den Thron folgen soll.</p> <p>Sie erdachten sich ein Spiel, das die Qualitäten aller Thronanwärter in den geforderten Eigenschaften offenbaren würde. Der Sieger in diesem Spiel - das nun immer am Tage nach dem Tod des Königs von Hoax von seinen Kindern gespielt wird - wird noch am selben Abend zum neuen König seines Reiches gekrönt. Ziel des Spieles ist es, König von Hoax zu werden. Dazu muß man in mehreren Spielrunden als erster 10 Thronpunkte erreichen.</p>	12	4	8	0	0	1999
Die Erbtante	Abacus Spiele	Reinhold Wittig	<p>Tante Mary ist wohlhabend, hat viel Geschmack und Verwandte. Denen möchte sie (welch eine Ausnahme!) schon zu ihren Lebzeiten etwas Gutes tun. Sie hat dabei eigentlich nur eine Einschränkung, über die sie aber nicht weiter wacht: Keiner soll mehr bekommen, als sie selber vor langer Zeit einmal geerbt und was sie so trefflich vermehrt hat. Und das sind an Spielwert 50 Erbkarten-Punkte. Sie stellt sich vor, dass die Testamentsvollstrecker darüber wachen und alles wieder einziehen, wenn einer zu einnehmend war (im Spiel heißt dies, mehr als 50 Punkte an Erbkarten zu haben!). Wenn sie aber doch noch wieder heiratet, hat sie andere Dinge im Kopf als nachzurechnen, wieviel wohl jemand schon bekommen hat. Männerbekanntschaften schätzt sie nämlich immer noch. Was Tante Mary zu vererben hat sind Möbel, Porzellan, Schmuck und Uhren. Es gibt daneben die sogenannten Gefühlsmumien, die Nullkarten, die keinen objektiven Wert haben wie z. B. ihre Lieblingsnähschere. Ist doch klar, dass die Verwandtschaft sehr aufmerksam gegenüber Tante Mary ist und nicht an kleinen Geschenken (den Geschenkkarten) spart. Vor Spielbeginn werden die drei Kartensorten getrennt. Die Karten mit Tante Mary's Männerbekanntschaften werden offen ah Bilderstapel in die Mitte gelegt. Das Hochzeitsbild kommt als letzte Karte unter den Stapel. Spielen nur vier, wird die oberste Männerkarte abgenommen und beiseite gelegt. Spielen nur drei, werden gleich 2 Karten entfernt. Bei fünf Spielpersonen werden alle 72 Erbkarten gut gemischt. Bei vier Spielpersonen werden zuvor alle Karten einer beliebigen Farbe und bei drei Spielpersonen die Karten von 2 Farben aus dem Spiel genommen. Es sind dann also nur 60, bzw. 48 Karten im Spiel. Jede Spielperson erhält verdeckt drei</p>	10	3	5	20	40	1998

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Die Gulli Piratten	Heidelberger Spieleverlag	Marina Fahrenbach	<p>Schrecken der Kanalisation Tief unter der Erde, verborgen in der Düsternis, befindet sich ein weit verzweigtes System aus kilometerlangen Kanälen, domartigen Kavernen und engen Röhren. Ein Universum, gebaut, um den Dreck und den Unrat der verschwenderischen Menschen aufzunehmen. Hier, in den gurgelnden Strömen des Abwassers, zwischen Inseln aus Matsch, Archipelen aus Unrat und gefährlichen Müllriffen, befahren furchtlose Kreaturen mit bizarren Schiffen die gefährlichen Gewässer. Sie nennen sich Gullipiratten, ein bunter Haufen aus Nagern, Insekten und anderem Getier, die die Oberwelt verlassen haben, um in düsteren Höhlen ihr Glück zu versuchen, immer auf der Suche nach den verborgenen Schätzen der Kanalisation.</p> <p>Das Spiel Die Gulli-Piratten führt euch hinab in eine Welt aus Matsch und Müll, in der ein verwegener Piratt ein leckeres Vermögen machen kann. Bei dieser taktischen Schatzjagd für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren ist es die Aufgabe der Spieler, ihre Bande auf den drei Pirattenfregatten zu verteilen und möglichst viele Schätze bei den Kaperfahrten einzuheimsen. Wer seine Figuren klug platziert und die richtige Kombination an Schätzen an Land zieht, hat gute Chancen, der größte und wohlgenährteste Piratt aller Zeiten zu werden. Das Leben der Piratten ist hart, doch die Kostbarkeiten, die ein verwegener Piratt auf seinen Beutezügen ergattern kann, machen dies mehr als wett. Jeder von euch ist der Anführer eines verwegenen Haufens von Nagern, Insekten und anderem Getier. Eure Aufgabe ist es, die Mitglieder eurer Bande geschickt auf den drei Fregatten zu verteilen</p>	10	2	5	30	60	2012

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Die Hexen	Asmodee	Martin Wallace	<p>Als Hexenschülerin bewegst du dich auf dem Spielfeld und versuchst verschiedene Probleme zu lösen: leichte und schwierige. Zu Beginn solltest du dich darauf beschränken, leichte Probleme zu lösen, da dies die Anzahl deiner Handkarten erhöht, was dich stärker macht. Zu einem späteren Zeitpunkt wirst du bereit sein, schwierige Probleme zu lösen. Alle Probleme werden auf dieselbe Art gelöst: Du würfelst und prüfst, ob der geforderte Wert erreicht wird. Du kannst deine Erfolgchancen steigern, indem du Magie oder Kopfologie einsetzt. Wobei du aufpassen musst, dass du nicht durch den Einsatz von zu viel Magie zur Schwarzen Aliss wirst. Karten können dir ebenfalls bei einer Problemlösung helfen und weitere Vorteile verschaffen.</p> <p>Durch das Lösen von Problemen erlangst du Punkte und am Ende des Spiels gewinnt die Hexe mit den meisten Punkten. Die Spieler müssen aufpassen, nicht zu viele Krisensituationen entstehen zu lassen, da durch zu viele Krisen das Spiel vorzeitig endet und alle Spieler verlieren.</p> <p>Die Hexen ist ein Spiel für einen bis vier Spieler und eine Partie dauert ungefähr neunzig Minuten. Lasse dich von der Anzahl der Seiten in dieser Spielregel nicht abschrecken. Das Spiel selbst ist nicht zu kompliziert, aber es gibt einige Spielsituationen, für die die Regeln besonders deutlich gemacht werden müssen, was zu weiteren Seiten in der Spielregel führt. Du kannst das Spiel generell nach den Regeln auf der Spielübersichtskarte spielen. Ziehe diese Spielregel dann zu Rate, wenn eine Situation unklar ist.</p>	10	1	4	90	120	2013
Die holde Isolde	Schmidt Spiele	Nicolas Poncin	<p>Gewinne das Herz der Holden Isolde und mache damit deinem Ritterstand alle Ehre. In einer Werbungsphase von 6 Monaten solltest du beim Lanzenstechen und im Turnierkampf glänzen, gefährliche Gralssuchen bestehen und dir Zeit für Studien in der Bibliothek nehmen. Natürlich sind auch Barmherzigkeit und Galanterie gefragt, wenn du deiner Herzensdame die Aufwartung machst. Wenn du im Konkurrenzkampf mit den anderen Rittern erfolgreich bist, wirst du der ruhmreiche Ritter sein, der um die Hand der Holden Isolde anhalten darf.</p>	8	2	5	30	45	2015

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Die Insel	Ravensburger	Reiner Knizia	<p>Ein Schiff ist auf der Fahrt durch den südlichen Pazifik auf eine Insel gestoßen, die auf keiner Seekarte verzeichnet ist.</p> <p>Einige mutige Abenteurer machen sich auf, um die Insel zu erkunden. Sie werden auf die Ariki stoßen, einst die Anführerin einer großen Kultur. Sie lernen die dunklen Kräfte des Vulkans kennen, aber auch die Wächter, die die Steintafeln bewachen, auf denen alte Geheimnisse verzeichnet sind. Nur mit den Steintafeln können die mächtigen Statuen erweckt werden., bevor der Vulkan die sieben schrecklichen Kreaturen des Feuers auf die Insel sendet. Sie sind diese Abenteurer. Können Sie die Insel retten ???Die neu entdeckte Insel droht in einem gewaltigen Vulkanausbruch vernichtet zu werden. Die Spieler erhalten im Spielverlauf von der Ariki den Auftrag, die Insel zu retten. Die Arik vergibt dabei Punkte an die einzelnen Spieler. Es gibt zwei Arten von Punkte: * Für Beiträge zur Rettung der Insel * Für den Kampf gegen die Kreaturen des Feuers Das Spiel endet sofort wenn alle sein Kreaturen des Feuers gleichzeitig auf der Insel sindEs gewinnt derjenige Spieler mit den meisten Punkten.</p>	10	2	4	60	90	2005
Die Krieger von Jein	Spieltrieb	Till Meyer und Nicole Stiehl.	<p>Nach dem einen oder anderen Becher Met, kann es selbst für den gestandenen Kerl schwer sein, noch klar zu denken. Und die mächtigen Krieger vom Jein sind da keine Ausnahme. Helft der kleinen Truppe, ihren verloren Kameraden wiederzufinden!</p> <p>Bei diesem Deduktionsspiel sind die Mitspieler der eigentliche Kern des Spiels. Ihr müsst nicht versuchen, eine Spielmechanik zu verstehen, sondern eure Mitspieler zu durchschauen und dem Geheimnis auf den Grund zu gehen. Das Geheimnis ist in diesem Fall der verschwundene Kumpel, den ihr finden müsst. Dieser liegt verdeckt in der Mitte des Tisches und muss korrekt erraten werden. Informationen erhaltet ihr über eine Reihe von Fragen, die die Spieler mit Ja oder Nein beantworten müssen, oder wie der Titel verrät, mit Jein...</p>	0	3	4	15	20	2015
Die Kutschfahrt zur Teufelburg	Adlung Spiele	Michael Palm und Lukas Zoch	<p>In halsbrecherischer Fahrt treibt der Kutscher seine Pferde an und jagt durch die regennasse Schlucht den Berg hinauf. Zuckende Blitze lassen den Umriss einer gewaltigen Burg erkennen - der Teufelsburg. Man spürt, dass der Kutscher so schnell wie möglich dort ankommen möchte, denn die Gäste im Innern seines Gespanns sind ihm nicht geheuer. Sie gehören zwei mächtigen Geheimgesellschaften an, doch niemand in der Kutsche weiß, wer die eigenen Verbündeten und wer die Mitglieder der gegnerischen Gesellschaft sind. Und genau das gilt es herauszufinden,denn nur mit den Verbündeten gelingt es, mächtige Gegenstände in Besitz zu bringen, um gemeinsam den Sieg zu erringen.</p>	12	3	8	30	40	2006

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Die Lachparade	ASS Altenburger Spiele Stralsund		Die Mitspielerzahl ist beliebig. Frage- und Antwortkarten werden getrennt. Sie liegen als Stöße mit der Schrift nach unten in der Tischmitte. Der jüngste fängt an. Er nimmt eine Fragekarte und liest diese vor. Sein linker Nachbar nimmt eine Antwortkarte und antwortet damit. Dann legt er sie vor sich hin. Wenn keiner mehr lacht, nimmt er die nächste Fragekarte. So geht es reihum weiter, bis alle Karten vorgelesen sind. Dann werden die Karten neu gemischt, und das Spiel fängt von vorne an.	7	2	20	20	40	
Die Legende von Andor	KOSMOS - Spiele Galerie	Michael Menzel	Andor braucht euch ! Das Land Andor ist in Gefahr. Aus den Wäldern und dem Gebirge rücken die Feinde auf die Burg des alten Königs Brandur zu. Nur eure kleine Heldentruppe stellt sich Ihnen entgegen. Wird euch die Verteidigung der Burg gelingen ? Nach dem ersten Abenteuer folgen noch viele weitere. Die Hexe gilt es zu finden und ein Heilkraut für den kranken König zu beschaffen. In der unterirdischen Mine warten wertvolle Edelsteine auf euch, aber auch große Gefahren. Und schließlich müsst ihr gegen den wiedererwachten uralten Drachen antreten. Werdet ihr alle diese Herausforderungen bestehen ? Nur gemeinsam seit Ihr stark und könnt zu Helden von Andor werden.	10	2	4	60	90	2012
Die Legende von Andor - Der Sternenschild	KOSMOS - Spiele Galerie	Michael Menzel	Andor braucht euch ! Das Land Andor ist in Gefahr. Aus den Wäldern und dem Gebirge rücken die Feinde auf die Burg des alten Königs Brandur zu. Nur eure kleine Heldentruppe stellt sich Ihnen entgegen. Wird euch die Verteidigung der Burg gelingen ? Nach dem ersten Abenteuer folgen noch viele weitere. Die Hexe gilt es zu finden und ein Heilkraut für den kranken König zu beschaffen. In der unterirdischen Mine warten wertvolle Edelsteine auf euch, aber auch große Gefahren. Und schließlich müsst ihr gegen den wiedererwachten uralten Drachen antreten. Werdet ihr alle diese Herausforderungen bestehen ? Nur gemeinsam seit Ihr stark und könnt zu Helden von Andor werden.	10	2	4	60	90	2014
Die Legende von Andor - Neue Helden	KOSMOS - Spiele Galerie	Michael Menzel	Andor braucht euch ! Das Land Andor ist in Gefahr. Aus den Wäldern und dem Gebirge rücken die Feinde auf die Burg des alten Königs Brandur zu. Nur eure kleine Heldentruppe stellt sich Ihnen entgegen. Wird euch die Verteidigung der Burg gelingen ? Nach dem ersten Abenteuer folgen noch viele weitere. Die Hexe gilt es zu finden und ein Heilkraut für den kranken König zu beschaffen. In der unterirdischen Mine warten wertvolle Edelsteine auf euch, aber auch große Gefahren. Und schließlich müsst ihr gegen den wiedererwachten uralten Drachen antreten. Werdet ihr alle diese Herausforderungen bestehen ? Nur gemeinsam seit Ihr stark und könnt zu Helden von Andor werden.	10	2	4	60	90	2014

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Die Maulwurf Company	Ravensburger	Virginia Charves	In der leicht verrückten "Maulwurf Company" herrscht heute angespannte Nervosität. Es ist wieder soweit. Der alljährliche Buddel-Wettbewerb um die "Goldene Schaufel" findet statt. Fst steht, daß auch diesmal am Ende wieder nur einer das Ziel ganz unten erreichen wird.Ist es erneut Billy Buddel aus dem legendären A-Team, genannt "The Boss", oder schlägt diesmal Digger jones voll zu? Man darf gespannt sein. Die Teams halten sich bereit, denn gleich geht's los.	8	2	4	20	30	1995
Die neuen Entdecker	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus Teuber	Als wagemutige Entdecker dringen die Spieler in unbekannte Gewässer vor. Neue Inseln werden entdeckt, und wer sie mit Kundschaftern erforscht, wird exotische Pflanzen des Urwaldes finden.Es gewinnt, wer bei der Entdeckung neuer Inseln und ihrer Erforschung die meisten Entdeckerpunkte erhält.	10	2	4	70	90	2001
Die Peking Akte	MB (Milton Bradly)		Als einer der berühmtesten Detektive Pekings der mit der Lösung eines Falles aus dem Buch befasst ist, den gesuchten Verbrecher zu identifizieren	8	2	6	45	60	1987
Die Säulen der Erde	KOSMOS - Spiele Galerie	Michael Rieneck	England, Anfang des 12. Jahrhunderts. Prior Philip von Kingsbridge hat einen Traum: Er will die schönste Kathedrale des Landes bauen lassen. Dazu beauftragt er erfahrene Baumeister. Gemeinsam arbeiten sie an dem monumentalen Bauwerk, jeder mit der Absicht, mit seinem Baurupp den größten Beitrag für die Kathedrale zu leisten. Die Baumeister stellen ambitionierte Handwerker in ihren Dienst. Angeheuerte Arbeiter bauen die dringend benötigten Baustoffe - Stein, Holz und Sand - ab. Was fehlt, kann auf dem Baustoffmarkt eingekauft werden. Doch die Baumeister müssen sich um mehr als nur um die Arbeit an der Kathedrale kümmern. Der König erhebt Sondersteuern nach reiner Willkür. So droht mancher Plan auf Grund akuter Goldknappheit zu scheitern. Da empfiehlt es sich, hin und wieder um die Gunst des Königs zu werben, vielleicht ist er dann doch wohlgesonnen und stellt sogar das dringend benötigte Material zur Verfügung. Eine Audienz beim Bischoff mag ebenso hilfreich sein, bietet das doch Schutz vor höherer Gewalt in Form unvorhersehbarer Ereignisse. Mal ist das Schicksal den Baumeistern wohlgesonnen, mal bringt es Rückschläge. Auch einflussreiche Persönlichkeiten können die Pläne unterstützen. Am Ende wird der prächtige Bau - die Säulen der erde - in den Himmel ragen.Wer hat dann wohl den größten Teil dazu beigetragen und erntet den meisten Ruhm ? Nur wer sein Gold, seine Handwerker und seine Zeit am geschicktesten nutzt, kann der Sieger sein.	12	2	4	60	150	2006
Die Säulen der Erde - das Kartenspiel	KOSMOS - Spiele Galerie	Michael Rieneck	Jeder Spieler versucht in 9 bzw. 10 Runden seine eigenen Handwerker, passende Baustoffe und weitere positive Karten zu gewinnen. Mit den eigenen Handwerkern können die Baustoffe dann in Siegpunkte umgewandelt werden.Wer nach 5 Durchgängen die meisten Siegpunkte erzielt hat, ist Gewinner des Spieles und der beste Baumeister.	10	3	4	30	45	2010

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Die Säulen der Erde - Die Erweiterung auf 6 Spieler	KOSMOS - Spiele Galerie	Michael Rieneck und Stefan Stadler	Spielziel und Spielablauf wie im Grundspiel	12	2	6	60	150	2007
Die Seidenstraße	Schmidt Spiele	Hartmut Kammerell	Auf ihrer Reise von Xi'an nach Venezia bringen die Spieler (klar, dass wir damit auch immer die Spielerinnen meinen) ihre Kaufleute mithilfe der Bewegungskarten vorwärts. Dabei kommen einem die Karten nicht nur selbst zugute, sondern auch der Konkurrenz - die guten Karten genauso wie die schlechten. Zu den Schwierigkeiten bei der Fortbewegung kommen noch Handelsstädte und Basare, wo man schon lange vor dem Ziel der Reise das eine oder andere Geschäft tätigen kann. Hier gilt es, möglichst vorne dran zu sein: Denn wer am Schluss die meisten Unzen Silber in seinem Säckel hat, gewinnt. Und das muss nicht unbedingt der Erste sein ...	10	2	7	60	90	1997
Die Sieben Siegel	AMIGO	Stefan Dorra	Jeder Spieler erhält zu Beginn eines Durchgangs 15 Karten auf die Hand und muss vorhersagen, wie viele und welche Stiche er damit erzielen wird. Ist Frank z.B. der Meinung, dass er drei gelbe und zwei blaue Stiche machen wird, dann nimmt er sich drei gelbe und zwei blaue Siegel. Die Siegel gilt es im Spielverlauf wieder loszuwerden. Erhält Frank im Spielverlauf dann einen gelben Stich, legt er ein gelbes Siegel zurück in die Tischmitte. Macht er einen blauen Stich, legt er ein blaues Siegel zurück in die Mitte. Kassiert er jedoch beispielsweise einen grünen Stich, dann muss er sich, da er kein grünes Siegel besitzt, ein schwarzes Strafsiegel nehmen – jedes schwarze Strafsiegel zählt am Ende drei Strafpunkte. Außerdem gibt es Strafpunkte für jedes farbige (oder weiße) Siegel, das man am Ende des Durchgangs noch vor sich liegen hat. Als wäre der Blick in die Zukunft und das Vorhersagen der Stiche nicht schon schwierig genug, gibt es zusätzlich noch den unberechenbaren Saboteur, der nur eines im Sinn hat: das Spiel der anderen zu zerstören ... Wer nach mehreren Durchgängen die wenigsten Strafpunkte hat, ist Sieger.	10	3	5	30	40	2003

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Die Siedler von Catan	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus Teuber	<p>Versetzen Sie sich in das Zeitalter der Entdeckungen: Ihre Schiffe haben nach langer, entbehrensreicher Seefahrt die Küste einer unbekanntens Insel erreicht. Catan soll sie heißen !</p> <p>Doch Sie sind nicht der einzige Entdecker. Auch andere unerschrockene Seefahrer sind an der Küste Catans gelandet: Der Wettlauf um die Besiedelung hat begonnen !</p> <p>Die Frauen und Männer Ihrer Expedition gründen die ersten beiden Siedlungen. Das Land ist zum Glück reich an Rohstoffen. Sie legen Straßen an und bauen neue Siedlungen, aus denen schließlich Städte werden.</p> <p>Wird es Ihnen gelingen die Vorherrschaft auf Catan zu erringen ?</p> <p>Der Tauschhandel beherrscht das Geschehen. Von manchen Rohstoffen besitzen Sie reichlich, andere sind knapp. Erz gegen Wolle, Ziegel gegen Holz - getauscht wird ganz nach den aktuellen Bauvorhaben.</p> <p>Gehen Sie überlegt zu Werke ! Gründen Sie Ihre Siedlungen an den richtigen Plätzen und tauschen Sie Rohstoffe mit cleverer Hand, dann stehen Ihre Chancen gut. Aber auch Ihre Mitspieler sind nicht auf den Kopf gefallen. Stellen Sie sich Ihrer Herausforderung. Erringen Sie die Vorherrschaft auf Catan !</p>	10	3	6	75	100	1995
Die Siedler von Catan - Das Würfelspiel	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus Teuber	<p>Auf dem Spielplan ist die Insel Catan mit Symbolen für Straßen, Siedlungen, Städten und Rittern abgebildet.</p> <p>Jeder Spieler versucht, im Laufe des Spiels möglichst viele Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter auf der Insel seines Blattes zu bauen.</p> <p>Bauen heißt: Man kennzeichnet das jeweilige Symbol entweder mit einem Kreis, einem Kreuz oder man füllt seinen Umriss aus. Bauen kostet Rohstoffe. Die Rohstoffe werden mit 6 Würfeln ausgewürfelt. Auf jedem Würfel ist je einmal Wolle, Getreide, Lehm, Erz, Holz und Gold abgebildet. Der Bau einer Straße kostet beispielsweise je 1 Holz und 1 Lehm. Nur dann, wenn ein Spieler diese beiden Rohstoffe gewürfelt hat, kann er auch eine Straße bauen. Wer etwas gebaut bzw. das entsprechende Symbol markiert hat, darf sich so viele Punkte gutschreiben, wie die Zahl in dem Symbol angibt. Wer sich am Ende des Spiels insgesamt die meisten Punkte gutschreiben konnte, gewinnt das Spiel.</p>	7	1	4	15	30	2007

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spelzeit von Minut	Spelzeit bis Minut	Jahr
Die Siedler von Catan - Die Seefahrer Erweiterung	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus Teuber	<p>Catan fährt zur See ! Ahoi ! Der Wind rauscht in den Segeln, vor Ihnen liegt das weite Meer. Um Schiffe zu bauen, benötigen Sie 2 Rohstoffe - Holz und Wolle. Schiffe werden wie Straßen gesetzt - auf die Grenzen zwischen 2 Sechseck-Feldern. Ihre Schiffe können Sie entlang der Küste einsetzen und natürlich auf dem Meer. Machen Sie sich auf den Weg zu unbekanntem Inseln ! Catan ist größer geworden - wie groß, das bestimmen Sie selbst. Dieses Set enthält einen zusammensteckbaren Rahmen, mit dem Sie unterschiedlich große Szenarien aufbauen können. Das Regelheft enthält insgesamt elf verschiedene Szenarien-Spaß für viele Abende. Erringen Sie die Vorherrschaft von den Inselgruppen von Catan !</p>	10	3	4	30	120	1996
Die Siedler von Catan - Erweiterung von 4 auf 6 Spieler	KOSMOS - Spiele Galerie		siehe Basis-Spiel "Siedler von Catan"	10	2	6	30	60	1996
Die Siedler von Catan - Historische Szenarien I	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus Teuber	<p>Alexander der Große Sie sind ein Berater des großen Alexander. Begleiten Sie den berühmten Feldherren auf seinem historischen Zug. Lernen Sie die Schauplätze großer Schlachten kennen und überstehen Sie die Überquerung reißender Flüsse. Helfen Sie mit, neue Städte zu gründen, prächtige Denkmäler zu errichten und Hungersnöte zu verhindern</p> <p>Cheops Sie verkörpern eine altägyptische Fürstenfamilie. Das Reich des Pharaos erlebt einen gewaltigen Aufschwung - und Sie wirken mit. Neben den alltäglichen Pflichten, Straßen bauen, Siedlungen errichten und Felder bestellen, heißt es für Sie den Wunsch des Pharaos zu erfüllen: Eine große Pyramide zu erschaffen.</p>	10	3	4	90	120	1998

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Die Siedler von Catan - Historische Szenarien II	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus Teuber	<p>Die große Mauer Das Chinesische Reich war während seiner langen Existenz immer wieder lohnendes Angriffsziel von Steppenvölkern. Um sich zu schützen, bauten die Chinesen an der Nordgrenze ihres reiches im Laufe von Jahrhunderten eine große Mauer. Doch selbst dieses gewaltige Bollwerk konnte die nach Reichtum dürstenden Söhne der Steppe nicht immer von Überfällen abhalten.</p> <p>Die Spieler übernehmen in diesem Szenario die Rollen chinesischer Fürsten. Jeder Spieler ist für einen Abschnitt der chinesischen Mauer verantwortlich. Er muß dafür sorgen, dass sein Mauerabschnitt immer hoch genug ist, damit er nicht von Steppenreitern überrannt werden kann. Gelingt ihm dies nicht, erhält er Minus-Siegpunkte. Gleichzeitig muß er natürlich auch die Besiedelung seines Gebietes vorantreiben, um die für den Bau der großen Mauer notwendigen Rohstoffe zu erhalten und seinen Einfluss zu vergrößern.</p> <p>Troja: Homer erzählt uns in seiner Ilias von der Entführung der Griechin Helena durch den trojanischen Prinzen Paris. Er berichtet von dem darauf folgenden Rachefeldzug der Griechen, der nach 10 Jahren Belagerung und Krieg mit der Zerstörung Trojas endet.</p>	10	4	6	90	120	1998
Die Siedler von Catan - Kartenspiel	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus Teuber	Die Aufgabe ist es, das Land Catan zu besiedeln. Alle Siedlungen, Städte und Gebäude, die Sie im Laufe des Spieles auf Catan errichten werden, sind auf Karten dargestellt. Sie beginnen mit 2 Siedlungen, die durch eine Straße verbunden sind. Jede Siedlung ist ein Siegpunkt wert. Wer als erstes 12 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel	10	2	2	60	100	1996
Die Siedler von Catan - Städte & Ritter Erweiterung	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus Teuber	Wilde Barbarenhorden bedrohen die Insel. Angelockt vom Reichtum der catanischen Städte nähert sich die Flotte der Barbaren. Wenn die Barbaren landen, müssen die Ritter Catans zusammenstehen und der Gefahr begegnen. Sind die Ritter zu schwach, plündern die Barbaren die Städte- und jede geplünderte Stadt bleibt als Siedlung zurück.	12	3	4	90	120	1998
Die Speicherstadt	Eggert Spiele GmbH & Co KG	Stefan Feld	Ihr leitet ein großes Handelshaus in der Hamburger Speicherstadt. Mittels eines Biet- und Kaufsystems erwerbt ihr Handelskarten. Diese Karten bringen euch zum Beispiel Schiffe mit Warenladungen, die ihr zu euren Auftraggebern bringt, oder Feuerwehrleute, um euch gegen Brände abzusichern. Durch eure Aktivitäten sammelt ihr Punkte. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.	8	2	5	45	60	2010

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Die Staufer	Hans im Glück Verlags-GmbH	Andreas Steding	<p>Die Familie der Staufer stellte im 12. und 13. Jahrhundert mehrere römisch-deutsche Könige und Kaiser. Der berühmteste darunter war Friedrich I., genannt Barbarossa. Doch sein Sohn, Heinrich VI. war es, der das Reich der Staufer auf eine noch größere Ausdehnung brachte. Von Nord- und Ostsee reichte das Imperium bis nach Sizilien in Süditalien. Um über solch ein riesiges Reich zu herrschen, musste Kaiser Heinrich VI. mit seinem gesamten Hofstaat durchs Land reisen und „vom Pferd aus“ regieren. Dabei legte er in nur einem Jahr mehr als 4000 Kilometer zurück.</p> <p>Ihr reist mit Heinrich VI. durch sein Reich. Mit Geschick und Weitsicht setzt ihr euer Gefolge an die Zügel der Macht, was euch spannende Vorteile verschafft. Halte deine Mitspieler in Schach und werde ein einflussreicher Fürst! Werde Teil der Geschichte und lasse deine Mitspieler zur Fußnote dieser verblassen.</p> <p>Die Staufer - für Strategen, die nach Großem streben</p>	12	2	5	40	100	2014
Die verbotene Insel	Schmidt Spiele	Matt Leacock	<p>Irgendwo, weit draußen im Meer, liegt die verbotene Insel - die letzte Zuflucht eines untergehenden Reiches. Auf dieser Insel, so sagt es die Legende, sind viele wertvolle und heilige Artefakte versteckt: der Kristall des Feuers, der Stein der Erde, der Kelch des Wassers und die Statue des Windes. Jahrhunderte lang blieb die verbotene Insel unentdeckt...bis jetzt. Doch die Insel ist dem Untergang geweiht. Schon bald wird sie im Meer versunken sein. Wird euer Expeditionsteam es schaffen, die Artefakte zu finden und dabei lebend zu entkommen, bevor die Insel versunken und die Artefakte für immer verloren sind ?Alle oder keiner ! In diesem abenteuerlichen Spiel müssen alle Spieler zusammenarbeiten. Nur so kann die verbotene Insel möglichst lange vor dem Untergang bewahrt werden. Durch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Abenteurer gilt es genug Zeit zu gewinnen, um die 4 Artefakte zu finden. Werden alle Artefakte eingesammelt, bleibt immer noch der beschwerliche Rückweg zum Landeplatz, wo der Helikopter zur Evakuierung bereit steht.</p> <p>Wenn alle Abenteurer die Insel mit den Artefakten sicher verlassen konnten, gewinnt die Gruppe. Wenn die Insel allerdings versinkt, bevor die Aufgabe erfüllt wurde, endet die Mission mit einer Niederlage für alle.</p>	10	2	4	30	45	2011

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Die verbotene Stadt	Ravensburger	Alex Randolph, Johann Rüttinger	Die Spieler folgen dem verzweifelten Ruf des Kaisers und versuchen mit Hilfe der "korrupten" Hofbeamten, die sie durch "Bestechungen" beherrschen, möglichst viele und möglichst viele und möglichst zusammenpassende Gewänderkarten zu finden. Denn 2 Gewänder derselben Farbe sind 4 mal soviel wert wie eine einzelne Karte. Drei Karten (kompletter Kleidersatz: Hut, Mantel, Hose) verschiedener Farben sind 6 mal soviel wert wie eine einzelne Karte. Und drei Karten einer Farbe sind sogar 10 mal soviel wert. Wer am Ende des Spiels die meisten zusammenpassenden Gewänderkarten sammeln konnte, gewinnt.	12	2	4	45	60	1992
Die Verfolgungsjagd des Kommissar X	AMIGO		Polizeikommissar Tanner ist einer Gangsterbande auf der Spur. Nach einem Coup beginnt eine atemberaubende Verfolgungsjagd. Das ganze Kommissariat ist unterwegs, um das Diebesgut sicherzustellen. Wer erhält die Auszeichnungen vom Polizeihauptkommissar für erfolgreiche Polizeiarbeit.	8	2	6	30	45	1990
Die Werft	Heidelberger Spieleverlag	Vladimr Suchy	1870. Jahrhundertlang haben Segelschiffe die Meere beherrscht, doch jetzt beginnt die Dampfmaschine ihren Siegeszug. Schiffsbauer experimentieren mit neuen Konstruktionen und wetteifern um das angesehene Blaue Band, das dem Schiff verliehen wird, das den Atlantik am schnellsten überquert. Diese Anstrengungen bleiben den Großmächten der Welt nicht verborgen. Nur Imperien mit starken Handels- und Militärfлотten haben eine Chance, sich gegen ihre Feinde durchzusetzen. Eine wahrlich aufregende Zeit für Werftbesitzer.	11	2	4	60	120	2009
Dilemma	FX-Schmid	Alex Randolph	Was ist ein Dilemma ? Landläufig wird so die missliche Lage bezeichnet, in der sich Menschen zwischen 2 Möglichkeiten entscheiden müssen, wissend, dass sie nie die optimale Lösung durch ihre Entscheidung herbeiführen. So ist es auch in diesem Spiel: Regiert man auf die Provokation und begibt sich in ein Duell ? Nur so hat man die Möglichkeit, wertvolle Punkte zu erringen. Allerdings läuft man auch Gefahr, kostbare Lebenssteine zu verlieren - oder nur einen jämmerlichen Deal zu machen... Wie man's auch wendet, es bleibt ein Dilemma !	10	3	5	30	45	2000

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Discoveries	Ludonate	Chaboussit, Cédric	Zwischen 1803 und 1806 war die Gruppe um die Entdecker Lewis und Clark die erste Expedition, die quer über den nordamerikanischen Kontinent vom Mississippi zum Pazifik und wieder zurück reiste. In diesen drei Jahren füllten die Expeditionsleiter Meriwether Lewis und William Clark, zusammen mit Sergeant Gass und Sergeant Ordway, Seite um Seite ihrer Reisetagebücher mit den Beschreibungen neu entdeckter Pflanzen- und Tierarten und zeichneten Karten der Landstriche, die den Amerikanern bis dahin völlig unbekannt waren. In diesem Spiel stellt ihr einen der Expeditionsleiter dar: Lewis, Clark, Gass oder Ordway. Eure Aufgabe ist es, so viel Wissen wie möglich in eurem Tagebuch festzuhalten und mit euren Entdeckungen die Wissenschaft voranzubringen. Während der Partie erhaltet ihr Entdeckungskarten, die ihr nach Abschluss einer Erkundungsmission eurem Tagebuch hinzufügt. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Entdeckerpunkten.	14	2	4	60	75	2015
Dixit 2	Libbelud	Jean-Louis Roubira	Halten Sie den Atem an ! Die Bildkarten sind aufgedeckt. Ihre Gemeinsamkeit: ein rätselhafter Satz. Aber Achtung: nur eine der Bildkarten gab den Anlass dazu. Es ist an Ihrem Fingerspitzengefühl und Intuition das richtige Bild zu finden, ohne in die Fallen der anderen Mitspieler zu tappen. Dixit: ein erstaunlich, beschwingendes Gesellschaftsspiel für Familie und Freunde	8	3	6	30	45	2008
Dixit inclusive 1. Erweiterung	Libbelud	Jean-Louis Roubira	Halten Sie den Atem an ! Die Bildkarten sind aufgedeckt. Ihre Gemeinsamkeit: ein rätselhafter Satz. Aber Achtung: nur eine der Bildkarten gab den Anlass dazu. Es ist an Ihrem Fingerspitzengefühl und Intuition das richtige Bild zu finden, ohne in die Fallen der anderen Mitspieler zu tappen. Dixit: ein erstaunlich, beschwingendes Gesellschaftsspiel für Familie und Freunde	8	3	6	30	45	2008
Dobble	Asmodee	Denis Blanchot	Dobble ist ein Beobachtungs- und Reaktionsspiel, in dem alle Spieler gleichzeitig spielen. 55 Karten, jede mit 8 verschiedenen Symbolen, 5 Spielvarianten... und los geht's! Welches Spiel ihr auch auswählt, ihr müsst das einzige Symbol, das auf jeweils zwei Karten abgebildet ist, schneller als eure Mitspieler finden und benennen. Dann nehmt ihr die Karte, die das gleiche Symbol wie eure hat, an euch, legt eure Karte ab oder gebt sie an einen anderen Spieler weiter, je nachdem welche Variante ihr gerade spielt. Ihr könnt jedes der Mini-Spiele nacheinander, total durcheinander oder auch nur ein einziges immer wieder spielen. Ziel ist es, soviel Spaß wie möglich zu haben!	6	2	8	15	20	2009
Doctor Faust	Blatz-Spiele	Reinhold Wittig		10	2	2	30	45	1990

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
DOG Royal	Schmidt Spiele		Jeweils zwei Personen (Ausnahme siehe Extraregel für 2, 3 und 5 Spieler) spielen zusammen und bilden ein Team. Alle Spieler versuchen die eigenen vier Spielsteine so schnell wie möglich vom Start ins Ziel zu bringen. Bewegt werden die Spielfiguren durch das Ausspielen von Karten. Es ist nicht möglich, als einzelner Spieler zu gewinnen. Wenn ein Spieler alle eigenen Steine im Ziel hat, hilft er seinem Partner dessen Steine ins Ziel zu bekommen. Erst wenn alle acht Spielsteine eines Teams im Ziel sind, hat das Team gewonnen.	8	2	6	45	60	2012
Dominion	Hans im Glück Verlags-GmbH	Donald X. Vaccarino	Du bist ein Monarch, genau wie deine Eltern zuvor . Regent eines netten kleinen Königreiches mit Flüssen und immergrünen Ländereien. Doch anders als deine Vorfahren hast du Hoffnungen und Visionen. Du willst mehr! Mehr Flüsse, mehr immergrüne Ländereien. Du willst ein Imperium, dein Dominion! In allen Himmelsrichtungen liegen kleine Herzogtümer und Lehen, deren Herrscher nur darauf warten, dass du sie unter deinem Banner vereinst. Aber warte! Es liegt etwas in der Luft ... da sind noch andere Monarchen, die genau jetzt genau die gleiche Idee haben. Du musst dich beeilen und dich gegen deine Konkurrenten verteidigen. Dafür wirst du ein Gefolge und Gebäude benötigen, deine Burg absichern und deine Schatzkammer füllen müssen. Deine Eltern werden zwar nicht wirklich stolz auf dich sein, aber wen interessiert's ...Im Spiel stellst du dir deinen eigenen Kartensatz zusammen. Dieser Kartensatz stellt dein Dominion dar. Er enthält Geld, Punkte und Aktionen. Alle Spieler beginnen mit einem kleinen Kartensatz aus Geld- und Punktekarten, der im Laufe des Spiels deutlich anwachsen und vor Gold, Provinzen, Bewohnern und Gebäuden nur so strotzen soll.Der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte in seinem Kartensatz hat, gewinnt das Spiel.	8	2	6	30	90	2008

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Dominion Seaside	Hans im Glück Verlags-GmbH	Donald X. Vaccarino	Du bist ein Monarch, genau wie deine Eltern zuvor . Regent eines netten kleinen Königreiches mit Flüssen und immergrünen Ländereien. Doch anders als deine Vorfahren hast du Hoffnungen und Visionen. Du willst mehr! Mehr Flüsse, mehr immergrüne Ländereien. Du willst ein Imperium, dein Dominion! In allen Himmelsrichtungen liegen kleine Herzogtümer und Lehen, deren Herrscher nur darauf warten, dass du sie unter deinem Banner vereinst. Aber warte! Es liegt etwas in der Luft ... da sind noch andere Monarchen, die genau jetzt genau die gleiche Idee haben. Du musst dich beeilen und dich gegen deine Konkurrenten verteidigen. Dafür wirst du ein Gefolge und Gebäude benötigen, deine Burg absichern und deine Schatzkammer füllen müssen. Deine Eltern werden zwar nicht wirklich stolz auf dich sein, aber wen interessiert's ...Im Spiel stellst du dir deinen eigenen Kartensatz zusammen. Dieser Kartensatz stellt dein Dominion dar. Er enthält Geld, Punkte und Aktionen. Alle Spieler beginnen mit einem kleinen Kartensatz aus Geld- und Punktekarten, der im Laufe des Spiels deutlich anwachsen und vor Gold, Provinzen, Bewohnern und Gebäuden nur so strotzen soll.Der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte in seinem Kartensatz hat, gewinnt das Spiel.	8	2	4	30	60	2009
Domino und seine Varianten	Ravensburger		Spielziel ist es durch Anlegen der Dominosteine an eine Kette nach festen Regeln möglichst schnell alle gezogenen Steine los zu werden.	6	2	6	20	60	1985
Drachenland	Ravensburger	Rainer Knizia	Aufregung im Drachenland! Die in den zahlreichen Vulkanen versteckten Schätze sind in Gefahr. Die Drachen bitten die Zwerge, Elfen, Menschen und Zauberer um Hilfe. Da die Zeit drängt - die Vulkane stehen kurz vor ihrem Ausbruch - machen sich die Gruppen sofort auf den Weg. Jeder möchte erfolgreicher sein als der Andere. So entwickelt sich ein spannender Wettstreit, in den auch immer wieder die geheimnisvolle Macht des Schicksalssturms eingreift, wodurch die einzelnen Helfer manchmal auch zu spät am gewünschten Ort sind.Jeder Spieler führt eine Gruppe durch das Drachenland. Auf seinem Weg versucht er Dracheneier und Edelsteine einzusammeln. Dafür bekommt er Punkte. Es gewinnt der Spieler der am Ende die meisten Punkte besitzt	9	2	4	45	60	2002
Drachenschwürm	Schmidt Spiele	Wolfgang Panning	Jeder Spieler versucht möglichst viele Drachenschwürmchen zu erwürfeln, um sie zunächst an der eigenen Basis zu platzieren. Bleiben sie dort eine Spielrunde liegen, fängt er sie entgeltig in seinen Drachenschwürmhort ein. Dabei sollten die Schwürmchen so kombiniert werden, dass sie eine möglichst hohe Punktzahl ergeben.	8	2	6	30	35	2008

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Dracula	KOSMOS - Spiele Galerie	Michael Reineck	Jahundertlang lebte Graf Dracula zurückgezogen in seinem Schloss in Transylvanien. Doch nun hat der Fürst der Finsternis seine Heimat verlassen und ist mit dem Schiff ins ferne London gereist, um dort Jagd auf unschuldige Opfer zu machen. Der berühmte Dr. van Helsing hat davon erfahren und ist in die nächste Kutsche nach London gestiegen. Dort beginnt ein Wettlauf mit der Zeit. Wenn es den furchtlosen Streitern um van Helsing gelingt, alle Gräfte der Vampire aufzuspüren und zu zerstören, entziehen sie dem Blutsauger die Existenzgrundlage. Doch sie müssen sich beeilen, denn wenn der Graf schon zu viele Opfer gefunden hat, ist es zu spät. Aber noch ist Zeit genug, dem unseligen Treiben ein Ende zu setzen. Die Entscheidung fällt in dieser Nacht! Alle gegnerischen Zielkarten zu finden. Dazu muß Dracula alle Opfer aufspüren. Van Helsing muß alle Vampirgräfte finden. Das Spiel ist für einen Spieler vorzeitig verloren, wenn er seinen letzten Energiestein abgeben muss.	12	2	2	30	45	2003
Drecksau	KOSMOS - Spiele Galerie	Frank Bebenroth	Ab in den Matsch - denn nur als echte Drecksau fühlen sich Schweine sauwohl! Jeder Spieler will als Erster nur noch Drecksäue haben und versucht, die Schweine der Mitspieler sauber zu machen. Da ist es hilfreich, ein Stalldach über dem Kopf zu haben, das vor Regenkarten schützt. Und die schlaue Drecksau nagelt am besten noch die Stalltür zu, bevor die Mitspieler den Bauern zum Putzen vorbeischicken...	7	2	4	10	15	2012
Drunter & Drüber	Hans im Glück Verlags-GmbH	Klaus Teuber	Die Schildbürger bauen eine Stadt. Sie bauen eine total verrückte Stadt: Dreieckige Rathäuser, Kirchtürme ohne Kirchen, Feuerwachen mit Blasebalg, schiefe Wirtshäuser, Museen ohne Fenster und noch einiges mehr. Aber dann folgt der Schreck! Stadtmauern und Straßen wurden vergessen und ein Fluss sucht ein Bett durch die Stadt. Also nichts wie ran und einige der schönen Gebäude wieder weggemacht. So ganz nach Schildbürgerart eben. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines dieser Schildbürger. Er erhält geheim einen Gebäudetyp zugewiesen, den er bewahren will. Und nun beginnt das Spiel. Mittels geheimen Abstimmungen und geschicktem Bauen versuchen die Spieler, ihre Gebäude zu retten und die der anderen zu überbauen. Bluffen ist angesagt und schlaues Taktieren, denn wer weiß schon genau, welche Gebäude wem gehören?	9	2	4	30	45	1991
Dschungel Bande	KOSMOS - Spiele Galerie	Stefan Dorra und Manfred Reindl	Dschungelparty! Die Dschungelbande plantscht nachts im Fluss. Bei diesem tierisch-spannenden Schiebespiel muss man sich alle Tiere merken: Welches Tier schwimmt im Fluss? Welches taucht unter den Brücken? Wer kann sie entdecken und sich auch noch merken, welches sich gerade wo versteckt hat? Wer das passende Tierkärtchen in den richtigen Flusslauf schiebt, ist seinen Mitspielern um eine Stromschnelle voraus...	5	2	4	20	30	2016

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Dumm gelaufen	Ravensburger	Dirk Hanneforth , Hajo Bücken	Kennt ihr Murphys Gesetz? Murphy hatte erkannt, das schief geht, was schief gehen kann: Der Toast fällt immer mit der Butterseite auf den teuren Teppich. Das Telefon klingelt immer dann, wenn man es sich in der Badewanne gemütlich gemacht hat. Regen fällt nur an den Tagen, an denen man ausnahmsweise mal keinen Regenschirm bei sich hat. Dumm gelaufen, ist ein Spiel, das Murphys Gesetz folgt. Wenn ihr glaubt, in den nächsten Sekunden eure Aufgabe erfüllt zu haben, wartet ab, was passiert.Gewinner ist, wer als Erster die Aufgabe von drei Murphy-Karten erfüllen konnte	10	2	6	30	50	1998
Eckolo	Remember Produkts		Alle Eckolo-Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler zieht nun 6 Spielkarten und legt diese aufgedeckt vor sich hin. Eine weitere Karte wird aufgedeckt und in die Mitte gelegt. Reihum versucht nun jeder eine farblich passende Spielkarte anzulegen. Gelingt dies nicht, zieht man soviele weitere Karten bis wieder angelegt werden kann. Wer als erster keine Karten mehr hat, hat gewonnen.Gewinner ist, wer als erster alle seine Eckolo-Karten farblich passend angelegt hat.	6	2	8	30	60	2010
Ein lustiges Wettspiel	Unser Lieblingsspiel	Jürgen P.K. Grunau	Mit vielen Karten, ein wenig Berechnung und der notwendigen Portion Glück versuchen die Spieler vorauszusagen, in welchem Bereich das Glücksrad nach gehörigen Turbulenzen zum Stillstand kommen wird.Wer beinahe dranliegt, wird mit Punkten dicke belohnt, nach 6 Runden wird abgerechnet.	8	2	6	30	45	1989
Ein Nilpferd kommt selten allein	Ravensburger	Betram Kaes, Heiner Wöhning	Der ganz normale Wahnsinn ist angesagt, wenn auf der Spielparty der heiße "Run" auf die Nilpferd-Milchshakes einsetzt. Wer sich als erster 100 Shakes sichern kann, hat gewonnen. Also, aktiviert euer schauspielerisches Talent und eure grauen Zellen, setzt sämtliche Gurgelkünste, Zeichenkünste, Stimmbänder und Redegaben ein und trainiert eure Lachmuskeln. So, und nur so habt Ihr die besten Voraussetzungen, dieses verrückte Spiel zu gewinnen	14	3	8	45	60	1993

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spelzeit von Minut	Spelzeit bis Minut	Jahr
Einfach Genial	KOSMOS - Spiele Galerie	Rainer Knizia	Bei diesem unglaublich spannenden Legespiel von Erfolgsautor Reiner Knizia eröffnen sich mit jedem Spielstein plötzlich ganz neue Möglichkeiten. Je mehr gleiche Farbsymbole nebeneinander auf dem Spielplan ausliegen, desto mehr Punkte können die Spieler erzielen. Dabei müssen sie darauf achten, dass keine Farbe zu kurz kommt - und immer den Punktstand der Mitspieler im Auge behalten. Besonders wichtig ist die Farbe mit dem niedrigsten Punktstand, denn sie entscheidet am Schluss über Sieg oder Niederlage. Aber das wissen auch die Mitspieler und deshalb macht es ihnen besonders viel Spaß, genau diese Farbe zu verbauen ... Wer clever legt und mit ein bisschen Glück die richtigen Spielsteine zieht, hat die größten Chancen, das Spiel für sich zu entscheiden. Und wer nach dem letzten Spielzug plötzlich doch ganz hinten liegt, hat nur noch einen Gedanken: Revanche! Und schon beginnt die nächste Partie ... Genial einfach - einfach genial! Das Spiel ist sehr gut auch für zwei Spieler oder als Solospiel geeignet. Wer clever legt und mit ein bisschen Glück die richtigen Spielsteine zieht, hat die größten Chancen, das Spiel für sich zu entscheiden.	10	1	4	30	60	2004
Einfach Genial - Das Kartenspiel	KOSMOS - Spiele Galerie	Reiner Knizia	Der Spieler der am Zug ist, spielt eine seiner Handkarten aus und legt sie offen vor sich ab, unterhalb seiner bereits ausliegenden Karte. Nun wird gewertet: Der Spieler vergleicht die Symbole auf seiner ausgespielten Karte mit den Symbolen auf der offenen Karten aller Spieler, einschließlich der eigenen Karte aus der Vorrunde. Für jede Übereinstimmung rückt er den Punktechip des entsprechenden Symbols auf seiner Wertungstafel um ein Feld vor. Am Ende des Zuges legt der Spieler seine Karte aus der Vorrunde, also die näher zur Tischmitte liegende Karte, verdeckt auf den Ablagestapel in der Tischmitte. Dann schiebt er seine in dieser Runde ausgespielte Karte auf diese Position und ergänzt seine Handkarten durch ziehen vom Nachziehstapel wieder auf 6 Karten. Danach ist der Spieler zur Linken am Zug. Wer als erster mit allen 6 Punktechips auf seiner Wertungstafel mindestens die Spalte 7 erreicht, gewinnt.	8	2	4	15	30	2008
El Grande	Hans im Glück Verlags-GmbH	Wolfgang Kramer, Richard Ulrich	Jeder Spieler hat einen "Granden" und eine Vielzahl von Caballeros. Er versucht, seinen Einfluss auf ganz Spanien auszudehnen und in möglichst vielen Regionen die Mehrheit an Caballeros zu besitzen. Wem dies gelingt, der rückt auf dem Erfolgspfad vorwärts. Es gewinnt, wer dort bei Spielende auf dem Erfolgspfad vorne liegt.	12	2	5	60	120	1996
El Grande - 1. Erweiterung	Hans im Glück Verlags-GmbH	Wolfgang Kramer, Richard Ulrich	siehe Basis-Spiel "El Grande"	12	2	5	60	120	1996

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Elasund	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus Teuber	In den Jahren, nachdem unerschrockene Seefahrer Catan entdeckt und besiedelt hatten, wuchs die Bevölkerung stetig. Im Land und an den Küsten entstanden neue Siedlungen und immer wichtiger wurde der Austausch der waren zwischen den einzelnen Regionen der Insel. Ein zentraler Handelsplatz tat Not. Ein Ort mit einem Hafen, mit Häusern für Handwerker und Händler, mit einem Kontor und einem Wirtshaus und einer großen Kirche in der Mitte. So errichten die Cataner ihre erste Stadt. Sie nannten ihre Stadt nach dem Ort in der alten Heimat, von der aus ihre Vorfahren nach Catan aufgebrochen waren: Elasund	10	2	4	45	70	2005
Elefant, Tiger & Co für Yvio Spielekonsole	Yvio	Kai Haferkamp	Der Leipziger Zoo lädt zu ein zur großen Entdeckungstour - und ganz wie in der bekannten TV-Serie kannst du noch einiges mehr erleben, als es beim normalen Zoobesuch möglich wäre. Spüre als Tierdetektiv verschwundene Zoobewohner auf, unterstütze Zoodirektor Yvio bei der Auswahl neuer Tiere oder messe dich mit Freunden bei vielen spannenden Quiz-Varianten. Je nach Spielart müsst ihr dabei eure Yvies möglichst schnell auf die Abbildungen der entsprechenden richtigen Tiere auf dem Spielbrett stellen. Yvio bewertet eure Züge und verteilt entsprechende Punkte, die euch auf dem Yvio Display in farbigen Balken angezeigt werden. Wessen Balken als erster durchgehend farbig leuchtet gewinnt.	4	1	4	20	60	2008
Elf Elfen helfen	Spieltrieb	Till Meyer und Nicole Stiehl.	Ihr als Vorarbeiter-Elfen müsst eure Truppe von Helfer-Elfen im Zaum halten. Doch immer wieder tritt einer dieser notorisch unzuverlässigen Elfen nicht zum Dienst an. Findet die Schlafmütze und das Werkzeug, welches der Schlawiner mitgehen lassen hat! Spielerisch ist Elf Elfen helfen sehr simpel und selbst für junge Spieler leicht erlernbar. Ein Spieler deckt eine Karte vom Kartenstapel auf und platziert sie in der Mitte des Tisches. Alle Spieler müssen nun den fehlenden Elfen und das fehlende Werkzeug suchen. Jeder Mitspieler kann jederzeit Stop sagen, wenn er glaubt, den fehlenden Elf entdeckt und das fehlende Werkzeug gefunden zu haben. Dafür erhält er einen Chip oder Holzwürfel. Liegt der Spieler daneben, muss er zwei oder fünf Chips abgeben, je nachdem, ob er einen oder beide Aspekte falsch genannt hat. Der Spieler, der am Ende die meisten Chips gewonnen hat, ist auch der Sieger. Die kurze Spieldauer von circa 15-20 Minuten ist perfekt für den Auftakt eines Spieleabends geeignet.	0	3	8	15	20	2015

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Elfengold - erweiterung zum spiel Elfenland	AMIGO	Alan R. Moon	<p>Im Elfenland haben junge Elfen eine ganz besondere Prüfung zu bestehen, bevor man sie in den Kreis der Erwachsenen aufnimmt. Jedes Elfenmädchen und jeder Elfenjunge erhält eine Karte des Elfenlandes und muß möglichst viele der berühmten Orte des Landes aufsuchen. Dabei gilt es, die gängigen Beförderungsmöglichkeiten auszunutzen: Drachen, Einhörner, Riesenschweine, Elfenräder, Trollwagen, magische Wolken, Fähren und Flöße. Doch diese Transportmittel stehen nur begrenzt zur Verfügung und können auch nur in bestimmten Regionen benutzt werden. So entbrennt schnell ein spannender Wettstreit unter den jungen Elfen, wer welches Beförderungsmittel besonders klug einsetzen kann. Wer am Ende die meisten Orte besucht hat und seine Ortssteine einsammeln konnte, hat gewonnen.Möglichst viele Orte auf der Karte zu besuchen und die eigenen Ortssteine und auch Goldmünzen einzusammeln.</p>	10	2	6	50	90	1998
Elfenland	AMIGO	Alan R. Moon	<p>Im Elfenland haben junge Elfen eine ganz besondere Prüfung zu bestehen, bevor man sie in den Kreis der Erwachsenen aufnimmt. Jedes Elfenmädchen und jeder Elfenjunge erhält eine Karte des Elfenlandes und muß möglichst viele der berühmten Orte des Landes aufsuchen. Dabei gilt es, die gängigen Beförderungsmöglichkeiten auszunutzen: Drachen, Einhörner, Riesenschweine, Elfenräder, Trollwagen, magische Wolken, Fähren und Flöße. Doch diese Transportmittel stehen nur begrenzt zur Verfügung und können auch nur in bestimmten Regionen benutzt werden. So entbrennt schnell ein spannender Wettstreit unter den jungen Elfen, wer welches Beförderungsmittel besonders klug einsetzen kann. Wer am Ende die meisten Orte besucht hat und seine Ortssteine einsammeln konnte, hat gewonnen.Möglichst viele Orte auf der Karte zu besuchen und die eigenen Ortssteine einzusammeln.</p>	10	2	6	50	90	1998

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Elfer raus	FX-Schmid	Haussers Original	<p>Es geht in diesem Spiel darum seine Karten so schnell wie möglich abzulegen.</p> <p>Folgende Möglichkeiten hat jeder Spieler bei seinem Zug:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Er legt an bereits ausgelegten Elfer links eine gleichfarbige 10 oder rechts eine 12 an. Gleichfarbige Karten werden jeweils in der Reihenfolge 10-1 bzw. 12-20 aufeinander abgelegt. 2. Er legt über oder unter den ausgespielten Elfer einen weiteren Elfer an und eröffnet so eine weitere Reihe. 3. Er kann nicht anlegen und muss eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen. Passt sie, kann er sie sofort auslegen. Passt sie nicht, muss er eine weitere Karte ziehen, maximal jedoch 3 Stück. <p>Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer zuerst alle seine Handkarten ausgespielt hat, hat eine Runde gewonnen. Für die Mitspieler zählen die noch auf der Hand befindlichen Karten Minuspunkte. In der Regel wird über mehrere Runden gespielt und der Gewinner ist derjenige mit den geringsten Minuspunkten.</p>	7	2	6	30	60	1989
Elysium	Asmodee	Matthew Dunstan Brett J. Gilbert	<p>Als Halbgott mit Ambitionen versuchst du dir einen Platz auf dem Gipfel des Olymp zu sichern. Heuere Helden an, erwirb Artefakte und stelle dich heroischen Aufgaben, um in die Mythologie einzugehen. Während der fünf Epochen des Spiels wirst du machtvolle Kartenkombinationen bilden und sie anschließend wieder zerstören, da die Karten in dein Elysium übergehen müssen, um dir Siegpunkte einzubringen.</p>	14	2	4	50	60	2015
Entdecker	Goldsieber Spiele	Klaus Teuber	<p>In unentdecktes Gebiete macht sich das Segelschiff der Spieler auf. Unbekannte Inseln gilt es zu entdecken. Je nachdem, wie viel Gold ich investiere, soweit kann ich auf dem Spielbrett in unbekanntes Gebiet vorstoßen. Für jeden Schritt wird ein Kärtchen gezogen, das nun auf das Spielbrett gelegt wird. Ein Stückchen Insel ist damit entdeckt. Wenn die Spieler noch etwas Gold besitzt, kann sie nun noch eine Einheit – Kundschafter, Fort beziehungsweise Stützpunkt, Siedlung – auf die Insel setzen.</p> <p>Nach und nach entsteht auf dem Spielbrett, dem vorher unbekanntem Gebiet, eine sehr schön gestaltete Insellandschaft. Immer, wenn eine Insel komplett ist, wird sie abgerechnet. Die Spieler, die die mit ihren Einheiten die stärkste Präsenz auf der Insel besitzt, bekommt dann die meisten Punkte.</p>	10	2	4	30	45	1996

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Ertappt ?!	Parker		<p>Die Spieler würfeln jeweils nacheinander um festzustellen, ob es zu einem Einzel- oder Gruppenspiel kommt</p> <p>Wenn Sie ein Einzelspiel würfeln, müssen mir Sie die Frage beantworten Ihre Mitspieler entscheiden, ob Sie bei Ihrer Antwort lügen und sich damit dem Lügendetektortest unterziehen müssen.</p> <p>Wenn Sie ein Gruppenspiel würfeln, müssen alle Spieler die F r a g e beantworten Danach wird aus der Gruppe ein Spieler ausgewählt, der sich dem Lügendetektortest unterziehen soll. Wird die Frage der Karte negativ beantwortet ("Ich habe noch niemals "), dann erhält der Spieler einen Heiligenschein.</p> <p>Wird die Frage der Karte positiv beantwortet ("Ich habe schon mal "), dann erhält der Spieler einen Ring mit Satanshörnern</p> <p>Stellt der Lügendetektor fest, dass Sie die Wahrheit sagen, dürfen Sie sich einen Ihre Antwort entsprechenden Spielring nehmen.</p> <p>Stellt der Lügendetektor fest, dass Sie eine Lüge aufzischen, wird Ihnen einer Ihrer Spielringe weggenommen.</p> <p>Denken Sie daran, dass gegen das Ergebnis des Lügedetektors Einspruch erhoben werden kann!Sammeln Sie als erster Spieler sieben Heiligenscheine oder sieben Satanshörner und beweisen Sie somit, ob Sie ein kleiner Engel oder ein echter Satansbraten sind.</p>	18	2	8			2001
Eselsbrücke	Schmidt Spiele	Ralf zur Linde, Stefan Dora	<p>Wie merkt man sich ein Dutzend unterschiedlicher Begriffe? Na, ganz einfach! Mit Hilfe kleiner Geschichten, in die die Begriffe eingebaut werden. So konstruieren die Spieler kleine Erinnerungstützen, die sogenannten Eselsbrücken. Diese helfen den Mitspielern, sich die Begriffe zu merken. Denn wenn sich die Mitspieler alle Begriffe einer Geschichte merken können, profitiert davon auch der Erzähler. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Plättchen sammeln konnte, gewinnt.</p>	8	3	12	20	45	2011
Euphrat & Tigris	Hans im Glück Verlags-GmbH	Reiner Knizia	<p>Ziel der Spieler ist es, ihre Zivilisation in den Bereichen Bevölkerung, Tempel, Landwirtschaft und Markt zu entwickeln. Dazu setzt jeder Spieler die Anführer seiner Dynastie ein, gründet und erweitert Königreiche, baut Monumente, trägt Konflikte aus und erringt Siegpunkte in den genannten Bereichen. Sieger ist der Spieler, dem es gelingt, die Zivilisation möglichst gleichmäßig zu erweitern, ohne in einem Bereich Schwächen zu zeigen.</p>	12	2	4	90	120	1997

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Ever Green	Goldsieber Spiele	Wolfgang Kramer, Michael Kiesling	<p>Evergreen! Bei diesem Wort schlagen die Herzen der Konzertveranstalter höher: bekannte Titel beliebter Sänger, die immer wieder die Säle füllen. Zwar geraten auch solche Lieder zwischendurch einmal in Vergessenheit, doch nur um einem anderen Evergreen Platz zu machen. Mit Hilfe von Einflusskarten versuchen die Spieler als Konzertveranstalter Künstler für ihre Konzerte zu verpflichten. Für große Auftritte möglichst vieler Interpreten erhalten sie dann Punkte. Wie viele Künstler bei einem Konzert auftreten, wie populär sie zum Zeitpunkt des Konzertes sind und ob einer der Künstler einen aktuellen Tophit hat, davon hängt ab, wie viele Punkte der Spieler für das Konzert bekommt.</p> <p>Doch jeder Spieler kann nur drei Konzerte veranstalten und am Abschlusskonzert teilnehmen. Wann ist also der günstigste Zeitpunkt für ein Konzert? Wird ein Künstler noch begehrt oder sinkt seine Popularität wieder? Die zu Beginn ausgeteilten Einflusskarten müssen bis zum Spielende reichen. Wer zu früh seine Karten ausspielt, steht zum Schluss mit leeren Händen da und muss zusehen, wie die besten Konzerte von den Mitspielern veranstaltet werden. Es gewinnt der Spieler, der die besten Konzerte veranstaltet hat und deshalb bei Spielende die meisten Gesamtpunkte besitzt.</p>	10	2	6	20	30	1999
Evolution	Schmidt Spiele	Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre und Sergey Machin	<p>In Evolution müssen die Spieler ihre Tierarten und deren Eigenschaften an einen sich ständig ändernden Lebensraum anpassen, damit diese überleben können. Nahrung ist knapp und Fleischfresser lauern überall. Die Evolution wird das Schicksal der Arten der Welt bestimmen: Welche überleben, welche gedeihen und welche werden für immer verschwinden? Die Spieler versuchen das Überleben ihrer Tierarten durch Füttern, Vergrößern der Populationen sowie deren bestmögliche Entwicklung zu sichern und dafür die meisten Punkte zu erlangen.</p>	10	2	5	30	45	2015

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Expedition Sumatra	Igramoon	Dr. Britta Stöckmann und Jens Jahnke	Sumatra - Insel vieler seltener Tierarten Im Auftrag namenhafter Zoologischer Gärten machen sich mehrere Teams von Großwildjägern daran, zum Nutzen der Nachwelt einige der selten gewordenen Tiere im Dschungel von Sumatra einzufangen. Zwar lockt auch der Schwarzmarkt mit guten Preisen, doch die Inselbewohner haben ebenfalls noch ein Wörtchen mitzureden. Das Spielziel ist, wilde Tiere im Dschungel aufzuspüren und einzufangen, um damit am Ende des Spieles Siegpunkte zu sammeln. Jeder Spieler versucht, sich mit seinen 2 LKW's einen Weg durchs wuchernde Dickicht zu bahnen, dabei Tiere aufzuspüren und diese auf sein Schiff zu verladen. Bonuspunkte gibt es für vollständig gefüllte Laderäume und für diejenigen, die die Insel umrunden. Ein zentrales Element ist dabei die Bewegung der Wege-Plättchen, mit denen man symbolisch die Insel entdeckt, sich neue Wege durchs Dickicht bahnt und Tiere aufspürt.	8	2	4	30	45	2010
Eye	Serif Verlag		Hier müssen Farbfelder auf dem Variablen Spielfeld erobert werden. Wer seine Farbe erobert gewinnt das Spiel. Leichte Regeln und schneller Einstieg	8	2	4	20	30	1987
Fang den Hut	Ravensburger		Jeder versucht, mit seinen Hütchen möglichst viele fremde Hütchen zu fangen und in sein Versteck zu bringen, ohne selbst dabei gefangen zu werden.	6	2	4	30	60	1985
Fangfrisch	Queen Games	Andreas Pelikan	Bei einer Auktion auf dem Hamburger Fischmarkt gilt es, möglichst viel Fisch für sein Geld zu bekommen. Das Besondere: Jedes Paket kostet immer genau 10 Euro, egal wieviel Fisch enthalten ist. Warten alle ruhig ab, wird das Paket nach und nach größer, doch zögert man zu lange, ist vielleicht ein anderer Spieler schneller und bekommt den Zuschlag. Wer hier im richtigen Moment zugreift, bevor es andere tun, hat die Nase vorn und kann mit dem späteren Verkauf seines Fisches viel Geld verdienen. Denn am Ende gewinnt der reichste Spieler	8	3	5	20	30	2007
Feuerschlucker	Ravensburger	Rainer Knizia	Feuerschlucker, Gewichtheber, Wahrsagerinnen und andere Artisten sind in der Stadt. Aber noch haben sich die Besucher nicht entschieden, welchem Gaukler sie ihre Aufmerksamkeit schenken wollen. Wer schafft es mit seinen Attraktionen möglichst viele Zuschauer anzulocken? Der Spieler der nach 3 Durchgängen die meisten Zuschauer für sich gewinnen konnte, ist Sieger.	7	3	5	0	0	2008
Fiasko	Ravensburger	Reinhard staupe	Sieger ist, wer insgesamt am Spielende die höchsten Türme im Supermarkt aufgestellt hat und somit die meisten Punkte aufweist. Je mehr Karten ihr im Spielverlauf auf der Hand haltet, desto mehr Punkte könnt ihr damit bei einer bestimmten Ware melden. Aber Vorsicht: Wer eine Fiasko-Karte zieht, verliert alle seine Karten und muß von vorne mit dem Sammeln beginnen.	10	2	5	15	20	1997

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spelzeit von Minuten	Spelzeit bis Minuten	Jahr
Finca	Hans im Glück Verlags-GmbH	Ralf zur Lind & Wolfgang Sentker	Mallorca. Insel unter dem Wind. Goldene Strände und tiefblaues Meer. Die Mandelernte steht vor der Tür. Aber auch saftige Orangen, Zitronen und Feigen warten darauf gepflückt und zum Markt getragen zu werden. Olivenhaine verzaubern das Land mit Ihren knorrigen Ästen und üppige Weinberge liegen der wärmenden Sonne zu Füßen. Inmitten dieser Landschaft steht dein jahrhundertealtes Bauernhaus, aus mächtigem Naturstein errichtet und mit großem Windrad versehen: deine FINCA.	10	2	4	45	75	2009
Flash Point	Heidelberger Spieleverlag	Kevin Lanzing	Ein Anruf: "Rettungsleitzentrale, wie kann ich Ihnen helfen?" Am anderen Ende der Leitung hören Sie nur ein panisches "Hilfe, es brennt!" Nur wenige Augenblicke später schlüpfen Sie in Ihren Schutzanzug, schnappen sich Ihre Ausrüstung und eilen zum Brand. Das Team hat nur Sekunden, um die Situation zu erfassen und einen Angriffsplan zu entwickeln. Danach geht's sofort los. Sie müssen Ihre Ängste besiegen, dürfen nie aufgeben und vor allem müssen Sie als Team arbeiten, denn das Feuer wütet, das Gebäude droht einzustürzen, und Leben sind in Gefahr. Sie müssen es schaffen. Sie sind unerschrockene Feuerwehrleute und Menschenleben hängen von Ihnen ab. Es ist Ihr Job.	10	2	6	45	60	2012
Flinke Flieger	Ravensburger	Gunther Baars		5	2	8	15	25	2012
Flinke Flosse	Ravensburger	Heinz Meister	Im Meer wimmelt es von bunten Fischen. Es ist gar nicht so leicht, sie zu zählen und dann auch noch zu fangen ! Nur wer den Überblick behält und blitzschnell reagiert, klatscht auf die richtige Karte. Doch achtung - manchmal flitzen die Fische aus einem Loch im Netz wieder heraus. Mit etwas Glück wird man mit Glitzerfischen belohnt und wer zuerst drei davon hat, gewinnt !	6	2	4	15	20	2003
Flip A Bird		Arno Steinwender, Wilfried Lepuschitz	Ihr zieht Karten und legt sie verdeckt oder offen an die Kartenreihe an. Wer richtig erkennt, ob schon zuviele Vögel in der Kartenreihe liegen, bekommt Karten. Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Es gewinnt der Spieler mit der wertvollsten Vogelsammlung.	8	3	6	15	20	
Fluxx	AMIGO	Andrew Looney	Eine Karte ziehen und ausspielen, das sind die Regeln zu Beginn. Welche Regeln zusätzlich ins Spiel kommen, bestimmt ihr. Gemeine Aktionskarten sorgen für Abwechslung. Auch das Spielziel liegt in ihrer Hand. Wer es als Erster erfüllt, gewinnt. Denn Fluxx geht fluxx!	8	2	6	20	30	2003

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Focus	Parker		<p>Focus ist ein Spiel mit sehr einfachen Regeln. Das Spiel lebt davon, dass Steine aufeinander gesetzt werden dürfen und sich dadurch ihre Bewegungsmöglichkeiten erweitern: Ein Stein zieht ein Feld weit, zwei Steine ziehen 2 Felder weit usw. Die Spielregeln sind leicht zu lernen; das Spiel mit all seinen taktischen Möglichkeiten zu beherrschen, ist erheblich schwieriger.</p> <p>Focus ist ein Spiel, das sich seinen Spielern anpasst: Es kann schnell und zügig gespielt werden; es ist aber durchaus auch möglich, "stundenlang" über einen Zug zu brüten. Für beide Spieler geht es darum, die Bewegungsmöglichkeiten der gegnerischen Steine soweit einzuschränken, dass der Gegner schließlich keinen Zug mehr machen kann.</p>	10	2	4	30	90	1980
Forum Romanum	Franckh	Wolfgang Kramer	<p>Sie sind - wie auch Ihre Mitspieler - ein bedeutender Senator im antiken Rom und streben das hohe Amt des Konsul an. Ihnen zur Seite stehen angesehene und einflussreiche Römer, die Sie bei Ihrer Kandidatur unterstützen. Wer die größte Popularität besitzt, wird die Wahl gewinnen. Sie setzen sich deshalb für das öffentliche Leben und für alle wichtigen Bereiche des römischen Staates ein. So z.B. für Brot und Spiele, für Handel und Schifffahrt, für Heer und Verteidigung und für Bildung, Medizin und Ingenieurwesen. Auf diese Weise gewinnen Sie an Einfluss und Popularität. Bereits Cicero sagte: "Der Konsul ist der gute Vater und treue Hüter des Staates". Wenn Sie Sieger werden wollen, müssen Sie mit Ihrem Senator bei Spielende auf der Popularitätsskala vorn liegen.</p>	10	2	6	45	90	1988

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Freibeuter der Karibik für Yvio Spielekonsole	Yvio	Alexander Pfister	Hast du das Zeug, dich in den piratenverseuchten Gewässern der Karibik als Handelskapitän zu behaupten? Dann schwing dich an Deck deiner Karavelle und setz die Segel! Gemeinsam mit deiner treuen Mannschaft nimmst du Kurs auf die ertragreichsten Häfen und bringst es mit ein bisschen Glück sogar zum Gouverneur doch sei auf der Hut: Hinter jeder Landzunge können dir goldgierige Freibeuter auflauern! Wirst du fliehen oder kämpfen ? Die Entscheidung liegt allein bei dir. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von wagemutigen Kapitänen und müssen versuchen, durch das Befahren der jeweils gewinnträchtigsten Handelsrouten genug Dukaten in die eigenen Truhen zu bringen. Nur so nämlich kann das eigene Schiff nach und nach um bessere Segel, neue Kanonen und mehr Laderaum erweitert werden, um gegen die immer drohenden Piratenangriffe gewappnet zu sein. Doch auch das Anheuern weiterer Matrosen hat schon so manche Seefahrt sicherer werden lassen... Außerdem kann in den Erwerb von Residenzen investiert werden, die dem jeweiligen Spieler zusätzliches Prestige (und somit Siegpunkte) verschaffen. Der Spieler, der am Ende der Partie die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt. Wenn jedoch zu viele Häfen von Piraten besetzt sind, verlieren alle Spieler.	10	1	4	60	90	2008
Fresco	Queen Games		Der Bischof erwartet sehr hohen Besuch, doch das große Fresko das Deckenbild des Doms ist stark restaurationsbedürftig. Die besten Freskenmaler der Renaissance werden angeheuert und müssen ihr Können unter Beweis stellen. Welcher Maler kann das Deckenbild erfolgreich wieder zum Leuchten bringen? Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Freskenmalern, die im Auftrag des Bischofs das große Deckenbild des Doms restaurieren müssen. Dabei muss ihr Arbeitstag allerdings gut geplant werden, und so kann der Tag schon einmal früh beginnen. Farben für den Auftrag im Dom müssen gekauft, das Fresko muss restauriert und neue Farben müssen angemischt werden. Reicht das Einkommen nicht, müssen zusätzlich noch Aufträge im eigenen Atelier erfüllt werden. Da leidet oftmals die Stimmung unter den Gehilfen und nur ein abendlicher Besuch des Theaters kann Abhilfe schaffen. Nur wer clever plant, kann die meisten Siegpunkte erzielen und der erfolgreichste Freskenmaler werden.	10	1	4	60	90	2010

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Friesematenten	AMIGO	Friedemann Friese	Geld allein macht nicht glücklich. Aber es hilft, sich gegen Neid und Korruption durchzusetzen. In unkämpften Auktionen sichern sich die Spieler die besten Fabriken und die wertvollsten Statussymbole für ihr eigenes Imperium. Dabei kann es sich lohnen, tiefer in die Tasche zu greifen, bevor eine unerwartet fiese Aktion eines Gegners alle Mühen zunichte macht. Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit seinem Imperium 40 Siegpunkte oder mehr erreicht hat.	12	2	4	45	60	2010
Frieses Wucherer	2F-Spiele	Friedemann Friese	In Frieses Wucherer versucht ihr als skrupellose Vermieter möglichst viel Geld zu verdienen. Ihr lasst die verschiedensten Mieter in eure Häuser ziehen - die Familie, den Mann mit Hund, manchmal sogar die Seltsamen. Alle Mieter träumen vom edlen Bungalow, doch stattdessen kommen sie auch mal in hohe Mietskasernen. Aber wehe, die Hausbesetzer kommen! Mit Hilfe diverser Aktionskarten verschafft ihr euch die notwendigen Vorteile oder wehrt euch gegen böswillige Attacken. Und sei es auf Kosten der anderen Spieler - oder der armen Mieter! Wir wünschen euch viel Spaß dabei, eure Mitspieler zu ärgern und als größter Wucherer gekrönt zu werden!	12	2	6	40	60	2013
FRITZ FLUNKER	Unser Lieblingsspiel		Einfach mal verrückte Sachen machen. Wer am Zug ist, kann seiner Phantasie freien Lauf lassen: Zum Beispiel Michael Jackson nachmachen, auf eine Lügengeschichte reinfallen oder sie entlarven, einen Begriff malen, den die anderen erraten sollen, oder mit verbundenen Augen einen Mitspieler an der Nase erkennen. Jede Aufgabe, die richtig oder witzig gelöst ist, bringt Flunker-Punkte. Viele Flunkerpunkte bringen den Sieg- und eine Wahnsinns Stimmung. Sieger des Spiels und Super-Flunker-Fritze wird nach 3 Spektakulären Spieldurchgängen derjenige, der die meisten Flunkersteine (die einzig wahre Währung !!!) gesammelt hat.	80	3	8	45	90	1997
Fünf Elemente	Value Ad Games	Alfred Vesligaj	Nach mehreren Jahren der Ausbildung bist du endlich bereit, ein echter Zauberer zu werden. Aber in der Kammer der Zauberer gibt es nur einen freien Platz und viel Konkurrenz. Der Rat der Weisen wird den Gewinner des magischen Turniers bekanntgeben - den Lehrling, der die meisten elementaren Essenzen einsammelt, die Quelle der Macht im Reich des Dreilandes.	8	1	6	5	10	2014
Fünf Gurken	2F-Spiele	Friedemann Friese	Fünf Gurken ist ein Stichspiel mit dem Ziel, den letzten Stich nicht zu gewinnen! Damit es nicht ganz so einfach wird, müsst ihr euch immer zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden: Entweder einen Stich mit einer hohen Karte übernehmen oder eure niedrigste Karte abwerfen. Somit reicht es nicht, dass ihr eine möglichst niedrige Karte für den letzten Stich aufbewahrt. Um diese auch im letzten Stich spielen zu dürfen, benötigt ihr auch einige hohe Karten, um vorher die entscheidenden Stiche übernehmen zu können.	8	2	6	25	35	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Funkenschlag	2F-Spiele	Friedemann Friese	Jeder Spieler repräsentiert einen Konzern, der mittels Kraftwerken Strom produziert und durch Erschließung eines Stromnetzes versorgt. Während des Spiels ersteigert man Kraftwerke und kauft Rohstoffe zur Stromgewinnung. Gleichzeitig muss man darauf achten, den Ausbau des Stromnetzes voranzutreiben, um eine wachsende Anzahl an Städten mit Strom versorgen zu können.	8	2	6	120	180	2004
Galileo Denkfitness für Yvio Spielekonsole	Yvio	Lukas Zach und Michael Palm	Galileo Denkfitness ist die unterhaltsame und spannende Art, das eigene Gehirn auf Trab zu bringen und langfristig Assoziationsfähigkeit und Erinnerungsvermögen zu schulen: Viele unterschiedliche Trainingseinheiten mit überraschenden und herausfordernden Inhalten garantieren eine nie dagewesenes Knobelvergnügen.	16	1	8	20	30	2009
Geier Sturzflug	AMIGO	Reinhard Staupe	In der Mitte des Tisches liegt ein Sechseckplan. An jeder Seite des Sechsecks entsteht im Spielverlauf eine Kartenreihe - die Kartenreihen können unterschiedlich lang sein. In jeder Reihe darf jeder Gegenstand und jede Farbe nur einmal vorkommen. Es wird immer wieder eine Karte von einem Stapel der Spieler aufgedeckt. Die Aufgabe aller Spieler besteht darin, so schnell wie möglich eine Kartenreihe zu suchen, an die die Karte angelegt werden kann. Der Spieler, der als Erster die letzte Karte seines Stapels aufdeckt, ist Sieger.	6	2	5	20	20	2005
Geister Geister Schtztzsuchmeister	Mattel	Brian Yu	Die Spieler agieren als Team und müssen versuchen, mit 8 Schatzjuwelen aus dem Haus zu entkommen, bevor es in 6 der Zimmer spuckt. Gewonnen oder verloren wird nur gemeinsam	8	2	4	30	40	2013
Geistertreppe	Drei Magier Spiele	Michelle Schanen	Im obersten Winkel einer Ruine wohnt ein altes Gespenst. Dahin führt eine verwinkelte Treppe. Leise huschen ein paar wagemutige Kinder die schiefen Stufen hinauf - jedes will das Erste sein und den alten Geist mit einem "BUUUH" erschrecken! Aber das Gespenst kennt dieses uralte Spiel und hat heimlich den Würfel verzaubert, sodass die Kinder auf ihrem Weg selbst in "geister verwandelt" werden - eines nach dem anderen ! Obendrein sorgt er dafür, dass sie immer wieder vertauscht werden und bald selbst nicht mehr wissen, wer sie sind. Welches Kind kommt am Ende wirklich als Erstes beim alten Gespenst an ?	4	2	4	10	15	2003
Geld & Börse			Jeder Spieler versucht durch günstigen Einkauf und Verkauf von Edelmetallen und Diamanten sowie durch gewinnbringende Investitionen in den richtigen Städten sein Kapital zu vermehren. Entweder wird so lange gespielt, bis ein Spieler ein Vermögen von 1 Million Dollar besitzt (wahlweise können auch andere Zielsummen vereinbart werden) oder man spielt so lange bis wegen Zahlungsunfähigkeit, nach dem Ausscheiden der Mitspieler, am Ende nur noch ein Spieler übrig bleibt.	12	2	6	60	180	1987

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Giganten	KOSMOS - Spiele Galerie	Wilko Manz	<p>Öl in Texas ! Das große Abenteuer lockt. Sie sind mit dabei und machen sich auf die Jagd nach dem schwarzen Gold.Gespielt wird in Runden. In jeder Runde erhält jeder Spieler eine Aktionskarte, auf der vorgegeben ist, was er in dieser Runde unternehmen kann. Der eigene LKW benötigt Bewegungspunkte, um hinaus zu fahren und zu untersuchen, wie ergiebig die Ölquellen am Weg sind. Bleibt der LKW neben einer Ölquelle (Feld mit Förderkärtchen) stehen, kann der Spieler später dort für viele Dollar einen Bohrturm bauen. Bewegungspunkte werden aber auch für die eigene Lok benötigt, die für den Abtransport des geförderten Öls zuständig ist. Kommt die Lok zu langsam vorwärts, so ist das Öl, das aus weiter vorne liegenden Quellen sprudelt verloren. Gefördertes Öl wird eingelagert und in einer Auktion verkauft. Verkaufen darf aber nur, wer die meisten Verkaufslizenzen bietet. Wie viele Verkaufslizenzen sie pro Runde erhalten, steht ebenfalls auf ihrer Aktionskarte.</p> <p>Auf manchen Aktionskarten finden sie noch Sonderaktionen, die ihnen das Leben leichter und den anderen schwerer machen.Das Spiel endet, wenn die neutrale schwarze Lok ihr Ziel - den Ölhafen- erreicht.</p>	10	3	4	70	90	1999
Glück auf	Eggert Spiele GmbH &Co KG	Wolfgang Kramer & Michael Kiesling	<p>ESSEN, Ende des 19. Jahrhunderts: Solarenergie und Ökostrom sind noch reine Zukunftsmusik. Stattdessen gibt es - unendliche - Kohlevorkommen. Ihr seid Besitzer von Kohleminen und müsst zusehen, dass ihr Loren produziert, in eure Bergwerke schafft und euren Stollen so viel Kohle wie nur möglich entreißt. Mit der geförderten Kohle bestückt ihr Aufträge, und sobald ihr diese ausliefert, erhaltet ihr Siegpunkte. Allerdings benötigen die Aufträge immer ganz bestimmte Kohlesorten. Da jede Sorte in einer eigenen Stollenetage schlummert, müsst ihr manchmal tief runter ... und das ist teuer.</p> <p>Es gibt also einiges zu tun. Zu allem Übel hat jeder von euch nur eine begrenzte Anzahl Arbeiter, und je später eine der anstehenden Aufgaben erledigt wird, desto mehr Arbeiter werden dafür gebraucht ... Also dreimal in die Hände gespuckt und los geht's! Glück auf!</p>	10	2	4	60	75	2013
Go & Gobang	Ravensburger		<p>Go, vor Jahrtausenden in China erfunden, gilt heute als das Nationalspiel der Japaner. Wer in seine Feinheiten eindringt, wird überrascht und gefesselt durch einen ganz unwahrscheinlichen Reichtum an Spielideen und Kombinationsmöglichkeiten.Beim Go gilt es, möglichst viele gegnerische Steine durch Umzingeln zu erobern.</p> <p>Beim Gobang muß jeder Spieler versuchen, 5 Steine in eine Reihe zu bringen.</p>	16	2	2	45	120	1987
Golden Horn	Piatnik	Leo Colovini		8	2	4	0	0	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Go-moku & Gobang	Ravensburger		Jeder Spieler versucht, als erster eine Fünferreihe, d.h., fünf Steine der gleichen Farbe in eine Reihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) nebeneinanderliegend, zustande zubringen.	10	2	2	20	60	1985
Great Western	Spielebox	Martin Wallace	Das Spiel endet, wenn alle Städte angeschlossen sind, also auf allen ein Marker liegt. Die Spieler nehmen sich Punkte (in Form von Spielgeld) entsprechend der neben den Städten aufgedruckten Goldsymbole. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer noch mehr Marker im verfügbaren Vorrat und in der Reserve hat.	10	2	4	40	60	
Grimoria	Schmidt Spiele	Mayato Kisaragi	Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen der Spieler mit den meisten Talern. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.	10	2	5	30	45	2010
Grog Island	Eggert Spiele GmbH & Co KG	Michael Rieneck	Auch für die mächtigsten Piraten kommt einmal die Zeit, in der sie sich aus dem harten Piratenalltag zurückziehen müssen. Aber was kommt danach? Ganz einfach: Auf den fünf Halbinseln von Grog Island investieren sie ihre Beute in grundsolide Geschäfte und lassen sie von ihren alten Crewmitgliedern betreiben. In diesem einzigartigen Würfel-Auktionsspiel versucht ihr, euch vielversprechende Piraten-Immobilien zu sichern. Dabei kann es sich um Holzbein-Shops, Tischlereien für Galionsfiguren, Werkstätten für Voodooopuppen oder auch die berühmte Bar - Grog Hole - handeln. Aber bei den Versteigerungen kommt es nicht immer nur auf das Höchstgebot an. Auch das Passen im richtigen Moment kann äußerst lukrativ sein. Denn nur dadurch erhaltet ihr begehrte Waren und dürft mit den anlandenden Schiffen Handel treiben. Wer die richtige Mischung aus Bieten und Aussteigen findet, der wird die meisten Piratenpunkte sammeln und das Spiel gewinnen	10	2	4	45	75	2014
Grüffelo	KOSMOS - Spiele Galerie	Julia Donaldson, Axel Scheffler	24 identische Kartenpaare liegen verdeckt in der Tischmitte. Darunter verstecken sich der Grüffelo und die Maus, aber auch der Fuchs, die Eule, die Schlange, der Frosch, die Schmetterlinge ... Wer deckt die meisten passenden Paare auf und hat am Ende den höchsten Kartenstapel vor sich liegen?	4	2	4	15	20	2001
Gruselino	Ravensburger	Lucien Geelhoed	Um Mitternacht spukt es im geisterschloss. Die Geister spielen Verstecken. Mach mit bei der spannenden Suche! Wer kann blitzschnell suchen und so die meisten Geister finden ?	5	2	4	15	25	1999
Halma	Ravensburger		Das Ziel des Spielers besteht darin, die Kegel möglichst schnell aus ihrer Grundstellung in die gegenüberliegende Sternspitze zu bringen und dort sämtliche Punkte zu besetzen. Bei Halma werden keine Steine geschlagen	10	2	4	20	60	1985

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Halt mal kurz	KOSMOS - Spiele Galerie	Marc-Uwe Kling	Die Spielenden legen im Uhrzeigersinn je eine Karte ab. Die abgelegte Karte muss in Kategorie (Witzig oder Nicht witzig) und/oder Symbol (Känguru, Pinguin, Kleinkünstler) mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen. Dann wird die Aktion ausgeführt, die die Karte vorgibt. Die Aktion muss immer ausgeführt werden, auch wenn es die letzte Karte eines Spielenden gewesen sein sollte. Wer keine passende Karte auf der Hand hat oder aus taktischen Gründen nicht legen möchte, muss eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Diese darf man nicht sofort ablegen. Es gewinnt, wer (nach ausgeführter Aktion) keine Karten mehr auf der Hand hat	8	3	5	20	30	2016
Hanabi	Abacus Spiele	Antoine Bauza	Der Begriff Hanabi kommt aus dem Japanischen und bedeutet Feuerblume oder Feuerwerk. Wie beim echten Hanabi versuchen die Spieler ein bombastisches Feuerwerk an den Himmel zu zaubern. Dabei spielen alle zusammen in einem Team. Nur mit vereinten Kräften wird es den Spielern gelingen die Zuschauer zu begeistern und die Götter zu erfreuen. Hanabi ist ein kooperatives Spiel, das heißt alle Spieler spielen zusammen in einem Team. Die Spieler müssen die Feuerwerkskarten nach Farben und Zahlen geordnet ausspielen. Dabei sehen sie jedoch ihre eigenen Handkarten nicht, und so ist jeder auf die Hinweise seiner Mitspieler angewiesen. Je mehr Karten die Spieler fehlerfrei ausspielen, desto mehr Punkte erhalten sie bei Spielende.	8	3	5	25	35	2012
Hase und Igel	Ravensburger	David Parlett	Die alte Fabel vom Wettlauf zwischen dem Hasen und dem Igel zeigt, dass blindes Drauflosstürmen nicht unbedingt zum Sieg verhilft. Auch der langsame kann gewinnen, wenn er es schlau anstellt. "Hase und Igel" ist ein Wettlaufspiel, in dem es darauf ankommt, einmal schnell wie der Hase zu sein und dann wieder langsam, aber gewitzt wie der Igel. Jeder Spieler ist also Hase und Igel zugleich. Eine besondere Rolle spielen in diesem Spiel die Karotten, die so wichtig sind wie das Benzin in einem Autorennen: Sie geben Kraft, um voranzukommen. So braucht man für jeden Vorwärtzug eine bestimmte Anzahl von Karotten, und zwar um so mehr, je weiter man rennen will. Zu Beginn erhalten die Spieler ihre Kraftreserven in Form von Karottenkarten. Diese reichen aber nie aus, um ans Ziel zu kommen. Es gibt deshalb verschiedene Möglichkeiten, sich wieder neue Karotten zu beschaffen. Dies sind dann Spielzüge, die zwar im Augenblick einen Aufenthalt, auf längere Sicht dann aber doch ein schnelleres Fortkommen bewirken. Es gilt, als erster in das Ziel einzulaufen. Man darf die Ziellinie aber erst dann überschreiten, wenn man unterwegs alle seine Salatkarten losgeworden ist. Außerdem darf man beim Zieleinlauf nicht zu viele Karotten übrig haben.	10	2	6	40	70	1978

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Hatrick	AMIGO		Das Spiel enthält Karten in drei verschiedenen Farben. Ziel ist es, möglichst viele Karten in nur einer Farbe zu gewinnen und die Karten der beiden anderen Farben zu meiden. Nur die Karten einer Farbe zählen als Pluspunkte. Karten der beiden anderen Farben werden als Minuspunkte gewertet. Wer die meisten Punkte erzielt gewinnt.	10	4	6	30	45	1995
Heads of State	Eggert Spiele GmbH & Co KG	Peter Hawes	Jeder Spieler schlüpft in die Rolle einer einflussreichen Adelsfamilie, die nur ein Ziel verfolgt: Macht und Einfluss in Europa. Hierzu müssen die Spieler die richtigen Karten sammeln, um eigene Adlige in den Provinzen zu platzieren und an den gegnerischen Adelsfamilien Verrat zu begehen. Ziel des Spiel ist es möglichst viele Adelige in den vier Ländern zu positionieren und damit letztendlich die meisten Siegpunkte zu sammeln.	12	2	5	90	120	2008
Heckmeck am Bratwursteck	Zoch Verlags GmbH	Rainer Knizia	Bratwürmer stehen hoch im Kurs. Zum einen liegt das natürlich daran, dass Würmer das Leibgericht für jedes Federvieh sind. An der Beliebtheit für Bratwürmer hat aber vor allem Hahn Harald großen Anteil. Sam, sein Onkel aus Chickentown Kentucky, brachte Harald auf die Idee, an jeder Ecke Bratwurmbuden zu errichten. Seit Eröffnung des ersten Bratwurmecks findet seine Idee bei Geflügel und Federvieh reißenden Absatz. Die Nachfrage nach Bratwürmern stieg weltweit rasant an. Überall begannen Hühner damit, Würmer aus dem Boden zu scharren, um sie an Haralds Bratwurmeck zu liefern. Egal ob Currywurm, Rostbratwurm oder Frankfurter Würmchen: Geflügel aus aller Welt fliegt bis heute drauf. Für Harald aber gilt das geflügelte Wort: Vom Wurmjäger zum Millionär.	8	2	7	20	30	2005
Heckmeck Barbecue	Heidelberger Spielerverlag	Reiner Knizia	Wer hätte das gedacht! Als Hahn Harald seine erste Bratwurmbude eröffnete, konnte noch kein Huhn ahnen, dass er einmal seine eigene Koch-Show moderieren würde. Zur Premiere von - Da ist der Wurm drin! - veranstaltet der Sender - 3Gack - eine große BBQ-Party. Am Prominentengrill darf sich jeder bewundern und bedienen lassen. Es soll allerdings vorkommen, dass einige aufgeplusterte Stargockel sich so viele Bratwürmer auf den Teller schaufeln, dass der Rest des Hühnerhaufens begackert in die Röhre schaut ..Ihr würfelt um die - wurmträchtigsten- Grillplätze. Wer dabei leer ausgeht, muss mit knurrendem Magen zusehen, wie eine kulinarische Neukreation ins Spiel kommt: die begehrte Grillschnecke! Wer bei Partyende die wertvollsten Leckereien vorweisen kann, gewinnt.	8	2	5	20	30	2010
Heimlich und Co	Ravensburger	Wolfgang Kramer	In dieser listigen Gaunerei gewinnt der Spieler, dessen gut getarnter Agent alle 41 Informationen (=Wertpunkte) über die Konstruktionspläne des neuen Tresors gesammelt hat und als erster mit seinem Wertungsstein die Ziellinie überschreitet.	8	2	7	60	90	1986

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Herr Der Ringe - Abenteuer in Mittelerde	KOSMOS - Spiele Galerie	Corey Konieczka, Christian T. Petersen, Tim Uren	Mittelerde braucht dringend solche Helden, die sich gegen Sauron stellen, so lange, bis die Letzten Tage anbrechen. Denn es geht darum, den Schatten in Schach zu halten, bis die Zeit kommt, in der eine Gemeinschaft von Menschen, Elben, Zwergen und Hobbits den Verlauf der Dinge in Gang bringt, der zum Ringkrieg und zum Ende des Dritten Zeitalters führt. Seid Ihr bereit, in die Rolle eines Helden zu schlüpfen und Gandalf und dem Weißen Rat in ihrem Kampf gegen den Schatten zu helfen? Seid Ihr dabei, wenn der Boden für die Geschehnisse, die in Der Herr der Ringe erzählt werden, bereitet wird? Oder wollt Ihr lieber die Rolle Saurons übernehmen, um alles was frei und schön ist, zu beherrschen, zu verderben und zu versklaven? Werdet Ihr, der Dunkle Herrscher von Mordor, Erfolg haben und das finden, wonach es Euch am meisten verlangt? Werdet Ihr den Einen Ring finden? Das Schicksal von Mittelerde liegt in Euren Händen!.	12	2	4	180	200	2009
Heuchel & Meuchel	Franckh	Rudi Hoffmann	In der guten, alten Zeit, die wir in unserem Unverstand fälschlich als finstere Mittelalter abtun, in jener Zeit also, ging alles noch in geordneten Bahnen. Fein säuberlich war Rang und Stand getrennt. Auch innerhalb der einzelnen Stände und Zünfte gab es strenge Ordnungen. Weh 'dem, der sich hervortat, der mehr gelten wollte, als ihm zustand. Das ist natürlich heutzutage ganz anders! Wer vor dem Stärkeren demütig katzbuckeln musste, versuchte damals klammheimlich, sich die, die weniger galten, zu unterwerfen. Auch das ist natürlich heutzutage ganz anders! Selbst der Spielmann, der ja nun wahrlich kein hohes Ansehen genoss, blickte hochnäsiger auf den armen, herzensguten Feuerschlucker herab und versuchte, ihn gefügig zu machen. Die Mächtigen von damals bedienten sich ihrer Untertanen nach Lust und Laune. Sie förderten sie, wenn es dem eigenen Ansehen nutzte, ließen sie aber auch genauso schnell wieder fallen, wenn es die Interessenlage erforderte. Um Macht und ansehen zu gewinnen, war beinahe jedes Mittel recht - zumindest aber heucheln und meucheln.....Die Spielkärtchen müssen von ihren jeweiligen Startfeldern aus zu ihren Zielfeldern bewegt werden. Dabei kommt es zu hinterhältigen Rangeleien um die beste Positionen quer durch alle Stände und Schichten. Am Ende entscheiden die Zahlenwerte der Karten auf den Zielfeldern über den Sieg. Ein Heucheln und Meucheln - wohin das Auge blickt. Nur gut, dass in unseren Tagen alles so ganz anders ist !(?)	12	3	6	30	45	1990
Hexen Rennen	Queen Games	Wolfgang Panning	Zur Feier der Sommersonnenwende liefern sich die Hexen der unterschiedlichen Clans ein Rennen. Jeder Clan besteht aus drei Hexen und der Clan, der als erster seine Hexen ins Ziel bringen gewinnt - vorausgesetzt, er hat dazu genug Punkte erreicht.	7	2	4	30	40	2002

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Hexenkessel		Hartmut Komerell	Abwechselnd geben die beiden Zauberer magische Zutaten (Spielkarten) in den Hexenkessel. Wirklich gekocht wird aber nur in zwei Kesseln. Welche das sein werden, bestimmen die Magier mit den Zutaten, die sie als letzte in den Kessel geben. Mit jeder Zutat, die in den Kesseln verschwinden, schwindet so auch ein Stück Einfluss auf die entscheidenden Kessel. Es gewinnt, wer in die beiden richtigen Kessel die wertvolleren Zutaten geworfen hat.	10	2	2	15	20	2005
Hexentanz	FX-Schmid	Björn Hölle	In der Walpurgisnacht vor dem 1. Mai treffen sich alle Hexen zum großen Hexentanz auf dem Blocksberg. Zum Spaß haben sich alle mit einem Schwarzen Umhang verkleidet. So weiß keine Hexe von der anderen, ob sie nun eine blaue Wetterhexe, eine grüne Waldhexe oder eine rote Schlosshexe ist. Vorwärts, rückwärts, mal schnell, mal langsam wogt der Tanz. Dabei geht es so wild zu, dass den Hexen ganz schwindelig wird und sie oft selbst nicht mehr wissen, welche Farbe sie nun haben. Alle wollen die ersten sein, drängeln und schubsen, um den turbulenten Reigen als erste zu beenden und um vor Anbruch der Morgendämmerung wieder zu Hause zu sein.	8	3	6	45	75	1987
Himalaya	Tilsit Kollektion	Regis Bonnessee	Annapurna-Massiv - in dieser abgeschiedenen Region ziehen Yak-Karawanen unaufhaltsam über Gebirgspässe und verschneite Berggipfel. Auf ihren Handelsrouten durch diese unwirtliche Gegend mit ihrem rauen Klima müssen sich die Karawanen bewähren. Der Tauschhandel mit Salz, Tee, Jade und Gold ist für die im Gebirge lebenden Stämme lebensnotwendig. Stammesführer müssen den Schneestürmen trotzen und die braven Yaks von Dorf zu Dorf führen und dabei möglichst viele der wertvollen Waren transportieren. Wer die Waren am günstigsten tauscht, kann Einfluss und Macht in der Region vergrößern und damit zum reichsten und bedeutendsten Karawanenführer des Himalaya werden. "Himalaya" entführt drei bis vier Spieler ab 12 Jahren in die Welt verschneiter Gipfel, Yetispuren und Yak-Karawanen. Wer sammelt die meisten lebensnotwendigen Rohstoffe für den Tausch mit anderen Stämmen, wer wird der reichste Karawanenführer des Himalaya?	12	3	4	90	120	2002

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Himmel und Hölle			Da entbrannte im Himmel ein Kampf; Michael und seine Engel erhoben sich, um mit dem Drachen zu kämpfen. Der Drache und seine Engel kämpften, aber sie konnten sich nicht halten, und sie verloren ihren Platz im Himmel. Er wurde gestürzt, der große Drache, die alte Schlange, die Teufel oder Satan heißt und die ganze Welt verführt; der Drache wurde auf die Erde gestürzt, und mit ihm wurden seine Engel hinabgeworfen. Und wer jetzt denkt, dass damit Ruhe wäre, der täuscht sich ganz gewaltig, denn Luzifer mit seinen Teufeln kämpft weiterhin gegen den Erzengel und seine Heerscharen. Wer wird sich als besserer Feldherr erweisen? Die beiden Feldherren versuchen, drei möglichst starke Kämpfer (Würfel mit möglichst hoher Augenzahl) in das gegnerische Reich (das Zielfeld) zu führen. Es gewinnt derjenige, der die wertvolleren Würfel beim Gegner platzieren konnte.	8	2	2	20	40	2001
Himmel, A... und Zwirn !	Ravensburger	Klaus Kreowski	Wer am Zug ist, spielt entweder eine Karte aus oder er muss - Himmel, A... und Zwirn ! - Karten als Misthaufen vor sich ablegen. Dabei zählt jede Karte einen Minuspunkt. Gewonnen hat, wer am Ende die wenigsten Minuspunkte besitzt	8	3	6	30	45	2010
Hirn Akrobaten		Inka und Markus Brand	Die Spieler müssen durch die verzweigten Gehirnwindungen des Spielplanes so schnell wie möglich einen Weg zum Ziel finden.	8	2	4	15	30	2008
Hol's der Geier	Ravensburger	Alex Randolph	Wem gelingt es, viele Mäuse Karten mit Pluspunkten zu ergattern und die negativen Geierkarten möglichst den Mitspielern zu überlassen? Wer zum Schluss der Runde die meisten Pluspunkte sammeln konnte, hat gewonnen.	10	2	5	20	40	1988
Hook	Pegasus Spiele Verlag	Marco Teubner	Wenn mal wieder Flaute herrscht und die Schiffe der Piraten regungslos im Wasser liegen, vertreiben sich Piraten und Matrosen die Zeit mit einem lustigen und an Bord beliebten Spiel: Man beschießt einander mit Kanonenkugeln, nimmt sich vor dem schwarzen Piraten in Acht und versucht zugleich, die meisten Papageien zu fangen. Fässer und die leeren Käfige der Vögel dienen als Deckung, ein Schluck Rum aus der Buddel lässt zwischenzeitlich die Schmerzen eines Treffers durch eine Kanonenkugel vergessen. Denn egal wie viele blaue Flecken und Beulen man hinnehmen muss, am Ende zählt nur, der Pirat oder Matrose mit den meisten Papageien zu sein!	0	0	0	0	0	

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Hornochsen	AMIGO	Wolfgang Kramers	Auf dem Tisch liegen mehrere Kartenreihen. Wenn ein Spieler die fünfte Kartenreihe anlegt, bekommt er alle Karten dieser Reihe. In einer Reihe können Karten mit roten und grünen Hornochsen liegen. Grüne Hornochsen zählen Pluspunkte, rote Hornochsen zählen Minuspunkte. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Ziel ist es Kartenreihen mit grünen Hornochsen zu sammeln. Die roten Hornochsen überlässt man besser den Mitspielern, denn die bringen nur Minuspunkte	10	2	6	30	40	1998
Imhotep	KOSMOS - Spiele Galerie	Phil Walker Harding	Imhotep war der erste und berühmteste Baumeister Ägyptens. In diesem Strategiespiel werden die Spieler selbst zum Baumeister und erschaffen wie Imhotep Monumente für die Ewigkeit. Dafür werden Steine benötigt, die mit Booten zu verschiedenen Baustätten gebracht werden müssen. Doch die Spieler bestimmen nicht alleine, wohin die Boote mit ihren Steinen fahren. Denn die Mitspieler haben eigene Pläne und wollen den Erfolg der jeweils anderen Baumeister verhindern. Ein heftiger Wettstreit um die wertvollsten Stein-Lieferungen entsteht. Nur mit der richtigen Taktik und etwas Glück können die Spieler erfolgreich sein und Ägyptens beste Baumeister werden.	10	2	4	60	75	
Indigo	Ravensburger	Reiner Knizia	Indigo ist ein tiefblauer Farbton, der bereits im Altertum aus der indischen Indigop Pflanze gewonnen wurde. Sein dunkles Blau galt vielen Kulturen und Religionen als Symbol des Unendlichen und der Unsterblichkeit. Als Farbe wirkt es auf den menschlichen Körper beruhigend und sorgt so für einen kühlen Kopf. Genau den sollten die Spieler bewahren, während sie im Spiel versuchen, die edelsten Steine einzuheimsen. Bei Indigo versuchen die Spieler, die wertvollsten Edelsteine zu sammeln. Dazu legen sie Wege, auf denen sie die Edelsteine zu den Ausgängen am Rand des Spielfelds bewegen. Diese Ausgänge gehören ihnen entweder allein oder sie teilen sie sich mit einem Mitspieler. Während im ersten Fall alle anderen leer ausgehen, freut sich im zweiten der Mitspieler, denn auch er wird mit einem Edelstein belohnt!	8	2	4	40	60	2012

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Inkognito	MB (Milton Bradly)	Alex Randolph, Leo Collovini	<p>Karneval in Venedig - die Nacht ist erfüllt vom fröhlichen Lärm, dem ausgelassenen Jubel, Gesang und Gelächter verummter Gestalten, die durch enge Gassen quirlen.</p> <p>Doch untergetaucht in dieser wilden Atmosphäre sind auch 4 ganz andere Charaktere: Wahre Meister der Täuschung, fähig, sich bis zur Unkenntlichkeit zu tarnen, so schleichen sie in geheimer Mission durch die Nacht.</p> <p>Einer davon bist Du !Das nächstliegende Ziel ist, mit eigenen Figuren auf Felder zu ziehen, auf denen bereits Figuren von Mitspielern stehen.</p> <p>Dadurch erhält man das Recht auf Einblick in einige der Karten des jeweiligen Spielers, sodass man durch kombinieren und Eliminieren auf dessen Identität und Absicht schließen kann.</p> <p>Das endgültige Ziel aber ist, aus den 3 Mitspielern den eigenen Partner herauszufinden. Denn er hat die andere Hälfte der geheimen Botschaft, die beiden zusammen den Gewinn des Spiels ermöglicht</p>	10	3	4	60	120	1988
Inovation	Schwerkraftverlag	Carl Chudyk	Innovation ist ein taktisches Verwaltungsspiel. Man schlüpft in die Rolle des Anführers einer großen Zivilisation und entwickelt diese durch Innovationen - bahnbrechende Errungenschaften - in Laufe von 10 Eochen der Meschheitsgeschichte weiter.	14	2	4	60	75	2015
Inspiration	Ravensburger	Uschi, Wolfgang Kramer	Kann auch als Gruppenspiel gespielt werden.Phantasie und Kombinationsgabe, aus zwei Bildern schnell das richtige Wort herauszulesen und auch manchmal ein wenig um die Ecke denken - das ist hier gefragt. Für jedes erratene Wort wird die Spielfigur in Richtung Ziel bewegt. Wer als erster - mit Inspiration ins Ziel zieht, gewinnt das Spiel.	12	3	16	60	120	1993
Intrige	AMIGO	Stefan Dorra	Jeder Spieler besitzt einen Hof (bestehend aus 4 Bereichen) und acht Gelehrte der gleichen Farbe. Jeder Spieler sendet seine eigenen Gelehrten an fremde Höfe aus und versucht, sie dort in möglichst lukrativen Bereichen unterzubringen. Um an die hochdotierten Positionen in den fremden Höfen heranzukommen (und somit ein hohes Einkommen sicherzustellen), muss man den Besitzer des Hofes mit dem gebotenen Nachdruck von der Qualitäten des eigenen Gelehrten überzeugen, denn die Konkurrenz ist groß und immer wieder kommt es zu Konflikten mit anderen Bewerbern. Ein wenig Schmiergeld unter der Hand, Versprechungen, Drohungen, Überredungskünste, Schmeicheleien - alles ist erlaubt und an keine Vereinbarung muss sich gehalten werden. Im Spielverlauf bekommt jeder Spieler immer mehr Geld. Einerseits durch seine eigenen Gelehrten, die eine Position an fremden Höfen innehaben und dafür Lohn kassieren. Andererseits durch das Schmiergeld, das er einstreicht, wenn er fremde Gelehrte an seinem eigenen Hof aufnimmt.Sieger ist, wer nach fünf Spielrunden die meisten Dukaten zusammenraffen konnte, egal auf welche Weise.	12	3	5	45	60	2003

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Invers	Peri Spiele	Kris Burm	Invers heißt lateinisch umgekehrt und verkehrt. Tatsächlich werden bei diesem Spiel Steine umgedreht. Die Steine werden aber nicht nur umgedreht, sondern auch verschoben. Invers ist ein Schiebe- und Umdrehspiel. Das Spiel wurde mit genial einfachen Regeln ausgestattet. Diese sind bis ins kleinste Detail logisch und durchdacht. Invers ist ein trickreiches, intelligentes Spiel für 2 Personen. Zum Ende des Spiels mehr Steine umgedreht zu haben als der Gegner.	7	2	2	30	45	1991
Isle Of Skye	Lookout Games	Andreas Pelikan & Alexander Pfister	Fünf Clans kämpfen um die Vorherrschaft auf der Insel. Nur der Häuptling, der sein eigenes Clangebiet am geschicktesten aufbaut und beim Handeln clever agiert, wird zum König der Isle of Skye. Doch schon in der nächsten Partie sieht alles anders aus und eine Revanche erfolgt meist sofort	10	2	6	60	75	2015
Isola	Ravensburger		Der Name des Spieles kommt von "Insel" oder von "isolieren". Damit ist auch schon gesagt, um was es geht: Man versucht, dem Gegner soviel "Land" weg zu nehmen, dass er bewegungsunfähig wird.	8	2	2	15	20	1980
Istanbul	Pegasus Spiele Verlag	Rüdiger Dorn	Geschäftiges Treiben herrscht im Basarviertel von Istanbul. Kaufleute eilen mit ihren Gehilfen durch die engen Gassen und versuchen stets, ihren Konkurrenten eine Nasenlänge voraus zu sein. Gute Organisation ist wichtig: Handkarren müssen an den Vorratslagern mit Waren gefüllt und durch geschickten Einsatz der Gehilfen auf möglichst kurzen Wegen zu den Zielorten gebracht werden. Das Ziel jedes Kaufmanns ist es, als Erster den erworbenen Reichtum in Form einer bestimmten Menge von Rubinen zur Schau stellen zu können. Du führst einen Kaufmann und seine vier Gehilfen durch 16 Orte des Basarviertels. An jedem der Orte kannst du eine bestimmte Aktion ausführen. Die Herausforderung liegt darin, dass dein Kaufmann zum Ausführen einer Aktion die Unterstützung eines Gehilfen benötigt und diesen am Ort zurücklassen muss. Um diesen Gehilfen später erneut zu nutzen, muss dein Kaufmann ihn dort auch wieder abholen. Es ist also vorausschauende Planung nötig, damit du nicht irgendwann ohne Gehilfen dastehst und das lukrative Geschäft anderen überlassen musst.....	10	2	5	40	60	2014

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Jade König	FX-Schmid		<p>Der südamerikanische Dschungel. Manche Gebiete sind noch heute weiße Flecken auf der Landkarte, um die sich Mythen und Legenden ranken. Eine dieser Legenden ist die Sage vom Jade König. Sie berichtet von einer vergangenen Kultur und deren letztem Herrscher. Der König hatte als Symbol seiner Macht ein Ebenbild seiner selbst aus einem Jadeblock fertigen lassen. Als spanische Konquistadoren die Grenzen seines Reiches überschritten, forderten sie auch hier Tribut. Die Eroberer nahmen die Jade-Statue an sich und begannen den Rückweg, nicht ahnend, dass auf ihrer Beute ein Fluch lag. Die Konquistadoren erreichen ihr Ziel nie. Seitdem ist die Statue im Urwald verschollen. Damals errichteten die Priester des Königs im Dschungel 8 Orakelstatuen. Der Sage nach verwandelt sich eines dieser Orakel in den Jade König, wenn 3 verschlüsselte Aufgaben erfüllt werden. Mehrere Expeditionen (=Spieler) versuchen nun das Rätsel zu lösen. Die Orakel stellen jeder Expedition 3 solche Aufgaben. Die Expedition, die ihre Aufgabe als erstes erfüllt, wird die Verwandlung herbeiführen und den Jade König finden.</p>	14	2	6	60	90	1987
Jäger und Sammler	AMIGO	Reiner Knizia	<p>Das Leben war nicht leicht, damals in der Steinzeit. Ständig hieß es, durch das Land zu streifen und nach Essbarem zu suchen, waren es Beeren, Knollen oder wichtige Kräuter als Heilmittel. Besonders wichtig war die Jagd, denn Mammuts gaben viel Fleisch und mit ihren Fellen konnte man sich im Winter warmhalten. Aber auch die Ausrüstung musste stimmen: Solide Waffen wurden gebaut, Krüge wurden getöpft für die Aufbewahrung des kostbaren Wassers und schließlich Halsketten und schmuckvolle Schädel mit Geweihen als Gaben für andere Stämme gefertigt, um den Frieden zu erhalten.</p> <p>Wer den Sommer nicht nutzte, um so viel Nahrung wie möglich zu sammeln, Waffen zu bauen und nützliche Güter zu horten, der musste im langen, kargen Winter bittere Not leiden. Jäger und Sammler hat zwei Phasen: Im Sommer sammeln die Spieler hauptsächlich Nahrung und legen Vorräte in den Winterlagern an. Im Winter benutzen sie dann die Waffen zur Mammutjagd und sammeln weitere Lebensmittel, um durch die kalte Jahreszeit zu kommen.</p> <p>Am Spielende gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat. Bei Beeren, Knollen, Kräutern und Mammuts zählen die jeweils aufgedruckten Punkte. Die Güter bringen umso mehr Punkte, je mehr der Spieler jeweils davon gesammelt hat. Auch Vorratskisten bringen bei Spielende Punkte ein, wenn sie in einem Lager platziert sind.</p>	10	2	4	45	55	2010

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Java	Ravensburger	M. Kiesling / W. Kramer	<p>Java - eine faszinierende Insel im indischen Ozean. Besonders der noch unentdeckte Teil Zentral - Java ist aufgrund fruchtbarer Böden und reichhaltiger Bodenschätze begehrt bei den Herrschern der umliegenden Regionen.</p> <p>Jeder Spieler ist ein javanischer Herrscher, der mit seinem Gefolge in Zentral-Java ein möglichst großes unbesiedeltes Gebiet erschließen und eine Hochkultur entstehen lassen möchte. Er bewässert den Boden und legt Reisterrassen an. Er gründet Dörfer, baut sie durch das Errichten von Palästen zu Städten aus und veranstaltet Palastfeste. Jeder ist bestrebt, in dem neuen Gebiet die dominierende Rolle zu spielen. Für den Bau und Ausbau von Palästen, das Anlegen von Bewässerungsanlagen und das Ausrichten von Palastfesten gibt es Ruhmespunkte, die auf der Wertungsliste festgehalten werden. Die meisten Punkte gibt es jedoch am Spielende bei der großen Wertung. Wer nach dieser Wertung auf der Wertungsliste vorne liegt, ist Sieger des Spiels</p>	12	2	4	60	90	2000
JENGA-Ultimate	MB (Milton Bradly)		<p>Der Spieler, der den Turm gebaut hat, beginnt das Spiel. Wer an der Reihe ist würfelt und entnimmt dem Turm vorsichtig einen Block der Farbe, die er gewürfelt hat. Dieser Block kann aus jeder beliebigen Lage entnommen werden, nur nicht aus der jeweils obersten kompletten Lage. Er wird dann oben auf den Turm gelegt –rechtwinklig zur Lage darunter. Es darf jeweils nur eine Hand benutzt werden, aber man kann die Hand zu jedem beliebigen Zeitpunkt wechseln.</p> <p>Wer einen Stern würfelt, darf einen Block in der Farbe seiner Wahl entfernen.</p> <p>Der Zug eines Spielers endet 10 Sekunden nachdem er/sie einen Block auf den Turm abgelegt. oder der nächste Spieler den Turm berührt.</p> <p>Das Spiel geht im Uhrzeigersinn reihum weiter. Dem Turm wird jeweils ein Klotz entnommen und obenauf zu einer kompletten Etage zusammengelegt, ehe eine neue angefangen werden darf. Als letzter Spieler einen Klotz obenauf zu legen ohne dabei den Turm zum Einsturz zu bringen.</p>	7	1	10	30	45	1995
Jenseits von Theben	Queen Games	Peter Prinz	<p>Die Spieler reisen als Archäologen durch Europa, um sich das nötige Wissen für ihre Grabungsexpedition anzueignen. Dabei können ihnen Assistenten und Ausrüstung wie Fahrzeuge und Schaufeln wertvolle Dienste leisten. Bestens ausgerüstet geht es dann z.B. nach Ägypten, Kreta oder Mesopotamien, um dort nach wertvollen Artefakten zu graben, die ihnen Ruhm und Ansehen in Form von Siegpunkten bringen. Die Durchführung von Ausstellungen und das Besuchen von Kongressen bringt ebenfalls großes Ansehen. Doch das alles kostet Zeit und die ist für jeden gleich bemessen. Wer sie am besten nutzt, und durch Wissen und erfolgreiche Grabungen die meisten Siegpunkte erlangt, wird das Spiel gewinnen.</p>	8	2	4	60	75	2007

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Jungle Speed	Piatnik	Thomas Vuarchex & Pierrick Yakovenko	Die Spieler versuchen möglichst schnell ihre Karten loszuwerden. Dabei sind die Formen der Symbole (und manchmal auch die Farben) auf den Karten sowie eine schnelle Reaktion besonders wichtig. Karten loswerden kann man, wenn man ein Duell gewinnt: Die Spieler die gleiche Karte aufgedeckt haben, greifen blitzschnell nach dem Totem. Wer es als erster erwischt, darf seine bereits aufgedeckten Karten dem Verlierer abgeben, und wer als erster keine Karten mehr besitzt, hat gewonnen.	7	2	12	10	20	2003
Junta - Las Cartas	Pegasus Spiele Verlag	Johannes Krenner, Christoph Reiser, Sebastian Resl	Die durchschnittliche Amtszeit eines Präsidenten beträgt 6 Minuten. Kein Wunder, denn seine Agenda lautet ausschließlich „Geld scheffeln“. Zumindest in der Welt des satirischen Brettspiel-Klassikers Junta. Was im legendären Original schon mal eine ganze Nacht in Anspruch nehmen kann, wird vom Kartenspiel Junta – Las Cartas auf eine turbulente Spielstunde gebracht. Während der im Eilverfahren gewählte Präsident sein Budget unter sich und den anderen Kabinettsmitgliedern (seinen Widersachern) vermeintlich fair verteilt, können seine Gegner die Verteilung der Entwicklungshilfe anfechten, Interventionen gegeneinander einleiten, Gebäude errichten oder ihren Einfluss geltend machen, um zum Rebellionsführer und mit etwas Unterstützung sogar zum neuen Präsidenten zu werden. Was tut man nicht alles für sein Schweizer Konto ... Junta – Las Cartas bewahrt sich den frechen Charme des Originals, benötigt aber nur einen Bruchteil seiner Spielzeit und kommt zudem in der kleinen, preisgünstigen Schachtel daher. Junta als Reisespiel und Expressversion zugleich: immer parat, wenn einen die Putsch-Lust packt.	12	3	6	45	60	2016
Just 4 Fun	KOSMOS - Spiele Galerie	Jürgen P.K. Grunau	Blitzschnell kapiert, schnörkellos gespielt und bis zum Ende superspannend! Auf einem Spielplan mit 36 Zahlenfeldern müssen eigene Figuren so platziert werden, dass man auf vier benachbarten Feldern die Mehrheit besitzt. Hierzu spielt man bis zu vier Zahlenkarten aus, addiert die Werte und belegt das entsprechende Zahlenfeld. Immer steht man vor der Entscheidung, ob es sinnvoller ist, etwas für das eigene Ziel zu tun oder einen Mitspieler davon abzuhalten, das seine zu erreichen. Wenn kein Spieler innerhalb von 20 Runden das Ziel erreicht, gewinnt, wer mit seinen Setzsteinen die wertvollsten Felder besitzt.	10	2	4	20	30	2006

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Just 4 Fun - Colors	KOSMOS - Spiele Galerie	Jürgen P.K.Grunau	Die Spieler spielen Karten aus und belegen dadurch Farbfelder auf dem Spielplan.Sobald ein Spieler vier in einer Reihe direkt nebeneinander liegende Felder (waagrecht, senkrecht oder diagonal) besitzt, hat er gewonnen. Ein Feld zählt aber nur dann, wenn man dort den obersten Setzstein stehen hat. Wenn kein Spieler innerhalb von 20 Runden das Ziel erreicht, gewinnt, wer mit seinen Setzsteinen die größte Fläche (Anzahl der Felder) waagrecht und senkrecht zusammenhängender Felder besitzt.	8	2	4	20	30	2010
Kabale und Hiebe	Hans im Glück Verlags-GmbH	Lutz Stepponat	in knisterndes Feuer mit dampfendem Kessel. Die geflüsterte Bitte um Hilfe und das schreckliche Grinsen als Zustimmung. Eine Audienz am Hofe des Königs. Ein Blick, ein hingehauchter Kuss auf die Hand der Königin. Der Wunsch sei gewährt. In den verwinkelten und dunklen Gassen der Altstadt umherirrend. Endlich! Der Vermummte! Der Goldsack verschwindet im Umhang, ein Nicken und wieder allein in den Gassen. Kaum unterschiedlicher könnten die Verbündeten sein, die ein Fürst braucht, um seine Macht zu behaupten und sein Ansehen zu steigern. Manche sind gesellschaftlich hochstehend, manche sind verrucht und verdorben, manche verbreiten aber auch Angst und Schrecken. In der Hand des Fürsten aber sind sie nur Figuren, Figuren in einem Spiel, das nur er kennt und beherrscht!Der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.	8	2	6	30	45	2006
Kahuna	KOSMOS - Spiele Galerie	Günther Cornett	Zwei Priester, Anhänger der pazifischen Kahuna-Magie, wollen herausfinden, wer der Mächtigere von beiden ist. Zu diesem Zweck versuchen sie, möglichst viele der zwölf Inseln ihrem Einfluss zu unterwerfen. Beide Spieler schaffen Verbindungen zwischen den Südsee-Atollen. Wer auf einem Eiland genügend Verbindungen besitzt, darf diese Insel als Zeichen seiner Macht mit einem eigenen Kahuna-Stein markieren.Gespielt werden drei Wertungsrunden. Wer bei einer Wertung jeweils mehr Inseln durch eigene Kahuna-Steine besetzt hält, erhält Punkte.Und wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt die Vorherrschaft über das Inselreich.	10	2	2	30	40	1998

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Kakerlakak	Ravensburger	Peter-Paul Joopen	Der HEXBUG® nano® wird über den gesamten Spiel plan krabbeln. Ihr könnt seinen Weg be einflussen und ihn fangen, indem ihr die Teile des Bestecks clever dreht. Versucht den Weg so zu ändern, dass er in eure Falle fällt. Sobald er in einer Falle gelandet ist, bekommt der Spieler, dem diese Falle gehört, einen Kakerlaken-Chip. Schaltet den HEXBUG® nano® kurz aus und dreht alle Besteckteile in eine der Startpositionen. Der Spieler, der den letzten Kakerlaken-Chip gewonnen hat, darf in der nächsten Runde beginnen.Das Spiel endet, sobald der erste Spieler fünf Kakerlaken-Chips sammeln konnte.	5	2	4	14	15	2013
Kakerlakakloop	Ravensburger	Peter-Paul Joopen	Der HEXBUG® nano® wird über den gesamten Spiel plan krabbeln und im Looping verschwinden, jetzt kann gespielt werden. Doch kommt die Kakerlake wieder zum Vorschein müssen alle warten bis sie wieder weg ist. Wer dann nicht mehr auf einem sicheren Feld steht muss von vorne beginnen.Das Spiel endet, sobald der erste Spieler seine vier Spielsteine im Ziel hat	5	2	4	14	15	2014
Kakerlaken Poker	Drei Magier Spiele	Jacques Zeimet	Die Spieler versuchen, sich gegenseitig möglichst viele Karten "anzudrehen". Das heißt, sie bieten einem beliebigen Mitspieler eine beliebige Tierkarte an und stellen dabei eine Behauptung auf - um welches Tier es sich wohl handelt -, die richtig oder falsch sein kann. Wer seinen Mitspieler falsch einschätzt, erhält die Karte.Wer sich als erster vier gleiche Karten "andrehen" lässt oder keine Handkarten mehr hat und wieder anbieten muss, verliert das Spiel	8	2	6	15	25	2004
Kalaha Wari			Das Spielmaterial besteht aus einem länglichen Holzbrett mit 12 runden Vertiefungen, die in zwei Reihen angeordnet sind. Zwei größere Vertiefungen an den beiden Enden des Spielbretts (Gewinnmulden = Kalahas) beherbergen im Spielverlauf die Siegpunkte in Form von Kugeln (Bohnen). Zu Beginn werden je 6 Bohnen pro Mulde verteilt. (Das Spiel kann mit 3, 4, 5 oder 6 Steinen gespielt werden. Je mehr Steine bei Spielbeginn pro Mulde gesetzt werden, desto interessanter wird die Begegnung.) Das Spielbrett wird längs zwischen die Spieler gelegt. Jedem Spieler ist so eine Gewinnmulde zugeordnet und auch eine der Reihen mit den kleineren Mulden, nämlich jeweils die linke Reihe.Beide Spieler kommen nun abwechselnd an die Reihe und versuchen durch vorausschauendes und abgewogenes Verteilen der Bohnen sowohl eigene als auch fremde Bohnen zu gewinnen und in der eigenen Gewinnmulde zu sammeln.	8	2	2	10	25	550
Kalide	Imagination			4	2	12	10	20	2010
Karambolage	Haba (Habamaass GmbH)	Heinz Meister	Die zwei Farbsteine in den vorher gewürfelten Farben sollen gegeneinander geschossen werden. Gelingt das, bekommen die Spieler Punkte. Mit Hilfedes Bandensteines können geübte Spieler auch ungünstig gelegene Steine treffen.	6	2	4	15	20	1995

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Kardinal & König	Goldsieber Spiele	Michael Schacht	Einflussreiche Orden ringen um die Vormachtstellung. Durch das Ausspielen von Karten gründen die Spieler Klöster und bringen Räte an die Höfe der Herrschaftshäuser. Die Spieler erhalten für das geschickte platzieren von Klöstern und für erfolgreiche Bündnisse zwischen den Räten verschiedener Länder Punkte. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.	12	3	5	50	60	2000
Karuba	Haba (Habamaass GmbH)	Rüdiger Dorn	Lang war der Weg, den ihr in euren Booten zurücklegen musstet, bis ihr endlich Karuba erreicht habt. Auf der Insel angekommen, übernimmt jeder von euch ein Expeditions-Team aus vier Abenteurern. Jetzt müsst ihr euch nur noch durch den dichten Dschungel bis zu den Tempeln durchschlagen. Wobei "nur" etwas untertrieben ist: Denn die uralten Dschungelpfade müssen zuerst entdeckt und freigelegt werden. Beeilt euch, damit ihr als Erste bei den Tempeln seid und euch so die kostbarsten Schätze holen könnt. Viele Wege enden in Sackgassen und ihr müsst Geduld haben, um den richtigen Weg zu finden. Da! Ein Goldschatz! Den könnt ihr natürlich mitnehmen und auch die Kristalle sind nicht zu verachten. Das Expeditions-Team mit den wertvollsten Schätzen gewinnt.	8	2	4	40	50	2015
Kashgar	KOSMOS - Spiele Galerie	Gerhard Hecht	Als Gewürzhändler bereisen die Spieler mit ihren Karawanen die Seidenstraße und pflegen Handelsbeziehungen bis nach Kashgar im Westen Chinas. Dabei setzen sie die Mitglieder ihrer Karawanen geschickt ein, um weitere Personen anzuwerben, den Bestand von Gewürzen, Gold und Mulis zu erhöhen und so wertvolle Aufträge erfüllen zu können. Für erfüllte Aufträge, aber auch für manche Personen in den eigenen Karawanen, gibt es Siegpunkte. Sobald ein Spieler 25 Siegpunkte erreicht, wird die laufende Runde zu Ende gespielt. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, ist der erfolgreichste Händler der Seidenstraße.	12	2	4	60	75	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Keltis	KOSMOS - Spiele Galerie	Rainer Knizia	<p>Ziel der Keltis-Spieler ist es, durch Ausspielen von Zahlenkarten Figuren möglichst weit über fünf farblich unterschiedliche Pfade zu bewegen. Wer am Zug ist, darf immer nur genau eine Karte ausspielen und eine Karte vom Stapel nachziehen. Für jeden Pfad kann nur die entsprechende Kartenfarbe gespielt werden, und die Werte der Karten müssen entweder in auf- oder in absteigender Reihenfolge gelegt werden.</p> <p>Eine Figur darf pro ausgespielter Karte auf dem der Kartenfarbe entsprechenden Pfad um ein Feld nach vorn bewegt werden. Je weiter man mit einer Figur kommt, desto mehr Punkte gibt es am Ende. Unter seinen fünf Figuren besitzt jeder Spieler eine, die doppelt so hoch ist, wie die anderen. Punkte, die man mit der hohen Spielfigur erreicht, zählen doppelt. Die Spieler werden also bestrebt sein, bei dem Pfad, auf dem sie mit der Dopplerfigur unterwegs sind, sehr lange mit dem Anlegen zu warten, um dort möglichst viele und das heißt möglichst nahtlos aneinanderpassende Karten zu sammeln und schließlich nacheinander zu platzieren. Auf gut der Hälfte aller Felder liegen übrigens Plättchen, die, wenn sie betreten werden, unterschiedliche Vorteile bringen. Manche verschaffen einem direkt Siegpunkte, andere erlauben es, eine beliebige seiner Figuren um ein Feld nach vorne zu rücken, und eine dritte Art, die „Wunschsteine“, muss in so ausreichender Anzahl gesammelt werden, dass am Ende zumindest keine Punktabzüge fällig werden.</p>	10	2	4	30	45	2008
Keltis - Das Kartenspiel	KOSMOS - Spiele Galerie	Rainer Knizia	<p>Die Spieler spielen Farbkarten, um möglichst lange Farbreihen zu bilden. Die Karten einer Farbreihe müssen dabei entweder in einer aufsteigenden oder in einer absteigenden Reihenfolge gelegt werden. Je länger eine Farbreihe ist, um so mehr Punkte gibt es für diese. Außerdem sollte jeder unterwegs noch keltische Wunschsteine sammeln, die zusätzliche Punkte bringen. Aber wer zu wenige Wunschsteine sammelt, erhält wiederum Minuspunkte. Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Punkte erzielt hat.</p>	8	2	4	20	30	2009
Keltis - Der Weg der Steine	KOSMOS - Spiele Galerie	Rainer Knizia	<p>Die Spieler decken Steinplättchen auf, um möglichst lange Farbreihen zu bilden. Die Plättchen einer Farbreihe müssen dabei entweder in einer aufsteigenden oder in einer absteigenden Reihenfolge gelegt werden. Je länger eine Farbreihe am Spielende ist, um so mehr Punkte gibt es für diese. Für sehr kurze Reihen gibt es aber Minuspunkte. Dabei sollte jeder darauf achten, auch Steinplättchen zu sammeln, auf denen keltische Wunschsteine zu sehen sind. Denn sie bringen zusätzlich Punkte. Wer zu wenig Wunschsteine sammelt, erhält Punktabzug. Zusätzlich bringen einige Plättchen noch Bonuspunkte. Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Punkte erzielt hat.</p>	7	2	4	15	20	2009

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Keltis - Neue Wege Neue Ziele	KOSMOS - Spiele Galerie	Rainer Knizia	Mit dem neuen Spielplan wird die Zuordnung zwischen den Wegen und den Farben aufgehoben. Jede Figur zieht über verschiedene Farben zum Erfolg. Am Ende des Spiels gibt es umso mehr Punkte, je weiter eine Figur vorgerückt ist. Außerdem versucht jeder, unterwegs möglichst viele verschiedenfarbige keltische Wunschsteine einzusammeln. Wenn man mindestens zwei verschiedenfarbige hat, bringen diese zusätzlich Punkte. Hat man drei Wunschsteine einer Farbe gesammelt, gibt es ebenfalls Punkte. Es gewinnt wer die meisten Punkte erreicht hat.	10	2	4	40	60	2009
Kendo	Ravensburger		Das Lieblingsspiel der SamuraiWer schafft es als erster, mit seinem Fürst den Palast zu erreichen und damit neuer Kaiser zu werden ? Dabei gilt es, den eigenen Fürst geschickt vor den gegnerischen Angriffen zu schützen und gleichzeitig möglichst viele gegnerische Figuren zu schlagen.	12	2	4	30	45	1989
Keyflower	Huch & Friends	Richard Breese, Sebastian Bleasdale	Keyflower ist ein Spiel für zwei bis sechs Spieler und geht über vier Spielrunden. Jede Spielrunde steht für eine Jahreszeit: Frühjahr, Sommer, Herbst und schließlich Winter. Jeder Spieler beginnt mit einem "Hofplättchen" und einer zufällig zusammengestellten Mannschaft aus acht blauen, roten und gelben Arbeitern. Mit Arbeitern gleicher Farbe bieten die Spieler für Plättchen, die sie ihren Dörfern hinzufügen, Arbeiter mit entsprechender Farbe können außerdem Rohstoffe gewinnen, Fertigkeiten erwerben oder weitere Arbeiter anheuern und Siegpunkte nicht nur von den eigenen Plättchen des Spielers bekommen, sondern auch von den Plättchen in den Dörfern der anderen Spieler und von neuen Plättchen, die versteigert werden. Im Frühjahr, Sommer und Herbst treffen weitere Arbeiter an Bord der Keyflower und ihrer Schwesterschiffe ein, und manche dieser Arbeiter besitzen Fertigkeiten in der Verarbeitung der wichtigsten Rohstoffe Eisen, Stein und Holz. Im Winter wählen die Spieler bestimmte Dorfplättchen zur Versteigerung aus und können dabei Siegpunkte für bestimmte Kombinationen aus Rohstoffen, Fertigkeiten und Arbeitern erhalten. Der Spieler, dessen Dorf und Arbeiter die meisten Siegpunkte einbringen, wird schließlich Spielsieger sein. Keyflower wird die Spieler mit vielen verschiedenen Herausforderungen konfrontieren und durch die jeweilige Mischung von Dorfplättchen dieses bestimmten Spiels wird jedes Spiel anders sein. Während des Spiels müssen die Spieler auf die besten Gelegenheiten achten, um ihre verschiedenen Rohstoffe, Transport- und Aufwertungsmöglichkeiten, Fertigkeiten und Arbeiter so effizient wie möglich zu nutzen.	10	3	6	0	0	2012

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spelzeit von Minut	Spelzeit bis Minut	Jahr
Kiki Ricky	Ravensburger	Gunther Baars	Großes Gegacker bei den Hühnern! Der Hahn hat sich in die Scheune geschlichen und sich mitten ins Nest gesetzt. Und jetzt wirft der freche Kerl auch noch mit den Eiern! "Der Hahn muss da weg!", denken die Hühner und stürmen los. Gelingt es den mutigen Hühnern, mit Geschick und Glück den fliegenden Eiern auszuweichen und die Strohballen zu erklimmen.	4	2	4	10	15	2006
King Arthur	Ravensburger	Reiner Knizia	Um König von England zu werden, müssen Ruhmespunkte und Siegplättchen gesammelt werden. Ruhmespunkte bekommt man, indem man * Orte erkundet und Abenteuer besteht (z.B. einen Drachen besiegt oder dem Burgfräulein hilft) und * Pentagramm-Plättchen zur Abtei bringt. Die Ruhmespunkte werden von der elektronischen Einheit gezählt. Siegplättchen (Rüstung, Ross, Lanze) bekommt man in den Burgen indem man sie mit Gütern (Schild, Schwert, Vorrat) bezahlt, die man im Verlauf des Spieles erhalten hat. Der Spieler der am schnellsten die je nach Spielschwierigkeit fest definierten Ruhmespunkte erreicht hat ist neuer König Arthur.	8	1	4	60	75	2003
King Arthur - Smartplay	Ravensburger	Reiner Knizia	Um König von England zu werden, müssen Ruhmespunkte und Siegplättchen gesammelt werden. Ruhmespunkte bekommt man, indem man * Orte erkundet und Abenteuer besteht (z.B. einen Drachen besiegt oder dem Burgfräulein hilft) und * Pentagramm-Plättchen zur Abtei bringt. Die Ruhmespunkte werden von der elektronischen Einheit gezählt. Siegplättchen (Rüstung, Ross, Lanze) bekommt man in den Burgen indem man sie mit Gütern (Schild, Schwert, Vorrat) bezahlt, die man im Verlauf des Spieles erhalten hat.. Der Spieler der am schnellsten die je nach Spielschwierigkeit fest definierten Ruhmespunkte erreicht hat ist neuer König Arthur..	8	1	4	50	70	2014
Kingdom Builder	Queen Games	Donald X. Vaccarino	Jeder Spieler erschafft durch den geschickten Bau von Siedlungen sein eigenes Königreich mit dem Ziel, dafür am Ende das meiste Gold zu bekommen.	8	2	4	45	60	2011

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Kingsport Festival	KOSMOS - Spiele Galerie	Andrea Chiarvesio, Gianluca Santopietro	Kingsport Festival ist ein Spiel um Kulte und Kultisten in der Welt von Howard Phillips Lovecraft. Für 3 bis 5 Kultisten ab 13 Jahren. Ihr habt euch in die unvorstellbare Finsternis von Kingsport begeben, um an gottlosen Feierlichkeiten teilzunehmen. Euer Ziel ist es, Schrecken jenseits eurer Vorstellungskraft zu beschwören! Ein furchtbares Grauen, das weder von dieser Welt, noch von irgendeiner anderen stammt, sondern von Orten jenseits der Sterne, fordert eure bedingungslose Unterwerfung. Währenddessen machen sich todesmutige Ermittler auf, um - natürlich vergeblich – zu versuchen, euch davon abzuhalten, ein neues, düsteres Kapitel in der Geschichte Arkhams zu schreiben. Als Hohepriester eines Schattenkults, musst du versuchen, die Stadt zu beherrschen. Du wirst außerirdische Wesen und unheilige Götter beschwören, um von ihnen "Geschenke" zu erhalten. Aber du musst dich vor den Ermittlern in Acht nehmen und darauf achten, deine geistige Gesundheit zu wahren. Dieses Mal seid ihr die Bösen. Und wenn schon böse, dann gleich richtig!	13	3	5	0	0	2014
Kiqsuyapi	Spieltrieb	Till Meyer und Nicole Stiehl	Kiqsuyapi ist für drei bis acht Rätselfreunde und Schnellmerker. Hier bestimmen die Spieler die Schwierigkeit der Partie. Denn der Reihe nach ist immer ein anderer Spieler der Rätselmeister, welcher die Fragen stellen darf. Was gefragt wird, ist dabei vollständig euch überlassen. Wie viele Federn waren insgesamt zu sehen? Wie viele Stirnbänder wurden getragen? Oder wie viele der Waffen zeigen nach links? Trug der zweite Indianer von rechts eine Kriegsbemalung? Oder gibt es einen Indianer mit Hemd, der ein Beil trägt? Der Spieler, der als Erstes die richtige Antwort nennt, bekommt einen Chip. Die 10 Spielkarten von Kiqsuyapi sind beidseitig bedruckt. Mit ihnen bestimmt sich auch die Schwierigkeit des Spiels. Mit nur vier Karten ist das Spiel noch sehr moderat. Mit zehn Karten werden selbst echte Meister ins Schwitzen geraten. Und wem das noch immer zu leicht ist, der kann sich in der Expertenversion einer noch größere Herausforderung stellen. Denn dort muss jeder Spieler antworten - richtige Antworten geben - ganz normal - einen Punkt. Falsche Antworten jedoch kosten Punkte! Vor allem mit Fragen, die gleich zwei oder drei Aspekte abfragen. Zum Beispiel, wie viele Indianer ein Hemd, einen Bogen und Kopfschmuck tragen?	6	3	8	15	30	2015
Kleine Fische	Goldsieber Spiele	Peter Neugebauer	Angelrute raus und gefischt, was die Schnur hält. Aber Vorsicht ! Fische sind clever und helfen sich gegenseitig. Sie beißen die Angelschnur durch und man hat nur noch kleine Fische am Haken. Und dann mischt Kalle Krake auch noch fleißig mit.Schließlich geht es darum, möglichst viele Fischarten und möglichst große Fische zu angeln.	7	2	4	0	0	1997

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Kling Klang Klunker	Pegasus Spiele Verlag	Justin Oh	<p>In Kling Klang Klunker lassen sich unermessliche Reichtümer in Form funkelnder Edelsteine fördern. Es genügt schon ein lockerer Schlag mit der Spitzhacke und die Diamanten purzeln zu Boden. Doch genau da liegt die Schwierigkeit: Wenn man zu fest zuschlägt, fallen auch die Gesteinsbrocken aus der Säule und man macht Miese! Da jedem ein Teil des Reichtums gebührt, dürfen die Spieler pro Zug genau zwei Mal an die Säule klopfen und müssen dann alles behalten, was dabei herausfällt – egal ob wertvolle Diamanten oder wertloses Gestein.</p> <p>Kling Klang Klunker bedarf fast keiner Erklärung und fesselt doch jeden an den Spieltisch. Mit dem schnell aufgebauten, einladenden Material und konstantem Nervenkitzel beim Schürfen der prächtigen Klunker bleibt es selten bei nur einer Runde. Und so hacken sich die Spieler immer wieder Knall auf Fall zum Bergkristall.</p>	6	2	7	10	20	2016
Kniffbizz	Bocks-Verlag	Dietmar Bockelmann	Jeder Spieler erhält ein Blatt mit einer Rennstrecke auf dem er seinen Rennweg einträgt. Reihum ist jeder Spieler an der Reihe ein Stück "Fahrstrecke" auszuwürfeln und in seine Rennbahn einzutragen. Wer schnell genug durchs Ziel kommt und es dabei am weitesten schafft, hat gewonnen.	8	1	8	20	90	2009
Kniffel Extrem	Ravensburger			8	2	4	20	40	1972
Koba Yakawa	Oink Games	Jun Sasaki	Das Spiel geht über insgesamt 8 Runden, die aus jeweils einer Aktionsphase und einer Wettphase bestehen.	9	3	6	15	20	2013
Können Schweine fliegen ?	KOSMOS - Spiele Galerie	Sonja Häßler	Ziel des Spiels ist es, dass ihr mit viel Spaß 60 Tiere und ihre Merkmale kennenlernt. In jeder Runde nehmt ihr ein Tier genau unter die Lupe. Wer schnell reagiert und seine Spielchips als Erster auf den richtigen Merkmalskärtchen platziert, rückt zur Belohnung seine Schweine-Figur auf der Schweine-Flugbahn weit nach vorne. Wer nach fünf Runden seine Schweine-Figur am weitesten vorrücken konnte, gewinnt das Spiel.	5	2	4	20	30	2010
Kontor	Goldsieber Spiele	Michael Schacht	<p>Die mächtigen Händler streiten um die Vormachtstellung im Amsterdam des 17. Jahrhunderts. Jeder baut nach seinen eigenen Plänen am neuen Hafen, um so die Kontrolle über den Handel mit den 3 wichtigsten Handelswaren Tee, Wein und Gewürze zu gewinnen.</p> <p>So unterteilt sich der neue Hafen in mehrere Gebiete. Die Händler versuchen dort ihre Lagerhäuser und Kräne so geschickt zu setzen, dass sie sich in möglichst vielen Gebieten mit ihrem Warenangebot durchsetzen. Ist das Spielfeld komplett ausgelegt, endet das Spiel. Für jedes Hafengebiet, in dem man vorne liegt, bekommt man einen Siegpunkt. Es gewinnt der Händler mit den meisten Siegpunkten</p>	10	1	4	30	60	1999

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Korsar	Asyncon Games	Reiner Knizia	Als Handelsschiff hat man es nicht leicht seine Ware ans Ziel zu bringen, denn die Piraten auf hoher See wollen dabei natürlich mitreden. Aufgabe der Spieler ist es je nach Kartenhand (bestehend aus Handelsschiffen und Piratenkarten) möglichst viele Schätze von Handelsschiffen ihr Eigen zu nennen, um am Ende zu gewinnen.	10	2	8	20	25	2011
Kula Kula	Blatz-Spiele	Reinhold Wittig	Wer entdeckt das Geheimnis der Salomonen ? Was hat es mit dem geheimen Kula-Kula-Tausch auf sich ? Folgen Sie dem Südseewind in den Pazifischen Ozean. Wem das Orakel wohlgesonnen ist und wer deshalb mit seinem Kanu am schnellsten von Insel zu Insel fährt, dabei die meisten Buccinum-Schnecken sammelt und diese am geschicktesten gegen die wertvolleren Kauri-Schnecken tauscht, der ist Sieger von Kula Kula. Bei drei Spielern gewinnt derjenige, der als erster sechs Kauri-Schnecken besitzt. Bei vier Spielern genügen schon 5 Kauri Schnecken und bei 5 Spielern genügen 4	8	3	5	30	45	1991
Kurier des Zaren	Winning Moves Deutschland GmbH	Christiane Knepel, Antje Graf	Dem Zaren muß schnellstens eine Depesche aus den entlegenen Provinzen seines Reiches überbracht werden. Die dortigen Gouverneure schicken sofort ihre Kuriere zum Palast, um die Nachricht als Erster zu überbringen und sich so das Wohlwollen des Zaren zu sichern. Die Spieler schicken gleich mehrere Kuriere auf die lange Reise, denn einer alleine wird den Palast kaum erreichen. Der beschwerliche Weg führt durch die weiten Landschaften Russlands und durch 4 Dörfer, in denen die Kuriere in einer der Herbergen übernachten müssen. Möglichst früh soll es weiter gehen - doch die Anderen schlafen auch nicht. Und wer zu spät aufbricht bleibt auf der Strecke. Ziel ist es, die eigene Depesche als erster Kurier in den Zarenpalast zu bringen. Die Kuriere starten im untersten Dorf und reisen von Landschaft zu Landschaft zum Palast.	10	2	5	20	40	2003

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
La Citta	KOSMOS - Spiele Galerie	Gerd Fenchel geboren 1968 ist Maschinenbauingenieur und lebt im Schwarzwald.	<p>Sie sind ein italienischer Fürst und sie nennen zu Beginn des Spieles 2 Städte Ihrer eigenen. Erstes Bauwerk einer jeder Stadt ist ein Castello. In jedem Castello leben zu Beginn 3000 Menschen, dargestellt durch 3 kleine Figuren - Bürger genannt. Ihre erste Aufgabe ist es, Nahrung für Ihre Bürger zu beschaffen. Da die Anzahl Ihrer Bürger von Runde zu Runde wächst, sind Sie stets auf der Jagd nach mehr Nahrung. Nahrung liefern Castellos und Bauernhöfe, wenn diese an die Gebiete mit Landwirtschaft angrenzen.</p> <p>Aber das Wachstum einer Stadt hat Grenzen: Nur mit Hilfe eines Marktplatzes kann Ihre Stadt mehr als 5 Bürger aufnehmen. Bei 8 Bürgern ist die nächste Grenze erreicht, es sei denn, Sie kommen in die Nähe eines Gewässers und können dort einen Brunnen bauen - dann kann Ihre Stadt beliebig viele Bürger aufnehmen. Ein Brunnen befriedigt das Grundbedürfnis Ihrer Bürger nach Gesundheit. Aber Ihre Bürger entwickeln weitere Bedürfnisse: Sind Ihre Bürger satt und vermehren sich, so sind sie auch schon gleich unzufrieden. Sie fordern Kultur, Bildung und verlangen nach den entsprechenden Gebäuden.</p> <p>Also müssen Sie Statuen, Klosterschulen und Badehäuser errichten, denn einmal in jedem Spieljahr rotten sich die Bürger zusammen und "Volkes Stimme" spricht. Wünscht das Volk Kultur, so sind alle kulturellen Ausbauten (mit weißen Bögen) wichtig; verlangt das Volk nach Bildung, so sind Bildungseinrichtungen (mit schwarzen Bögen) gefragt und bei Gesundheit kommen Gebäude ins Spiel, die der Hygiene (mit blauen Bögen) dienen.</p> <p>Ist beispielsweise die Entscheidung für Kultur gefallen, so sehen sich die Bürger in allen benachbarten Städten um, ob es dort mehr Kultur gibt. Ist das der Fall, so wandern Bürger ab - und zwar einer in jede Stadt, die mehr Kultur zu bieten hat. Unter Umständen kann das bedeuten, dass</p>	12	2	5	60	150	2000
Labyrinth - das Kartenspiel	Ravensburger	Max J. Kobbert	Durch das Auslegen von Karten entsteht ein Labyrinth, das sich ständig verändert. Ziel ist es durch geschicktes Anlegen einer Labyrinthkarte Wege zu schaffen, die zwei gleiche Schätze (Schatztruhen, Drachen, Geister etc.) im Labyrinth miteinander verbinden. Dabei werden Karten gesammelt. Wer am Schluss die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.	7	2	6	25	45	2000
Labyrinth - das Kartenspiel (2)	Ravensburger	Max J. Kobbert	Durch das Auslegen von Karten entsteht ein Labyrinth, das sich ständig verändert. Ziel ist es durch geschicktes Anlegen einer Labyrinthkarte Wege zu schaffen, die zwei gleiche Schätze (Schatztruhen, Drachen, Geister etc.) im Labyrinth miteinander verbinden. Dabei werden Karten gesammelt. Wer am Schluss die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.	7	2	6	25	45	2000
Lachen ist gesund	ASS Altenburger Spiele Stralsund		Es ist kinderleicht. Nur die Karten mischen und verteilen. Der eine liest die Frage, der andere die Antwort. Je besser die Karten gemischt sind, desto verrückter wird der Spaß. Spaß haben !	8	2	16	15	90	1974

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Land Unter	AMIGO	Stefan Dorra	<p>Es brodelt in der Wetterküche. Hoch und höher steigt der Wasserspiegel und senkt sich auch mal wieder.</p> <p>Da gilt es, kühlen Kopf zu bewahren und die eigenen Wetterkarten klug einzusetzen! In jeder Runde muss nämlich derjenige Spieler einen Rettungsring abgeben, bei dem die Flut am höchsten steht.</p> <p>Jeder Rettungsring, den ein Spieler am Ende eines kompletten Durchgangs noch vorweisen kann, zählt einen Punkt. Einen zusätzlichen Punkt erhält derjenige Spieler mit der niedrigsten Flutkarte. Ein kompletter Durchgang besteht aus 12 Runden. Es werden so viele komplette Durchgänge absolviert, wie Spieler teilnehmen. Wer nach allen Durchgängen insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.</p>	10	3	6	30	40	2002
Las Vegas	Ravensburger	Rüdiger Dorn	<p>Die Spieler schlüpfen in die Rolle von risikofreudigen Zockern, die in der Glitzerwelt von Las Vegas ihr Würfelglück versuchen. Sechs Casinos können besucht werden, jedes zeigt eine andere Würfelzahl. Und auch die Geldbeträge, die man dort gewinnen kann, sind zumeist ganz unterschiedlich.</p> <p>Runde für Runde stellen sich die gleichen Fragen: Wo soll ich meine Würfel platzieren, um dort eine Mehrheit zu gewinnen? Auf welche Casinos setzen meine Mitspieler? Und wo kann ich einem Kontrahenten vielleicht noch ein nettes Sümmchen entreißen und in die eigene Tasche würfeln?</p> <p>Doch aufgepasst, so mancher Wettstreit um die fetten Dollars ist schon nach hinten losgegangen und am Ende freut sich ein lachender Dritte! Es gewinnt, wer nach vier Durchgängen das meiste Geld besitzt.</p>	8	2	5	30	45	2012
Le Bloq	Goliath	Niek Neuwahl	<p>In diesem Spiel geht es darum, Kästchen auf dem Spielbrett räumlich von den anderen Kästchen zu trennen. Jeder Spieler versucht seine Spielsteine - "Bloqs" - so zu legen, das dadurch ein oder mehrere Kästchen auf dem Spielplan räumlich von den anderen Kästchen abgetrennt werden. Der Spieler, dem es gelingt, die meisten Kästchen abzutrennen, hat gewonnen.</p>	7	2	4	30	45	2003
Leo	Abacus Spiele	Leo Colovini	<p>Leo der Löwe muss unbedingt zum Friseur, denn seine Mähne wächst ihm buchstäblich über den Kopf. Und so macht er sich früh morgens auf den Weg zu Bobos Salon. Doch er trödelt mal wieder und hält lieber ein Schwätzchen mit den anderen Tieren, die er auf dem Weg trifft. Helft Leo gemeinsam vor Sonnenuntergang den Friseursalon zu erreichen, bevor seine Mähne zu lang wird!</p>	6	2	5	30	45	2016

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Lichterfest	Pegasus Spiele Verlag	Christopher Chung	<p>Zum Erntedank erstrahlt der nächtliche See um den Wassertempel in leuchtenden Farben. Dieses Lichterfest ist ein atemberaubendes Schauspiel und die Künstler, die es erschaffen, übertreffen sich gegenseitig mit ihren Laternen-Arrangements. Die Spieler übernehmen die Rolle dieser Künstler, die durch kluges Auslegen ihrer Laternen-Plättchen versuchen, wertvolle Sets von Laternen-Karten zu sammeln. Doch mit jedem ausgelegten Plättchen erhalten auch die Mitspieler Laternen-Karten. Wer also nicht aufpasst, gibt seinen Gegnern eine Steilvorlage zum Punktesammeln</p> <p>Mit seinen eingängigen Regeln bei zugleich hohem taktischen Anspruch und einer ebenso prachtvollen wie zeitlosen Optik hat Lichterfest den Charme großer Taktik-Klassiker. Mit einer Verbesserung: Der originelle Lege-Mechanismus erweitert ständig die Möglichkeiten aller Spieler, sodass auch die Wartezeit bis zum nächsten eigenen Zug spannend bleibt.</p>	8	2	4	30	45	2016
Life Style	Ravensburger	Ravensburger	<p>Gesucht wird der Spieler mit dem besten Fingerspitzengefühl, dem es gelingt, die meisten Vorlieben, Stärken, Meinungen und lang gehegten Wünsche der Mitspieler aus den angegebenen 7 Themenbereichen zu entdecken. Nach jeder Runde erfolgt eine Wertung. Jede Übereinstimmung bringt die eigene Spielfigur um 1 Feld voran. Wer mit seiner Spielfigur zum Schluss vorne liegt, hat gewonnen.</p>	16	3	6	45	90	1989
Ligretto	Schmidt Spiele		<p>Die Aufgabe ist es möglichst viele Karten gleicher Farben in der Reihenfolge 1 - 10 in der Mitte abzulegen. Wichtig ist dabei Geschwindigkeit, schnell kombinieren und reagieren. Das Schöne ist, alle Spieler spielen gleichzeitig ! Keiner muß warten, keiner wird ungeduldig.</p>	8	2	8	0	0	2000
Ligretto (2)	Schmidt Spiele		<p>Die Aufgabe ist es möglichst viele Karten gleicher Farben in der Reihenfolge 1 - 10 in der Mitte abzulegen. Wichtig ist dabei Geschwindigkeit, schnell kombinieren und reagieren. Das Schöne ist, alle Spieler spielen gleichzeitig ! Keiner muß warten, keiner wird ungeduldig.</p>	8	2	8	0	0	2000
Limes	Abacus Spiele	Martyn F.	<p>wenn man ein 2.Spiel hat auch zu viert bzw. bei 3 Spielen zu 6 spielbar. Bei Limes legt jeder Spieler eine Landschaft aus 16 Karten aus und setzt seine Arbeiter in die verschiedenen Gebiete. Je nach Landschaftsart des Gebiets übt jeder Arbeiter einen bestimmten Beruf aus und bringt bei Spielende Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.</p>	8	1	2	20	25	2014

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Linie 1	Goldsieber Spiele	Stefan Dorra	Tja, wenn jeder in Ruhe seine Bahnen ziehen könnte... kann er aber nicht ! Weil sich die Linie-1-Spieler ständig in die Quere kommen bei dem Versuch, die eigene Schienenstrecke zu bauen. Und da gibt es doch immer wieder Leute, die sich damit begnügen, selbst ans Ziel zu kommen. Nein, sie legen anderen auch noch Steine, bzw. wenig hilfreich gebogene Gleise in den Weg. Eines steht jedenfalls fest: Man wird immer nur auf Umwegen zum Ziel kommen. Sobald ein Spieler seine Zielhaltestelle erreicht hat, ist er der Gewinner.	10	2	5	20	80	1995
Linq	KOSMOS - Spiele Galerie	Erik Nielsen und Andrea Meyer	Linq ist ein Spiel, bei dem die Spieler mit witzigen Assoziationen und cleverem Bluffen erfolgreich sind. Ziel des Spiels ist es herauszufinden, welche zwei Spieler jeweils den gleichen Begriff haben. Dies geschieht, indem die Spieler zu ihrem Begriff einen Hinweis geben. Dieser darf allerdings nur aus einem Wort oder einem Eigennamen bestehen. Nachdem jeder Spieler einen Hinweis gegeben hat, tippen alle, welche zwei Spieler eine identische Karte und damit einen identischen Begriff umschrieben haben. Allerdings gibt es in jeder Runde auch mindestens einen Spieler, der nur versucht, die anderen Spieler zu irritieren: Er hat eine Fragezeichenkarte und spielt nur für sich. CleverDas Spiel endet nach der Runde, in der jemand 25 oder mehr Punkte hat. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt	10	4	8	45	60	2011
Looping Louie	Hasbro		Das Spiel wird von bis zu vier Erwachsenen (oder auch Kindern) gespielt. Jeder hat eine eigene Farm mit anfangs drei Hühnern, die von drei kleinen Kunststoffscheiben dargestellt werden. Diese werden auf das Dach der Farm gestellt. Fliegt Looping Louie mit seinem Flugzeug in eines der Hühner, so fällt es herunter. Hat ein Farmer keine Hühner mehr, so ist er ausgeschieden. Vor der Farm hat jeder Spieler ein kleines Katapult, mit dem er durch geschicktes Drücken Looping Louie über die Hühner fliegen lassen kann.	5	2	8	5	20	1994
Lost Legacy	Pegasus Spiele Verlag	Hayato Kisaragi & Seiji Kanai	Lost Legacy bietet Risiko, Deduktion und Glück. In jedem Spielzug müsst ihr 1 Karte spielen, um andere Spieler ausscheiden zu lassen oder um den Aufenthaltsort der Karte Lost Legacy zu finden. Wenn alle Karten des Nachziehstapels gezogen wurden, folgt die Erkundungsphase. Der Spieler, der die Karte Lost Legacy findet, gewinnt das Spiel. Wenn niemand den Ort dieser Karte kennt, verlieren alle Spieler!	10	2	6	20	30	2014

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Lotti Karotti	Ravensburger	Seven Towns	Unsere kleinen Hasen machen ein Wettrennen zur saftigen Karotte oben auf dem Hügel. Aber der Weg dorthin ist voller Überraschungen. Unterwegs öffnen sich plötzlich Löcher und plumps fällt der eine oder andere kleine Hase hinein und ist verschwunden. Welcher Hase ist wohl am schnellsten oben?	4	2	4	15	20	2001
Louis XIV	Alea	Rüdiger Dorn	Schlüpft in die Rollen von gewitzten Günstlingen und versucht euer Glück am Hofe von Louis XIV. Beeinflusst seine nächsten Angehörigen. Verführt seine zahlreichen Mätressen. Bestecht Minister, kauft Generäle. Holt euch die Informationen, die ihr zum erfüllen eurer Missionen braucht !Das Spiel verläuft über genau 4 Runden. Jede Runde besteht wiederum aus 4 aufeinander folgenden Phasen. Zunächst erhalten die Spieler frisches Geld und neue Einflußkarten. Anschließend versuchen sie, ihre Einflußsteine mittels der Karten möglichst gewinnbringend auf die verschiedenen Personen am Hofe des Königs zu verteilen. Danach werden die gerade platzierten Einflußsteine ausgewertet, und die Spieler erhalten unter anderem Missions Chips, Geld und weitere Karten. Mit den Chips erfüllen sie dann ihre "geheime Missionen", wofür sie schließlich Siegpunkte erhalten. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt	12	2	4	75	100	2005
Love Letter	Pegasus Spiele Verlag	Seiji Kanai	Die schöne Prinzessin wartet schon lange sehnsüchtig auf ihren Traumprinzen. Ihr Vater, der König, würde sie gerne mit einem Kandidaten seiner Wahl verheiraten, dem wohlhabenden Thronfolger eines benachbarten Königreiches. Doch Reichtum und Macht allein beeindrucken die Prinzessin nicht. Sie sehnt sich nach der wahren Liebe – einem Verehrer, der ihr Herz erobert. Nur wer es trotz aller Hindernisse schafft, dass seine Liebesbriefe in die Gemächer der Prinzessin gelangen, hat eine Chance ihr Herz zu erobern. Erst dann wird auch der König einsehen, dass ihm das Glück seiner Tochter über alles geht.	10	2	4	20	30	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Love Letter (2)	Pegasus Spiele Verlag	Seiji Kanai	Die schöne Prinzessin wartet schon lange sehnsüchtig auf ihren Traumprinzen. Ihr Vater, der König, würde sie gerne mit einem Kandidaten seiner Wahl verheiraten, dem wohlhabenden Thronfolger eines benachbarten Königreiches. Doch Reichtum und Macht allein beeindrucken die Prinzessin nicht. Sie sehnt sich nach der wahren Liebe – einem Verehrer, der ihr Herz erobert. Nur wer es trotz aller Hindernisse schafft, dass seine Liebesbriefe in die Gemächer der Prinzessin gelangen, hat eine Chance ihr Herz zu erobern. Erst dann wird auch der König einsehen, dass ihm das Glück seiner Tochter über alles geht.	10	2	4	20	30	2013
Löwenherz	Goldsieber Spiele	Klaus Teuber	Der König liegt im Sterben. Die Fürsten des Landes rüsten zur Nachfolge. Jeder Fürst besitzt zu Beginn des Spiels 3 Burgen. Sobald ein Fürst eine seiner Burgen lückenlos mit Grenzen umgeben hat, besitzt er ein Gebiet. Je größer das Gebiet desto besser. Denn Gebiete bringen Machtpunkte. Und Machtpunkte benötigt man, um König Löwenherz zu werden, der würdige Nachfolger des alten Königs. König Löwenherz Nachfolger werden.	12	2	4	60	90	1997
Lübeck				0	0	0	0	0	
Machi Koro inclusive Erweiterung Großstadt	KOSMOS - Spiele Galerie	Masao Suganuma	Mit Würfeln und Karten erbaut hier jeder seine eigene kleine Stadt. Soll man lieber erst viele kleine Bauvorhaben verwirklichen oder gleich eins seiner Großprojekte in Angriff nehmen? Der Bahnhof - muss gebaut werden - und der Funkturm ... Je mehr man baut, desto höher ist das Einkommen. Aber man sollte auch auf diejenigen Spieler achten, die ihre Mitspieler mit ihren Cafés und Restaurants abkassieren wollen. Wer ist der beste Städteplaner? Es gewinnt, wer als Erster seine vier Großprojekte gebaut hat.	8	2	4	30	45	2014
MAD	Parker		Spielhergang ähnlich Monopoly Ziel des Spiels ist es, als erster sein ganzes Geld zu verlieren.	9	2	4	60	90	1979
Mafia De Cuba	Verlag « lui-même »	Tom Vuarchex	Der Spieler, der die Rolle des Paten übernimmt, reicht seine wertvolle Zigarrenkiste herum. Jeder Spieler nutzt die Gelegenheit, um die Diamanten daraus zu stehlen oder sich einen Personenchip zu nehmen. Danach befragt der Pate sie, um die Diebe zu identifizieren und seine Diamanten wiederzufinden.	10	6	12	10	20	2015

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Magic	AMIGO	Wizards of the Coast	In Magic ist jeder Spieler ein mächtiger Zauberer, der sich mit seinem Gegenspieler um die Beherrschung einer Welt in Dominia Schlachten liefert. Ziel des Spiels ist es, den Gegner aus dieser Welt zu vertreiben und darin die Alleinherrschaft zu übernehmen. Die Karten in Deinem Stapel repräsentieren Länder, Kreaturen, Hexereien und Artefakte, die Dir zur Verfügung stehen.	15	2	2	60	300	1995
Make `n´ Break	Ravensburger	Andrew und Jack Lawson	Die Baukarten zeigen Bauwerke, welche die Spieler mit den Bausteinen unter Zeitdruck nachbauen. Je er folgreicher sie dabei sind, desto mehr Punkte erreichen sie	8	2	4	15	20	2004
Malefiz	Ravensburger		Gegenüber den Ausgangsfeldern liegt nur ein Zielfeld. Jeder Spieler versucht als erster eine seiner Figuren auf das Zielfeld zu bringen. Dem stehen nicht nur die Angriffe der Mitspieler entgegen, sondern vor allem auch die Sperrfiguren.	6	2	4	20	60	1985
Mammuz	Abacus Spiele	Nikolay Pagasov	Willkommen in der Eiszeit bei der Suche nach Eichhörnchen, Säbelzähntigern, Mammuts und Dinosauriern. Was? Ihr sagt Dinosaurier gibt es nicht? Falsch gedacht! In diesem Spiel sterben zwar viele Tierarten nach und nach aus, aber die Dinosaurier werden überleben. Mammuz ist ein Kartenspiel für 3-7 Spieler ab 8 Jahren, bei dem Schummeln offiziell erlaubt ist. Ziel des Spiels ist es als Erster seine eigenen Handkarten loszuwerden. Dies geschieht entweder durch das Auslegen von Karten - wobei fleißig geschummelt werden darf - oder durch das Abwerfen von kompletten Tierarten.	7	3	7	20	25	2015
Manga Manga	KOSMOS - Spiele Galerie	Peter Neugebauer	Wer nach 9 schnellen Kampfunden die meisten Siegpunkte hat, gewinnt	8	2	6	20	30	2004
Manhattan	Hans im Glück Verlags-GmbH	Andreas Seyfarth	Du fühlst Dich wohl ganz sicher in Manhattan, was? Klar da habe ich 2 Wolkenkratzer mehr als du. Das gibt fette Punkte. Na dann schau mal, welche Karte ich hier spiele. Und hopp ! Einen Dreier-Turm auf deinen drauf. Bist du noch zu retten? Das zahle ich dir in Honkong heim. Hauptsache der höchste Turm in Sydney gehört mir. Warte es ab. Noch ist das Spiel nicht zu Ende. Hoch hinaus geht es nicht nur in Manhattan. Wer behält im Großstadtdschungel einen kühlen Kopf, wenn es darum geht, die Skyline von 6 Metropolen neu zu gestalten. Bei Manhattan gilt es, über mehrere Runden Weltstädte zu einem imposanten Bild wachsen zu lassen - Stockwerk für Stockwerk. Ob es besser ist einen ungestörten Bauplatz zu suchen oder sich doch lieber mit der Konkurrenz anzulegen, wird sich allerdings erst nach der letzten Abrechnung zeigen.	10	2	4	45	60	1994

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Manitou	Goldsieber Spiele	Günther Burkhardt	Jagdzeit für Taktiker: Ihr Stamm braucht Büffelfleisch. Wie viele Bogenschützen nehmen Sie mit auf die Jagd ? Wieviel Krieger bilden den Geleitschutz ? Mit Manitous Hilfe schnappen Sie sich die fettesten Büffel. Gleichzeitig entführen feindliche Stämme ihre tapferen Krieger und lachen sich dabei ins Kriegersbeilchen. Ihre Rache wird furchtbar sein, es sei denn, ihr Häuptling wird von einer Squaw in die Flucht geschlagen.Es ist Jagdzeit. Jeder Spieler stellt aus den Jägerkarten und Große Kriegerkarten einen Jagdtrupp seines Stammes zusammen. Krieger können Büffel und somit Punkte erbeuten. Mit großen Kriegern kann man gegnerische Indianer zu gefangenen machen, die ebenfalls Punkte bringen.Wer seine Karten am geschicktesten auf 3 Jagdzeiten verteilt, gewinnt ... Mit Manitous Hilfe.	12	2	4	20	30	1997
Mankomania	MB (Milton Bradly)		Geld macht nicht glücklich. Es weckt den Geiz, beult die Taschen aus, lockt Finanzämter und Langfinger an, und wenn man es braucht, ist es sowieso nie da. Also weg damit ! Denn es kann jeden von uns treffen: Ein Lottogewinn hier eine Erbschaft da, und schon hat man ein Milliönchen am Hals.Deshalb gibt es bei Mankomania wie im richtigen Leben nur eine Devise: Wer die leersten Taschen hat, hat am gewonnensten !	10	2	4	60	240	1985
Manno Monster	KOSMOS - Spiele Galerie	Marco Teubner	Runde für Runde versuchen alle Spieler gleichzeitig und so schnell wie möglich, die aktuelle Aufgabenkarte zu lösen. Dafür müssen die eigenen Monster-Plättchen so umgedreht werden, dass die verschiedenen Monster so oft zu sehen sind, wie auf der Aufgabenkarte vorgegeben. Wer das schafft, bekommt einen "Monster-Popel" als Belohnung (der Schnellste natürlich einen wertvolleren als der Zweitschnellste usw.). Wer am Ende die wertvollste Monster-Popel-Sammlung hat, gewinnt.	8	2	4	15	30	2013
Mascarade	Repos Produktion	Bruno Faidutti	Mascarade ist ein Bluffspiel von Bruno Faidutti für 2 bis 13 Spieler. Jeder Spieler hat eine verdeckte Personenkarte vor sich. Während des Spieles tauschen die Spieler ihre Karten, sodass niemand sich sicher sein kann, welche Person vor ihm liegt! Für die ersten Partien empfehlen wir das Spiel mit 4 bis 8 Spielern. Mit mehr oder weniger Spielern sollte man das Spiel schon recht gut kennen.Das Ziel des Spieles ist, die Fähigkeiten der Personen zu nutzen, um 13 Goldmünzen zu erlangen. Wenn allerdings ein Spieler bankrott ist, endet das Spiel sofort und der reichste Spieler gewinnt.	10	2	13	25	45	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Master Mind mini	Hasbro		<p>Ausgangslage Ein Zufallsgenerator bestimmt am Anfang des Spiels für jedes der 4 Felder eine zufällige Farbe. Dabei kann eine Farbe auch mehrfach vorkommen. Das Ziel ist es nun, durch Raten diese Farbkombination herauszufinden.</p> <p>Spielzug Der Spieler soll eine mögliche Farbkombination eingeben und z.B. mit einem Knopfdruck seine Eingabe bestätigen können.</p> <p>Bewertung Die vom Spieler bisher geratenen Farbkombinationen sollen weiterhin angezeigt werden (zumindest die letzten 6). Weiterhin soll angezeigt werden, wie gut man mit seinem jeweiligen Rateversuch getroffen hat. Hierbei soll unterschieden werden, ob eine Farbe vorkommt jedoch an der falschen Stelle oder ob sie bereits auf der Richtigen Stelle eingetragen wurde. Dies kann zum Beispiel mit weißen und schwarzen Marken wie folgt erfolgen: Eine schwarze Marke bedeutet, dass eines der vier Felder genau der gesuchten Farbe entspricht, und zwar genau auf dem entsprechenden Feld. Eine weiße Marke bedeutet, dass eine Farbe zwar vorkommt, jedoch auf einem anderen Feld. Beispiel: Ich tippe blau-braun-gelb-gelb und die Bewertung lautet 2x schwarz und 1x weiß. Dann sind zwei meiner geratenen Felder genau richtig und am richtigen Ort und bei einem weiteren stimmt zwar die Farbe, doch diese kommt an anderer Stelle vor (gesuchte Lösung z.B. blau-rot-gelb-braun). Das Ziel ist es, eine 4-fache Kombination von 4 (oder mehr) Farben zu erraten.</p>	7	2	2	10	15	1972
Matschig	AMIGO	Valentin Herman	<p>In diesem matschigen Kartenspiel haben alle nur ein Ziel: Sie wollen nicht der Dreckigste sein! Die Matsch-Party geht los: Die Spieler bewerfen sich mit Sand- und Wasserkarten, nutzen ihre Regenschirme und revanchieren sich im richtigen Moment bei ihren Mitspielern mit dem perfekten Matsch.</p> <p>Der Spieler, der dem Matsch am besten ausweicht und die wenigsten Matschpunkte kassiert, gewinnt!</p>	8	3	6	30	40	2012

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Maus und Mystik	Heidelberger Spieleverlag	Jerry Hawthorne	Maus und Mystik hat einfache Regeln, die euch jede Menge spannende Abenteuer erleben lassen. Jedes Kapitel eines Geschichtenbuchs hat seine eigenen Sonderregeln, mit denen die unterschiedlichsten Ereignisse und Geschichten nachgespielt werden können. Wenn ihr diese Sonderregeln erst lest, während ihr schon spielt, kann das Spiel etwas länger dauern. Wir empfehlen deshalb, dass mindestens ein Spieler sich ein wenig vorbereitet und sich die Sonderregeln des aktuellen Kapitels vor der Partie ansieht, um sie dann während des Spielens erklären zu können, wenn sie gebraucht werden. Mit diesem kleinen Extraaufwand vorab werden eure Partien noch mehr Spaß machen. Maus und Mystik ist ein kooperatives Abenteuerspiel für 1-4 Spieler. Ihr schlüpft dabei in die Rolle von Mausabenteurern. Mit Teamgeist, Mut und ein bisschen Glück können die Mäuse sich ihren Weg durch eine Reihe interaktiver Kapitel einer großen, umfassenden Geschichte bahnen.	7	1	4	60	90	2013
Members Only	Blatz-Spiele	Reiner Knizia	Wer kennt nicht die Wettleidenschaft der Engländer ? Um in diesen Club reinzukommen, müssen Sie deshalb den Ausgang von 5 verschiedenen Wetten richtig einschätzen. Sammeln Sie die meisten Pluspunkte von allen Bewerbern und beweisen Sie, dass Sie ein würdiges Clubmitglied sein können. Natürlich sind die 5 Wetten typisch britisch. 1. Am wieviel Tagen wird es in der englischen Metropole London regnen ? 2. Wieviel Skandalchen der Royals werden wohl in diesem Monat wieder durch die Presse gehen ? 3. Wieviel Tassen Tee wird der englische Premier bei öffentlichen Empfängen in diesem Monat verschütten ? 4. Wieviel Politiker im "House of Parlament" werden in diesem Monat über ihre Vergangenheit stürzen und müssen zurücktreten ? 5. Wieviel Frauen der Clubmitglieder werden sich beim Pferderennen in Ascot in diesem Monat mit dem gleichen Hut begegnen ?	12	3	5	45	90	1995
Memory	Ravensburger		Die Spieler müssen versuchen, aus den verdeckt auf dem Tisch liegenden Kärtchen möglichst viele Bildpaare (zwei Kärtchen mit gleichen Bildern) aufzuspüren. Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat.	6	1	16	20	60	1985
Mensch ärgere Dich nicht - Das 3-Dreh Spiel	Schmidt Spiele		Das berühmte "Mensch ärgere Dich nicht" in der dritten Dimension: Man kann immer dann eine Figur vom Gipfel der Pyramide nach Hause bringen, wenn auf allen anderen Ebenen auch mindestens eine eigene Figur steht. Bei 3-4 Spielern ist das Ziel 4 Figuren nach Hause zu bringen. Bei 5-6 Spielern sind es nur 3 Figuren.	8	3	6	45	90	2000

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Mensch Ärgere Dich Nicht - Das Knobelspiel	Schmidt Spiele		Das berühmte "Mensch Ärge Dich Nicht" mal ganz anders - als Knobelspiel mit Würfeln. Jeder, der mitspielt, versucht durch Würfeln den richtigen Buchstaben so schnell wie möglich seine Buchstabenreihe voll zu bekommen.	7	2	6	20	25	1998
Mensch Ärgere Dich nicht für 6 Personen	Ravensburger		Ziel des Spiels ist es, als erster alle seine Figuren durch Würfeln über die Felderreihen rings um den Spielplan auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu bewegen.	6	2	6	45	70	1985
Metro	Queen Games	Dirk Henn	Paris vor 100 Jahren: Weltausstellung "1900" steht vor der Tür und auf den Plätzen wird gegraben und gebuddelt. Überall stehen merkwürdige Gerüste. Tunnel werden auf den Straßen gebaut, um später in die Erde versenkt zu werden. Bauen Sie mit an der Pariser Metro. Das Spiel ist beendet, wenn alle Linien abgerechnet und alle Plättchen gelegt worden sind. Sieger ist, wer die meisten Gewinnpunkte sammeln konnte.	8	2	6	45	75	1997
Metropolis	Ravensburger	Sid Sackson	Haben sie sich schon einmal gewünscht, eine Stadt nach Ihren eigenen Vorstellungen zu bauen und dort zu wohnen ? Ein Wohnhaus am Park, eventuell ein kleiner Laden daneben; das Kaufhaus und die Fabrik genau dort, wo Sie das wünschen. Geld gibt es in diesem Spiel nicht, aber auf sinnvolle und kooperative Planung kommt es an. Das Beste machen aus der zufälligen Verteilung der ersten Grundstücke. Wo entstehen Krankenhäuser, Schulen, Arbeitsplätze in Fabriken ? Die Schluss Bewertung hängt davon ab, in welcher Lage Sie bauen oder welche Gebäude im Umfeld liegen. Wer nur den eigenen Vorteil sucht, gerät in Konflikt. Der Blick aufs Ganze zahlt sich in Metropolis aus - für Sie selbst und für die Lebensqualität und Wohnlichkeit der neu entstandenen Stadt. Die Grundstücke, auf denen die neue Stadt entsteht, werden in einer Art Losverfahren nach und nach an die Spieler verteilt. Nachbarschaft gibt dabei ein gewisses Anrecht auf zusammenhängende Grundstücke, auf denen auch die größeren Bauvorhaben verwirklicht werden können. Bald werden die ersten Gebäude errichtet. Je nachdem, was auf den Nachbargrundstücken entsteht, können Gebäude noch an Wert gewinnen oder verlieren. Wer bei Ende des Spiels die höchste Bewertung seiner Gebäude erreicht, gewinnt.	16	2	5	45	60	1984
Micro Robots	Abacus Spiele	Andreas Kuhnekath	Der Steuerungscomputer ist ausgefallen und muss repariert werden. Überall blinken die Warnleuchten und der Roboter rast unkontrolliert über die Hauptplatine. Die Spieler müssen ihm helfen die beschädigten Stellen zu erreichen. Wer findet am schnellsten den Weg zum nächsten Ziel?	8	2	12	20	30	2016

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Mikado	Ravensburger		<p>Die Stäbchen werden in die rechte Hand genommen, und zwar so, dass die Faust unten anliegt und die Stäbchen oben hervorragen. Durch plötzliches Loslassen der Stäbchen fallen diese im Kreis auf den Tisch. Bei einem schlechten Wurf ist eine Wiederholung gestattet.</p> <p>Nun müssen die Stäbchen derart einzeln aufgenommen werden, dass kein anderes als das wegzunehmende bewegt wird. Die Stäbchen dürfen nur mit den Fingern genommen werden, wenn man aber den Mikado oder einen Mandarin hat, so kann man mit dessen Hilfe die Stäbchen aufnehmen. Auch die helfenden Stäbchen dürfen mit keinem anderen Stäbchen in Berührung kommen. Mit dem Mikado oder Mandarin darf man auch die Stäbchen aufwerfen. Liegen die Stäbchen so, dass man sie mit dem Finger an der Spitze herunterdrücken kann, so ist auch dies erlaubt. Sobald ein anderes Stäbchen berührt oder bewegt wird, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Die erzielten Punkte zählen und notieren. Der Mikadospieler darf von seinem Platz aufstehen, ihn jedoch nicht verlassen. Es werden in der Regel 5 Runden gespielt, so dass jeder Spieler fünfmal drankommt. Es kann jedoch auch mit nur einer Runde gespielt werden. Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, ist Gewinner. Das Spiel ist besonders unterhaltend und spannend, wenn die Spielregeln des Mikado-Spiels genau eingehalten werden. Auch die geringste Bewegung des Stäbchens gilt als Fehler.</p>	6	2	16	20	60	1985

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Mikado - Reisespiel			<p>Die Stäbchen werden in die rechte Hand genommen, und zwar so, dass die Faust unten anliegt und die Stäbchen oben hervorragen. Durch plötzliches Loslassen der Stäbchen fallen diese im Kreis auf den Tisch. Bei einem schlechten Wurf ist eine Wiederholung gestattet.</p> <p>Nun müssen die Stäbchen derart einzeln aufgenommen werden, dass kein anderes als das wegzunehmende bewegt wird. Die Stäbchen dürfen nur mit den Fingern genommen werden, wenn man aber den Mikado oder einen Mandarin hat, so kann man mit dessen Hilfe die Stäbchen aufnehmen. Auch die helfenden Stäbchen dürfen mit keinem anderen Stäbchen in Berührung kommen. Mit dem Mikado oder Mandarin darf man auch die Stäbchen aufwerfen. Liegen die Stäbchen so, dass man sie mit dem Finger an der Spitze herunterdrücken kann, so ist auch dies erlaubt. Sobald ein anderes Stäbchen berührt oder bewegt wird, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Die erzielten Punkte zählen und notieren. Der Mikadospieler darf von seinem Platz aufstehen, ihn jedoch nicht verlassen. Es werden in der Regel 5 Runden gespielt, so dass jeder Spieler fünfmal drankommt. Es kann jedoch auch mit nur einer Runde gespielt werden. Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, ist Gewinner. Das Spiel ist besonders unterhaltend und spannend, wenn die Spielregeln des Mikado-Spiels genau eingehalten werden. Auch die geringste Bewegung des Stäbchens gilt als Fehler.</p>	6	2	16	20	60	
Millionen Poker - Kartenspiel-	FX-Schmid	Klaus Kreowski	<p>In der Unterwelt ist ein heißer Kampf um das Erbe von Big Max entbrannt. Fünf Koffer mit je 1 Million braucht einer der Oberspitzbuben, um die Auseinandersetzung für sich zu entscheiden. Die Spieler übernehmen dabei die Rolle von Drahtziehern, die es in der Unterwelt ordentlich krachen lassen. Dabei setzen sie spezialisierte Langfinger ein, ziehen mit Falschspielern dem Gegner die Trümpfe aus der Hand oder drohen mit dem Ballermann. Spielziel ist es, 5 Kofferkarten mit je einer Million und einen Oberspitzbuben als erster vor sich abzulegen</p>	8	3	6	30	45	1991
Minister	KOSMOS - Spiele Galerie	Rudi Hoffmann	<p>Es herrscht Wahlkampf. Die Parteien schicken ihre Kandidaten ins Rennen um die Kanzlerschaft. Schwarze, Rote, Gelbe und Grüne nutzen die Gunst der Presse. Ob Radio Interview, Zeitungsbericht oder Fernsehbeitrag - nach jedem Pressetermin steigen die eigenen Werte in der Bevölkerung. Im Schattenkabinett spiegelt sich das aktuelle Ergebnis der Frage "Was wäre, wenn heute Wahl wäre ?" wieder. Doch erst am Wahltag ist alles entschieden. Es gewinnt, wer am Ende den Kanzler stellt.</p>	10	3	4	45	60	1998

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Miss Lupun	Winning Moves Deutschland GmbH	Thomas Sing und Ralf-Peter Gebhardt	Miss Lupun und das Geheimnis der Zahlen ist ein spannendes Strategiespiel, bei dem vom Schulkind bis zum Spiel-Profi jeder auf seine Kosten kommt. Die einfachen Regeln sind sofort verständlich. Jeder Spieler versucht 3 Aufgaben zu lösen, indem er die passenden Zahlensteine auf die richtigen Felder des Spielbretts legt. Dabei können ihm die Mitspieler ganz schön in die Quere kommen oder unabsichtlich Hilfestellung leisten. Wer seine Zahlen von Beginn an taktisch geschickt einsetzt und die Züge seiner Mitspieler mit ins Kalkül zieht, hat gute Chancen, seine Aufgaben zu lösen und das Spiel zu gewinnen.	8	2	6	30	45	2011
Mississippi	Mattel	Roland Siegers, R.F. Müller	Jeder Spieler ist Kapitän eines Mississippi-Dampfers und versucht möglichst schnell den Fluss mehrfach zu überqueren und als Erster das Ziel zu erreichen. Um nach vorne zu kommen wird Feuerholz benötigt - pro Feld ein Holzstein. Doch Holz ist knapp und der Weg ist weit. Durch geschicktes Ausmanövrieren der anderen Fluss Dampfer kann sich das Schiff jedoch auch vorwärts bewegen. Wie schnell , das hängt von der Taktik jedes Spielers ab.	10	3	6	30	60	1987
Mississippi Queen	Goldsieber Spiele	Werner Hodel	New Orleans, April 1871 Einmal im Jahr liefern sich die Raddampfer-Kapitäne ein Atemberaubendes Rennen auf dem unberechenbaren Mississippi. Der ungewöhnliche Spielplan wächst während des Spiels und enthüllt, in welcher Richtung es weitergeht. Ständig gilt es zu entscheiden, wieviel Dampf gemacht werden soll, wie man sich seinen Kohlevorrat einteilt und wo es am günstigsten ist, anzulegen, um Passagiere an Bord zu nehmen.Wer wird am Ende sein Schiff ein Jahr lang "Mississippi Queen" nennen dürfen?	10	3	5	30	40	1997
MMM!	Pegasus Spiele Verlag	Reiner Knizia	Hey, ich heiße Charly und bin eine Hausmaus. Meine Frau Lotte und ich bekommen in den nächsten Tagen Besuch von unserer großen Verwandtschaft. Damit niemand hungern muss, lege ich schon jetzt Vorräte für uns an. Aber ich kann das nicht alleine schaffen! Könnt ihr mir helfen, die Nahrungsmittel aus der Speisekammer der Familie Maier (so heißt die Menschenfamilie, bei der ich Unterschlupf gefunden habe) in mein Vorratslager zu transportieren? Ach ja, was ich noch vergessen habe: Wir müssen schnell sein, sonst verjagt uns diese fiese schwarze Katze der Familie und dann habe ich nicht genug Vorräte für den großen Besuch! Wollt ihr wissen, wie ich aussehe? Schaut nach links oder vorne auf die Schachtel, da seht ihr mich mit den Würfeln jonglieren ... Also, ich hoffe, ihr helft mir!	5	2	4	15	20	2015

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Modern Art	Hans im Glück Verlags-GmbH	Reiner Knizia	<p>Modern Art - die Welt der Kunst. Aufstrebende Talente tummeln sich in der Szene. Neue Kunstrichtungen kommen und gehen. Doch welche Künstler werden die gefeierten Stars der Zukunft sein ? Und wie sehen die Meisterwerke von Morgen aus ? Kunst oder Kitsch - das ist die Frage ! Das Spiel geht über 4 Auktionen. In jeder Auktion werden Kunstwerke von 5 Künstlern unterschiedlicher Stilrichtungen angeboten und auf verschiedene Weise versteigert.</p> <p>Bei Modern Art schlüpfen die Spieler sowohl in die Rolle von Kunsthändlern als auch von Kunstsammlern. Es liegt in Ihrer Entscheidung, welche Kunstwerke Sie auf dem Markt bringen und wie Sie sich in den Versteigerungen verhalten. So gilt es, sich gleich zweifach einzubringen: zum einen die richtigen Kunstwerke anbieten, um die eigenen Künstler zu protegieren. Zum anderen das richtige Fingerspitzengefühl in den Versteigerungen beweisen, um möglichst günstig an die besten Werke zu kommen.</p> <p>Der Traum von Ruhm und Reichtum - aber wie schnell wird man zum Kunstbanausen und bleibt auf wertlosem Kitsch sitzen. Wer den richtigen Riecher für die wahren Meister von morgen beweist, kann leicht zum neuen Kunstpapst aufsteigen !In Modern Art werden 4 Auktionen gespielt. Jede Auktion besteht aus einer Vielzahl einzelner Versteigerungen von Karten (Künstlerwerken). Nach jeder der 4 Auktionen wird abgerechnet. Die Spieler erhalten zum einen Geld (Chips) für die Karten, die sie versteigern. Zum anderen erhalten Sie am Ende einer Auktion Geld für die Karten, die Sie ersteigert haben.Sieger ist, wer nach insgesamt 4 Auktionen das meiste Geld besitzt.</p>	10	3	5	30	45	1993

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Mombasa	Eggert Spiele GmbH & Co KG	Alexander Pfister	<p>In Mombasa erwerben die Spieler Anteile an vier großen Handelskompanien, die in Mombasa, Cape Town, Saint-Louis und Cairo ansässig sind. Gleichzeitig müssen die Spieler Einuss nehmen, damit sich die Kompanien mit ihren Handelsposten in ganz Afrika ausbreiten und der Wert ihrer Anteile steigt. Wer am Ende das meiste Geld verdient hat, gewinnt. Historisch gesehen waren Handelskompanien Gesellschaften, die zum Zweck der Erforschung, des Warenhandels und der Kolonisation gegründet wurden. Damit sind sie untrennbar mit einem dunklen Kapitel der Geschichte verbunden: dem Kolonialismus. Dieses Zeitalter dauerte in etwa vom 15. Jahrhundert bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts und stand für Ausbeutung und Sklaverei. Auch wenn Mombasa lose in diesem Zeitraum angesiedelt ist, so handelt es sich dabei jedoch in keiner Weise um eine historische Simulation. Mombasa ist ein Strategiespiel mit einem wirtschaftlichen Fokus, das sich nur sehr grob historischer Kategorien bedient und diese in ein strategisches und oberflächliches Handlungsgeecht einbettet. Die Ausbeutungen des afrikanischen Kontinents und seiner Einwohner wurden nicht ins Spielgeschehen eingebunden.</p> <p>Wenn ihr Näheres über die Kolonialismus-Geschichte erfahren wollt, empfehlen wir für eine erste Auseinandersetzung mit dem Thema folgende Lektüre: Kolonialismus - Geschichte, Formen, Folgen von Jürgen Osterhammel und Jan C. Jansen. Verlag C. H. Beck, München.</p>	12	2	4	90	120	2015
Mömmen 2	Die Wuselmäuse	Volker Schwägerl	<p>Wissen Sie was es heißt, Schäfer zu sein? Klar: Den ganzen Tag im Schatten eines Baumes liegen, während der Schäferhund die Herde zusammenhält. Sie liegen dort, hören die Vögel zwitschern und genießen die Natur in ihrer unverfälschten Schönheit. Und wissen Sie was? Sie haben Recht! Zumindest wenn Sie normale Schafe haben.</p> <p>Leider haben die Schäfer im Dorf Cileson nicht so viel Glück. Warum? Nun, sie haben keine Schafe, sondern Mömmen! Mömmen sind eigentlich auch Schafe, nur mit dem kleinen Unterschied: Sie sind intelligent und verstehen es, ihre Schäfer fortlaufend zu ärgern. Geht es zum Beispiel wieder mal auf den Tag zu, an dem Sie geschoren werden sollen, brechen die ganzen Herden aus und versammeln sich auf der Dorfweiese. Nun müssen die Schäfer ihre Herden wieder einfangen, oder zumindest die Tiere, die geschoren werden sollen. Mitten im größten Gewühl mischt dann auch noch Benny, der Dorfhund mit. Am liebsten verscheucht er die versammelte Herde und die Schäfer können wieder von vorne anfangen. Bis zu 10 Spielern wenn man 2 Sets hat</p>	7	2	5	15	30	2015

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Momox	Spear Spiel		Jeder der 2 bis 4 Spieler erhält eine Spielfigur und die zu seiner Farbe gehörenden Zahlenplättchen. Die Spielfigur kommt auf das zu ihrer Farbe gehörende, runde Startfeld (Spielfeldecken), die Plättchen werden auf die ihrer Zahl und Farbe entsprechenden rechteckigen Felder neben den 4 Startpunkten verteilt. Dann werden die gelben Spielmarken mit der Zahlenseite nach unten auf die sechs großen schwarzen Kreisfelder in der Mitte des Planes gelegt, gemischt und verdeckt auf die schwarzen Kreisfelder verteilt. Alle werden mit Ausnahme des mittleren mit den grünen Schlüsselchen bedeckt. Nun kann es losgehen: Ziel des Spieles ist es, die Zahlenplättchen der eigenen Farbe und auf den gleichfarbigen vier Zählfeldern zu einer möglichst hohen Zahl zusammensetzen. Das zuerst genommene Zahlenplättchen muss dabei auf das Einer-, das zweite auf das Zehner-, das dritte auf das Hunderter- und das letzte schließlich auf das Tausenderfeld gelegt werden, so dass die höchste erreichbare Zahl 4321 ist. Wer als erster alle 4 Zahlenplättchen beisammen hat, ist Gewinner und hat das Spiel damit beendet. Wenn weitere Runden gespielt werden, notiert man am Ende jeder Runde die von den Mitspielern erreichten Punkte und zählt diese zusammen. Natürlich gewinnt dann der, wer zum Schluss die höchste Summe hat. Ein Zahlenplättchen darf man immer nur dann nehmen, wenn man mit seiner Spielfigur ein rundes Eckfeld genau erreicht. Will man die Zahl noch nicht haben, kann man sie liegen lassen, muss das Eckfeld aber später wieder genau erreichen, um das Plättchen nehmen zu dürfen. Gespielt wird reihum. Wer an der Reihe ist, nimmt ein beliebiges Schlüsselchen und stülpt es über die gerade freiliegende Spielmarke. Bei Spielbeginn ist es also die in der Mitte liegende. Die damit freigelegte Spielmarke wird, wenn sie mit der Zahl noch nach unten liegt, umgedreht. Sie bestimmt, wie viele Felder man im Uhrzeigersinn mit	7	2	4	30	90	1972
Money!	Goldsieber Spiele	Reiner Knizia	Zu Beginn des Durchgangs machen die Spieler Gebote. Danach können sie ihre Gebote eintauschen. Auf diese Art versuchen sie, möglichst hohe Beträge von gleichen Währungen zu sammeln. Außerdem kann man versuchen alle niedrigen Scheine einer Währung zu sammeln. Der Spieler mit dem höchsten Vermögen nach 3 Spielrunden ist der Sieger	10	3	5	20	30	1999
Monopoly	Parker		Der reichste Spieler zu werden durch Straßenkauf und Bauspekulation.	8	2	6	60	300	1993
Monopoly - Banking	Parker		Der reichste Spieler zu werden durch Straßenkauf und Bauspekulation.	8	2	6	60	300	2012
Monsta	AMIGO	Tim Roediger	Sammeln, tauschen, punkten. Mit etwas Geschick und dem richtigen Einsatz werden Monsterkarten gesammelt. Mit beim Monstertausch, und im richtigen Moment auch schon einmal ein besonders großzügiges Angebot, bringen die Spieler dem Sieg rasch näher. Große Monstergruppen werden durch viele Punkte belohnt. Der Spieler, der als Erster mit seinen ausgespielten Monstergruppen 15 oder mehr Punkte erreicht, gewinnt.	8	2	5	30	45	2011

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Monster Falle	KOSMOS - Spiele Galerie	Inka und Markus Brand	Die Monster sind los!!! Super, denn sie sorgen für ganz viel Spaß in der alten Villa. Doch plötzlich steht Oma Frieda vor der Tür und die würde vor den Monstern fürchterlich erschrecken ... Helft alle mit, die Monster einzufangen! Die Monster-Karten zeigen, welches Monster als Nächstes eingefangen werden muss: Befördert es mithilfe der Schieber so schnell wie möglich in die Mitte der Villa und lasst es in die Monster-Falle plumpsen! Wer am Ende des Spiels die meisten Monster in die Falle geschoben und so die meisten Monster-Karten gesammelt hat, ist der allerbeste Monster-Fänger und gewinnt das Spiel.	6	2	4	20	30	2011
Montanara	Abacus Spiele	Jong Kong	Tief im Herzen der Berge suchen die Zwerge nach wertvollen Kristallen. Bei diesem spannenden Wettkampf können 2 Spieler mit Hilfe ihrer Handkarten, die "Kartenberge" nach den Kristallen durchsuchen oder ihrem Mitspieler Steine in den Weg legen.Wer als erstes vier Kristalle vor sich liegen hat, ist Sieger des Spieles.	10	2	2	20	25	2005
Mühle und seine Variationen	Ravensburger		Ziel des Spieles ist es, die Steine des Gegenspielers zu schlagen. Dazu müssen die Spieler versuchen, möglichst viele Mühlen zu erlangen, d.h. 3 Steine ihrer Farbe in eine reihe zu bringen. Hat ein Spieler eine Mühle "geschlossen" so darf er einen beliebigen gegnerischen Stein vom Spielplan nehmen.	6	2	2	20	60	1985
Munchkin	Pegasus Spiele Verlag	Steve Jackson	Munchkin ist eine vor nichts Halt machende Parodie, die das Erleben einer Dungeon - Erforschung auf das Wesentliche reduziert - ohne nerviges Rollenspiel. Am besten funktioniert das mit 3-6 Spielern. Bei Verwendung mehrerer Sets können auch Spieler mitmachen, aber das Spiel wird dann langsamer. Du beginnst das Spiel als menschlicher Abenteurer auf Stufe 1 mit demselben Geschlecht wie du. Du gewinnst, wenn du durch das Töten eines Monsters oder durch Göttliche Intervention als erster Spieler Stufe 10 erreichst. Und eine Menge Spaß gibt es für jeden Spieler gratis dazu!	12	3	6	60	90	2011
Mutternland		Hartmut Witt, Steingrube 4, 88630 Pullendorf	Wo ist denn nun unser Mutternland ? Das müssen wir erst bauen ! Mit 70 Muttern bauen wir jedes mal ein neues Mutterland ! Das besiedeln 30 Murmeln und Bauern mit Muttern Türme. Welche zuerst einen vierstöckigen Turm besteigt, ist Mutterland Murmelkönigin !Nachdem von Mitspielern ein Mutternland zusammengebaut wurde, werden von Ihnen die Murmeln der Gegner eingesetzt. Durch ziehen der Murmeln und verbauen der Muttern versuchen Sie Mutterntürme zu bilden und am Ende einen vierstöckigen Mutternturm von Ihren Mitspielern mit einer Ihrer Murmeln zu besetzen.Mit 2 Spielern muß jeder 3 vierstöckige Türme mit seinen Murmeln besetzen, bei 3 Mitspielern sollen 2 vierstöckige Türme erklommen werden.	10	2	6	30	45	

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauerzeit von Minuten	Spieldauerzeit bis Minuten	Jahr
My Village	Eggert Spiele GmbH & Co KG	Inka und Markus Brand	In der Dorfchronik wird ein völlig neues Kapitel aufgeschlagen. Denn hier führt jeder Spieler sein ganz eigenes Dorf zu Ruhm und Ehre. Jeder startet mit einem kleinen Hof und fünf Dorfbewohnern: einem Abt, einem Ratsherrn, einem Reisenden, einem Handwerker und einem Händler. Um dein Dorf auszubauen, fügst du Gebäude und Kornfelder hinzu und lockst Mönche und Kunden an, alles, während die Zeit stetig verrinnt. Dabei stirbt immer mal wieder einer deiner Dorfbewohner und lässt seinen Berufsstand unbesetzt. Zwar kann schon Mal ein Nachkomme an seine Stelle rücken, doch sind die Möglichkeiten zu vielfältig, als dass du alle Bereiche deines Dorfes gleichmäßig vorantreiben kannst. Schnell brennt an allen Ecken und Enden die Luft und es bedarf klarer Zielsetzungen, um erfolgreich zu sein. Dazu zählt mitunter auch, den imposanten Geschichten-Baum deines Dorfes zu schützen, wo die Erinnerung an die großen Taten deiner Dorfgemeinschaft wachgehalten wird. Denn angelockt vom Verwesungsprozess so manches Toten sind es vor allem die wiederkehrenden Rattenplagen, die eine echte Bedrohung für die Unversehrtheit deiner Überlieferungen darstellen. Sobald eine bestimmte Anzahl an Dorfbewohnern verstorben ist, endet das Spiel. Dann gewinnt der Spieler, der mit seinen Gebäuden, Kornfeldern, Kunden, Mönchen, Reisen und den in Sicherheit gebrachten Geschichten die meisten Ruhmespunkte erreichen konnte.	12	2	4	60	75	2015
Mysterium	Asmodee	Oleksander Nevskiy, Oleg Sidorenko	Ihr habt es gewagt, die Schwelle zum heimgesuchten Mysterium-Herrenhaus zu überschreiten ... Wie mutig! Nehmt Platz, öffnet euren Geist und weckt euren sechsten Sinn, um euch auf eine außergewöhnliche Séance einzulassen, in deren Verlauf ihr versuchen werdet, einer verlorenen Seele Frieden zu bringen...Mysterium ist ein kooperatives Spiel, in dem es darum geht, ein Geheimnis - das Mysterium - zu lüften. Alle Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam. Ihr Ziel ist es, das Rätsel um den Tod des Geistes, der im Herrenhaus spukt, zu lösen und seiner Seele Frieden zu verschaffen!	10	2	7	42	60	2015
Nacht der Magier	Drei Magier Spiele	Kirsten Becker und Jens peter Schliemann	Jeder Spieler versucht, mit seinem Magier einen eigenen Kessel in den Lichtring zu schieben. Der Lichtring ist bei Spielbeginn unter dem Feuer verborgen. Alle Teile auf dem Spielfeld sind beweglich !	5	2	4	10	20	2006

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Neuland	Eggert Spiele GmbH & Co KG	Peter Eggert & Tobias Stapelfeldt	<p>Neuland liegt brach und bietet viel Platz, lediglich ein paar Jäger und Holzfäller leben dort. Die Spieler wetteifern um den Aufbau einer neuen Zivilisation, in der 15 verschiedene Besitztümer Wohlstand und Fortschritt versprechen: Abtei oder Zunfthaus, Rathaus oder Festung... Wer begehrt welche Gebäude und wer bekommt sie..</p> <p>Der Weg zu den Besitztümern führt über den Bau und die Nutzung von Produktionsgebäuden: In jedem dieser Gebäude kann der Spieler ein Produkt herstellen, das er für die Herstellung eines höherwertigen Produktes in einem anderen Gebäude benötigt.</p> <p>Dabei überlegt jeder immer wieder neu: "Arbeite ich lieber lang und selten oder häufig und kurz ? Wie schaffe ich es die begehrten Besitztümer mit meinen Wappen zu belegen?" Wer als Erster alle seine Wappen platziert hat, gewinnt das Spiel</p>	14	2	4	60	120	2008
New England	Goldsieber Spiele	Moon / Weissblum	<p>1620 erreichen die ersten englischen Auswanderer, die Pilgerväter, die Neue Welt und gründen im Jahr darauf die erste Siedlung: Plymouth. Die Region in der sie zuerst siedelten, nannten sie New England, und so heißt sie auch heute noch.</p> <p>Die Spieler besiedeln als Pilgerväter-Familien Neuengland. Sie müssen bestimmen, welche Parzellen sich für die vorgesehene Urbarmachung am besten eignen, denn sie müssen Siedlungen, Weiden und Obstplantagen anlegen.</p> <p>Doch nicht immer hat man die benötigten Parzellen zur Verfügung, oder ein anderer Spieler ist schneller und schnappt einem die besten Angebote vor der Nase weg.</p>	12	3	4	60	120	2003
New Orleans Big Band	ASS Altenburger Spiele Stralsund	Herbert Schützdeller	<p>Jeder Spieler findet sich in der Rolle eines Musik-Agenten wieder, der die Aufgabe hat, schnellstmöglich eine komplette Band zu engagieren. Die Agenten klappern, auf der Suche nach Musikern, die Altstadt von New Orleans ab. Das Problem besteht darin, dass die Künstler sehr empfindlich und leicht beleidigt sind. Dieser spielt mit jenem nicht, und der nur, wenn auch dieser mitspielt. Am Ende gewinnt der Agent das Rennen, der die beste Band (mit dem höchsten Punktwert) präsentiert und natürlich muß die Band komplett sein, also die vorgeschriebene Mindestbesetzung haben.</p>	12	3	6	40	60	1990

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Niagara	Zoch Verlags GmbH	Thomas Liesching	<p>In den wilden Fluten des Niagara Rivers. Begleitet vom ohrenbetäubenden Tosen der herabstürzenden Wassermassen, spielen sich dramatische Szenen ab: Tollkühne Trapper und arglistige Abenteuersind dem Diamantenfieber verfallen. Dicht an der Abbruchkante über dem Abgrund schlingend, steuern sie in waghalsigen Manövern ihre wendigen Kanus auf das funkelnde Gestein am Ufer zu. Allerdings steckt die Jagd auf wertvolle Klunker voller Tücken: Immer wieder verwandeln Unwetter den Strom in einen reißende Flut. Und selbst an Bord gebrachte Juwelen sind nicht sicher, denn manche Bootscrew entpuppt sich hinterrücks als Diebesbande. So ist es kein Wunder, wenn in den Stromschnellen des Niagara River schon mancher Glücksritter ein riesiges Vermögen tollkühn erbeutet, aber auch ebenso abenteuerlich wieder verloren hat...Die Spieler steuern ihre Kanus, um Edelsteine zu erbeuten. Mit Hilfe der Paddelkarten bestimmen sie das Tempo ihrer Boote. Zugleich beeinflussen sie damit die Geschwindigkeit der Strömung, in der alle Boote flussabwärts treiben. Wird dabei ein Unwetter ausgelöst, müssen sich die Kanuten gegen reißende Fluten zur Wehr setzen, um nicht die Wasserfälle hinab zu stürzen. Die Fundstellen der wertvollsten Edelsteine befinden sich mitten im Gefahrenbereich der Wasserfälle. Deshalb ist Risikobereitschaft, aber auch Feingefühl bei der Wahl der richtigen Geschwindigkeiten gefragt, um mit reichhaltiger Beute zur Anlegestelle zurückzukehren.Wer zuerst fünf verschiedene oder vier gleichfarbige oder sieben beliebige Edelsteine an Land gebracht hat, beendet das Spiel als Sieger.</p>	8	3	5	30	45	2004
Nightfall	Pegasus Spiele Verlag	David Gregg	<p>In Nightfall kontrolliert ihr Angst einflößende Mächte. Kreaturen, die lange Zeit für einen Mythos gehalten wurden und die nur ein Ziel haben: die Zerstörung der Gegner. Eure Kreaturen und Aktionen dienen dazu, die Gegner zu verwunden und euren rechtmäßigen Platz als Anführer dieser unbarmherzigen, von Dunkelheit verhüllten Welt zu sichern. Es gewinnt derjenige von euch, der sich am Ende der Kämpfe als Stärkster erweist.</p>	14	2	5	45	60	2011

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Nobody is perfect	Ravensburger	Bertram Kaes	<p>Die geistreiche Spielerschaft wird hier mit kuriosen Fragen konfrontiert, die kein Mensch beantworten kann. Nicht einmal Sie ! Sie möchten sich deswegen aber nicht blamieren. Also bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als mit etwas Fantasie glaubwürdige Abhilfe zu schaffen Nun, die anderen wissen auch nicht mehr als Sie, darum können sie auch prima geblufft werden. Je überzeugender Ihre Erklärung für ein exotisches Wort oder die Antwort auf eine abstruse Frage ist, desto eher hängen Sie die Konkurrenten ab. Wenn Sie dann noch verrückte Tatsachen von frei erfundenem Klamauk unterscheiden können - und das ist ja wohl ein Kinderspiel ? ! -, dann werden Sie den Mitstreitern nur noch ein mitleidiges Lächeln schenken und souverän ins Ziel einlaufen. Bei diesem Spiel müssen Sie die richtigen Antworten gar nicht kennen. Sie müssen lediglich Ihre Antwort so überzeugend gestalten, das möglichst viele Mitspieler auf diese Antwort setzen. Denn es gibt sowohl für die richtige Antwort Punkte als auch für das Irreführen der Mitspieler.</p>	14	3	10	60	80	1992
Nomadi	Blatz-Spiele	Reinhold Wittig	<p>Eines langen Tages in der Wüste. Bis man den ersehnten Schatten der Oase erreicht, kämpft man sich durch Sand, Sand und nichts als Sand. Allein kommt hier keiner durch. Also zieht man im Schutz der Karawane durch die unendliche Weite der Wüste und sucht den besten Weg. Als Mitreisender muß man bei NOMADI darauf achten, dass kein Karawanenmitglied vom Weg abkommt. Deshalb setzt man die Spielsteine immer so, dass sie in Verbindung miteinander bleiben; einer neben dem Feld des anderen. Wie im echten Leben denkt man dabei nicht nur an das Fortkommen der Gemeinschaft, sondern auch an seinen eigenen Vorteil. Man muß also seine Züge klug und vorausschauend planen. Außerdem muß man unterwegs die verborgenen Wasserquellen unter den Wüstenkarten aufdecken, geschickt mit den Mitspielern verhandeln, beim Würfeln manchmal ein bisschen Glück haben und möglichst als erster die Schlucht überwinden. Haben drei beliebige Spielsteine den Schatten der Oase erreicht, ist das Spiel zu Ende. Doch NOMADI gewinnt nicht unbedingt der schnellste, sondern derjenige, der auf dem Weg durch die Wüste mit Köpfchen, den richtigen Wüstenkarten und vielen Wüstentalern die meisten Punkte gesammelt hat.</p>	10	2	5	45	60	1994
NOX	Huch & Friends	Steffen Brückner	<p>Jede Nacht streiten sich Alphonse, Ramon und Jack, wer der gerissenste Halunke ist. Wer spuckt den Mitspielern in die Suppe und macht dabei die meisten Punkte. Wer am Spielende die meisten Punkte hat gewinnt.</p>	8	2	6	15	25	2012

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Nuggets	Winning Moves Deutschland GmbH	Chrisward Conrad	Nuggets in Golden Valley gefunden ! Die Goldgräber versuchen, ihre Claims den großen Minengesellschaften teuer zu verkaufen, indem sie möglichst viele Nuggets Funde vorweisen. Die Spieler treten als Prospektoren auf und versuchen, durch geschickt platzierte Absperrungen die für sie günstigsten Claims festzulegen und möglichst viele davon mit ihrem Höchstgebot zu kaufen. Doch die anderen sind auch nicht auf den Kopf gefallen und bieten munter mit. Wenn alles nichts hilft, werden auch mal die Claims neu abgesteckt. Am Ende streicht derjenige das große Geld ein, der die ertragreichsten Claims zusammengekauft hat.	8	2	4	25	40	2003
Null & Nichtig	AMIGO	Rainer Stockhausen	Die Spieler sammeln Karten durch Stiche. Die Karten werden nach einem besonderen Modus eingesammelt. Die Spieler legen im Laufe des Spiels nach Farben getrennte Kartenstapel an, wobei lediglich der Punktwert der obersten Zahlenkarte zählt. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen.	8	3	5	30	45	2012
Octago für Yvio Spielekonsole	Yvio	Reiner Knizia	In Octago geht es darum, durch geschicktes und planvolles Ziehen auf die jeweils gewinnbringendsten Felder möglichst viele Punkte zu erzielen. Das klingt erst einmal einfach - jedoch stehen alle Felder des in 12 Segmente unterteilten Spielplans in vielfältiger Beziehung zueinander. Nur wer sich merken kann, welche Felder schon länger nicht mehr betreten wurden und somit die meisten Punkte bringen, hat langfristig Aussicht auf Erfolg.	8	1	4	20	30	
Oh, Pharao	KOSMOS - Spiele Galerie	Thilo Hutzler	Der allmächtige Pharao Tut-Nur-So hat zu einem Wettbewerb im Pyramidenbau aufgerufen, bei dem mit dem Baumaterial auch gehandelt und getauscht werden darf. Hat man eine Pyramide fertig gestellt, muss man sich entscheiden, ob man sie dem Aufseher, dem unbestechlichen Hab dich-Nicht-So, zur Bewertung vorstellt oder lieber noch weiter ausbauen will. Große Pyramiden werden natürlich höher bewertet, als kleine Bauwerke. Aber wer zu lange wartet, riskiert, dass Diebe aufmerksam werden. Es gewinnt, wer mit seinen gewerteten Pyramiden die meisten Siegpunkte erzielt.	10	3	4	30	50	2004
Ohne Furcht und Adel	Hans im Glück Verlags-GmbH	Bruno Faidutti	Der Nebel legt sich über die vom Morgentau bedeckten Felder, die Sonne zeigt bereits am Horizont ihr Antlitz und erhellt die fruchtbaren Ebenen. Durch die Nebelschwaden kann man sie sehen, die tapferen Ritter, die sich aufmachen, das Land zu befrieden und es in voller Schönheit erblühen zu lassen. Keiner ahnt die wahren Gründe und Intrigen, die hinter all dem stehen. Wie Marionetten werden die Edelleute des Landes dazu missbraucht, den Interessen der zwielichtigen Helden zu dienen. Jeder Spieler versucht, mit der Auslage von 8 möglichst wertvollen Bauwerkkarten seine eigene Stadt zu errichten. Hierzu schlüpfen die Spieler immer wieder in die Rolle anderer Charaktere, um sich deren Vorteile zu nutzen zu machen.	10	2	7	45	75	2000

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Oink	Abacus Spiele	Inon Kohn	Bei OINK! heißt es blitzschnell zuschlagen, wenn zwei gleiche Tiere auftauchen. Wer dazu noch das richtige Tiergeräusch macht, gewinnt alle Karten auf dem Tisch. Doch aufgepasst: Das freche Schwein drängt sich immer wieder mit einem lautstarken "Oink!" dazwischen!	6	2	6	15	20	2014
Ökopolopoly	Ravensburger	Frederic Vester	Politik, Produktion, Umweltbelastung, Lebensqualität, Sanierung, Aufklärung und Bevölkerungsentwicklung sind wichtige Bereiche eines menschlichen Lebensraums. Sie sind in diesem Ökospiel durch unterschiedliche mathematische Beziehungen so verknüpft, dass jede Entscheidung eine Kette von Wirkungen und Rückwirkungen nach sich zieht. Auf diese Weise ändert sich der Zustand der "Kybernetien" von Runde zu Runde. Das kann an einer laufenden Bilanz verfolgt und in einer Schlussbilanz bewertet werden. Angestrebt wird ein Gleichgewichtszustand mit möglichst hoher Lebensqualität. Die Variationsmöglichkeiten reichen ins Unermessliche.	10	1	6	45	90	1984
Olympos	Ystari Games / Huch & friends	Philippe Keyaerts	Es ist der Anbruch der Zivilisation. Vor euch erstreckt sich die fruchtbare Peloponnes-Ebene. In der Ferne kann man die leuchtenden Ufer von Atlantis erahnen. Um sich einen Platz in diesem gelobten Land zu sichern gilt es aber, seine Feinde zu bekämpfen, Technologien zu entwickeln, Weltwunder zu errichten und vor Allem das Wohlwollen der Götter zu erleben, die alle Handlungen der Menschen vom Olymp aus beobachten. Die Spieler leiten Völker, die aufbrechen, Griechenland und seine Nachbarn in der Ägäis zu besiedeln. Dazu zählen auch die sagenumwobenen Inseln von Atlantis. Indem sie sich Gebiete aneignen (manchmal auch mit Gewalt), werden sie wissenschaftliche Fortschritte machen und architektonische Wunder errichten können, um so eine erfolgreiche und glorreiche Zivilisation aufleben zu lassen.	12	3	5	75	90	2011
On Top	KOSMOS - Spiele Galerie	Günther Burkhardt	Die Spieler versuchen, die Legeteile geschickt anzulegen, und zwar so, dass die eigene Farbe in den mehrfarbigen Kreisen am häufigsten vertreten ist. Denn sobald sich ein Kreis schließt, werden die Spielsteine der beteiligten Spielerfarben aufeinander gestapelt. Wer mit seiner Farbe den Kreis dominieren kann, liegt "on top" und erzielt als einziger Punkte - je höher der Turm, desto mehr Punkte.	8	2	4	30	40	2008

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Ora et Labora	Lookout Games	Uwe Rosenberg	<p>Ora et Labora ist ein Spiel über die Klosterwirtschaft im Mittelalter. Es wird gebetet. Aber viel mehr noch wird gearbeitet. Innerhalb der Klostermauern, genauso wie außerhalb. Die Spieler sind Klostervorsteher und schicken ihre Geistlichen (den Prior und zwei Laienbrüder) in Gebäude, in denen sie Waren erwirtschaften. Wie viele Waren sie bei den Arbeitsvorgängen erhalten, zeigt das Ertragsrad an. Die Spieler schicken ihre Geistlichen auch in Gebäude, in denen Waren veredelt werden. (In der Torfköhlerei wird zum Beispiel aus Torf Torfkohle.)</p> <p>Am Anfang haben die Spieler nur ihr Kernland, eine 2x5 Felder kleine Landschaft mit Moor und Wald, die später durch Ankäufe ausgeweitet wird. Insgesamt wird die Partie fünf Mal für eine Siedlungsphase unterbrochen. Die Spieler bringen dann eine Siedlung so auf ihren Landschaftsplänen unter, dass sie für Nachbargebäude, die einen hohen Wohnwert haben, viele Punkte bekommen. Gebäude und Siedlungen können nahezu überall auf leere Bauplätze gebaut werden. Die wichtigste Ausnahme bezieht sich auf die Klostergebäude (zu erkennen an der gelben Farbe des Titel- und Iconkästchens): Klostergebäude müssen an Klostergebäude grenzen, damit ein immer größer werdendes Kloster entsteht. (Im Beispiel grenzt das Klosterkapitel an das Klosterstammhaus.)</p> <p>Ora et Labora kann in einer Frankreich- oder in einer Irland-Variante gespielt werden. Je nachdem für welche Variante sich die Spieler entscheiden, werden alle benötigten Gebäudekarten auf die entsprechende Seite gedreht.</p>	12	1	4	120	180	2012
Orbit	Franckh	Alex Randolph		12	3	6	30	45	1992
Orléans	DLP-Games	Reiner Stockhausen	Die Spieler versuchen im mittelalterlichen Frankreich die Vorherrschaft auf verschiedenen Gebieten zu erringen. Mittels Warenproduktion, Handel, Entwicklung oder Engagement fürs Gemeinwohl können Waren, Münzen und Punkte errungen werden.	12	2	4	90	120	2014
Outburst	MB (Milton Bradly)		<p>Alle Mitspieler werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Es gibt eine kontrollierende und eine spielende Gruppe, die abwechselnd die antworten zu den Stichwörtern erraten müssen. Die spielende Gruppe muß sich entscheiden, ob sie die Karte spielt oder weitergibt. Sobald die Karte in den Lösungsfilter gesteckt und die Sanduhr umgedreht wurde, hat die spielende Gruppe eine Minute Zeit, soviele Antworten wie möglich zu erraten.</p> <p>Is die Zeit abgelaufen, addiert der Leiter der kontrollierenden gruppe die richtigen Antworten zusammen. Der Markierungsstein der spielenden Gruppe zieht auf dem Spielplan um so viele Felder voran wie Punkte gewonnen wurden.Wer zuerst das Zielfeld, also die Spirale am Ende des Spielplans erreicht, ist Gewinner des Spiels</p>	15	2	20	60	90	1998

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Pachisi	Ravensburger		Ziel des Spiels ist es, als erster alle seine Figuren durch Würfeln über die Felderreihen rings um den Spielplan auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu bewegen.	6	2	4	20	60	1985
Paititi	Spiele Museum	Walter Schranz	Nach der Eroberung des Inkareiches durch Francisco Pizarro zogen die letzten indianischen Widerstandskämpfer in die Befestigung Vilcabamba zurück. Von dort aus führten sie Jahre lang einen Guerillakrieg gegen die spanischen Bratszer. 1572 konnten spanische Konquistadoren Vilcabamba einnehmen und den letzten Inka Führer Tupac Amaru töten. Die Festung war zu diesem Zeitpunkt jedoch schon fast verlassen, die Bewohner waren zusammen mit den reichen Besitztümern der Ink-Herrscherkaste in den unzugänglichen Regenwald geflohen, dort sollen sie die sagenumwobene Stadt Paititi gegründet haben. Diese Stadt könnte laut Legende jedoch auch in einer peruanischen Gebirgskette imposanter Vulkane - den Cordillera Volcanica - gelegen sein. Im Zuge eines Ausbruchs dieser Vulkane könnte die Stadt zerstört und verschüttet worden sein. In dem Spiel verkörpert ihr einen Archäologen, der die sagenhaften Schätze von Paititi sucht.	7	2	4	60	90	2014
Pandemie	Pegasus Spiele Verlag	Matt Leacock	Sie und Ihre Kollegen sind hoch qualifizierte Angehörige eines Seuchenbekämpfungsteams, das den Kampf gegen vier tödliche Seuchen aufnimmt. Sie reisen um die ganze Welt, um die Infektionsgefahren einzudämmen und zugleich die Grundlagen für die Erforschung der Gegenmittel zu legen. Sie müssen zusammenarbeiten und Ihre jeweiligen Stärken einbringen, um die Seuchen zu besiegen, bevor diese die Welt in die Knie zwingen können. Die Zeit drängt, da Ausbrüche und Epidemien die Verbreitung der Plage beschleunigen. Können Sie rechtzeitig die Gegenmittel finden? Das Schicksal der Menschheit liegt in Ihrer Hand! Pandemie ist ein kooperatives Spiel. Sie und Ihre Mitspieler sind Angehörige eines Seuchenbekämpfungsteams, das zusammen arbeiten muss, um Gegenmittel zu erforschen und weitere Ausbrüche von Seuchen zu verhindern. Jedem Spieler kommt innerhalb des Teams eine besondere Rolle zu, deren einzigartige Fähigkeiten bei durchdachtem Einsatz die Chancen des Teams deutlich verbessern. Ziel des Spiels ist es, die Menschheit zu retten, indem Sie die Gegenmittel gegen vier tödliche Seuchen (Blau, Gelb, Schwarz und Rot) entdecken, die die Erde in den Abgrund zu reißen drohen. Ist Ihr Team nicht in der Lage, die Seuchen so lange einzudämmen, bis Sie die benötigten Gegenmittel entdeckt haben, kann die Erde ihrer Ausbreitung nicht standhalten, und Sie verlieren alle zusammen. Können Sie die Menschheit retten?	10	2	4	45	60	2012
Panic Lab	GiGamic International Games	Ehrhard, Dominique	Bei Panic Lab müssen die Spieler möglichst schnell eine gesuchte Amöbe identifizieren. Wem das als erster gelingt, erhält einen Siegpunkt.	8	2	10	20	30	2012

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Pantheon	Hans im Glück Verlags-GmbH	Michael Tummelhöfer	Die Spieler sammeln Punkte, indem sie sich die Gunst der Götter und Halbgötter des Pantheon sichern und diesen Säulen errichten (warum erst aufwändig Monumente bauen, mehr als die Säulen bleiben ohnehin nicht übrig). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.	10	2	4	60	90	2011
Parade	Schmidt Spiele	Naoki Homma	Alle Spieler versuchen ihre Karten so geschickt in die Reihe zu legen, dass sie möglichst wenig Karten nehmen müssen, denn jede Karte zählt am Spielende Minuspunkte.	10	2	6	15	30	2014
Paris Paris	Abacus Spiele	Michael Schacht	Jahr für Jahr reisen Millionen von Touristen nach Paris und besuchen die unglaubliche Anzahl an Attraktionen, die die Stadt zu bieten hat. Zur Freude der Pariser Geschäftsleute - dargestellt durch die Spieler - lassen sie dabei auch einen beachtlichen Teil ihrer Urlaubskassen in den Cafés, Bistros und Souvenirgeschäften. Es gibt fünf Buslinien, die verschiedene Stadtrundfahrten anbieten. Dort, wo die gut gefüllten Touristenbusse ihre Haltestellen haben, lohnt sich eine Geschäftseröffnung. Denn bereits beim nächsten Stopp kann man abkassieren. Aber auch Geschäfte, die für die Touristen in Laufweite liegen, können für die Geschäftsleute sehr lukrativ sein. Der Spieler mit den meisten Einnahmen gewinnt schließlich das Spiel.	9	2	4	45	60	2003
Partytime für Yvio Spielekonsole	Yvio	Lucas Zach und Michael Palm	Quiz it! Tortenschlacht! Doshi Doshi! Drei Spiele, die aus deinem Partyleben eine echte Show machen: Nimm kein Blatt vor den Mund, denn du weißt alles besser. Klatsch deinen Freunden die Torten ins Gesicht, sie haben es sich verdient. Knall die Karten auf den Tisch und schenk den Verlierern reinen Sake ein.	14	2	8	15	25	2009
Patchwork	Lookout Games	Uwe Rosenberg	Patchwork ist eine Texti ltechnik, bei der Stoff reste zusammengenäht werden, um dadurch neue Texti lien entstehen zu lassen. Während früher auf diese Weise Kleidungsstücke und Decken genäht wurden, um bestehende Stoff reste zu nutzen, ist Patchwork heutzutage eine Kunstf orm, bei der Designer aus den edelsten Stoff en Texti lien entwerfen. Besonders Patchwork mit unregelmäßigen Stoff resten lässt richti ge Kunstwerke entstehen und wird heute von vielen Texti lkünstlern genutzt. Aber eine schöne Decke entstehen zu lassen kostet Mühe und Zeit. Und die vorliegenden Flicker wollen einfach nicht zusammenpassen. Nur wer mit Bedacht seine Flicker auswählt und genug Knöpfe bereithält, kann den Wett streit um die schönere Decke für sich entscheiden und vielleicht sogar die Decke ganz vollenden	8	2	2	15	30	2014
Pergamon	Eggert Spiele GmbH &Co KG	Stefan Dorra, Ralf zur Linde		0	2	4	0	0	2011

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Phase 10	Ravensburger	Third Quarter Corp.	Alle Phasen- das sind Kombinationen bestimmter Karten- sind verschieden. Und sie werden von Durchgang zu Durchgang schwieriger. Und nur wer eine Phase erfolgreich auslegen konnte, darf sich im nächsten Durchgang einer neuen Phase zuwenden. Schafft man es nicht, muß man sich an dieser Phase erneut versuchen. Solange bis es endlich gelingt.Wer zuerst alle 10 Phasen geschafft hat ist Gewinner	10	2	6	0	0	1998
Phase 10 Master			Alle Phasen- das sind Kombinationen bestimmter Karten- sind verschieden. Und sie werden von Durchgang zu Durchgang schwieriger. Und nur wer eine Phase erfolgreich auslegen konnte, darf sich im nächsten Durchgang einer neuen Phase zuwenden. Schafft man es nicht, muß man sich an dieser Phase erneut versuchen. Solange bis es endlich gelingt.Wer zuerst alle 10 Phasen geschafft hat ist Gewinner	10	2	6	30	60	2008
Pi mal Pflaume	Pegasus Spiele Verlag	Michael Kramer	<p>Pi mal Pflaumen ist äußerst schnell erlernt: In jedem Stich legen die Spieler eine Obstkarte aus. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert darf sich als erster eine ausliegende Karte aussuchen. Der Letzte muss nehmen was übrig bleibt, erhält aber zusätzlich eine Pflaumenkarte. Da aber erst die richtige Obstmischung satte Punkte bringt, will der richtige Stich gut getimt und die Sonderaktionen einiger Karten optimal genutzt sein.</p> <p>Mit seiner unkomplizierten und frischen Spielweise ist Pi mal Pflaumen ein Leckerbissen für Familienspieler und Freunde klassischer Stichspiele. Die von den Naturwissenschaften des 17. und 18. Jahrhunderts inspirierte Grafik macht es zudem zu einem Augenschmaus.</p>	8	3	5	30	40	2015
Pictures	Noris Spiele		<p>Picture ist ein Spiel für 2 Spielgruppen. Deshalb braucht man für dieses Spiel mindestens 4 Spieler (zwei gegen zwei). Doch es gilt: Je mehr Spieler bei einem solchen Aktionsspiel mitmachen, desto lustiger wird es !</p> <p>Während der Zeichner in Blitzeseile innerhalb eines Zeitlimits seinen Begriff zeichnerisch darzustellen versucht, nennen die Mitglieder seiner Mannschaft pausenlos Begriffe, die gemeint sein könnten. Die zu erratende Begriffsrichtung ergibt sich aus den Feldern auf dem Spielplan. Die zu setzende Punktzahl beim richtigen Erraten ergibt sich von der vor jeder Raterunde gewürfelten Augenzahl.Wichtigstes Ziel von Pictures ist die Freude, der Spaß am Zeichnen und Raten. Gerade wenn mehrere Personen zusammen sind, wenn eine Party langweilig zu werden droht, wirkt dieses Spiel geradezu elektrisierend - mit Picture verschwindet die Langeweile.</p>	12	4	12	45	90	1994
Pirate Attack	Trends International		Jeder versucht die Schiffe des Gegners auf zu spüren, um diese zu vernichten. Wer alle Schiffe des gegners zerstört hat ist der Sieger.	6	2	2	20	30	1998

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Piraten Kapern	AMIGO	Haim Schafir	Beim Klabautermann! Einmal im Jahr treffen sich die wildesten Piraten der sieben Meere auf der Totenkopfinsel. Beim abendlichen Würfelspiel erzählen sie sich die neuesten Geschichten und geben mit ihren tollsten Kaperfahrten an. Schlüpf in die Rolle der Piraten und deckt eine Piratenkarte auf. Versucht mit Würfelglück und Piratenlist möglichst wertvolle Kombinationen zu würfeln. Je wertvoller die Kombination, desto mehr Punkte könnt ihr euch aufschreiben. Wer als Erster 6000 Punkte erreicht, gewinnt.	8	2	5	30	40	2012
Piratenspiel	Unser Lieblingsspiel	Jürgen P.K. Grunau	In den Tagen, als es noch Piraten gab, sollen sich irgendwo in der hintersten Ecke der Weltmeere die damals 5 berühmtesten und erfolgreichsten Piraten zu einer mehrtägigen Wettfahrt getroffen haben, um den Kühnsten und Besten unter ihnen zu finden. Dieser sollte als Belohnung eine große Schatzkiste, den Piratenschatz, erhalten. Dazu setzen sich die 5 vor jeder Wettfahrt zu einem vergnüglichen und spannenden Kartenspiel zusammen, bei dem sie die günstigsten Winde und Wellenverhältnisse ausspielen, um anschließend in See zu stechen. Sieger und damit Gewinner des Piratenspiels ist der Spieler, der als erster mit seinem Schiff die Pirateninsel in der Mitte des Spielplans erreicht. Dazu gehören neben Glück vor allem viel Glück im Kartenspiel.	9	3	5	30	45	1989
Plan-Cheroli	Adlung Spiele	Karsten Adlung	Die Spieler versuchen mit ihren Spielfiguren "drehend" in das gegenüberliegende Zieleck zu gelangen. Gewonnen hat der Spieler, der als erster seine 3 Spielfiguren im Zieleck so untergebracht hat, dass die Aufstellung der Figuren wieder der Startaufstellung entspricht.	8	2	6	30	45	1991
Planet der Wunder	KOSMOS - Spiele Galerie	Jean - Thierry Winstel	Die Spieler reisen mit ihren Figuren rund um unseren Planeten, um die wunder der Natur kennen zu lernen. Wer die Fragen zu Wundern unserer Welt richtig beantwortet kommt mal schneller, mal langsamer voran. Da sich die Fragen auf meist ungewöhnliche Tatsachen beziehen, sind die Antworten vorgegeben - drei Alternativen stehen zur Wahl. Zusätzlich enthält jede Karte eine kurze Erläuterung zur richtigen Antwort. Man sollte gut zuhören, wenn dieser Text verlesen wird, denn vielleicht gibt es später Zusatzfragen zu diesen Informationen und dann zahlt sich diese Aufmerksamkeit aus. Es gewinnt, wer nach seiner "Reise" mit seiner Spielfigur zuerst wieder auf dem Startfeld mit dem Pfeil angekommen ist.	10	3	6	45	60	2000

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Planet Steam	Heidelberger Spieleverlag	Heinz-Georg Thiemann	Meine Damen und Herren, seien Sie willkommen in den Kolonien! Eine Kolonie, nun ja. Vielleicht werden wir diese sogar nach Ihnen benennen. Ich könnte wetten, dass Sie es gerne hätten, wenn eine aufstrebende Stadt Ihren Namen trägt. Die Geschäfte laufen wie geschmiert, mit Unternehmern aller Art, die den Trip über die kochende See riskieren, um von Anfang an dabei zu sein. Wir haben Wasser - und zwar jede Menge! Wir haben Quarz und einen Haufen wertvoller Erze. Kein Cavorit, also sind die gasgefüllten Luftschiffe das Mittel der Wahl. Sie stehen hier überall auf heißem Gestein, wir haben also reichlich Energie vor Ort. Stecken Sie Ihren Besitz ab, stellen Sie Ihre Tanks auf und schauen Sie zu, wie Ihr Vermögen über Nacht wächst! Nichts ist einfacher als das! Haben alle ihre Anlagekunden? Gut so! Was die Kolonien jetzt mehr als alles andere brauchen, sind schlaue Männer und Frauen wie Sie, die eine Gelegenheit beim Schopfe packen, wenn sie sich bietet. Industriekapitäne und Kapitalisten mit der Vision, eine blühende Stadt zu einer überbordenden Großstadt zu machen, um ihre Kolonie zu mehr als einem Punkt auf der Landkarte werden zu lassen. Falls Ihnen das gelingt, werden Sie die gefeierten Stars in der Hauptstadt sein, nicht, dass Sie überhaupt dorthin zurückkehren möchten .	14	2	5	120	140	2008
Plitsch Platsch Pinguin	Ravensburger	Seven Towns	In der Pinguinkolonie geht es hoch her. Bei so viel Trubel kommt ein Eisberg schon einmal ins Wanken. Und - Plumps! - fallen ein paar Pinguine ins Wasser. Brrr! Ganz schön kalt, das Eismeer! Deshalb schnell wieder auf den Eisberg geklettert und einen Platz gesichert	5	1	6	10	20	1996
Pochen			Wer alle seine Karten als erster abgelegt hat, gewinnt und bekommt von den übrigen Mitspielern so viele Spielmarken wie jeder von ihnen noch Karten in der Hand hält. Nach mehreren Spielrunden ist der mit den meisten Spielmarken der Sieger.	10	2	8	15	90	
Poison	AMIGO	Reiner Knizia	In der Zauberküche brodeln drei Kessel mit Zaubetränken. Reihum wirfst du Zaubertrank-Karten in einen Kessel deiner Wahl. Dabei solltest du aufpassen, dass du keinen Kessel zum Überlaufen bringst. Denn falls der Gesamtwert aller Karten in einem Kessel den Wert 13 übersteigt, musst du sie nehmen. Diese Karten können dir am Ende Minuspunkte bringen. Es sei denn, du sicherst dir die Mehrheit bei einem Trank und bist damit immun gegen seine Wirkung. Zusätzlich gibt es noch acht Gift-Karten, die nicht nur die Tränke im Kessel, sondern dir auch dein Endergebnis verderben können. Spiele daher geschickt deine Karten aus, um am Ende der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten zu sein.	8	3	6	45	50	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Pool Position	FX-Schmid	Thorsten Gimmler	<p>Wer kennt es nicht, das Hobby vieler Touristen. Schon vor dem Frühstück scheuen sie keine Mühen: Da werden - möglichst unauffällig natürlich - alle verfügbaren Handtücher auf die Liegestühle verteilt, um sich die besten Plätze am Hotelpool zu sichern.</p> <p>Allerdings gibt es keine Garantie für die begehrtesten Liegen, denn Spätkommer scheuen sich nicht, Handtücher von den anderen Touristen in den Pool zu schmeißen und durch ihre eigenen zu ersetzen. Erst wenn der Bademeister Luigi und seine Kollegen kommen, hat die muntere Liegestuhlschlacht ein Ende. Je dichter die Liegestühle am Pool stehen, desto begehrtester sind sie und desto mehr Punkte erhält man auch dafür, wenn man sein Handtuch darauf legt.</p> <p>Doch die Hotel-Bademeister passen auf: Wenn die Luigis in bestimmter Anzahl an die Liegewiese gerückt sind, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.</p>	10	2	5	20	30	1999
Port Royal inclusive Erweiterung	Pegasus Spiele Verlag	Alexander Pfister	<p>Im Hafen von Port Royal pulsiert das Leben und du hoffst, den Handel deines Lebens zu machen. Riskiere aber nicht zu viel, sonst wirst du ohne Ladung dastehen. Und vergiss nicht, deinen Gewinn geschickt zu investieren, um dir die Gunst von Gouverneuren und Admirälen zu sichern und andere nützliche Personen anzuheuern. Nur so vermehrst du deinen Einfluss und kannst sogar einem Prestigeträchtigen Expeditionsauftrag folgen. Ihr versucht, mit Schiffen Geld zu verdienen, um mit diesem Personen anzuheuern, die euch dauerhafte Vorteile im Spiel bringen. Zusätzlich erhaltet ihr über die Personen, aber auch aufgrund erfüllter Expeditionsaufträge, Einflusspunkte, die für einen Sieg bei einer Partie Port Royal entscheidend sind.</p>	8	2	5	20	50	2014
Portobello Market	Schmidt Spiele	Thomas Odenhoven	<p>Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Punkte gibt es immer, wenn eine Gasse vollständig mit Marktständen besetzt ist und sich auf beiden Plätzen am Ende der Gasse jeweils ein Kunde befindet. Zusätzlich gibt es noch Distriktwertungen und eine Lordwertung.</p>	8	2	4	35	45	2007
Power of Nine	Speranta Spiele GmbH		<p>9 Magnetkugel auf ein Brett mit 9 Aushöhlungen zu verteilen.</p>	5	1	1	2	90	1995

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Pueblo	Ravensburger	Michael Kiesling / Wolfgang Kramer	<p>Pueblo ist Spanisch und heißt übersetzt Volk, Ortschaft, Dorf. In Arizona, New Mexico und angrenzenden Gebieten wird das Wort jedoch speziell angewandt, um die mehrstöckigen Terrassenhaus-Siedlungen der dort lebenden Hopi- und Zuni-Stämme zu bezeichnen. Die einzelnen Wohneinheiten eines Pueblos sind wie große Schachteln aus Lehmziegeln aneinander gebaut und aufeinander getürmt. In diesem Spiel beauftragt der Häuptling die Baumeister seines Volkes ein neues, mächtiges Pueblo nach seinen Vorstellungen zu errichten. Keiner der Baumeister soll sich in den Vordergrund drängen, indem er seine Steine in der von ihm bevorzugten Farbe sichtbar verbaut. Der Häuptling beobachtet misstrauisch den Baufortschritt und bestraft jeden Baumeister, der sich nicht an seine Vorgabe hält. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Baumeisters. Er hat die vom Häuptling bevorzugten neutralen aber auch eigene farbige Bausteine, die er geschickt verbauen muß. Das Verwenden von Steinen eigener Farbe sollte vom Häuptling möglichst unbemerkt bleiben. Denn nach jedem Setzen eines Bausteines, bewegt sich der Häuptling bis zu 4 Feldern vorwärts. Bleibt er auf einem Feld stehen und sieht von dieser Stelle farbige Bausteine, erhalten die jeweiligen Spieler Strafpunkte auf der Zählliste. Sind alle Steine verbaut, hat der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten das Spiel gewonnen.</p>	10	2	4	45	75	2002
Puerto Rico	Ravensburger	Andreas Seyfarth	<p>Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge. Pro Durchgang wählt jeder Spieler eine der sieben verschiedenen Rollen aus und setzt damit eine bestimmte Aktion für alle Spieler in Gang. So werden beispielsweise durch den Siedler neue Plantagen angelegt, auf denen dann, mit Hilfe des Aufsehers, Waren hergestellt werden. Diese werden anschließend per Händler ans Handelshaus verkauft oder durch den Kapitän in die Alte Welt verschifft. Mit dem verdienten Geld wiederum können, mittels des Baumeisters, Gebäude in der Stadt errichtet werden usw. Wer hierbei die immer wieder wechselnde Reihenfolge der einzelnen Aktionen und ihrer besonderen Privilegien am besten nutzt, wird den größten Erfolg haben und das Spiel gewinnen. Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte besitzt.</p>	12	3	5	90	150	2002

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Puzzle Strike	Pegasus Spiele Verlag	Davis Sirlin	Bei Puzzle Strike - Das Deck-Hau-Spiel - fallen in jedem Zug Juwelen in die Juwelstapel der Spieler. Dessen Stapel sich als erster komplett füllt, hat verloren! Um das abzuwenden, ist es das Ziel der Spieler, die Juwelstapel der Gegner zum Überlaufen zu bringen und den eigenen Stapel möglichst klein zu halten. Dafür crasht man Juwelen, was sie in Einzelteile aufknackt, die man dann den anderen Spielern "sendet". Je voller der Juwelstapel, desto näher ist man der Niederlage, aber um so mehr Chips darf man auch ziehen, um noch eine Chance zu haben. Puzzle Strike - Das Deck-Hau-Spiel bleibt spannend bis zum Schluss!	10	2	4	0	0	2015
Pyramidenspiel	Ravensburger		Ziel des Spiels ist es, durch Spielfiguren eigener Farbe Pyramiden (aus je drei Spielfiguren bestehende gleichseitige Dreiecke) zu bauen, bzw. den Gegner daran zu hindern. Wer die meisten Pyramiden bauen konnte, ist Gewinner.	10	2	4	20	60	1985
Qin	Eggert Spiele GmbH & Co KG	Reiner Knizia	China vor mehr als 2000 Jahren: Willkommen in der Zeit der streitenden Reiche! Als Fürst besiedelst du das chinesische Hinterland, gründest Provinzen und nimmst abgelegene Dörfer in dein Reich auf. Immer wenn dir das gelingt, errichstest du dort als Zeichen deiner Herrschaft eine prächtige Pagode. Wer als Erster alle seine Pagoden gebaut hat, gewinnt das Spiel. Doch Vorsicht, deine Provinzen und Dörfer können von den anderen Spielern übernommen werden. Dann werden deine dortigen Pagoden sofort niedergerissen und ersetzt. Stell dich der taktischen Herausforderung, jage den anderen Spielern Provinzen und Dörfer ab und begründe durch den Bau deiner letzten Pagode die glorreiche Qin-Dynastie	8	2	4	20	30	2012
Quadrata	Ravensburger	Karl Fridrich Maier	Dieses Spiel ist neu; sie erscheint hier erstmals. In einer ungewöhnlichen Mischung von Würfelglück und Strategie verlangt jeder Wurf eine neue Entscheidung. Ziel des Spieles ist, das Quadrat auf der Legetafel mit den durch Würfeln gewonnen Legeformen ganz auszufüllen und dabei eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Da jede Legeform in der Endwertung - unabhängig von ihrer Augenzahl - nur einen Punkt zählt, müssen die Spieler versuchen, die Quadrate mit möglichst vielen kleinen Legeformen zu füllen.	10	2	4	30	45	1973

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Quanto	AMIGO	Mike Fitzgerald	<p>Jeder Spieler erhält vier Karten auf die Hand und vier Karten kommen in die Auslage. Der Zugstapel und die Quantoplättchen werden bereitgelegt. Wer am Zug ist spielt eine Karte aus und führt damit eine von drei Aktionen durch. tAktion 1: Karten aus der Auslage nehmen und auf den Gewinnstapel legen, die den gleichen Wert haben (z. B. 10=10) oder die zusammen die Summe der ausgespielten Karte bilden (4+6=10). Aktion 2: Einen Quanto bilden, um Karten aus der Auslage zu nehmen, die noch nicht auf den Gewinnstapel gelegt werden können. In einem späteren Zug kann der Spieler seinem Quanto weitere Karten hinzufügen oder ihn auf dem Gewinnstapel legen. Aktion 3: Eine Karte in die Auslage legen. Am Ende des Zuges werden die Auslage und die Kartenhand des Spielers wieder aufgefüllt. Sonderkarten bringen mehr Möglichkeiten ins Spiel. Sobald kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat, ist das Spiel beendet.Wer die meisten Karten in seinem Gewinnstapel hat, gewinnt.</p>	8	2	6	20	30	2015
Querdenker	MB (Milton Bradly)		<p>Die Spieler versuchen der Reihe nach, die Person, den Ort oder das Ding, das auf der Karte steht, die der Vorleser hält, zu erraten. Eine richtige Antwort bedeutet, dass man auf dem Spielweg vorwärts kommt, eine falsche bedeutet einen Punkt für den Vorleser !Als erster das Ziel erreichen, indem man berühmte Personen, Orte und Dinge erkennt.</p>	12	2	6	0	0	1993
Quiz Cross	FX-Schmid		<p>Von den Millionen Wundern der Schöpfung ist das menschliche Gehirn wohl eines der Größten. Es ist daher nur natürlich, wenn wir uns messen wollen, wie gut unsere Sinne trainiert sind. So steigt das Quizfieber und zieht immer mehr Menschen in seinen Bann. Quiz Cross ist die unterhaltsame Möglichkeit Ihr Wissen, die Fülle der gespeicherten Informationen zu checken und abzurufen. Zur spannenden Unterhaltung kommt bei Quiz Cross auch ein wenig Glück, damit es Ein Spiel für die ganze Familie bleibt und auch die Jüngeren Chancen haben. 2500 Fragen und Antworten aus vielen Wissensgebieten sind gut gemixt, und manch unmögliche Scherzfrage bringt unerwartete Antworten und fröhliche Lacherfolge.</p>	10	2	6	45	120	1984

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Quiz des 20. Jahrhunderts	Hardenberg		Unser 20. Jahrhundert ist reich an großen historischen Ereignissen, positiven wie negativen. Viele haben unser Leben entscheidend verändert, andere sind schon in Vergessenheit geraten. Die 1200 Bilder auf den Quizkarten dieses Wissensspiels erinnern an Männer und Frauen, die unser Jahrhundert prägten, rufen die revolutionären Entdeckungen, politischen Umwälzungen und einschneidende Veränderungen ins Gedächtnis zurück und machen das Spiel zu einer faszinierenden Zeitreise durch unser 20. Jahrhundert. Die Spielidee ist ebenso einfach wie interessant: Finden Sie Ihren persönlichen Weg durch das Jahrhundert. Mit Wissen, Strategie und einer Portion Risiko und Glück werden Sie als erster das Jahr 2000 erreichen und das Spiel für sich entscheiden.	12	2	6	60	90	1997
Quiz Royal	Ravensburger	Ulli Weis, Margit Seitz, Michael Kneissler, Elisabeth Müller-Gärtner, Sussi Tränkner, Klaus Bertram, Gerhard Böger, Gerhard Krüger, Leo Sillner, Tom Werneck, Renate Treutwein	Die Spieler gehen mit Ihren Spielfiguren durch eine reizvoll gestaltete Stadt und versuchen, sich für das höchste Amt in dieser Stadt als Regent zu qualifizieren. Da nur jemand in Frage kommt, der sich in allen wichtigen und unwichtigen Belangen des Lebens gut auskennt, müssen im Verlauf des unterhaltsamen Stadtbummels 7 Wissenssteine aus 7 unterschiedlichen Wissensgebieten erworben werden. Wer seine 7 Wissenssteine beisammen hat, stellt sich als Kandidat der Krönungsfrage. Wird sie vom Spieler richtig beantwortet, so darf er als Regent über die Stadt in das Palais einziehen, und das Spiel ist beendet.	14	2	6	60	300	1985
Qwinto	Nürnberger Spielkarten Verlag	Uwe Rapp und Bernhard Lach	Jeder Spieler versucht, auf seinem Zettel möglichst viele Zahlen in den drei Farbreihen einzutragen. Besonders viele Punkte für eine Farbreihe bekommt man, wenn man es schafft, in alle Felder dieser Farbreihe Zahlen einzutragen. Außerdem gibt es lukrative Bonuspunkte, wenn man es schafft, in alle drei Felder einer senkrechten 3er-Spalte Zahlen einzutragen.	8	2	6	15	20	2014
Qwirkle	Schmidt Spiele	Susan McKinley Ross	Die Spieler bilden und erweitern Reihen gleicher Farbe oder gleicher Form, um die meisten Punkte zu erzielen.	10	2	4	20	45	2011
Qwixx	Nürnberger Spielkarten Verlag	Stefan Benndorf	Ziel des Spieles ist es, durch das Ankreuzen von Würfelergebnissen auf dem eigenen Wertungsbogen möglichst viele Punkte zu erspielen.	8	2	5	15	20	2012
Qwixx - Das Kartenspiel		Stefan Benndorf	Ziel des Spieles ist es, durch das Ankreuzen von Würfelergebnissen auf dem eigenen Wertungsbogen möglichst viele Punkte zu erspielen.	8	2	5	15	20	2014
Qwixx (2)	Nürnberger Spielkarten Verlag	Stefan Benndorf	Ziel des Spieles ist es, durch das Ankreuzen von Würfelergebnissen auf dem eigenen Wertungsbogen möglichst viele Punkte zu erspielen.	8	2	5	15	20	2012
Qwixx Blöcke				0	0	0	0	0	
Rabat	Spieleoffensive	Peter Klassen	Ein schnelles, hektisches und lautes Spiel, bei dem man schnell reagieren muss und den Überblick nicht verlieren sollte.	8	3	5	20	30	

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Rabbids - Das Kartenspiel	KOSMOS - Spiele Galerie	Rüdiger Dorn	Die Rabbids Das Kartenspiel ist ein rasantes Reaktionsspiel, bei dem alle Spieler gleichzeitig agieren. Reihum wird eine Karte vom Stapel aufgedeckt. Ist dies eine Wertungskarte, müssen alle so viele Karten mit dem abgebildeten Rabbid ergreifen wie möglich. Aber nur wer genau diesen Rabbid auf seinen Karten hat, erhält eine Belohnung.	8	2	5	15	20	2013
Rage	AMIGO		Jeder Spieler erhält pro Runde eine bestimmte Anzahl Karten auf die Hand. Reihum müssen die Spieler eine Karte in die Tischmitte ablegen. Ein Spieler gewinnt mit seiner Karte die Karten der anderen und nimmt die gewonnenen Karten (der Stich) zu sich. Nach zehn Runden ist das Spiel beendet. Der Spieler, der am genauesten voraussagen konnte, wie viele Stiche er Pro Runde erhalten hat, gewinnt das Spiel	10	3	8	45	60	2000
Rattus	White Goblin Games	Ase & Henrik Berg	Europa 1347. Eine Katastrophe bricht über Europa herein. Der Schwarze Tod wütet über den Kontinent und rafft binnen 5 Jahren einen großen Teil der Bevölkerung dahin. Sie besiedeln die Regionen Europas, während sich die Pest auf dem gesamten Kontinent ausbreitet. Es gilt, die unterschiedlichen Möglichkeiten der Stände des Mittelalters klug einzusetzen: Bauern sorgen für Bevölkerungswachstum, Mönche halten die Ratten fern, Kaufleute können sich eine Flucht leisten, Ritters führen Kriege und tragen die Pest und neue Regionen, Hexen kontrollieren ihre Ausbreitung mit Magie, während die Könige in ihren befestigten Burgen bleiben und so die Pest umgehen. Doch die Pest macht keinen Unterschied - kommen die Ratten, ist niemand mehr sicher. Wem gelingt es, die größte Bevölkerung gesund durch das Zeitalter des schwarzen Todes zu führen.	10	2	4	45	60	2010
Rattus - Der Rattenfänger	White Goblin Games	Ase & Henrik Berg	Europa 1348. Der schwarze Tod wütet in Europa. Bis jetzt standen den Spielern eine kleine Anzahl von Personen aus unterschiedlichen mittelalterlichen Ständen bei der Bekämpfung der Pest zur Seite. Jetzt wird die Zeit für Verstärkung. 12 neue Persönlichkeiten bieten den Spielern ihre Hilfe an. Königin und Kaiser verfügen über Reichtum und Macht. Nonne und Bischof nutzen Weisheit und Glauben, um die Plage zu verhindern. Andere verlassen sich auf Magie und Zauberei: die Ratten folgen dem Klang der Flöte des Rattenfängers.	10	2	4	45	60	2010
Ravensburger Spielemagazin	Ravensburger		Reichhaltiges Spielemagazin mit Memory, Rummy, Malefiz, Tangram und vielen weiteren.	4	2	6	10	120	1985
Realm of Wonder	Mindwarrior Games	Sami Saramäki	Ziel des Spiels ist es, als Erster die vom König gestellte Aufgabe zu lösen und das Königsschloss zu erreichen oder den König zu stürzen, indem man die Ungeheuer im Kampf besiegt oder Zauberkugeln sammelt.	10	2	6	45	60	2014

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Reise nach Moskau	Ravensburger	Jochen Zeiss	In diesem Spiel machen die Spieler eine Reise durch die Sowjetunion. Reiseleiter ist Misha, das gemütliche Maskottchen der UDSSR. Zufällig verteilte Ortskarten bestimmen eine stets neue, für jeden Spieler andere Reiseroute. Es geht nun darum, mit Geschick und Überlegung den günstigsten Weg zu wählen, denn die Reihenfolge, in der die Orte besucht werden, ist beliebig. Allerdings müssen dabei auch die Anweisungen auf den numerischen Ortskarten beachtet werden. So ergibt sich nicht nur ein Spiel voller Spannung und Abwechslung, sondern nebenbei werden auch geographische Kenntnisse vermittelt. Das Spiel gibt außerdem in Wort und Bild Auskunft über verschiedene Sehenswürdigkeiten. Wer als erstes seine durch die Ortskarten vorgegebene Route komplett erfüllt hat, ist Sieger.	10	2	6	45	90	1985
Rennfieber	ASS Altenburger Spiele Stralsund	Dan Glimme	Der Spielablauf gliedert sich in mehrere Phasen: 1. Die Spieler ersteigern Pferde 2. Jeder Spieler trainiert seine Pferde 3. Dann folgen insgesamt 3 Rennen 4. Nach jedem Rennen werden die Siegprämien und die Wettquoten ausgezahlt. Rennfieber ist ein einzigartiges Spiel. Realitätsnah werden Pferderennsport und Pferdewetten miteinander verknüpft. Für die Spieler geht es darum, möglichst viel Geld zu verdienen. Am meisten Geld ist bei den Wetten zu gewinnen, aber auch die Siegerpferde erhalten Prämien. Nach 3 Rennen gewinnt der reichste Spieler !	12	2	6	70	120	1982
Rette unsere Welt	Crown & Andrews		Je eine Symbolkarte eines Wissensgebietes zu sammeln. Es gibt 5 verschiedene Wissensgebiete mit den entsprechenden Fragekarten. Die Wissensgebiete sind Wälder, Flüsse & Ozeane, Atmosphäre-Umwelt & Menschen, Landschaft & Pflanzen, Tierwelt. Der Gewinner ist der der als erstes 2 Symbolkarten aus jedem Wissensgebiet gesammelt hat.	9	2	6	60	90	1989
Reversi	Ravensburger		Das Spielprinzip dieses klassischen Brettspiels ist ebenso ungewöhnlich wie reizvoll: Gegnerische Steine einschließen, umdrehen und so in die eigene Farbe verwandeln. Wer am Schluss die meisten Steine in seiner Farbe aufweisen kann, hat gewonnen.	8	2	2	20	60	1985
Reversi-Magnetreisespiel	Ravensburger		Das Spielprinzip dieses klassischen Brettspiels ist ebenso ungewöhnlich wie reizvoll: Gegnerische Steine einschließen, umdrehen und so in die eigene Farbe verwandeln. Wer am Schluss die meisten Steine in seiner Farbe aufweisen kann, hat gewonnen.	8	2	2	20	60	1978

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Revolver	Pegasus Spiele Verlag	Mark Chaplin	Im Wilden Westen, 1892: Die Bank von Repentance Springs wurde ausgeraubt. Viele anständige Bürger - darunter auch Sheriff Anton Dreyfus und Schullehrerin Sue Daggett - kamen auf brutale Weise zu Tode, als sich die Colty-Bande johlend den Weg aus der Stadt frei schoss. Bürgermeister Colonel Ned McReady und seine Männer haben den Auftrag, Jack Colty und seine Bande zur Strecke zu bringen - doch Vorsicht: Colty gehört zur übelsten Sorte. Es heißt, er würde einer blinden Spinne die Fliege aus dem Netz und einem Toten die Münzen von den Augen stehlen ...Ein Spieler schlüpft in die Rolle des Colonel Ned McReady und seiner Truppe aus gottesfürchtigen Gesetzesmännern. Sein Ziel ist es, alle Mitglieder der Colty-Bande zu töten, bevor die Bande an der Rattlesnake Station den 3:15 Uhr Express erreicht. Der zweite Spieler nimmt den Platz des gefährlichen Banditen Jack Colty und seiner berüchtigten Bande ein. Sein Ziel ist es, dem Colonel zu entkommen, entweder durch Erreichen des 3:15 Uhr Express oder über die Mexikanische Grenze.	10	2	2	0	0	2013
Rheinländer	Parker	Reiner Knizia	Vor vielen Jahrhunderten war das Herz Europas geteilt: Mächtige Herzöge regierten von ihren Burgen an den Ufern des Rheins über ihre Herzogtümer und erhielten von ihren wohlhabenden Städten ein reiches Einkommen. Machtkämpfe waren alltäglich und machten nicht selten das Eingreifen einflussreicher Bischöfe erforderlich. Nun haben Sie die Chance, Ihre Herrschaft über die Rheinlande auszudehnen. Überlisten Sie Gegenspieler, und vergrößern Sie Ihre Macht. Wer wird der neue Herrscher über den Rhein ?Jeder Spieler bildet Herzogtümer entlang des Rheins und sammelt so Punkte. Der Spieler, der am Ende des Spiels die höchste Punktzahl hat, gewinnt.	12	3	5	45	70	1999
Ringo Flamingo	Ravensburger	Haim Shafi r, Yoav Ziv, Yaacov Kaufman	Rettet die Flamingos, indem ihr möglichst viele eurer Rettungsringe geschickt "flippen" lasst, so dass sie sich um die Flamingos legen.	5	2	4	10	15	2013
Risiko	Parker		Dieses Ziel wird durch Zusammenwirken zweier Mittel erreicht: Eine glückliche Hand bei Verhandlungen (durch Würfeln) und eine auf militärisches Gleichgewicht gerichtete Strategie (durch richtige Aufstellung vorhandener Armeen). Bei Erfolg führt beides dazu, dass die Besatzungsarmeen sich auflösen. Das Spielziel ist erreicht, wenn zum Schluss alle Länder von allen Besatzungsarmeen befreit wurden.Ziel von RISIKO ist es, Länder und Kontinente von Besatzungsarmeen zu befreien, und in die Unabhängigkeit zu führen.	18	2	6	60	300	1975

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Risiko - Das große Strategiespiel	Parker		Dieses Ziel wird durch Zusammenwirken zweier Mittel erreicht: Eine glückliche Hand bei Verhandlungen (durch Würfeln) und eine auf militärisches Gleichgewicht gerichtete Strategie (durch richtige Aufstellung vorhandener Armeen). Bei Erfolg führt beides dazu, dass die Besatzungsarmeen sich auflösen. Das Spielziel ist erreicht, wenn zum Schluss alle Länder von allen Besatzungsarmeen befreit wurden.Ziel von RISIKO ist es, Länder und Kontinente von Besatzungsarmeen zu befreien, und in die Unabhängigkeit zu führen.	12	3	5	60	300	2008
Robinson Crusoe	Pegasus Spiele Verlag	Ignacy Trzewiczek	Das war nun schon das dritte Mal, dass sich André den Hammer auf den Finger schlug. Wessen Idee war es gewe-sen, dass er die vom Sturm schwer beschädigte Palisade reparieren sollte? Den geschundenen Finger im Mund, blickt er in Richtung Wald. Typisch - überließe-n sie mal wieder dem Koch die schwere Arbeit, während Ben irgendwo herum streifte, um die Gegend zu erforschen, begleitet natürlich von Zimmermann Jan. Und zu allem Ärger hatte er heute Morgen beim Fischen auch keinen Erfolg gehabt. Blieb nur zu hoffen, dass Klaus erfolgreich von der Jagd zurückkehren würde - sonst müssten sie wohl heute Abend erneut mit leerem Magen zu Bett gehen. Andrés Laune verdüsterte sich mehr und mehr. Auch der Holzstapel war noch lange nicht groß genug, als dass ein Schiff das Signalfeuer von weitem sehen könnte. Und obendrein wurde es von stapel Tag zu Tag kälter. Hätten sie nicht die Decken gefunden, wären sie mit Sicherheit schon erfroren. Wie sollte man da die Hoffnung von dieser verfluchten Insel gerettet zu werden, nicht aufgeben?	10	1	4	60	120	2013
R-Öko	AMIGO	Susuma Kawasaki	Wenn es Nacht wird auf dem Recyclinghof, erwachen achtlos weggeworfene Glasflaschen, Papierstapel, Plastikbecher und Blechdosen zu neuem Leben. Mit Kakerlaken, Grillen und anderem Ungeziefer wird eine Party gefeiert. Doch mit dem ersten Tageslicht finden die Arbeiter der Frühschicht wieder nur Abfall zum Sortieren vor. Die Spieler versuchen Flaschen, Dosen, Becher und Papier ordnungsgemäß voneinander zu trennen und in die Recyclingfabrik zu bringen. Dafür erhalten sie jede Menge Geld. Leider produzieren die Spieler oft zu viel Abfall, den sie dann manchmal illegal entsorgen. Gewonnen hat der Spieler, der mit seinem Abfall das meiste Geld verdienen konnte.	8	3	5	30	40	2010

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Rolit	Goliath		Rolit stammt aus dem alten China und ist für 1-4 Personen. Die genial einfachen Regeln macht Rolit zu einem hervorragenden Familienspiel. Der Spielverlauf ist aufregend und unvorhersehbar in jeder Phase, so dass der Gewinner erst ganz am Spielende feststeht. Das farblich ästhetische Design von Spielbrett und Rolit-Kugeln spricht Auge und Geist der Spieler anGegnerische Rolit-Kugeln einschließen, blockieren und so zur eigenen Farbe rollen, Sieger ist, wer die meisten Rolit Kugeln der eigenen Farbe besitzt.	7	2	4	20	30	1997
Rommy Karten				0	0	0	0	0	
Roulette	Peri Spiele		Möglichst viel Geld beim setzen auf die richtige Zahl gewinnen.	7	2	10	10	9999	
ROX	Haba (Habamaass GmbH)	Günther Burkhardt	Die Druiden treten zum großen Wettstreit an: Wer kann den wild durcheinander wirbelnden Strom der Elemente als Erster ordnen? Dafür muss man genau hinschauen und die richtigen Symbole möglichst schnell suchen und sortieren. Doch Achtung: Alle Druiden treten gleichzeitig an und der Schnellste ist oft nicht der Beste!	7	2	4	15	20	2015
Royal Goods	Österreichische s Spiele Museum e.V.	Alexander Pfister	Europa, irgendwann im Mittelalter: Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Handwerkern, die Werkzeuge, Fässer, Glasfenster und viele andere Güter herstellen. Nur wer seine Produktionketten richtig einsetzt, wird zum Schluß die meisten Siegpunkte erringen können.	10	2	4	30	40	2015
Rummikub	JUMBO		Es kommt darauf an, die Spielsteine, die man erhalten hat, loszuwerden. Dazu muß man bestimmte Kärtchen-Kombinationen erreichen, die man auf dem Tisch auslegen darf.Das Ziel des Spieles ist es, der erste zu sein, der alle erhaltenen Spielsteine ausgelegt hat.	8	2	4	30	60	1986
Rumms	KOSMOS - Spiele Galerie	Gary Sibthorpe	Wer zuerst den König des Gegners von der Spielmatte schnippt, gewinnt.	7	2	4	20	30	2015
Rummy	Ravensburger		Es kommt darauf an, die Kärtchen, die man erhalten hat, loszuwerden. Dazu muß man bestimmte Kärtchen-Kombinationen erreichen, die man auf dem Tisch auslegen darf.Wer als erster alle seine Kärtchen ausgelegt hat, beendet damit das Spiel und ist Gewinner dieser Runde.	12	2	4	20	60	1985
Russian Railroads	Hans im Glück Verlags-GmbH	Helmut Ohley, Leonhard Orbler	Die Spieler verkörpern Eisenbahnmogule, die beauftragt wurden, in Russland die Transsibirische Eisenbahn und zwei weitere Eisenbahnstrecken zu bauen. Neben dem Streckenbau werden die Spieler neue Lokomotiven kaufen, die Industrialisierung vorantreiben und weitere Arbeiter und Ingenieure anheuern. All dies, um möglichst viele Punkte zu bekommen. Die Spieler führen nacheinander ihre Züge aus. Dies geht solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben. Dann folgt eine Wertung und die Runde endet. Das Spiel zu viert läuft über 7 Runden.	12	2	4	100	140	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Sagaland	Ravensburger	Alex Randolph, Michel Matschoss	Die Spieler spielen das Märchen weiter. Sie machen sich im Wald von Sagaland auf die Suche nach den Dingen, die der König haben möchte und eilen dann aufs Schloss, um dem König die Fundorte mitzuteilen. Dabei müssen Sie nicht nur des Königs Fragen richtig beantwortet können, sondern sich auch der Angriffe der Mitspieler erfolgreich erwehren. Auch Zauberei ist im Spiel. Wer als erster drei Fundorte richtig genannt hat, gewinnt das Spiel.	6	2	6	30	60	1994
Sankt Petersburg	Hans im Glück Verlags-GmbH	Michael Tummelhofer	1703 gründete Zar Peter der Große Sankt Petersburg, schon bald das "Paris des Ostens" genannt. Der Winterpalast, die Eremitage, die Erlöserkirche und viele andere Bauwerke begeistern noch heute Besucher aus aller Welt. Aber sankt Petersburg war nur ein Teil seiner Aktivitäten. Peter reformierte das gesamte russische Reich und führte es vom Mittelalter in die Zeit des übrigen Europas. Wer es im Spiel zu etwas bringen will, muß zuerst Handwerker bezahlen. Ihre Arbeit bringt dem Spieler danach Geld, mit dem er Bauwerke errichten kann. All das nützt aber wenig, wenn der Spieler keinen Einfluss auf den Adel hat, der die Verwaltung stellt. So ist es manchmal unumgänglich, einen niedrigen Beamten gegen ein "hohes Tier" auszutauschen oder einen Markt abzureißen, um einen Palast bauen zu können. Auf diese Weise kommen die Spieler Runde um Runde weiter, vorausgesetzt, der Rubel rollt. Karten kaufen, Geld einstreichen und Punkte sammeln ist das Ziel in Sankt Petersburg	10	2	4	45	60	2004
Santa Cruz	Hans im Glück Verlags-GmbH	Marcel-André Casasola Merkle	Durchgängen bauen die Spieler Häuser, Kirchen und Leuchttürme, erschließen Rohstoffe und sammeln damit Punkte. Santa Cruz wird besiedelt. In zwei unabhängigen Wer nach dem 2. Durchgang die meisten Punkte hat, gewinnt.	8	2	4	45	60	2012
Santa Fe	White Wind	Alan R. Moon		10	2	5	60	80	1992

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Schach			<p>Im Norden Indiens, bei der Stadt Kanauj, ist wohl etwa im sechsten Jahrhundert nach Christus das Schachspiel in seiner Urform entstanden. Dabei war es wohl ursprünglich keineswegs als Spiel gemeint, es diente vielmehr als Strategietraining für die indischen Könige, die ihr Heer als Angehörige der Kriegerkaste zumeist selbst als Feldherren in die Schlacht führten.</p> <p>Tatsächlich zeigt die bis heute unveränderte Anordnung der Figuren am Anfang einer Partie eine typische Formation des alten indischen Heeres. Dabei gelang es dem oder den Erfindern des Schachspiels auf magische Weise, die Fähigkeiten der verschiedenen Truppenteile durch die Regeln in Schachfiguren zu bannen. Auf dem Schachbrett befinden sich zu Beginn einer Partie insgesamt 32 Schachfiguren, 16 weiße und 16 schwarze. Beide Spieler (bezeichnet als Weiß und Schwarz oder eben als Anziehender und Nachziehender) haben je folgende 16 Schachfiguren zur Verfügung:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Acht Figuren im engeren Sinne: <ul style="list-style-type: none"> o der König o die Dame und zwei Türme (Schwerfiguren) o zwei Springer und zwei Läufer (Leichtfiguren) * acht Bauern. <p>Das Schachbrett wird so zwischen den Spielern positioniert, dass sich aus der Sicht eines jeden Spielers unten rechts ein weißes Feld befindet. Die Steine werden, wie im Bild gezeigt, zu beiden Seiten des Brettes aufgestellt, auf der vorletzten Reihe die Bauern, auf der letzten Reihe die Figuren in der Reihenfolge (von links nach rechts für Weiß, für Schwarz</p>	14	2	2	30	450	

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Schach (Reisesteckspiel)			<p>Im Norden Indiens, bei der Stadt Kanauj, ist wohl etwa im sechsten Jahrhundert nach Christus das Schachspiel in seiner Urform entstanden. Dabei war es wohl ursprünglich keineswegs als Spiel gemeint, es diente vielmehr als Strategietraining für die indischen Könige, die ihr Heer als Angehörige der Kriegerkaste zumeist selbst als Feldherren in die Schlacht führten.</p> <p>Tatsächlich zeigt die bis heute unveränderte Anordnung der Figuren am Anfang einer Partie eine typische Formation des alten indischen Heeres. Dabei gelang es dem oder den Erfindern des Schachspiels auf magische Weise, die Fähigkeiten der verschiedenen Truppenteile durch die Regeln in Schachfiguren zu bannen. Auf dem Schachbrett befinden sich zu Beginn einer Partie insgesamt 32 Schachfiguren, 16 weiße und 16 schwarze. Beide Spieler (bezeichnet als Weiß und Schwarz oder eben als Anziehender und Nachziehender) haben je folgende 16 Schachfiguren zur Verfügung:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Acht Figuren im engeren Sinne: <ul style="list-style-type: none"> o der König o die Dame und zwei Türme (Schwerfiguren) o zwei Springer und zwei Läufer (Leichtfiguren) * acht Bauern. <p>Das Schachbrett wird so zwischen den Spielern positioniert, dass sich aus der Sicht eines jeden Spielers unten rechts ein weißes Feld befindet. Die Steine werden, wie im Bild gezeigt, zu beiden Seiten des Brettes aufgestellt, auf der vorletzten Reihe die Bauern, auf der letzten Reihe die Figuren in der Reihenfolge (von links nach rechts für Weiß, für Schwarz Gläser aus einem Gläserurm entnehmen ohne, dass das rote oberste Glas herunterfällt. Der Verlierer der Spielerunde muß jeweils den Turm wieder aufbauen für die nächste Runde.</p>	14	2	2	30	450	
Schampus	Schmidt Spiele		<p>Ziel ist es durch nennen von Subjektiven den Teampartner das zu ratende Wort zu entlocken, ohne dass das zu ratende Wort oder teile des Wortes als Stichworte (Schlüsselworte) genannt werden. Die höchsten Punktwertungen durch Erraten der "Scharade" über Schlüsselwörter des Partners zu erzielen.</p>	8	2	16	10	30	1994
Scharade	MB (Milton Bradly)		<p>Das Spiel endet, wenn alle Minenfelder vergeben sind. Die Runde wird noch beendet, alle markierten Aktionen werden also noch ausgeführt.</p>	10	3	8	30	90	1974
Schiefer	Spielebox	Edgar Wallace		10	2	4	60	80	

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Schiffe versenken	Sonstige		<p>Auf dem Spielbrett Brett siehst du deine Schiffe Auf dem Block trägst Du die Treffer beziehungsweise die Fehlschüsse ein (X für Treffer und O für Fehlschuss) Feuere auf ein bestimmtes Feld, indem du deinem Gegner die Koordinaten bestehend aus Zahl und Buchstabe nennst. Dieser muss nun melden ob diese Koordinate ein Treffer oder Fehlschuss war. Wenn du triffst, bist du sofort noch einmal an der Reihe -auch mehrmals hintereinander!Die Steckplätze der Schiffe des Gegenspielers durch erfragen ausmachen und versenken. Wer als erstes alle gegnerischen Schiffe versenkt hat, ist Sieger.</p>	8	2	2	30	60	
Schmuggler	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus und Benjamin Teuber	<p>Um Nachwuchs anzuheuern, veranstaltet der Schmuggler-Boss einen Wettbewerb. Jeder muss einen mit Schmuggelware gefüllten Sack durch eine Öffnung im Zaun bugsieren. Die Schmuggelsäcke werden von den Spielern aus intelligenter Knete geformt und das Schmuggelgut darin versteckt. Nun werden die Säcke auf einer 3D-Bahn hinunter gerollt. Der Würfel bestimmt, durch welches Loch im Zaun der Schmuggelsack durch muss. Die Spieler, deren Säcke durch das Zaunloch passen und die die größten Säcke haben, dürfen die Mitspieler mit kleineren Säcken kontrollieren. Wer die versteckte Schmuggelware richtig rät, darf sie sich nehmen.</p> <p>Ein witziges Familienspiel rund um die Frage: Wer ist der beste Schmuggler?</p>	8	2	4	30	45	2016

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Schoko & Co	Schmidt Spiele	Y.Hirschfeld und G.Monnet	<p>Schon einmal Manager einer Schokoladenfabrik gewesen ? Vermutlich nicht ! Dann wird es höchste Zeit, den Konkurrenzkampf auf dem Schokoladenmarkt "spielend" mitzuerleben und zu überstehen. Bei Schoko & Co haben Sie freie Hand, beliebig Personal einzustellen, Kakao einzukaufen und zu Schokolade zu verarbeiten sowie die wohlschmeckenden Täfelchen an den Mann - oder die Frau - zu bringen. Das ist freilich gar nicht so einfach, denn der Schokoladenmarkt ist hart umkämpft - und die Konkurrenz schläft nicht !</p> <p>Konjunkturprobleme oder Absatzprobleme ? Haben sie gar zu viele Beschäftigte eingestellt ? Kein Problem: feuern Sie Personal ! Schoko & Co ist wie das Leben: hart - aber herzlich ! Doch selbst die beste - oder unerschrockenste - Geschäftsführung nützt manchmal wenig: Wenn das Pech auf Ihrer Seite ist, dann haben gerade die Eichhörnchen Ihre Nuss Reserven geplündert, die Sie für Ihre beliebte Schokolade benötigt hätten.....Da hilft nur eines: Zeigen Sie sich von Ihrer "Schokoladenseite" und behalten Sie die Nerven! Wer "übersteht" Schoko & Co schließlich als strahlender Sieger ?Ziel des Spiels ist es bei Spielende als erfolgreicher Schoko-Manager mehr Geld als die Mitspieler angehäuft zu haben.</p>	12	2	4	120	150	
Schotten Rennen	AMIGO	Thorsten Löpmann	<p>Wettkampf im Schottenrock</p> <p>Bei den traditionellen Highland Games müssen sich die Schotten in verschiedenen Disziplinen wie Steinweitwurf, Baumstammstemmen und Fassrollen beweisen. Bei der abendlichen Feier werden die Helden mit Dudelsackspiel, Tänzern und einer lustigen Runde Würfelspiele gefeiert. Wie bei den Highland Games müssen die Spieler auch bei diesem Würfelspiel einen Start-Ziel-Parcours absolvieren. Karte für Karte muss mit den Würfeln überwunden werden. Kilt und Kraft helfen hier nicht weiter, gefragt sind jede Menge Glück und Risikofreude. Sieger ist der Erste, der die Zielkarte erreicht.</p>	8	2	4	20	25	2012

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Schubsen	Die Wuselmäuse	Volker Schwägerl	<p>1. Würfeln 2. Mit deine Spielfigur über die Spielsteine ziehen. 3. Den Spielstein auf dem Du stehen bleibst rumdrehen. 4. Die Aktion des Spielsteines ausführen. (siehe Spielsteine). Der Hauptspaß von Schubsen ist ganz klar das Rumdrehen der Spielsteine. Meistens hat man Glück und kann stehen bleiben, nochmal ziehen, oder mit einer Spielfigur die vor einem sitzt tauschen. Ab und zu fällt man auch mal ins Wasser und muss dann ein Stück zurück.</p> <p>Die Spielregeln selbst sind kinderfreundlich geschrieben und mit Bildern versehen. Schubsen wird jedoch auch mit Begeisterung von Erwachsenen gespielt und ist somit in jeder Altersklasse zuhause.</p>	6	2	6	30	45	2015
Schwarz Rot Gelb	AMIGO	Günther Burghardt	Ist Grün nun rot oder doch grün? Das Wort sagt Grün, die Farbe ist aber Rot. Und das ist genau die Schwierigkeit bei diesem Spiel. Es geht darum, eine Reihe von Karten auszulegen, in der ständig die Farben wechseln. Und das alles so schnell wie möglich!Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.	8	2	6	15	25	2011
Schweine Bammel	Drei Magier Spiele	Inon Kohn	Auf dem Bauernhof geht es drunter und drüber: Was suchen denn die Schweine auf dem Misthaufen? Hier muss schnellstens geholfen werden! Alle Spieler versuchen möglichst rasch ihre Schweinekarten loszuwerden. Wenn dann noch Bauer Heinrich oder der freche Eber Eberhard auftauchen, gibt das echt ´ne Schweinerei.Wer nach vier Spielrunden die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt!	6	2	6	20	30	2009
Schweinerei	Winning Moves Deutschland GmbH	David Moffat	Alle Spieler schmeißen in jeder Runde beide Schweinchen und versuchen saumäßig viele Punkte (die meisten) zu erreichen. Wer zuerst 100 Punkte gesammelt hat, gewinnt	8	2	10	15	45	2001
Schwere Schritte		Tobias Thulke	Jeder Spieler bekommt geheim eine Spielfigur zugelost und versucht diese unerkant über die Hängebrücke zu führen. Doch Vorsicht ist geboten: Wenn das Gewicht auf der Brücke zu groß wird, stürzt sie ein. Wer ins Wasser fällt, rettet sich ans Ufer und fängt von vorne an. Wer kurz vor dem Ziel auf den Felsen landet, hat Pech gehabt und scheidet aus.	8	2	6	10	20	2010

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Scotland Yard	Ravensburger	Projekt Team III	<p>Scotland Yard: Jagd auf Mister X</p> <p>Mit Taxi, Bus und U-Bahn geht die Jagd kreuz und quer durch London. Die Detektive sind auf einer heißen Spur: der Unsichtbare wurde in der Nähe von Big Ben gesehen.</p> <p>Da - jetzt haben sie ihn eingekreist - oder kann Mister X doch noch einmal entkommen.</p> <p>Im Zentrum von London fällt es nicht schwer, im Verkehrsgewühl unterzutauchen. Wenn sich hier einer unsichtbar machen will, braucht man schon die Findigkeit der berühmten Detektive von Scotland Yard, um ihn vielleicht doch aufzuspüren.</p> <p>Einer der Spieler ist "Mister X" und versteckt sich auf seiner Flucht kreuz und quer durch London. Er zieht "unsichtbar" und zeigt sich nur in bestimmten Abständen. Alle anderen Spieler sind die Detektive von Scotland Yard und sind hinter ihm her, um ihn zu finden. Gelingt es einem Detektiv, mit dem unsichtbaren "Mister X" auf einem Punkt zusammenzutreffen, muß sich "Mister X" zeigen, und die Detektive haben gewonnen. Wenn es dagegen "Mister X" gelingt, unentdeckt zu bleiben, bis die Detektive alle ihre Tickets und damit alle Zugmöglichkeiten aufgebraucht haben, dann hat "Mister X" gewonnen.</p>	10	3	6	45	90	1983
Scrabble	Spear Spiel		<p>Scrabble ist ein Buchstabenspiel, an dem sich zwei, drei oder vier Spieler beteiligen können. Aufgabe des Spielers ist aus Buchstabensteinen mit unterschiedlichem Wert Wörter zusammensetzen und so auszulegen, dass sie nach Art eines Kreuzworträtsels miteinander in Verbindung stehen. Jeder Spieler muß darum bemüht sein eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen, indem er aus den zu Verfügung stehenden Buchstaben Wörter bildet, deren Buchstabenwerte in Kombinationen mit den Prämiefeldern des Spielplans eine möglichst hohe Punktzahl ergeben. Der Spieler der am Ende die höchste Punktzahl erreicht hat</p>	10	2	4	60	120	1988

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Seasons	Libbelud	Régis Bonnessée	<p>Der Wettstreit der Magier Die grössten Magier treffen im Argos Wald zusammen, um den Titel des Erzmagiers von Xidit zu erlangen. Dazu treten sie in einem drei Jahre dauernden Turnier an. Sie werden Gefährten herbeirufen und magische Gegenstände beschwören und sich so Vorteile verschaffen. Alles dreht sich darum die erlangte Energie in Kristalle zu verwandeln, denn diese bringen Prestige ein. Und Prestige ist die einzige Sache, die die Magier benötigen. Am Ende wird derjenige unter Ihnen Erzmagier von Xidit, der das meiste Prestige erlangen konnte. Doch dazu gilt es geschickt die eigenen Magiekarten ins Spiel zu bringen, die Effekte zur richtigen Zeit zu nutzen und vorausschauend auf den Wandel der Jahreszeiten zu reagieren. Werden Sie Teil dieses magischen Wettstreits und erleben Sie eine Welt, wie Sie sie nie zuvor gesehen haben!</p> <p>Alles dreht sich darum die erlangte Energie in Kristalle zu verwandeln, denn diese bringen Prestige ein. Und Prestige ist die einzige Sache, die die Magier benötigen. Am Ende wird derjenige unter Ihnen Erzmagier von Xidit, der das meiste Prestige erlangen konnte. Doch dazu gilt es geschickt die eigenen Magiekarten ins Spiel zu bringen, die Effekte zur richtigen Zeit zu nutzen und vorausschauend auf den Wandel der Jahreszeiten zu reagieren. Werden Sie Teil dieses magischen Wettstreits und erleben Sie eine Welt, wie Sie sie nie zuvor gesehen haben!</p>	14	2	4	60	75	2012
Set !	FX-Schmid		<p>Immer 12 Karten werden offen ausgelegt. Alle spielen gleichzeitig. Wer ist der schnellste, wer findet als erster sein SET, bestehend aus 3 Karten ? Für ein SET müssen diese 4 Fragen mit ja beantwortet werden können: Ist die Menge genau gleich oder völlig verschieden ? Ist die Farbe genau gleich oder völlig verschieden ? Ist die Form genau gleich oder völlig verschieden ? Ist die Füllung genau gleich oder völlig verschieden ? Wer schließlich die meisten SETS sammeln konnte, ist Sieger.</p>	10	2	8	20	40	1999

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Set ! 2	FX-Schmid		Immer 12 Karten werden offen ausgelegt. Alle spielen gleichzeitig. Wer ist der schnellste, wer findet als erster sein SET, bestehend aus 3 Karten ? Für ein SET müssen diese 4 Fragen mit ja beantwortet werden können: Ist die Menge genau gleich oder völlig verschieden ? Ist die Farbe genau gleich oder völlig verschieden ? Ist die Form genau gleich oder völlig verschieden ? Ist die Füllung genau gleich oder völlig verschieden ? Wer schließlich die meisten SETS sammeln konnte, ist Sieger.	10	2	8	20	40	1999
Sheep & Thief	Japon Brand	Yuichi Sakashita	Es waren einmal auf einem viel zu großen Bauernhof, drei Geschwister, die sich auf rein garnichts einigen konnten: "Ich kenne den besten Weg in die Stadt", "Ich weiß, wo es die schönsten Flüsse gibt", "Ich kenne diesen Hof am besten von uns Dreien". Nach einem solchen Streit schnappten sich die Geschwister Stift und Papier und liefen nach draußen ins Freie. Sie wollten es den anderen wohl zeigen, wer am meisten über den Hof und die Nachbarschaft wüsste.	10	2	4	30	35	2015
Sherlock Holmes Criminal-Cabinet	Franckh		Willkommen in den Straßen des Viktorianischen London ! Die Nebel wallen und Mord liegt in der Luft, und Sie sind im Dienst des Baker-Street-Hilfskorps zu Ermittlungen unterwegs. Wagen Sie sich ruhig auch in die Spielhöhle im Keller der "Bar of Gold", aber seien Sie auf der Hut - dort in der Ecke lauert vielleicht Oberst Sebastian Moran. Und hüten Sie sich vor der Riesenratte von Sumatra, wenn sie durch die Londoner Docks streifen. Helfen Sie Sherlock Holmes, das Empire vor den Kräften des Bösen zu bewahren. Als Angehöriger des Baker-Street-Hilfskorps wird Ihnen ein Fall vorgelegt, den Sie lösen sollen. Es ist Ihre Aufgabe - sei es allein oder in der Gruppe -, die unzähligen Indizien sorgfältig auszuwerten und die richtige Lösung zu finden.	10	1	10	0	0	1982
Shogun	Ravensburger		Der Name dieses Spiels stammt aus Japan. Vom Mittelalter bis ins 19. Jahrhundert war der Shogun (Sprich Schogun), der kaiserliche Feldherr, die beherrschende Figur in der japanischen Politik, mächtiger noch als der Kaiser. Durch das Ziehen der Spielsteine versucht man 2 Aufgaben zu erfüllen: gegnerische Steine zu schlagen und zugleich die eigenen zu schützen. Bei Shogun geht es darum, die Hauptfigur, den Shogun, des Gegenspielers zu besiegen, oder seine Spielsteine zu schlagen, dass nur noch der Shogun und ein weiterer Stein übrig bleiben.	8	2	2	40	60	1979
Sixmix	FX-Schmid	Helmut Walch	Jeder Spieler versucht, in der eigenen Reihe eine möglichst hohe sechsstellige Zahl oder einen Drilling zu bilden, um viele Punkte-Chips zu kassieren. Gleichzeitig sollte er verhindern, dass die anderen punkten. Wer als erster Chips im Wert von 10 Punkten besitzt, gewinnt das Spiel.	10	2	5	20	45	1999

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Skull King	Schmidt Spiele		Von wegen Seeschlachten mit Kanonendonner und Enterhaken! In Wirklichkeit war alles viel harmloser! Ehrwürdige Piraten trugen ihre Schlachten lieber in schäbigen Tavernen am Spieltisch mit Karten aus. Wer seinen Kontrahenten nicht nur die meisten Stiche abluchsen kann, sondern diese auch am genauesten vorhersagt, geht dabei erfolgreich aus dem Wettstreit hervor. Der Wettstreit der Piraten geht über 10 Durchgänge. In jedem Durchgang müssen die Spieler anzeigen, wie viele Stiche sie in diesem Durchgang gewinnen wollen. Und dann geht es darum, diese Ansage genau zu erfüllen - Wer seine Ankündigung nicht erfüllt, weil er zu viele oder zu wenige Stiche gewinnt, verliert an Ruhm und Ansehen. Keinen Stich anzusagen, kann sehr lukrativ sein. Allerdings ist es auch risikoreich - Während im ersten Durchgang jeder nur eine Karte zur Verfügung hat, steigt die Zahl der Karten von Durchgang zu Durchgang um je eine an. In jedem Durchgang versuchen die Spieler möglichst viele Punkte zu erreichen. Wer nach 10 Durchgängen die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.	8	2	6	20	40	2014
Skull und Skull & Roses			Hier ist es nun, das heftige Bluff-Spiel, das Nerven aus Stahl, Mut und eine scharfsinnige Strategie erfordert. Jeder beginnt seine Runde mit 4 Karten, nicht mehr und nicht weniger: 3 Roses-Karten ([roziz] rousis ausgesprochen) und einer Totenkopf-Karte, die Skull genannt wird ([skoel], skall ausgesprochen). Um das Spiel zu gewinnen, muss man zweimal: * am höchsten bieten * und dann die entsprechende Anzahl von Karten umdrehen, ohne dabei einen einzigen Skull aufzudecken!	8	2	10	30	45	
Sleeping Queens	Game Factory	Miranda Evarts	Nichts für Schlafmützen! Aufgewacht! 12 verzauberte Königinnen befinden sich tief im Schlummerland und träumen von mutigen Königen, die sie wachküssen. Doch einmal aufgeweckt, sind sie noch lange nicht sicher. Beschütze deine Königin mit einem wachsamen Drachen oder flinkem Zauberstab und bekämpfe deine Gegner mit einem eisernen Ritter oder tückischem Schlummertrunk. Mit Strategie und einem Hauch Glück schreibst du das Happy End und der Sieg ist dein.	7	2	5	15	30	2016

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Snapshot	KOSMOS - Spiele Galerie	Rüdiger Dorn	Die Spieler liefern sich einen rasanten Wettbewerb: Jeder Spieler hat eine eigene Schnipsscheibe und einen Satz Aufgabenkarten. Diese geben ihm vor, wohin er seine Scheibe schnipsen muss. Mal muss er die Scheiben der Mitspieler treffen, mal ein Aktionsfeld erreichen. Jedes dieser Felder hat eine bestimmte Eigenschaft, die man für sich nutzen kann. Es gewinnt, wer seine 8 Aufgabenkarten erfüllt hat, von jeder Farbe genau 2 Glitzersteine gesammelt hat und seine Scheibe als Erster auf das Startfeld schnipst.	8	2	6	30	45	2010
Snowdonia	Lookout Games	Tony Boydell	Vor euch ragen sich die Berge von Snowdonia auf, ihre Spitzen sind in den tiefhängenden Wolken nur zu erahnen. Der höchste Gipfel gehört zu Yr Wyddfa, wie ihn die Einheimischen nennen: Mt. Snowdon, mit 1085 Metern der höchste Berg von Wales. Wir befinden uns im Jahr 1894, und eifrige Geschäftleute haben die Snowdon Mountain Tramroad and Hotels Company Limited gegründet, um eine Bahnstrecke von der kleinen Stadt Llanberis im Tal bis zum Gipfel zu bauen - ein unglaubliches Unterfangen! In Snowdonia seid ihr Unternehmer, die beim Bau der Snowdon Mountain Railway mithelfen. Der Weg zum Gipfel muss vom Geröll befreit werden, Gleise hergestellt und verlegt werden, Viadukte und Haltestationen wollen gebaut werden. Wenn nur das walisische Wetter nicht so launenhaft wäre! Ihr verwendet eure Arbeiter (und oft auch eine eigene kleine Lok) zum Vermessen, zum Abtransportieren des Gerölls, zum Herbeischaffen von Baumaterialien, zum Legen der Gleise, zum Bauen und zum Ergattern wertvoller Aufräge. Sobald das letzte Gleis gelegt und der letzte Nagel eingeschlagen wurde, endet das Spiel. Wer jetzt wichtige Aufräge erfüllen kann, ist dem Sieg nah. Wer von euch erntet den größten Teil des Ruhms?	10	2	5	60	75	2012
Solitaire	Ravensburger		Der Spieler versucht durch Überspringen (Schlagen) die Spielsteine vom Spielbrett zu entfernen, so dass zum Schluss nur noch ein Spielstein auf dem Mittelfeld übrigbleibt.	12	1	1	20	60	1985
Solo	AMIGO	Wolfgang Kramer	Spielziel ist es, als erster alle Karten abzulegen.	10	2	10	30	40	1998

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Space Alert	Heidelberger Spieleverlag	Vlaada Chvátíl	<p>Space Alert ist ein spielerischer Überlebenskampf für ein Team. Die Spieler schlüpfen in die Rolle einer Gruppe von Weltraumforschern, die durch den Hyperraum geschickt werden, um einen gefährlichen Sektor der Galaxis zu untersuchen.</p> <p>Das Raumschiff kartographiert diesen Sektor automatisch innerhalb von 10 Minuten. Die Aufgabe der Crew ist es, das Schiff zu verteidigen, bis die Mission abgeschlossen ist. Hat sie Erfolg, bringt das Schiff wertvolle Daten zurück. Versagt sie ... wird es Zeit, eine neue Crew zu trainieren.</p> <p>Space Alert ist kein übliches Brettspiel. Die Spieler treten nicht gegeneinander an. Stattdessen arbeiten sie zusammen gegen die Herausforderung, die ihnen das Spiel stellt. Die Schwierigkeit dieser Herausforderung kann von den Spielern selbst festgelegt werden. Um die wirklich schwierigen Missionen erfolgreich abzuschließen, ist enges Teamwork nötig. Alle gegen das Spiel !!!!</p>	12	1	5	30	45	2008
Space Planets	Haba (Habamaass GmbH)	Benjamin Schwer	<p>Unendliche Weiten des Weltraums ... und mittendrin seid ihr und erkundet mit euren Raumschiffen ferne Planeten und Galaxien. Schickt eure Sonden aus und reist zu unbekanntem Planeten, um sie zu erforschen. Aber achtet immer darauf, dass ihr auch genug Treibstoffkristalle habt, damit ihr eure Ziele erreichen könnt. Wer am Ende die meisten Entdeckersterne gesammelt hat, ist der mutigste Weltraumforscher der ganzen Galaxie!</p>	6	2	4	15	20	2015
Space-Drifter		Christof Tisch	<p>Wochenende auf der Raumstation Trimenz. Die Besatzung hat frei und vertreibt sich die Zeit mit einem Wettrennen besonderer Art: dem Space Drift einmal rund um die Raumstation. Nicht ganz ungefährlich, denn jedem Drifter stehen nur ein paar Düsen zur Verfügung, die obendrein höchst unzuverlässig reagieren. Geschickte Drifter schleudern Asteoridenstücke von sich und benutzen den Rückstoß dazu, ihre Bahn Richtung Ziel zu beeinflussen. Jeder versucht, mit seinem Spielstein einmal gegen den Uhrzeigersinn um die Raumstation zu driften, um als erster wieder über die Startlinie zu kommen.</p>	10	2	6	35	50	2009

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Spartacus: Blut und Verrat	Heidelberger Spieleverlag	Charles Woods	Die Spieler übernehmen die Rolle eines römischen Dominus, dem Herren eines einflussreichen Hauses, in der antiken römischen Stadt Capua. Jeder Dominus strebt danach an Einfluss und Macht zu gewinnen. Politische Intrigen, gemeiner Verrat, aber auch das Ausrichten spektakulärer Gladiatorenkämpfe sind dabei die Mittel der Wahl. Während Wachen das eigene Haus vor den Machenschaften der Widersacher schützen, kümmern sich Sklaven um den Haushalt und beschaffen Geld für ihren Dominus. Darüber hinaus kontrolliert jeder einen Ludus, eine Kampfschule für Gladiatoren. Die Gladiatoren kämpfen für ihren Ruhm und somit für den Einfluss ihres Dominus.	14	3	4	150	180	2012
Spectaculum	Eggert Spiele GmbH & Co KG	Rainer Knizia	Taucht ein in die bunte Welt der Wahrsager und Schlangentänzer. Kommt mit in eine Zeit, als Mensch und Tier es noch verstanden, durch Kunststücke, Gesang und Geschichten ganze Dörfer zu verzaubern. Ihr bestimmt die Wege, auf denen vier Gauklertrupps durch das Königreich ziehen. Auf ihren Reisen ernten sie viel Applaus, aber manchmal auch nur Spott. Als Gönner unterstützt ihr vielversprechende Gaukler mit eurem Geld und habt dabei nur ein Ziel: Noch mehr Geld! Spectaculum ist ein spannendes Spiel mit einfachen Regeln. Wer hierbei ein glückliches Händchen beweist und es versteht, den Gauklern im richtigen Moment seine Gunst zu schenken oder zu entziehen, ist dem Sieg schon ein ganzes Stück näher.	8	2	4	30	45	
Speedy Words	Game Factory	Treo Game designer	Wortwörtlich schnell! Das wortwörtliche Ringen um die richtige Antwort. Kategorie, Farbe, Buchstabe... und schon liegt dir der passende Begriff auf der Zunge – wer ihn als erster in die Runde wirft, gewinnt! Eine Stadt mit B? Ein Lebensmittel mit O? Ein Beruf mit Z? Stets verändert sich mit jeder aufgedeckten Karte die geforderte Kombination für die nächste Raterunde. Speedy Words ist die Buchstabenrallye für fixe Ratefüchse	8	2	6	10	20	2016
Spiele Sammlung	FX-Schmid		Spielesammlung bestehend aus: Mühle, Dame, Krieg, Wolf und Schafe, Halma, Trilma, Pachisi (Mensch ärgere Dich nicht), Gänsepiel, Hausnummern würfeln, Spitzmaus (Würfelspiel).	5	1	6	15	60	

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Spinderella	Huch & Friends	Roberto Fraga	<p>Echt toll, so ein Geschwisterchen! Da sind sich Roberto und Klaus, die beiden Spinnenbrüder einig. Ihre Schwester Spinderella ist nämlich so wunderbar federleicht, dass beide Jungs sie an einem einzigen, dünnen Spinnenfaden abseilen können. Das findet auch Spinderella super, denn es macht ihr Riesenspaß von oben auf den Ameisen-Highway hinab zu blinzeln und ab und zu eine von den umtriebigen kleinen Kraftprotzen zu erschrecken. Schnapp</p> <p>Hihi! schon wieder hat sie eine Ameise gefangen und bugsiert sie zurück dahin, wo sie hergekommen ist. Natürlich können Spinderella und ihre Brüder nicht wissen, dass aus gerechnet heute der große internationale Ameisenmarathon stattfindet.Und es ist ihnen auch völlig egal, welches Krabbelteam als Erstes drei Ameisen ins Ziel bringt und so die Goldmedaille holt. Roberto, Klaus und Spinderella wollen nämlich einfach nur spielen ..</p> <p>Bringe deine Ameisen ins Ziel.. Und halte die wuseligen Sechsbeiner deiner Mitspieler mit Spinderellas Hilfe vom Ziel fern.</p>	5	2	4	20	25	2015
Spinnengift und Krötenschleim	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus Teuber	<p>In der Hexenküche ist der Kobold los! Alles hat er auf den Kopf gestellt. Wo war doch gleich das Bibberkraut? Und die Würgewurzel? Und wo steckt der Mäusedreck? Das ist doch zum Hexenhaareraufen ... Während des Spiels müsst ihr versuchen, euch zu merken, welche Zutaten sich wo befinden. Denn wer die richtigen Zutaten aufdeckt, erhält einen Hexenorden. Außerdem darf er einen Zauberchip in den Hexenkessel stecken.</p> <p>Chip für Chip füllt er sich. Aber erst, wenn kein Zauberchip mehr hineinpasst, kommt ein Ungeheuer aus dem Kessel heraus! Wer am Ende die meisten Hexenorden und Ungeheuer hat, gewinnt.</p>	6	2	4	20	30	2012
Splendor	Space Cowboys	Marc André	<p>In Splendor stellen die Spieler wohlhabende Händler der Renaissance dar. Ihre Reichtümer nutzen sie dazu, Minen und Transportmittel zu kaufen sowie Kunsthandwerker anzustellen, um Rohdiamanten in kostbare Juwelen zu verwandeln</p>	10	2	4	30	40	2014
Spuk um Spuk		Mathias Prinz	<p>Spuk um Spuk ist ein kooperatives Spiel: Die Teilnehmer treten als Gruppe gegen das Spiel an. Sie können nur gemeinsam gewinnen oder verlieren. Es ist deshalb sinnvoll und notwendig, das sie ihre Züge absprechen.Folgende Regeln sind zu beachten:</p> <p>Die Spieler dürfen über ihre Kartenhand reden, diese aber nicht den Mitspielern zeigen und keine Karten untereinander austauschen.</p> <p>Der aktive Spieler kann selbst entscheiden, wie er seinen Zug genau gestaltet. Er muss also nicht so handeln wie die Gruppe es möchte.</p>	8	1	4	20	30	2010

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Spy	KOSMOS - Spiele Galerie	Reiner Knizia	Als Chef eines Spionage-Rings sammeln sie zunächst ihre Kräfte-in Form von Karten. Je mehr Karten sie für ein Ziel einsetzen, desto mehr Spione dürfen sie losschicken.Denn in diesem Spiel gewinnt, wer zuerst alle seine Spione platziert hat. Ein Spion erreicht sein Ziel aber nur dann, wenn sie mehr Karten einsetzen, als sich bereits Spione an dem gewählten Ziel befinden. So wird die Herausforderung im Laufe des Spiels immer größer.	10	2	4	30	45	2004
Spyrium		Arnaud Demaegd, Neriac	Im viktorianischen England wird das geheimnisvolle Spyrium entdeckt, ein Mineral mit hoher Energieeffizienz und bemerkenswerten Eigenschaften, das die Industrie revolutioniert - Die Nation ist im Umbruch - als Generaldirektor eines Industriekonzerns ergreifst du sofort diese einmalige Gelegenheit. Beschäftige nach und nach immer mehr Arbeiter, baue und modernisiere Fabriken, patentiere neuartige Techniken - direkt vor der Nase deiner Konkurrenten. Errichte ein blühendes Wirtschaftsimperium für Ruhm und Ehre Ihrer Majestät der Königin!Jeder Spieler leitet einen Industriekonzern. Im Laufe des Spiels erhalten die Spieler Siegpunkte, indem sie Gebäude errichten, Arbeiter einsetzen, Patente erwerben und Spezialisten engagieren. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.	12	2	5	75	90	2013
Star Realms	ADC Blackfire Entertainment	Robert Dougherty, Darwin Kastle	Bei Star Realms kommandiert jeder Spieler Raumschiffe und Basen und attackiert damit den Gegner. Ähnlich wie bei Dominion kaufen die Spieler während des Spiels neue Karten, die ihre Aktionsmöglichkeiten erweitern.	12	2	6	15	20	2015
Sternenschiff Catan	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus Teuber	Zwei Sternenfahrer der catanischen Raumflotte sind mit ihren Sternenschiffen in eine Raum-Zeit-Zerrung geraten und finden sich in einer unbekanntem Galaxis wieder. Die Sternenfahrer wissen weder, auf welchem Wege sie in ihre Heimat zurückkehren sollen, noch verfügen sie über genügend Antriebe hierzu. Auch die Rohstoffsituation ist kritisch, an Bord der Sternenschiffe befinden sich nur ein paar Handelswaren.Die Situation scheint aussichtslos. Doch dann treffen die Sternenfahrer auf fremde, aber freundlich gesonnene Völker. Schlüpfen Sie nun in die Rolle eines Sternenfahrers ! Führen Sie ihr Sternenschiff klug durch die tiefen der fremden Galaxis. Gründen Sie Kolonien und Handelsstationen. Bieten Sie den Piraten die Stirn und verdienen Sie sich die Aufnahme in den galaktischen Rat !	12	2	2	45	60	2001

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Stich Meister	AMIGO	Friedemann Friese	Zu Beginn jeder Runde bestimmen die Spieler mit ihren Regelkarten die Spielregeln neu. Trümpfe werden festgelegt und Wertungsregeln entscheiden über den Wert eines Stichs. Auch an den Grundregeln wird durch die Regelkarten gerüttelt. Stehen die Regeln fest, werden so viele Stiche gespielt, wie die Spieler Handkarten haben. Am Ende der Runde werden alle gewonnenen Stiche ausgewertet. Wer nach mehreren Runden die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.	10	3	5	45	60	2010
Sticheln	AMIGO	Klaus Palesch	Jeder Spieler hat 15 Karten aus denen er auswählt und dadurch seine persönliche Ärgerfarbe festlegt. Die restlichen Karten werden in 14 Stichen von den Spielern vereinnahmt. Jeder Spieler versucht einerseits möglichst viele Karten zu erhalten andererseits keine Karten in seiner Ärgerfarbe zu bekommen.	10	3	6	30	40	1993
Stille Post Extrem	Goliath			8	2	8	20	30	2015
Stone Age	Hans im Glück Verlags-GmbH	Michael Tummelhofer	Jedes Zeitalter hat seine besonderen Herausforderungen. Die Steinzeit ist geprägt vom beginnenden Ackerbau, vom Abbau nützlicher Rohstoffe, vom Hüttenbau. Der Handel kommt in Schwung und ein zivilisatorischer Fortschritt reiht sich an den anderen. Aber auch traditionelle Fähigkeiten wie geschicktes Jagen sind gefragt, um den Stamm ernähren zu können. Die Aufgabe der Spieler ist es nun, all diese Herausforderungen zu meistern. Es gibt viele Wege zum Ziel. So kann jeder sein Ziel auf eigenen Wegen erreichen. Finde deinen Weg und am Ende wird sich herausstellen, ob es der richtige war.	10	20	5	60	90	2011
Stone Age Junior	Hans im Glück Verlags-GmbH	Marco Teubner	In der Steinzeit führten die Menschen noch ein anderes Leben. Erfahre in der Erzählung von Jono und Jada, wie die Menschen früher gelebt haben. Auf dem Spielplan kannst du dabei entdecken, wie ihr Tagesablauf aussah. Spielt nach, wie die ersten Menschen sesshaft wurden. Sammelt Waren und baut eure erste eigene Siedlung! Wer als erster 3 Siedlungen gebaut hat ist der Sieger	5	2	4	15	20	2015

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Streng Geheim	Schmidt Spiele	Helmut Senf	<p>Eine neue Geheimformel ist entdeckt worden ! Nur wer sie besitzt, kann das supergeheime Mixgetränk herstellen, das zwar wie Gerstensaft schmeckt, einen aber - wirksamer als jede unangenehme Befragung - freiwillig zum Reden und Ausplaudern von Geheimnissen bringt. Nicht gerade verwunderlich ist es, dass sich die Geheimdienste für diese Formel interessieren. Zwar sind bereits jeder Organisation geheime Unterlagen über ein solches Getränk zugespielt worden, aber ob sie echt sind oder gar absichtlich übersandte Fälschungen darstellen, das muß man erst noch herausbekommen.</p> <p>Als Top Agent eines staatlichen Geheimdienstes haben sie von Ihrem Chef den Auftrag erhalten, die richtige Formel in ihren Besitz zu bringen und der eigenen "Geschäftsführung" vorzulegen - eine schwere Aufgabe, denn außer Ihnen sind noch Agenten anderer Geheimdienste tätig. An deren Identität und Decknamen ist Ihr Chef übrigens auch noch interessiert. Jetzt hilft nur noch, alle Register zu ziehen: Kaltschnäuzig durchwühlen Sie Hotels nach Geheimmaterial, verschaffen sich Einlass in Botschaften und Forschungslaboratorien - und setzen Wanzen und Spitzel für eigene Zwecke ein.</p> <p>Ihre Aufgabe kommt freilich einem Himmelfahrtskommando gleich: Entweder Sie schaffen alle benötigten Informationen heran - dann werden sie befördert.</p> <p>Sind Sie andererseits nicht schnell genug und schaffen es nicht, die streng geheimen Infos außer Landes zu bringen, dann ist das Spiel aus für Sie! Geheimdienste mögen nämlich keine Versager. Was dann passiert ? Nun, Ihr Chef ordnet für sie die "Sonderbehandlung nach Plan CF 45" an. Glücklicherweise haben Sie jetzt keine Zeit darüber nachzudenken, was damit wohl gemeint sein könnte.....Es gewinnt derjenige Spieler, dem es gelingt, den Geheimauftrag zur vollsten</p> <p>Wer schafft es seinen Stuhl zu platzieren, ohne das der Turm umfällt. Wer hat die ruhigsten Hände und die stärksten Nerven ? Denn für jeden umgefallenen Stuhl erhält man einen Strafpunkt. Der Spieler mit der geringsten Punktzahl gewinnt.</p>	8	3	6	50	70	1988
Stuhl auf Stuhl	Philos		<p>Wer hat die ruhigsten Hände und die stärksten Nerven ? Denn für jeden umgefallenen Stuhl erhält man einen Strafpunkt. Der Spieler mit der geringsten Punktzahl gewinnt.</p>	6	1	3	5	20	2011

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Suleika	Zoch Verlags GmbH	Dominique Erhard	Die bezaubernde Sultans Tochter Suleika möchte heiraten. Wer ihr die schönsten Teppiche bringt und dazu noch das meiste Geld, wird der Auserwählte sein. Der Sultan sendet seinen getreuen Diener Omar aus, um sich auf dem fliegenden Basar nach geeigneten Kandidaten umzusehen. Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Auslegen von Teppichen möglichst große zusammenhängende Flächen eigener Couleur entstehen zu lassen. Dabei ist es erlaubt, Teppichhälften der Mitspieler mit eigener Auslegeware zu überdecken. So entsteht im Spielverlauf eine dreidimensionale, verwobene Teppichlandschaft. Auf dieser bewegen die Spieler Omar, den Diener des Sultans, als gemeinsame Spielfigur. Wer Omar auf Teppichen eines Mitspielers zu stehen bringt, muss dem Teppichbesitzer eine Standmiete bezahlen, dessen Höhe sich nach der Größe der betretenen Teppichfläche richtet. So entbrennt ein Wettstreit darum, Diener Omar möglichst oft und ausgiebig auf die eigene Teppichauslage zu locken. "Suleika" ist ein ebenso raffiniertes wie verblüffend einfach verständliches Lege- und Bewegungsspiel. Die dreidimensionale Teppichauslage aus echten Textilien haucht dem Spielplan die lebendige Atmosphäre eines morgenländischen Basars ein.	8	2	4	30	45	2007
Sushi Dice	Sitdown-Games	Henri Kermarrec	Nur der schnellste und präziseste unter euch wird in die ehrwürdige Gilde der Sushi-Köche aufgenommen. Darum müsst ihr schneller als eure Mitspieler Sushi-Platten vorbereiten und außerdem sofort auf deren Fehler aufmerksam machen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler - je nach Spieleranzahl - genügend Sushi-Platten erwürfelt hat	6	2	6	15	25	2014
TABU	MB (Milton Bradly)	Fa. Hersch	Durch schnelles Erraten der Begriffe als erstes Team 50 Punkte zu erreichen.	8	6	16	30	90	1994
Tabula Rasa	Spielspass	Rainer Knizia	Zehn Ländereien stehen zur Wahl. Spielen sie einen ihrer Ritter an eine Ländrei, um ihre Macht zu stärken. Jeweils der Spieler gewinnt die Ländrei, der die meisten Ritter dort hat. Wer am Ende die wertvollsten Ländereien hat, gewinnt das Spiel	8	2	4	20	25	1998
Tadsch Mahal	Alea	Rainer Knizia	Indien, zu Beginn des 18. Jahrhunderts. Die knapp 200 Jahre währende Herrschaft der Großmoguln zerfällt zusehends. Und so nutzen die mächtigen Maharadschas und Stammesfürsten im Nordwesten des Subkontinents die Gunst der Stunde. Mit all ihrem strategischen Geschick erweitern sie - Provinz für Provinz, Stadt für Stadt - ihren Einflußbereich. Doch wer wird dabei am erfolgreichsten sein? Wer nach 12 Durchgängen, die meisten Einflußpunkte hat, ist Sieger	12	3	5	75	100	1999

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Take it Easy	FX-Schmid	Peter Burley	Am Anfang ist es noch ganz einfach: Die Spielpläne sind leer und die sechseckigen Kärtchen finden überall Platz. Doch nach und nach wird es immer schwieriger, durchgehende Farbreihen von Rand zu Rand zu bilden - und gerade gegen Ende kommen meistens die Kärtchen, die man gar nicht mehr brauchen kann. Sind alle Felder belegt, wird abgerechnet. Je länger eine Farbreihe ist, desto höher ihre Zahl, desto mehr Punkte bringt sie ein. Doch bereits ein unpassendes Kärtchen in dieser Reihe macht alles zunichte...In 4 Durchgängen auf die höchste Gesamtpunktzahl zu kommen.	10	1	4	10	20	1993
Take it Easy (2)	FX-Schmid	Peter Burley	Am Anfang ist es noch ganz einfach: Die Spielpläne sind leer und die sechseckigen Kärtchen finden überall Platz. Doch nach und nach wird es immer schwieriger, durchgehende Farbreihen von Rand zu Rand zu bilden - und gerade gegen Ende kommen meistens die Kärtchen, die man gar nicht mehr brauchen kann. Sind alle Felder belegt, wird abgerechnet. Je länger eine Farbreihe ist, desto höher ihre Zahl, desto mehr Punkte bringt sie ein. Doch bereits ein unpassendes Kärtchen in dieser Reihe macht alles zunichte...In 4 Durchgängen auf die höchste Gesamtpunktzahl zu kommen.	10	1	4	10	20	1993
Tal der Abenteurer	Parker	Reiner Knizia	Irgendwo in den Bergen des Himalaja soll ein geheimnisvolles Tal liegen, in dem kostbare Schätze auf denjenigen warten, die mutig genug sind, diese schwierige Reise anzutreten. Nun wurde in einem entfernt gelegenen tibetanischen Tempel eine Inschrift gefunden, die die genaue Lage des Tals beschreibt. Vier beherzte Abenteurer machen sich auf den Weg zum Tempel, um die Inschrift zu enträtseln und das Tal zu finden. Wer wird dort zuerst ankommen und den legendären Schatz heben?Der Spieler, der auf der Reise durch Tibet und dem Himalaja die meisten Münzen und Edelsteine sammelt, gewinnt das Spiel.	8	1	4	45	60	2006
Tal der Könige	Pegasus Spiele Verlag	Tom Cleaver	Zur Zeit der Pharaonen verkörpert ihr ägyptische Adlige, die sich auf ihren Tod und ihr Begräbnis im Tal der Könige vorbereiten. Der ägyptische Glauben besagt, dass ein Sterbender Güter mit in den Tod nehmen darf! Daher statten die Ägypter ihre Gräber mit Nahrung, Schabtis (Statuen von Dienern, die für sie im Jenseits arbeiten sollen), Kanopen (um ihre Organe zu erhalten), Götzenstatuen, Haushaltsgegenständen und Amuletten aus. Ihr wetteifert miteinander darum, die besten Artefakte mit ins Grab zu nehmen.Bei Spielende wertet ihr die Artefakte in euren Gräbern und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!	10	2	4	30	45	2014
Talking Stones	Goldsieber Spiele	Hans Christian Hildebrand und Roland Schulte	Mehr als 300 leuchtend gelbe Steine liegen auf dem Tisch. Ein Spieler greift in die Vollen. er formt und modelliert einen vorgegebenen Begriff. Alle anderen rätseln und raten zugleich, was denn aus dem Steinhaufen entsteht. Und das alles unter Zeitdruck, denn die Sanduhr läuft.	10	3	8	45	60	1997

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
TAM TAM	EG (Editrice Giochi Deutschland GmbH)		Tam Tam ist ein Spiel, das in Teams gespielt wird. Die Spieler müssen dabei Begriffe darstellen ohne die Sprache einzusetzen. Man muß dafür kein perfekter Zeichner oder Schauspieler sein, wichtig ist lediglich, dass man sich durch Skizzen, Gebärden und Laute verständlich machen kann.Ziel des Spieles ist es, mit seiner Spielfigur möglichst schnell vom Start- zum Zielfeld zu gelangen. Es darf jedoch nur dann vorgerückt werden, wenn vom eigenen Team Begriffe richtig erraten wurden.	8	3	30	30	60	1995
Tangram	Ravensburger		Ziel ist es aus den 7 Tangram-Formen eine vorgegebene Figur zu legen.	10	1	1	5	60	1985
Tarascon für Yvio Spielekonsole	Yvio	Markus Geiger	<p>Südfrankreich zur Zeit des Hochmittelalters: So weit die Bewohner des kleinen Dörfchens Nerluc zurückdenken konnten, fühlten sie sich von einem schrecklichen Drachen bedroht: Unentwegt tat sich dieser an den Schafs- und Ziegenherden der Bauern gütlich. Niemand unter ihnen hätte jedoch ahnen können, dass es mit der Tarasque, wie sie das Ungeheuer nannten, eine ganz besondere Bewandnis hatte: Die Tarasque war eine der letzten großen Stammhalterinnen der Drachen und herrschte tief unter den Bergen über ein von ihrer Magie durchdrungenes Höhlenreich namens Tarascon.</p> <p>Hier schrieben die Drachen bereits Geschichte, als es noch gar keine Menschen gab - doch nun sollte auch bald die Geschichte der Drachen Tarascons enden:</p> <p>In den letzten Oktobertagen des Jahres 1187 fand sich eine junge Frau vor dem felsigen Eingang ins Drachenreich ein und verkündete, die Menschen im Dorf hätten beschlossen, das Untier zur Strecke zu bringen. Die Frau, die sich als Martha vorstellte, schwor, dass sie dem Drachen kein Leid zufügen würde - sie wolle ihn lediglich ins Dorf führen, um den Menschen zu zeigen, dass sie nichts vor der vermeintlichen Bestie zu befürchten hätten !</p> <p>Um nicht, wie bereits viele andere Drachensippen, von den hass- und angsterfüllten Menschen vertrieben und ausgerottet zu werden, willigte die Drachenuutter ein. Wie eine Ziege ließ sich die edle Tarasque ins Dorf führen und bezahlte ihre Gutgläubigkeit mit dem Leben: Jäh stürmten</p>	12	1	4	60	240	2009
Tarot	AGMüller			0	0	0	0	0	1986

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Tarralans Traumland	JUMBO	Paul Bennett	Auf der Reise durch Tarralans Traumland suchen die Abenteurer in geheimnisumwitterten Gebäuden nach Tarralans goldenem Schlüssel und anderen verborgenen Schätzen. Letztes Ziel ist es, mit dem Schlüssel und einem weiteren Schatz das Traumland genau dort zu verlassen, wo man es betreten hat. Kein leichtes Unterfangen, denn überall lauern grausige Monster und schreckliche Gefahren. Jetzt ist es Zeit zu entscheiden, ob der Schlüssel seine magischen Kräfte ausspielen soll oder nicht. In einem normalen Spiel schlafen diese Kräfte, und der Besitzer ist auf sich selbst gestellt.	8	2	6	80	100	1990
Taschkent	Mücke Verlag	Peer Sylvester	Taschkent war einer der Knotenpunkte der Seidenstraße. Besonders Russland setzte auf Taschkent als wichtigsten Handelsposten mit den Ländern des fernen Osten. Die Spieler verkaufen Eisen, Indigo und Jade und bekommen dafür neben Tugrik auch Seide, Gewürze und Porzellan. Durch Tauschhandel an die begehrten Waren des Fernen Ostens (Gewürze, Porzellan und Seide) zu gelangen und dabei noch eine gehörige Menge Tugrik anzuhäufen ist das Ziel des Spiels.	8	2	4	0	0	
Tatort Themse	Pegasus Spiele Verlag	Reiner Knizia		8	2	5	20	30	2008
Tatort: Nachtexpress	JUMBO		Im legendären und geheimnisumwobenen "Orient-Express" ereignen sich spannende Kriminalfälle. Auf der Strecke zwischen Bahnhof Paris Nord und Istanbul geschehen höchst rätselhafte Verbrechen, die aber mit Spürsinn einerseits und konsequenter Kombination andererseits aufgeklärt werden können. Während der Orient-Express unaufhaltsam weiterfährt, müssen die mitspielenden Detektive ihre Ermittlungen anstellen: Verdächtige und Zeugen werden verhört und vernommen, Hinweise und Indizien werden zusammengetragen und ausgewertet, Tatort und Motive werden ermittelt, Täter und Mörder werden ihrer Verbrechen überführt. Wer klärt nun die jeweiligen Verbrechen mit den wenigsten Hinweisen und Informationen eindeutig auf? Mit einer möglichst geringen Zahl von Hinweisen soll das jeweilige Verbrechen eindeutig aufgeklärt werden. Ähnlichkeit mit "Cluedo" nicht verkennbar.	12	2	6	45	90	1986
Team Work	Adlung Spiele	Michael Andersch	Wie soll das denn gehen? Was passiert, wenn ein Erklärerteam aus zwei Spielern einen Begriff beschreiben soll, hierfür aber nur einen gemeinsamen Satz sagen darf? Doch es kommt noch besser: Die beiden dürfen sich vorher nicht absprechen und bilden den Satz im Wechsel Wort für Wort! Da ist Laune angesagt, denn alle anderen versuchen gleichzeitig und wild durcheinander den Begriff zu erraten. Wer holt sich die meisten Punkte?	8	4	20	10	30	2004

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Telepathy	FUN Connection		Telepathy bietet den Spielpartnern die Chance zu einem faszinierenden Gedankenaustausch über Worte und Bilder. Wer möchte nicht gerne erfahren, mit wem er auf gleicher Wellenlänge liegt ??Die 2er Mannschaften bewegen ihren Spielstein mit jeder sich deckenden Antwort weiter. Das erste Team, welches das gelbe Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.	9	4	12	45	90	1992
Tempus	Pro Ludo	Martin Wallace	In diesem epischen Spiel entwickeln die Spieler ihre Zivilisation von der Wiege bis in die Moderne: Am Anfang ist die Welt noch unerforscht und unbesiedelt - aber das werden die Spieler nun ändern. Ihre Völker breiten sich aus und gründen neue Städte, um so ihre Zivilisation immer weiter auszudehnen. Das es dabei dann auch zu Konflikten mit anderen Völkern kommt, ist klar. Denn schließlich möchte jede Zivilisation auch die am fortschrittlichste sein und so schließlich als historischer Sieger hervorgehen.	12	3	5	90	120	2006
Terra Mystica	Feuerland Spiele	Helge Ostertag, Jens Drögemüller	Die Versammlung des Ältestenrates wurde durch einen lautstarken Tumult unterbrochen. Die Hexen! Die Hexen! rief eine junge Stimme, und Fäuste hämmerten an die Tür der Halle, in der die Altvorderen vom Volk der Chaosmagier zusammengetreten waren. Schließlich wurde die Tür geöffnet, und eine junge Magierin stürmte in den Saal. Ich habe sie gesehen! rief sie atemlos. Die strengen Blicke der Ältesten ließen sie innehalten. Was fällt dir ein, in unsere Beratungen hereinzuplatzen? tadelte die ehrwürdige Sprecherin des Ältestenrats den Störenfried. Und wenn es wirklich wichtig sein sollte, dann sprich vernünftig zu uns. Was hast du gesehen? Shara Nindée, die junge Chaosmagierin, atmete tief durch und zwang sich, der Reihe nach zu berichten. Ich war im Süden, am Waldrand. Dort sind überall Hexen. Sie fliegen auf ihren verdammten Besen über unser Land hinweg und landen im Südwald. Es werden immer mehr! Sie lassen sich dort nieder! Das war in der Tat eine unangenehme Nachricht. Gerade hatte der Ältestenrat darüber gesprochen, den Wald im Süden abzuholzen und einige Lavaströme nach Süden umzuleiten, um aus dem ganzen Waldgebiet ein baumloses Ödland zu machen, wie es die Chaosmagier so liebten. Die Arbeitstrupps für dieses Werk waren bereits eingeteilt. Aber nun schien es, als seien die Hexen ihnen zuvorgekommen. Hexen waren Waldbewohner und hatten sich schon in vielen Wäldern breitgemacht. Schlimmer noch - sie neigten dazu, auch in waldlosen Landstrichen Bäume anzupflanzen, so dass das ganze Land allmählich in Wald verwandelt wurde. Eine grässliche Vorstellung für die Chaosmagier, die bestrebt waren, das ganze Land möglichst in Ödland zu verwandeln. Da meldete sich Malkuzar, ein weiser alter	12	2	5	60	150	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
TF22 Load	TF-Verlag UG	Dennis Kirps	<p>Im 22. Jahrhundert wird Weißes Ranium vom entfernten Panajay System zu einer der wichtigsten Ressourcen für die Menschheit. Das Material ist ein Katalysator der viele neue, innovative Produktionsverfahren ermöglicht.</p> <p>In diesem pre-TF22 Szenario lange bevor sich die eigentlichen Mineral-Transport-Raumschiffe auf dem weg nach GH-328 machen, konkurrieren beide Spieler als Kapitäne ihres jeweiligen Raumschiffes um die optimale Verladung von Roboter Kampfeinheiten (RCU's). Die RCU's sollen den späteren Schutz der Mineral-Sammeleinheiten (MCU's) auf GH-328 gewährleisten.</p> <p>Ziel des Spiels ist es, das eigene Raumschiff möglichst optimal mit RCU-Containern zu beladen, Container Mehrheiten zu sichern und am Ende der 3ten Wertungsrunde die meisten Punkte zu haben.</p>	14	2	2	20	30	2012
TF22 Re- Load	TF-Verlag UG	Dennis Kirps	<p>Im 22. Jahrhundert wird Weißes Ranium vom entfernten Panajay System zu einer der wichtigsten Ressourcen für die Menschheit. Das Material ist ein Katalysator der viele neue, innovative Produktionsverfahren ermöglicht.</p> <p>In diesem pre-TF22 Szenario lange bevor sich die eigentlichen Mineral-Transport-Raumschiffe auf dem weg nach GH-328 machen, konkurrieren beide Spieler als Kapitäne ihres jeweiligen Raumschiffes um die optimale Verladung von Roboter Kampfeinheiten (RCU's). Die RCU's sollen den späteren Schutz der Mineral-Sammeleinheiten (MCU's) auf GH-328 gewährleisten.</p> <p>Ziel des Spiels ist es, das eigene Raumschiff möglichst optimal mit RCU-Containern zu beladen, Container Mehrheiten zu sichern und am Ende der 3ten Wertungsrunde die meisten Punkte zu haben.</p>	14	2	4	20	30	2012

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
TF22-Mine	TF-Verlag UG	Rainer Knöbel	<p>Wir schreiben das Jahr 2124. Durch die steigende Industrialisierung unseres Universums ist Energie zum knappen Gut geworden. Einer der Hauptenergieträger ist das "Weiße Radium". Die großen Energiekonzerne im Universum finden kaum noch Planeten, auf denen sie den kostbaren Rohstoff abbauen können. Mit Hochleistungs-Oberflächen-scannern wird auf einigen Planeten in den alten Minen nach lohnenswerten Abbaumengen von Weißem Radium gesucht. Auf dem Planeten GH-328 ist der Megakonzern Troll Factory Unlimited fündig geworden. Mehrere rivalisierende Minencrews werden in die Mine geschickt, um das "Weiße Radium" zu finden und es zu den Raumladern zu transportieren. Aber Vorsicht: Das „Weiße Radium“ ist bis zu seiner Ankunft im Raumlader nicht sicher und wird gerne von den anderen Minencrews abgefangen. Jeder Raumlader kann nur bis zu zwei Einheiten „Weißes Radium“ aufnehmen. Die Minencrew muss zur Auffrischung ihrer Ausrüstung und zur Nahrungsaufnahme zurück in das eigene Basislager im Zentrum der Mine zurückkehren. Erst danach können sie weitere Einheiten "Weißes Radium" an den Raumlader übergeben. Für den Transport zur Basis nutzt die Crew den Molekulartransporter des Raumladers. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle einer Minencrew, sammelt "Weißes Radium" in der Mine ein und bringt dieses über die unübersichtlichen Minenstollen zu den Raumladern. Der Spieler, der als erstes 3 Einheiten weißes Radium auf die Raumlader transportiert hat</p>	14	2	4	30	45	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
TF22-Mine (2)	TF-Verlag UG	Rainer Knöbel	<p>Wir schreiben das Jahr 2124. Durch die steigende Industrialisierung unseres Universums ist Energie zum knappen Gut geworden. Einer der Hauptenergieträger ist das "Weiße Ranium". Die großen Energiekonzerne im Universum finden kaum noch Planeten, auf denen sie den kostbaren Rohstoff abbauen können. Mit Hochleistungs-Oberflächen-scannern wird auf einigen Planeten in den alten Minen nach lohnenswerten Abbaumengen von Weißem Ranium gesucht. Auf dem Planeten GH-328 ist der Megakonzern Troll Factory Unlimited fündig geworden. Mehrere rivalisierende Minencrews werden in die Mine geschickt, um das "Weiße Ranium" zu finden und es zu den Raumladern zu transportieren. Aber Vorsicht: Das „Weiße Ranium“ ist bis zu seiner Ankunft im Raumlader nicht sicher und wird gerne von den anderen Minencrews abgefangen. Jeder Raumlader kann nur bis zu zwei Einheiten „Weißes Ranium“ aufnehmen. Die Minencrew muss zur Auffrischung ihrer Ausrüstung und zur Nahrungsaufnahme zurück in das eigene Basislager im Zentrum der Mine zurückkehren. Erst danach können sie weitere Einheiten "Weißes Ranium" an den Raumlader übergeben. Für den Transport zur Basis nutzt die Crew den Molekulartransporter des Raumladers. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle einer Minencrew, sammelt "Weißes Ranium" in der Mine ein und bringt dieses über die unübersichtlichen Minenstollen zu den Raumladern. Der Spieler, der als erstes 3 Einheiten weißes Ranium auf die Raumlader transportiert hat.</p>	14	2	4	30	45	2013
The Cave	Pegasus Spiele Verlag	Adam Kaluza	<p>In The Cave - Aufbruch ins Dunkel stellt ihr euch als Höhlenforscher der Herausforderung, eine bisher unbekannte Höhle zu entdecken. Von einem gemeinsamen Basislager aus steigen eure Teams Stück für Stück in die Höhle hinab, um noch unentdeckte Geheimnisse zu finden. Ihr werdet auf tiefe Schluchten treffen, überflutete Kammern durchqueren, euch durch Engpässe schlängeln und dabei die Wunder der Unterwelt fotografieren. Um tief in die Höhle vorzudringen, benötigt ihr spezielle Ausrüstungsgegenstände, mit denen ihr die Hindernisse während dieser Expedition bezwingt und unter der Erde überlebt. Das Team mit den eindrucksvollsten Entdeckungen wird zu den erfolgreichsten Höhlenforschern ernannt und gewinnt den Respekt aller Kollegen.</p>	10	2	5	60	90	2013
The Game	Nürnberger Spielkarten Verlag	Steffen Benndorf	<p>In der Tischmitte entstehen im Spielverlauf vier Kartenreihen. Zwei Reihen sind aufsteigend (Zahlen 1-99), zwei Reihen sind absteigend (Zahlen 100-2). Alle Spieler spielen gemeinsam als Team und versuchen möglichst viele Karten, im Idealfall alle 98, in den vier Kartenreihen abzulegen.</p>	8	1	5	20	25	2015

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spelzeit von Minut	Spelzeit bis Minut	Jahr
Therapy	MB (Milton Bradly)		Meistern Sie alle 6 Lebensabschnitte, indem Sie Ihre Couch mit 6 verschiedenen "Geschafft"-Stiften füllen, die farblich jeweils zu den Lebensabschnitten (die Stillzeit, die Kindheit, die Jugend, die Reife, das Alter, das "Andere Ich") passen. Wer das als erster schafft und mit voller Couch die Ziellinie erreicht oder überquert, der hat gewonnen.	12	3	6	0	0	1988
Think - Cronos	Ravensburger	Wolfgang Kramer & Professor Dr. L.J.Seiwert	Vor den Toren Cronos tauchen mehrere Pilger auf, die das Geheimnis der Zeit erforschen wollen. Nur einer von Ihnen kann Meister der Zeit werden. Dazu muß er sein Vorwärtskommen strategisch planen und an verschiedenen Orten Wissen erlangen: gewonnen hat, wer seine Zeit zwischen den Bereichen Arbeit, Kontakte, Werte und Gesundheit am ausgeglichensten verteilt hat. So wenden sie in dem abenteuerlichen Spiel von Wolfgang Kramer die Prinzipien an, die sie auch in ihrem persönlichen Zeit- und Lebensmanagement ans Ziel bringen. Zeitmanagement	16	1	6	30	45	1999
Think - Memo Crime	Ravensburger		Wer bei der Kripo vorankommen will, braucht seine kleinen grauen Zellen. Fakten, Zeugen, Beweisstücke - da schwirrt der Kopf. Wehe man bringt alles durcheinander, dann droht Staubputzen im Archiv, und die lieben Kollegen freuen sich. Doch wer aufpasst und alle Kriminalfälle im Kopf hat, schafft die Karriereleiter bis ganz nach oben, wird schließlich Polizeipräsident und damit Sieger des Spieles. Polizeipräsident werden	16	2	6	30	60	1997
Think Gehirntraining	Ravensburger	Vera F. Birkenbihl	Legespiel Difference: Ziel des Spieles ist es, möglichst schnell den Abbildungen auf einer Legetafel die passenden Bildkarten zuzuordnen. Aber Achtung: Die Bilder unterscheiden sich nur minimal voneinander. Memospiel Undercover Ziel des spieles ist, sich zu merken, welche Motive antiker Kulturen unter den einzelnen Holzscheiben verborgen liegen, um dann mit den richtigen Vorhersagen die meisten Bildkärtchen zu sammeln.	10	1	8	0	0	
Think Logic Travellers	Ravensburger	Jan De Schamphelre	Travellers besteht aus 65 Karten die sich sehr ähnlich sind. Damit können mehrere Spiele alleine oder mit bis zu 6 Personen gespielt werden. Dieses Spiel ist bestens zur Verbesserung der Denkfähigkeit geeignet.	16	1	6	20	30	1998
Thinx für Yvio Spielekonsole	Yvio	Lukas Zach und Michael Palm	Galileo Thinx ist die unterhaltsame und spannende Art, das eigene Gehirn auf Trab zu bringen und langfristig Assoziationsfähigkeit und Erinnerungsvermögen zu schulen: Viele unterschiedliche Trainingseinheiten mit überraschenden und herausfordernden Inhalten garantieren eine nie dagewesenes Knobelvergnügen.	10	1	8	20	30	2009

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Thurn und Taxis	Hans im Glück Verlags-GmbH	Karen und Andreas Seyfarth	Eine echte Herausforderung für Strategen: Der Aufbau eines neuen Postkutschenbetriebes. Doch wie sieht da die günstigste Verbindung aus? Plant man eine eher kurze dafür aber schwierige Strecke oder geht man lieber auf Nummer Sicher? Mit der richtigen Strategie baut hier jeder Spieler Strecken und neue Kutschen, belegt Städte mit Posten und erschließt neue Länder. Dabei heißt es, gewitzt die Funktionen der öffentlichen Ämter zu nutzen und eine glückliche Hand bei der Streckenplanung zu behalten. THURN UND TAXIS: die Post ist da! Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten	10	2	4	50	80	2006
Thurn und Taxis - Alle Wege führen nach Rom	Hans im Glück Verlags-GmbH	Karen und andreas Seyfarth	Erweiterung 1. Audienz Jeder Spieler schickt 5 Geistliche zur Audienz beim Papst nach Rom. Die Kutschen mit den Geistlichen sollen dort ankommen, aber bloß nicht zu früh ! Wer seinen Kardinal zur rechten Zeit zur Audienz bringt, wird reichlicher belohnt als der, dem das nur mit dem Ministranten gelingt. 2. In Amt und Würden Die Spieler versuchen die Amtspersonen möglichst gleichmäßig einzusetzen, um verschiedene Amtsplättchen zu erhalten. Je mehr verschiedene Plättchen man zurück geben kann, umso höher ist die zusätzliche Unterstützung durch die Amtspersonen.	10	2	4	50	90	2007
Thurn und Taxis - Glanz und Gloria	Hans im Glück Verlags-GmbH		Die Spieler wenden sich nun nördlichen Gefilden zu, um auch hier ein ausgedehntes Postnetz zu schaffen. Sie liefern Briefe von Holland bis Sachsen und zwischen Preußen und den Freien Reichsstädten aus. Eifrige Postillione spannen weitere Pferde vor ihre Kutsche, um die großen Entfernungen sicher zu bewältigen und dem zweigeteilten Preußen zu neuem Glanz und Gloria zu verhelfen.	10	2	4	50	90	2007

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Tick Tack Bumm!	Piatnik	Los Rodriguez	<p>In diesem Spiel versucht jede TeilnehmerIn ein zur vorgegebenen Karte passendes Wort zu finden, bevor die Bombe hochgeht, während sie sie noch in den Händen hält. Die jüngste SpielerIn eröffnet das Spiel, zuerst würfelt sie mit dem Spezialwürfel, dann aktiviert sie den Startknopf der Bombe und deckt im Anschluss die oberste Karte des Stapels auf. Sie muss nun ein zur Karte und zum Würfel passendes Wort nennen um danach die Bombe schnellstmöglich weiterzureichen. Die nächste SpielerIn in der Reihe muss nun ihrerseits ein passendes Wort finden, bevor die Bombe explodiert u.s.w..</p> <p>Die 3 folgenden Abbildungen kann der Würfel zeigen: Tick: die Buchstabengruppe auf der Karte darf sich bei der Wortfindung nicht am Anfang befinden. Tick-Tack (mit Bombensymbol): die Buchstabengruppe darf an beliebiger Stelle des Wortes stehen. nur Bombensymbol: die Buchstabengruppe der Karte darf nicht am Wortende stehen.</p> <p>Erlaubte Worte: Das sind auch Eigennamen, Markenzeichen, Umgangssprache, geläufige Fremdworte etc. Es wird empfohlen sich im Vorfeld darüber zu einigen, was erlaubt ist und was nicht. Ein Wort, welches bereits genannt wurde, darf kein zweites mal genannt werden, kommt das dennoch vor, können die MitspielerInnen, die jeweilige SpielerIn auf den Fehler aufmerksam machen und sie muss ein neues Wort nennen, hat bereits die nächste SpielerIn die Bombe übernommen, kann das Wort nicht mehr muniert werden, die vorherige SpielerIn hat Glück gehabt. Wennn die Bombe hochgeht, hat diejenige SpielerIn die Runde verloren, die sie zu der Zeit in den Händen hält. Sie nimmt die aktuelle Buchstabenkarte als Strafpunkt an sich und beginnt wie gehabt mit</p>	12	2	12	5	20	1994
Tikal	Ravensburger	M. Kiesling / W. Kramer	<p>Tikal ist die bedeutendste und größte aller Maya-Stätten. Inmitten eines undurchdringlichen Urwaldes liegt sie im Norden Guatemalas, versteckt unter bis zu 50 Meter hohen Bäumen. Besiedelt und bewohnt wurde Tikal von 600 v.Chr. Bis 900 v. Chr. Nur ein Bruchteil des 16 km² großen Areals wurde ausgegraben und erforscht. Wir schreiben das Jahr 1999. Bis zu 4 Expeditionen machen sich auf den Weg, um weitere Tempel und Schätze freizulegen und zu bergen. Jeder Spieler ist Leiter einer Expedition, die im Urwald nach Tempeln forscht, Pyramiden freilegt, kostbare Schätze hebt und Geheimpfade entdeckt. Punkte erhält der Spieler während der 4 Wertungsrunden für jeden gehobenen Schatz und für jeden Tempel, bei dem er die meisten Expeditionsteilnehmer stehen hat. Die Expedition mit den meisten Punkten gewinnt.</p>	10	2	4	0	0	1999

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Timebomb	Japon Brand	Yusuke Sato	Terroristen haben eine Zeitbombe gelegt und die Uhr tickt. Nun liegt es an einem SWAT Sprengstoffspezialisten Team die Bombe zu entschärfen. Allerdings weiß niemand, wo sich die Terroristen aufhalten und irgendwie sind im SWAT Team mehr Mitglieder als gewöhnlich. Aber nun ist nicht die Zeit, sich um solche Kleinigkeiten zu kümmern	10	4	6	1	30	2015
Times	FUN Connection	Uwe Rosenberg	Wissen ist Macht! Sie wissen nichts ? Mach überhaupt nichts !! Oder wissen Sie vielleicht, wann die "Mona Lisa" aus dem Pariser Louvre gestohlen wurde ? Bei Times wird nur oberflächlich "Wissen" verlangt. Natürlich sind "Intelligenzbestien", "Schnelldenker", "Historiker" und andere "Schlaumeier" etwas im Vorteil - aber nur ein kleines bisschen - und nur vielleicht. Nutzen Sie das Wissen Ihrer Mitspieler schamlos aus. Spielen Sie die richtige Karte im passenden Augenblick. Übertrumpfen Sie die vermeintliche Intelligenz der Anderen und setzen Sie Ihr Pokerface auf. "Wissen" mag ja Macht bedeuten - bei TIMES aber wird das "Wissen" anderer clever für den eigenen Sieg genutzt.Grundsätzlich gilt es, möglichst schnell seine TIMES-Karten auszuspielen. Wer als erster alle Karten - bis auf eine - ausspielen kann, gewinnt eine Spielrunde. Wer nach mehreren Spielrunden als erster die oberste Stufe der Wertungsleiste erreicht, gewinnt das Spiel.	10	2	5	50	90	1992
Titania	Hans im Glück Verlags-GmbH	Rüdiger Dorn	Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Fürsten von Titania. Sie steuern Schiffe durch das untergegangene Titania und Versuchen in 2 Epochen mit Hilfe von wertvollen Muscheln die alten Türme wieder aufzubauen und diese mit Seesternen weiter zu verschönern. Wer dabei die meisten Ruhmespunkte sammelt, gewinnt das Spiel.	10	2	4	50	65	2010
Titanic	Noris Spiele	Klaus Steputat	Die Titanic hat einen Eisberg gerammt, das Schiff beginnt zu sinken. Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl Passagiere (Spielfiguren), die er durch cleveres Ziehen in Sicherheit bringen muss. Das Schiff sinkt immer weiter und die Zeit wird knapper. "welche Menschen versuche ich zu retten ?" - "Gehe ich das Risiko ein oder gehe ich auf Nummer sicher ?" - "Ist noch ein Platz in einem Boot frei ?"Das Spiel ist beendet, wenn die Titanic komplett gesunken ist. Dann wird ausgewertet: Wer am meisten Leben gerettet hat, hat das Spiel gewonnen.	6	2	4	35	50	1998

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Titus Tentakel	Haba (Habamaass GmbH)	Leo Colovini	Auf einer fernen Insel lockt ein sagenhafter Goldschatz, der von Titus Tentakel, einem riesigen Kraken, bewacht wird. Die Spieler müssen mit ihren Schiffen an Titus Tentakel vorbeisegeln. Wer jedoch rot würfelt, weckt den Kraken: Wenn man auf Titus Tentakel drückt, fahren seine Arme aus und stoßen die Schiffe, die ihnen im Weg sind, vom Spielplan. Ziel des Spiels ist, drei Münzen von der Schatzinsel zu bergen.	4	2	4	10	15	2015
Tobago	Zoch Verlags GmbH	Bruce Allen	"Land in Sicht !" ..Endlich ! Nach monatelanger Suche habt ihr sie gefunden: Tobago, die Insel der vergessenen Schätze. In Händen haltet ihr einige fast verwitterte Pergamentfetzen. Ihr wettet euren einzigen Spaten darauf, dass es sich dabei um Teile einer Schatzkarte handelt. Aber wie passen diese zusammen ? Und wer besitzt die fehlenden Schatzkartenstücke ? Erst wenn ihr eure Hinweise zusammensetzt, kommt ihr den Schätzen auf die Spur. Am Steuer eures Geländewagens durchquert ihr dichtbewachsene Dschungel, felsige Höhen und wilde Gewässer. Doch kaum habt ihr einen Fundort erreicht, erheben auch schon gierige Mitwisser Anspruch auf einen Teil der Beute. Und dann ist da noch dieser Inselfluch, der auf manchen Schätzen ruht. Vor seiner goldverschlingenden Kraft schützt nur ein unscheinbares Amulett. Die Spieler suchen und bergen Schätze. Sie spielen Hinweise aus, um Fundorte näher zu bestimmen. Sobald klar ist, wo ein Schatz liegt, hebt ihn ein Spieler, der Fundort mit seinem Geländewagen erreicht. Jeder Schatz wird unter denjenigen Spielern aufgeteilt, die Hinweise zum Fundort beigesteuert haben. Auch der Schatzheber bekommt seinen Anteil. Vorteile verschafft sich, wer Amulette einsammelt, die er u.a. zum Schutz vor verfluchten Schätzen einsetzen kann. Das Spiel gewinnt, wer am Schluss das meiste Gold besitzt.	10	2	4	60	90	2009
Tongiaki	Schmidt Spiele	Thomas Rauscher		10	2	6	30	45	2004

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Top & Flop	KOSMOS - Spiele Galerie	Dominic Crapuchettes	In welchem Jahr eröffnete das römische Kolosseum? Wie viel Prozent der Schokolinsen einer handelsüblichen Packung M & Ms sind üblicher Weise blau? Wie viele Wörter spricht der durchschnittliche Mensch am Tag? Und wie viele Meter groß ist Godzilla im japanischen Original? Keine Ahnung? Keine Bange, ihr könnt trotzdem gewinnen! Und so geht's: Ihr spielt über 7 Runden. Zu Beginn jeder Runde wird eine Frage vorgelesen. Anschließend schreibt ihr alle euren Tipp auf. Und dann dürft ihr auf den besten Tipp wetten. Du bist von deinem eigenen Tipp überzeugt? Dann wette auf dich selbst! Die Frage ist das Spezialgebiet deines Mitspielers? Ganz einfach - dann wette auf ihn. Habt ihr alle Wetten platziert, lest ihr die Antwort vor. Frage für Frage sammelt ihr so Siegpunkte, die ihr in Runde 7 im großen Finale noch einmal aufs Spiel setzen könnt. Mit etwas Glück verdoppelt ihr euren Einsatz. Doch Vorsicht: Liegt ihr daneben, sind die schönen Siegpunkte futsch!	10	4	20	30	40	2015
Top Words	Parker		TOPWORDS ist das neue, dreidimensionale Wortspiel für 2 - 4 Spieler. In jeder Runde heißt es, auf dem Spielbrett aus Buchstaben Wörter zu bilden - entweder waagrecht oder senkrecht. Wer an der Reihe ist, kann bestehende Wörter mit eigenen Buchstaben erweitern, er kann aber auch - und das ist neu - bestehende Wörter verändern, indem er eigene Buchstaben auf bereits vorhandene obenauf setzt. Die Wertung ist einfach: Die Punktezahl ergibt sich durch die Addition aller benutzten Buchstaben, auch der gestapelten - plus eventueller Bonuspunkte! Das neuartige Übereinanderstapeln von Buchstaben macht TOPWORDS zu einem anspruchsvollen Wortspiel.	9	2	4	45	60	1994
Top Words das Kartenspiel	Parker		Die meisten Punkte zu erzielen, indem mit möglichst vielen Buchstabenkarten Wörter gebildet werden.	8	2	4	20	25	2007

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Torres	Ravensburger	W. Kramer / M. Kiesling	<p>Ein verheerender Wirbelsturm hat das reiche Kastilien verwüstet und nur die Grundmauern der so einst prächtigen Burgen zurückgelassen. Der alte König sucht nun unter seinen Söhnen einen würdigen Nachfolger, in dem er sie mit der Errichtung der königlichen Burgen betraut.</p> <p>Wer es vermag, im Laufe von drei Jahren die höchsten und größten Burgen zu bauen und sich auf ihnen niederzulassen, soll ihm nachfolgen. Sie schlüpfen in die Rolle eines Königssohnes und schicken ihre 6 Ritter aus, um sich beim Burgenbau unter Beweis zu stellen.</p> <p>Der König hat bestimmt, dass der Wettbewerb in Frieden vonstatten gehen soll, dass heißt, kein Ritter soll einem anderen seinen Platz streitig machen.</p> <p>Wer sich in der Königsburg befindet und dem König Gesellschaft leistet, soll zusätzlich belohnt werden.</p> <p>Am Ende jedes Jahres will der König durch das Land reisen, um den Erfolg der Ritter zu begutachten. Nach der dritten Reise wird er seine Entscheidung fällen. Der Spielplan zeigt Kastilien als ein Gebiet von 8 x 8 Feldern, auf denen im Laufe des Spiels die Burgen entstehen. Am äußeren Rand des Spielplans zeigt die Wertungsleiste den aktuellen Spielstand.</p> <p>Die Spieler erhalten bei jeder der drei Wertungen Erfolgspunkte für die Burgen, auf denen sie mit ihren Rittern vertreten sind. Dort wird jeweils die Grundfläche der Burg mit der Ebene, auf der der Ritter steht, multipliziert. Wer nach drei Wertungsrunden die meisten Erfolgspunkte auf der Wertungsleiste sammeln konnte gewinnt das Spiel.</p>	12	2	4	60	120	1999
Toru	Hasbro		<p>Sammle passende Münzserien während du TORU ruft und die Münzen weitergibst.</p> <p>Sobald du ein Fullhouse (3 Münzen einer Sorte und 4 Münzen einer anderen Sorte) gesammelt hast, greifst du dir schnell einen Drachen und kassierst Punkte. Der erste Spieler mit 8 Punkten gewinnt das Spiel</p>	8	3	5	15	25	2005
Trafalger	Berliner Spiele		Kämpfen, Feuern, Entern.	6	2	2	20	30	

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Trains	Pegasus Spiele Verlag	Hasashi Hayashi	Kannst du die größte Eisenbahngesellschaft Japans aufbauen? Wir bieten dir mit diesem Spiel die Möglichkeit! Trains - Die Bahn kommt! ist ein Deckbauspiel, in dem du versuchst, im Großraum Osaka oder Tokio die besten Eisenbahnstrecken zu bauen. Deine Karten ermöglichen dir nicht nur den Kauf weiterer Karten, um dein Deck weiter zu verbessern; mit ihrer Hilfe wirst du auf dem Spielplan auch Bahnhöfe errichten und Gleise verlegen, um dem Sieg einen Schritt näher zu kommen!In Trains - Die Bahn kommt! versuchst du ein mächtiges Eisenbahnnetz zu erschaffen! Du erreichst dieses Ziel, indem du Siegpunkte durch Karten und den Bau von Gleisen und Bahnhöfen erhältst. Dazu stellst du dir ein eigenes Deck aus der angebotenen Auswahl an Karten zusammen. Du beginnst das Spiel mit denselben Karten wie alle Spieler. Im Laufe des Spiels veränderst du dein Deck ganz nach deinen Vorstellungen, so dass es möglichst effektiv ist und du schneller als deine Konkurrenten Gleise verlegen und Bahnhöfe bauen kannst.	12	2	4	45	60	2013
Trans America	Winning Moves Deutschland GmbH	Franz-Benno Delonge	Amerika im 19. Jahrhundert. Gründerzeit. Es herrscht Aufbruchsstimmung, Entdeckergeist und das Wissen, dass dieser Kontinent vieles bereit hält. Für all die Mutigen, die ihrem Heimatland den Rücken gekehrt haben, um hier ein neues Leben zu beginnen. Wenn nur das Reisen nicht so beschwerlich wäre... Die Lösung: Eine Eisenbahn! Eine, die den Osten mit dem Westen verbindet und einen sicher von Chicago nach Texas bringt.Aus 35 Städtekarten ziehen Sie fünf heraus - nun gilt es, diese Städte möglichst geschickt und schnell miteinander zu verbinden. Hierbei können Sie Ihre eigenen Schienenstrecken, aber auch die der Mitspieler benutzen. Am Ende zählt nur, dass alle Ihre Städte durch ein zusammenhängendes Schienennetz miteinander verknüpft sind. Doch Vorsicht! Wer zu durchschaubar agiert oder immer den offensichtlichsten Weg wählt, gibt seine Ziele Preis und den anderen damit den Vorteil, über Ihre Pläne Bescheid zu wissen.Sieger ist, wer nach mehreren Runden mehrmals am schnellsten am Ziel ist.	8	2	6	30	45	2002
Trans Europa	Winning Moves Deutschland GmbH	Franz-Benno Delonge	Ziel ist es, seine 5 Städte mit Schienen zu verbinden. Sobald einem Spieler dies gelungen ist, endet eine Runde. Die anderen Spieler verlieren Punkte von ihrem Guthaben. Es gewinnt, wer nach mehreren Runden noch die meisten Punkte übrig hat.	8	2	6	30	45	2005

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Träxx	Nürnberger Spielkarten Verlag	Steffen Benndorf / Reinhard Staupe	Strecke besteht aus einer durchgehenden Linie. Diese Linie darf keine Lückenaufweisen und sich auch nicht selbst berühren oder kreuzen. In jeder Rundedarf die Strecke nur an einem der beiden Enden verlängert werden. Jeder Spieler sollte vor allem versuchen, möglichst viele Zahlenfelder in seine Strecke einzubauen, denn für Zahlenfelder gibt es ordentlich Pluspunkte. Außerdem sollte jeder Spieler versuchen, möglichst viele Felder zu erreichen (im Idealfall alle), denn jedes nicht erreichte Feld (egal ob mit oder ohne Zahl) zählt am Ende einen Minuspunkt.	8	1	4	15	20	2015
Tribun	Heidelberger Spieleverlag	Karl-Heinz Schmiel	Verneigt euch vor dem Tribun, ihr Bürger Roms. Ob reich ob arm, ob stark ob schwach, ob Patrizier oder Plebejer, hört die Worte eures Tribuns! Denn er ist einer von euch, er isst euer Brot, trinkt euer Wasser, schwingt euer Schwert, spricht eure Sprache und lebt euer Leben. Er ist derjenige, der euch führt und der von euch geführt wird. Er ist einer von euch, doch er ist der Tribun - er ist der primus inter pares, der Erste unter Gleichen! Willkommen mitten in der vielschichtigsten Metropole der Antike - in Rom. Rom war vor über 2000 Jahren eine Stadt voller pulsierenden Lebens, deren Bewohner so unterschiedlich waren, wie man es sich nur vorstellen kann - und doch hatten sie alle etwas gemein - sie waren Römer. Die Spieler gehören je einer der großen und ehrgeizigen Patrizierfamilien Roms an und streben nach Einfluss und Macht. Verschiedene Fraktionen der Stadt kontrollierten wichtige Bereiche des öffentlichen Lebens und nur wer sich deren Unterstützung sicherte, konnte auf die höchsten Ämter in der Republik hoffen. Im Spiel Tribun geht es genau darum. Es reicht nicht, zum Tribun ernannt zu werden, ihr strebt nach Höherem. Dazu versucht ihr euren Einfluss auf die Fraktionen Roms geltend zu machen, um euer Ziel vor euren Mitbewerbern zu erreichen. Werdet ihr die Legionen auf eure Seite ziehen, wird man euch mit Lorbeeren ehren, werdet ihr die Gunst der Götter erhalten oder werdet ihr gar zum Tribun ernannt? Macht euch bereit, eure Gefolgsleute in die Straßen Roms zu senden, um einflussreiche Verbündete zu gewinnen. - Es wird Zeit, Geschichte zu schreiben	12	2	5	60	120	2007
Triomino	Peri Spiele		Eine äußerst faszinierende Variante des bekannten Domino-Spiels. Jetzt mit dreieckigen Steinen, die weit mehr Kombinationsmöglichkeiten bieten. Ein spannendes Spiel, das Einsicht, Logik und Taktik von seinen Teilnehmern verlangt. Möglichst Hohe Punktzahl mit den abgelegten Steinen zu erreichen.	9	2	4	30	45	1960

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Triominos original classic	Goliath		Eine äußerst faszinierende Variante des bekannten Domino-Spiels. Jetzt mit dreieckigen Steinen, die weit mehr Kombinationsmöglichkeiten bieten. Ein spannendes Spiel, das Einsicht, Logik und Taktik von seinen Teilnehmern verlangt.Möglichst Hohe Punktzahl mit den abgelegten Steinen zu erreichen.	6	1	4	20	30	1960
Trivial Pursuit	Parker	Horn Abbot International	Ziel von Trivial Pursuit ist es möglichst schnell den Wissensspeicher (Spielstein) mit Wissenssecken zu füllen, um dann schließlich die Abschluss Frage im Zentrum zu beantworten.	15	2	36	90	240	1984
Troia - Das Spiel		Thomas Fackler	Als Archäologen sollen die Spieler einzelne Schichten Troias aus Fundstücken zusammensetzen. Durch Veröffentlichung ihrer Ergebnisse gewinnen die Spieler Reputation (wissenschaftliches Ansehen) und erhalten weitere Grabungslizenzen.Es gewinnt, wer die höchste Reputation erlangen kann.	9	2	4	60	80	2000
Tumult Royal	KOSMOS - Spiele Galerie	Klaus und Benjamin Teuber	nach dem Steuer-Raub zu wenige Waren übrig, führt das zu einem Tumult. Dann bestraft das Volk den gierigsten Adeligen. Vielleicht erweist ihr euch als weise und gütige Herrscher und findet das richtige Maß beim Eintreiben der Steuern. Dann ist euch das Volk freundlich gesinnt und ihr werdet für eure Gier nicht bestraft. Ob es euch dann aber gelingt, mehr Statuen als eure Mitspieler zu errichten, steht auf einem anderen Blatt ...Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Statuen aufgestellt hat	10	2	4	40	45	2015
Turm & Wächter		Christoph Endres und Robert Wirth	Die Spieler bewegen abwechselnd ihre Spielsteine gemäß fester Zugregeln mit der Absicht, entweder den Wächterstein des Gegners zu schlagen, oder mit dem eigenen Wächterstein das markierte Wächterfeld des Gegners zu betreten.	10	2	2	30	45	1998
Turnio		Alexander Karl Hartmann	Albert und Boris sind Fliesenleger. Albert legt gerne Fliesen, die Kreise als Muster bilden, Boris dagegen bevorzugt Quadrate. Wenn sie zusammen arbeiteten, hatten sie deshalb ein Problem. Als einmal zwei Paletten mit Fliesen zu Bruch gingen (eine mit Kreisen und eine mit Quadraten), musste sich etwas ändern. Seitdem verlegen sie nur noch Fliesen, aus denen sich sowohl Kreise als auch Quadrate bilden lassen und spielen bei der Arbeit "Turnio"Die Spielsteine enthalten in zwei oder vier Ecken jeweils ein Viertel eines Kreises oder eines Quadrates. Jedem Spieler wird genau eins dieser Symbole zugeordnet. Jeder versucht die Spielsteine so zu legen und zu drehen, dass von seinem Symbol möglichst oft Viertel direkt nebeneinander liegen, d.h. man versucht die Symbole zu vervollständigen Zwei nebeneinander liegende Viertel des gleichen Symbols werden Paar genannt. Viertel, die nur mit einer Ecke aneinander grenzen, d.h. diagonal gegenüber liegen, sind kein Paar. Pro Paar erhält ein Spieler einen Punkt. Somit gibt es für eine halbe Figur einen Punkt, für eine drei-Viertel Figur zwei Punkte und für ein ganzes Symbol 4 Punkte.Gewonnen hat der Spieler, der zum Schluss mehr Punkte hat.	10	2	2	20	45	

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Tzolkin - Der Maya Kalender	Czech Games Edition	Simone Luciani und Daniele Tascini	Als Häuptling eines Maya-Stamms müssen die Spieler diesen entwickeln, ernähren und in der Gunst der Götter zu Ansehen führen. Gesteuert wird dieses strategische Worker Placement-Spiel durch ein Tzol' in-Getriebe, ein Zahnrad mit 26 Zähnen, welches 5 kleiner Zahnräder antreibt. Auf diese Zahnräder setzen die Spieler ihre Arbeiter ein, um Mais zu ernten, Rohstoffe abzubauen, Gebäude oder Monumente zu errichten oder den Göttern ein Opfer in Form von Kristallschädeln darzubringen. Mais als Grundlage der Maya-Kultur ist dabei der Motor für alle Aktivitäten. Er steuert das Einsetzen der Arbeiter, deren Ernährung und erlaubt auch den Handel. Wer ohne Mais dasteht, kann zudem auch ohne die Gunst der Götter verlieren! Wer am Schluss die meisten Punkte hat gewinnt das Spiel	10	2	4	90	120	
Tzolkin Stämme und Prophezeiungen	Czech Games Edition	Danielle Tascini und Simone Luciani		13	2	5	90	120	2013
Über Bord / Over Board	Ravensburger		Bei diesem taktischen Brettspiel geht es darum, alle gegnerischen Steine vom Brett zu schieben. Ein Stein scheidet aus, wenn er vom Brett fällt - "über Bord geht".	8	2	2	30	40	1978
Ubongo	KOSMOS - Spiele Galerie	Grzegorz Reischman	Jeder Spieler erhält eine Legetafel und 12 Legeteile. Ein Spieler würfelt und dreht die Sanduhr um. Das Symbol auf dem Würfel bestimmt, welche Legeteile benutzt werden dürfen. Jetzt versucht jeder Spieler, seine Tafel so schnell wie möglich mit Teilen zu belegen. Der Schnellste ruft: "Ubongo"! Und darf seine Spielfigur auf dem Spielplan bewegen. Dann nimmt er sich zwei Edelsteine. Für die Mitspieler geht es inzwischen rasant weiter: Solange die Uhr läuft, können sie ihre Legetafeln mit ihren Teilen belegen und dafür Edelsteine einsammeln. Wer am Ende die meisten Edelsteine hat, ist der Gewinner. Und das ist nicht immer der Schnellste.	8	2	4	20	30	2005
UGO !	Play this One	Ronald Hoekstra	Die Spieler versuchen ein mächtiges Königreich zu gründen. Zielstrebig vergrößern sie ihr Reich, aber nur wenn Bauern die Ländereien gut bewirtschaften, wird das Königreich eine Blütezeit erleben.	10	2	4	40	40	2013
Ultra	Parker		Mit dem Gedanken des Gegners spielen. Seine Ideen durchkreuzen	10	2	2	15	20	1976
Uluru	KOSMOS - Spiele Galerie		Schnelles Legespiel	8	1	5	20	30	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Ulysses	Winning Moves Deutschland GmbH	Andrea Angiolino & Pier Giorgio Paglia	<p>Homers großartige Schilderung der Odyssee ist ein Klassiker, den jeder kennt. Doch fand diese jahrelange Irrfahrt des Odysseus vor vielen Jahren wirklich statt? Damals, als den Göttern wieder einmal die Zeit lang wurde, schlug Zeus ein Spiel vor: Jeder der Götter sollte versuchen, einen Menschen zu geheim festgelegten Orten zu bringen. Derjenige, dessen Ziele zuerst durch den Reisenden besucht werden würden, sollte das Spiel gewinnen.</p> <p>Odysseus, auf dem Weg nach Ithaka, war in der Nähe und wurde so unversehens zum hilflosen Spielball der Götter. Im Spiel „Ulysses“ übernehmen die Spieler die Rolle der Götter. Jeder möchte Odysseus' Schiff auf schnellstem Wege an vier verschiedene Orte bringen, die nur er kennt. Wer am Zug ist versucht, das Schiff auf einen für ihn günstigen Kurs zu bringen. Damit sind die Mitspieler jedoch selten einverstanden und setzen ihre Einspruchskarten ein, um den Kurs zu ändern. Wer am besten bluffen kann und dabei die Oberhand behält, bestimmt den weiteren Kurs und kommt seinen Zielen näher. Jeder Spieler versucht, Odysseus' Schiff zu den 4 Orten zu ziehen, die seine 4 Zielkarten angeben. Sobald ein Spieler sein 4. Ziel erreicht hat, hat er gewonnen und das Spiel endet.</p>	8	3	5	30	45	2001
Um Reifenbreite	JUMBO	Rob Bontenbal	<p>Auf die Plätze...Fertig... Los! Wer geht in Führung ? Und wer hängt sich dran ? Von der ersten Sekunde an sind Taktik und Teamgeist gefordert. Zwischensprints, Windschattenfahren, das Suchen der Ideallinie, das abschirmen des Gegners, der richtige Einsatz der Kräfte - alle Kniffe und Tricks der großen Strampel-Giganten kommen zum Zug. Sogar die unerlaubten ! Wer sich z.B. an ein Auto anhängt, geht nur ein Risiko ein: Dass er sich dabei erwischen lässt ! Und die Regeln ? Die lernt man unterwegs ganz nebenbei. Also rein in den Sattel und ran ans Pedal ! Sprintstrecke, Bergrennen, Langstrecke oder ganze Tour - Ihr habt die Wahl.</p>	8	2	4	80	120	1991
Uno	Mattel		<p>Es wird ein Spieler ausgewählt, der die Karten verteilt. Jeder Spieler erhält 7 Karten. Der Rest der Karten wird in die Mitte des Tisches gelegt, und die oberste Karte wird für alle sichtbar aufgedeckt. Die Spieler nehmen ihre Karten auf und sortieren diese nach Farben oder nummerisch. Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle Karten abzulegen. Reihum kann jeder Spieler eine Karte ablegen, wenn er im Besitz einer passenden Karte ist. Passt keine Karte, muß er vom Kartenstock eine aufnehmen. Ablegen kann ein Spieler eine Karte, wenn er entweder die gleiche Farbe oder die gleiche Zahl oder das gleiche Symbol der Karte besitzt, die oben auf dem Ablagehäufchen liegt.</p>	6	2	10	20	40	1992

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
UNO Boomo	Mattel		Ziel ist es, der letzte Spieler zu sein, der noch eine seiner 3 "Tickende Zeitbomben"-Karten auf der Hand hält, die noch nicht explodiert ist.	7	2	6	30	40	2001
UNO-Stacko	Mattel		Ziel des Spiels ist es, die Blöcke aus dem Turm zu ziehen und oben aufzulegen, ohne ihn einstürzen zu lassen ! Der UNO-Würfel wird gerollt, um festzustellen welcher Block entsprechender Farbe oder Zahl aus dem Turm gezogen und oben aufgelegt werden muß. Der UNO-Würfel kann die Spielrichtung umkehren - oder einen Mitspieler dazu zwingen, zwei Blöcke herauszuziehen !	8	2	10	20	40	1995
Upstairs	Spieltrieb	Till Meyer und Nicole Stiehl.	Geheimagent - alleine das Wort sorgt schon für Gänsehaut. Gemeinsam konnte ein Agententrupp in den Stützpunkt des bösen Schurken eindringen. Doch wer kommt da wieder raus? Nun heißt es: jeder ist sich selbst am Nächsten! Upstairs - Ein Spiel für bis zu vier Freunde, bei dem der zweitplatzierte Spieler der erste Verlierer ist. Also sollte sich jeder beeilen und so schnell wie möglich durch das labyrinthartige Hochhaus hetzen, um der glückliche und einzige Überlebende zu sein. Upstairs ist ein erstklassiges Wettlaufspiel mit jeder Menge Charme (aber ohne Schirm und Melone). In Upstairs bilden die 9 Spielkarten das Hochhaus, aus dem die Spieler entkommen müssen. Dabei müssen sie sich nicht nur durch das labyrinthartige Hochhaus vorkämpfen, sondern auch den besonders aggressiven Wachmännern ausweichen, die in der schweren Spielvariante das Leben der Agenten schneller beenden können, als einem lieb ist. Sieger ist, wer als erster Spieler auf dem Dach ankommt. Nur dann gelingt - natürlich in standesgemäßer Zeitlupe - gerade noch rechtzeitig der Sprung an die Kufen eines heranfliegenden Helikopters und es geht zum nächsten Hotel, wo das passende Betthäschen schon auf den Helden wartet. Die kurze Spieldauer von circa 15-20 Minuten ist perfekt für den Auftakt eines Spieleabends geeignet.	0	2	4	15	20	2015
Urcks		Andrea Boenen und Rainer Knöbel		8	3	6	20	30	2014
Variété Paris	Heye	Bertram Kaes	Hier machen Sie Ihr eigenes Variété-Programm! Dabei zeigen Sie alles, Was an Kreativität in Ihnen steckt: Sie dürfen als Maler, Dichter, Pantomime oder Erzähler auftreten. Doch zunächst einmal lassen Sie die Würfel rollen. Dann erfahren Sie, was Sie nun mimen, malen, dichten oder beschreiben sollen. Und Ihre Mitspieler müssen es erraten. Natürlich gibt es typisch französische Belohnungen: Baguette, Käse, Rotwein und am Schluss sogar Champagner !Wer als erster Baguette, Käse, Rotwein und Champagner erspielt hat, darf sich als Variété-Star des Abends feiern lassen.	14	2	6	45	90	1992

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Vasco Da Gama	Whats Your Game ?	Paolo Mori	<p>Der Namensgeber des Spiels, Vasco da Gama, war ein portugiesischer Seefahrer, der durch die Entdeckung des Seeweges nach Indien zu Ruhm und Ehren gelangte. Entdeckt wird in diesem Spiel zwar nichts, aber die Schiffe befahren die von da Gama entdeckten Routen (wenn man sich die Mühe macht, den Spielplan näher anzusehen) - für das Spiel ist das egal.</p> <p>Also: Es geht um Schifffahrt. Was braucht man dazu? Einen Auftrag, ein Schiff, eine Besatzung und einen Kapitän. Im Lauf von 5 Runden, in denen jeder der Spieler je 4 Aktionen zur Verfügung hat, soll er genau dieses organisieren.</p> <p>Dazu sehen wir uns erst einmal den Spielplan etwas genauer an. Dieser ist aufgeteilt in vier Bereiche, die jeweils unterschiedliche Aktionen erlauben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auftragsbereich (links unten): Aus einer Auslage von Auftragskarten darf man als Aktion eine oder zwei Karten kaufen. Die Auftragskarten enthalten die Informationen, wie viele Matrosen man zum Klarmachen des Schiffes braucht, einen Schiffswert (i.a. sind das Siegpunkte) sowie eventuelle Zusatzeinnahmen, die der Schiffseigentümer erzielen kann. Auf der Rückseite zeigen diese Karten Schiffe - diese Seite wird dann im Seefahrtbereich benötigt. • Tavernenbereich (rechts oben): In vier Tavernen warten bis zu fünf Matrosen auf einen Job. Mit einer Aktion darf man in einer der Tavernen beliebig viele Matrosen anheuern. Bezahlt wird nicht pro Person, sondern pro Farbe der angeheuerten Matrosen (diese gibt es in vier Farben). Außerdem kann man hier auch einen Kapitän verpflichten - der kostet so viele Goldstücke, wie man in dieser Aktion Matrosen angeheuert hat. • Seefahrtbereich (links oben): Hier können ein oder mehrere Schiffe auf 	12	2	4	60	120	2009

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Verflixter Wettbewerb	Herberts GmbH	Jochen Zeiss	<p>Unter den KFZ-Lackierern von St. Andox am Herbertswald ist ein ganz verflixter Wettbewerb entbrannt: Vollkommen klar ist allen, dass man nur noch mit brillanten, funkelnden Qualitätslackierungen am Markt bestehen kann. Denn die setzt die anspruchsvolle Kundschaft eh voraus, aber darüber hinaus kann man mit zusätzlichen Leistungen sicherlich neue Lackierkunden hinzugewinnen. Klar, das bedeutet für die Betriebe, dass sie erst einmal den verflixten Wettbewerb in St. Andox und Umgebung beobachten müssen.</p> <p>Was gibt es an Leistungen, die der Mitbewerber nicht anbietet. Und wie kann man diese zukünftig durch eine entsprechende Investition oder fest vereinbarte Zusammenarbeit mit einem Kooperationspartner - bestens und gewinnbringend anbieten ? Und wie kann man neue Stammkunden gewinnen. Wie, Und zugenäht, ist dieser verflixte Wettbewerb so auszubremsen, dass endlich der eigene Lackierbetrieb die Nase vorn hat ?</p> <p>Zugegeben: Das sind schon ganz heftige Probleme, vor denen die Lackierer von St. Andox am Herbertswald stehen. Aber die sind mit unternehmerischem Verstand, cooler Cleverness, strategischem Denken und einer Portion Spielwitz durchaus lösbar. Jeder Spieler übernimmt die Rolle des Inhabers eines Lackierbetriebs, in dem der Chef noch mitarbeitet. IM Spielverlauf sollen die Spieler ihren Betrieb durch zusätzliche Leistungsangebote wettbewerbsfähiger machen. Dazu können Sie beispielsweise in eine Karosserie-Abteilung oder in einen Hol-Bring-Service investieren, die Zusammenarbeit mit einem Autohaus oder einer Mietwagenfirma vereinbaren und durch Qualitätsverbesserungen Leistungs-Sterne erwerben. Gewinnen wird der Spieler, der für seinen Betrieb umsichtig und mit Sachverstand investiert, profitable Zusammenarbeiten vereinbart sowie alle 6 Leistungs-Sterne besitzt.</p>	14	2	4	60	70	1996
Verräter	Adlung Spiele	Marcel-Andre Casasola Merkle	<p>Konflikt im Hochland. Zwei konkurrierende Fürstenhäuser (Adler und Rose) versuchen, möglichst viele Landstriche für sich einzuvernehmen. Um die meisten Siegpunkte zu erringen, kämpfen die Spieler mal für das eine, mal für das andere Haus.</p> <p>Da kommt es nicht selten vor, dass ein Verräter mitten im Konflikt die Seiten wechselt. Ein anderer Spieler versucht sich unterdessen als Baumeister (Gutshöfe und Kontore), oder tritt als Diplomat ein, um zu retten, was hoffentlich noch zu retten ist. Als Bauer versorgt man sich schon mal für den neuen Konflikt, den der Stratege gründlich plant. Die Spieler versuchen, in den Auseinandersetzungen der Fürstenhäuser die gegnerischen Landstriche zu erobern und dafür Siegpunkte zu erhalten.</p>	12	3	4	45	60	1998

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Versailles	Heidelberger Spieleverlag	Andrei Novac	<p>Versailles ist ein innovatives Spiel für 2-5 Spieler, die in die Rolle von Baumeistern schlüpfen. Alle versuchen sich gegenseitig beim Bau des königlichen Palasts von König Louis XIV. zu übertreffen, um in der Gunst des Monarchen zu steigen.</p> <p>Die Spieler führen abwechselnd je einen Zug aus, in dem sie ihre Arbeiter zu Orten auf dem Schlossgelände bewegen und diese aktivieren. So können sie Ressourcen gewinnen, Schlossteile errichten, beeindruckende Dekorationen für das Schloss oder die königlichen Gärten entwerfen und ihre Möglichkeiten durch neue Arbeitsmethoden vervielfältigen.</p> <p>Denn jeder will den größten Erfolg vorweisen, wenn der König höchstpersönlich eintrifft und sein Urteil fällt, welche Untertanen ihm den besten Dienst erwiesen hat.</p>	12	2	5	45	75	2014
Vier gewinnt (Reisespiel)			<p>Mach Dich bereit für geistiges Kräfteressen, bei dem Sieg oder Niederlage ganz dicht beieinander liegen!</p> <p>Du brauchst nur vier Chips in eine Reihe zu bringen, horizontal, vertikal oder diagonal. Hört sich einfach an - ist es aber nicht! Du brauchst Dein ganzes taktisches Geschick, um voranzuplanen - und gleichzeitig eine gute Defensivstrategie, um Deinen Gegenspieler in Schach zu halten! Als erster Spieler vier Chips in einer Reihe anzuordnen - horizontal, vertikal oder diagonal.</p>	7	2	2	5	15	

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Villa Paletti	Zoch Verlags GmbH	Bill Payne	<p>Im Land wo die Zitronen blühen, lebte einst ein lustiger junger Bursche, den seine Freunde schlicht "Paletti" nannten.</p> <p>Der hatte nur eins im Kopf: Das prächtige Lufts Schloss weiter zu bauen, das sein etwas schrulliger Großvater einst begonnen, aber mangels Dukaten nie vollendet hatte.</p> <p>Dukaten hatte Paletti zwar auch keine, dafür aber einen genialen Plan: Wozu neue Säulen kaufen, wo doch in den unteren Etagen so viele nutzlos rumstehen?! Die werden ausgebaut, höher gestellt und ganz oben wieder eingebaut.</p> <p>Exzellente Paletti riefen seine Freunde und machten sich ans Werk. So entstand ein waghalsiger Prachtbau: Die Villa Paletti !</p> <p>Heute weiß leider Niemand mehr welcher Windstoß oder welches Lüftchen die Villa Paletti der Nachwelt vorenthielt. Unter Fachleuten gilt allerdings als gesichert, das Paletti - seiner Zeit weit voraus - damals eine Erfindung gelang, deren Tragweite erst heute richtig eingeschätzt werden kann: Die Europalette!Die Spieler wetteifern darum, ihre Säulen auf die höchste Ebene der Villa Paletti zu bringen. Immer wenn ein Spieler keine Säule mehr höher bauen kann, darf er ein neues Plateau auf das Bauwerk auflegen. So wird der Prachtbau immer höher und fragiler.Neuer Chefbaumeister wird, wer die meisten und wertvollsten Säulen einer Farbe sicher auf die höchste Ebene hinauf schafft. In tiefste Ungnade fällt dagegen, wer die VILLA PALETTI zum Einsturz bringt.</p>	8	2	4	20	30	2001
Village	Eggert Spiele GmbH &Co KG	Inka und Markus Brand	<p>Das Leben in diesem Dorf ist hart! Aber es bietet seinen Bewohnern viel Raum zur Entfaltung. Manch einer fühlt sich zum Glaubensbruder berufen. Ein anderer strebt eine Karriere in der Ratsstube an. Ein Dritter sucht sein Glück in der Ferne ...</p> <p>Jeder von euch lenkt die Geschicke einer Familie und kann diese auf vielen Wegen zu Ruhm und Ehre führen. Doch eines solltet ihr nie vergessen:Die Zeit lässt sich nicht aufhalten, und mit ihr gehen die Menschen. Diejenigen, die nach ihrem Tod in der Dorfchronik verewigt werden, können den Ruhm eurer Familien mehren und euch dem Sieg ein ganzes Stück näher bringen.</p>	12	2	4	60	90	2011
Village Inn - 1. Erweiterung zu Village	Eggert Spiele GmbH &Co KG	Inka und markus Brand	<p>Im Dorf nimmt ein neuer Handwerksbetrieb seine Arbeit auf: endlich kann Bier gebraut werden! Kurz darauf öffnet ein Wirtshaus seine Pforten, wo einflussreiche Leute ein und aus gehen. Wenn du mit ihnen etwas Zeit verbringst und ihnen das ein oder andere Bier aus gibst, schulden sie dir einen Gefallen. Also stoß vor allem mit denjenigen an, die möglichst viel zum Ruhm deiner Familie beitragen können.</p> <p>Zusätzlich beinhaltet diese Erweiterung Spielmaterial für einen fünften Spieler.</p>	12	2	5	60	90	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Visionary	Schmidt Spiele	Ron Dubren	In diesem witzigen und spannenden Geschicklichkeitsspiel treten 2 Teams gegeneinander an und bauen nach einer Vorgabe um die Wette. Ein Spieler stapelt die Bausteine aufeinander, während ihn seine Teamkameraden dirigieren. Ganz einfach ! Oder ? Die Sache hat nur einen Haken: Dem jeweiligen Konstrukteur werden die Augen verbunden !	8	4	8	50	80	1997
Volklieder Quartett Nr.: 365			Möglichst viele Quartette (4 gleiche Spielkarten eines Bereichs) durch Befragung der anderen Mitspieler zu erhalten.	10	3	8	20	90	
Völuspá	White Goblin Games	Scott Caputo	Im ältesten Gedicht der nordischen Mythologie, der Völuspá, wird erzählt vom endlosen Ringen mächtiger Götter, gefährlicher Kreaturen und vergessener Völker. Wer wird am Ende die anderen beherrschen? Werden die Walküren Thor besiegen? Wird Odin die Herausforderung des Gauners Loki überleben? Jedes Mal entwickelt sich die Geschichte anders, eine neue Macht dominiert. Die Spieler spielen Plättchen mit verschiedenen Charakteren und Kreaturen der nordischen Mythologie aus. Sie versuchen, damit andere Plättchen zu beherrschen und dadurch Punkte zu erzielen. Der Spieler, der dadurch die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.	10	2	5	45	60	2012
Von Drachen und Schafen	KOSMOS - Spiele Galerie	Mathanael Mortensen	Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Drachen, der nach Schätzen jagt. Das Besondere: Auf den Karten befinden sich auf der einen Seite Schätze und Aktionsmöglichkeiten - auf der anderen Schafe. Die Drachen sammeln zunächst farbenprächtige Schafe von den Weiden. Jedoch grasen auf den Weiden nicht immer die Schafe, die gerade benötigt werden. Denn um eine Schatzkarte auslegen zu können, müssen bestimmte Schafe abgegeben werden. Dabei funken die Spieler einander gerne mit Aktionskarten dazwischen. Wer seine Karten optimal einsetzt und am Ende die wertvollsten Schätze ausliegen hat, gewinnt.	9	2	4	45	60	2015
Wackelturm	Ravensburger	Rik van Even	Ziel des Spiels ist es, die Holzteile im Wackelturm so unterzubringen, dass nichts herunterfällt	5	2	6	20	30	1998
Waka Waka	KOSMOS - Spiele Galerie	Rüdiger Dorn	Waka Waka heißt "Mach es!" in der Suaheli-Sprache. Als afrikanischer Händler kaufen die Spieler für ihr Dorf Waren ein. Von weit her kommen Früchte, Felle, Salz, Tee, Stoffe und Schmuck. Der Schamane des Dorfes stellt den Spielern Aufgaben, die sie erfüllen müssen. Um eine Aufgabe zu erfüllen, müssen die Spieler bestimmte Warenkombinationen abgeben. Dadurch steigen sie im Ansehen der Dorfbewohner. Wer am Ende den höchsten Ansehensstatus erreicht hat, ist der erfolgreichste Händler und gewinnt.	10	2	4	60	90	2012
Walk to Jesus	Value Ad Games	Alfred Vesligaj		5	2	4	30	45	2013

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Warlock	Schmidt Spiele	Robert Harris	Alle 7 Jahre einmal treffen sich Zauberer aller Länder im Grauen Wald, um den besten unter ihnen in der sagenumwobenen Duellarena zu bestimmen. WARLOCK - ein verlockender Titel für jeden Magier, der etwas auf sich hält. Doch viele Gefahren sind mit diesem Machtkampf verbunden. Und so ist es nicht unverständlich, daß die Arena nicht immer von gleich sechs Anwärtern besetzt ist. Die Zahl der Anwesenden schwankt zwischen zwei und sechs. Außerdem unterliegt das Duell festen riten und strengen regeln.	12	2	6	0	0	1980
Was kostet die Welt	Parker		Ein aufregendes Strategie- und Handelsspiel, in dem man als Makler für die Anteile an Rohstoffquellen und Industrien durch alle Länder der Welt reist. Bauen Sie ein Imperium auf, mit Gold, Schiffbau oder Baumwolle, aber Vorsicht ! Wer hoch fliegt, kann auch tief fallen ! Sie können ganz schnell gezwungen werden, Konkurs anzumelden. Entscheiden Sie... welche Anteile Sie kaufen und verkaufen wollen. Sind Sie stark genug das Spiel alleine zu gewinnen ? Oder sollten Sie vielleicht lieber ein Kartell schließen, um Ihre Gegner zu erobern ? Überlegen- Besuchen Sie die Länder der Welt und investieren Sie in deren Reichtümern, wie z.B. Öl, Uran, Reis. Jeder Anteilsschein berechtigt Sie an einem prozentualen Anteil der Weltproduktion. Kaufen- Besitzen Sie mehrere Anteilsscheine mindestens 30% einer Rohstoffquelle oder Industrie, können Sie von den Gegnern Gewinnanteile kassieren. Da ein Spieler bis zu 90% der Weltproduktion einer Rohstoffquelle oder Industrie besitzen kann, sollten Sie jede lukrative Gelegenheit nutzen ! Denn je höher der Einsatz, desto höher die Erstattung ! Beherrschen_ Bauen Sie ein Imperium auf, indem Sie in 5 Kontinenten investieren. Ihre strategische Waffe ist die Macht des Monopols. Ihr Ziel ist es, Ihre Gegner dazu zu bringen, Konkurs anzumeldenIhr Ziel ist es, Ihre Gegner dazu zu bringen, Konkurs anzumelden.	10	2	6	150	240	1987
Weinlese auf Hierro		Martin Schlegel	Es ist Herbst, und das heißt für Hubert Weinfreund, der seinen Ruhestand auf der Kanaren-Insel Hierro verbringt: Die Zeit der Weinlese ist da. Als Freizeitwinzer erntet er immer nur einen Teil der Rebstöcke ab. Wie viele es sind, hängt von der vorhandenen Zeit und seiner aktuellen Motivation ab. In den letzten Tagen hat er schon ordentlich geschafft, einige Parzellen sind bereits frei. Als Spieler schlüpft man in die Rolle des Winzer und versucht soviele Reben wie möglich zu ernten. Um dies zu tun müssen bestimmte Zugregeln eingehalten werden. Nach sechs Runden ist Schluss. Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger.	7	2	2	25	30	2006

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Welt des Kaffees	Huch & Friends		Bei diesem Quizspiel erfahren Sie alles, was Sie schon immer zum Thema Kaffee wissen wollten. Sie entscheiden bei jeder Frage neu, wie viele Punkte Sie machen wollen und welches Risiko Sie dabei eingehen, alles wieder zu verlieren. Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt die unterste Karte vom Stapel, entscheidet sich für einen Buchstaben und liest die dazugehörige Frage mit den Antworten vor. Die Karte sollte so gehalten werden, dass die richtigen Antworten auf der Rückseite nicht zu sehen sind. Das Spiel endet, sobald die zu Beginn vereinbarte Zahl an Fragekarten gespielt worden ist. Wer jetzt mit seinem Kaffeesack in Führung liegt, hat gewonnen. Das Spiel endet vorzeitig, wenn es einem Spieler gelingt, mit seinem Kaffeesack den letzten Kaffeesack zu überrunden.	16	2	5	40	60	2009
Wer bietet mehr ?	Parker		Heute wird Ihr liebstes Rembrandt Gemälde versteigert. Sie bieten gegen eine Gruppe neureicher Kunstspekulanten: Sollen Sie ihr Angebot nochmal erhöhen? Wie entsetzlich, wenn es sich doch um eine Fälschung handeln sollte ! Sie müssen sich sofort entscheiden, aber Gewissheit haben Sie erst dann, wenn Sie die Konkurrenz aus dem Feld geschlagen haben. Am Ende gewinnt der Spieler, der das größte Vermögen angehäuft hat: an Gemälden und Bargeld. Scharfe Beobachtungsgabe, gut Nerven und ein wenig Glück entscheiden dieses Spiel. Erleben Sie einen spannenden Ausflug in die exklusive Welt des internationalen Kunsthandels.	8	3	6	45	90	1987
Wer schmiert am Besten		Rainer Knöbel		8	3	6	30	40	2015
Wer springt am besten ? - Solitaire	EDI		Geschichte des Solitaire Solitaire hat Ähnlichkeit mit einem Spiel der amerikanischen Indianer, mit dem Unterschied, dass die Indianer Pfeile in den Boden steckten. In Europa tauchte Solitaire erstmals 1687 auf einem Portrait von Claude-Auguste Borey auf und wurde mit Sicherheit am Hof des Sonnenkönigs gespielt. In England ist es erstmals 1746 erwähnt. Die 32 Stifte werden auf dem Spielbrett eingesteckt, nur das mittlere Loch bleibt frei. Nun muss man versuchen möglichst viele Stifte durch horizontales und vertikales Überspringen aus dem Spiel zu nehmen. Das Spiel kann man alleine spielen oder zu zweit. Zu zweit ziehen die Spieler immer im Wechsel. Verlierer ist der, der nicht mehr ziehen kann. Optimal verbleibt am Schluss nur noch ein Stift auf dem Brett.	8	1	1	20	30	

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Wer war's ?	Ravensburger	Reiner Knizia	Der magische Ring des Königs ist gestohlen worden! Füttert die Tiere im Schloss und sie geben euch Hinweise, wen sie zur Tatzeit sahen. So könnt ihr nach und nach verdächtige Schlossbewohner ausschließen und am Schluss den gemeinen Dieb schnappen! Ziel des Spiels ist es, durch cleveres Einlösen von Futterkarten verschiedene Tierkarten zu sammeln und mit ihnen Verdächtige auszuschließen. Der Dieb ist entlarvt, sobald nur noch ein Verdächtiger übrig ist. Ihr zählt, wer dabei die wertvollsten Goldmünzen ergattern konnte.	5	2	5	15	20	2008
Wer war's ? - Mitbringsel	Ravensburger	Reiner Knizia	Der magische Ring des Königs ist gestohlen worden! Füttert die Tiere im Schloss und sie geben euch Hinweise, wen sie zur Tatzeit sahen. So könnt ihr nach und nach verdächtige Schlossbewohner ausschließen und am Schluss den gemeinen Dieb schnappen! Ziel des Spiels ist es, durch cleveres Einlösen von Futterkarten verschiedene Tierkarten zu sammeln und mit ihnen Verdächtige auszuschließen. Der Dieb ist entlarvt, sobald nur noch ein Verdächtiger übrig ist. Ihr zählt, wer dabei die wertvollsten Goldmünzen ergattern konnte.	5	2	5	15	20	2009
Werwölfe	Pegasus Spiele Verlag	Ted Alsspach	Werwölfe ist ein interaktives Deduktionsspiel für zwei Teams: die Dorfbewohner und die Werwölfe. Während die Dorfbewohner nicht wissen, wer die Werwölfe sind, versuchen diese, unentdeckt zu bleiben und einen Dorfbewohner nach dem anderen auszuschalten. Ein Moderator leitet das Spiel (es kann einer der Spieler sein), und erleichtert so den Ablauf von Werwölfe. Das Spiel endet, wenn entweder alle Dorfbewohner oder alle Werwölfe getötet wurden.	8	5	68	30	90	2013
Why First	Pegasus Spiele Verlag		Erster! Erster werden ist cool. Aber warum eigentlich? In diesem schnellen und spaßigen Spiel muss man Zweiter werden, um zu punkten! Das ist doch viel cooler! Und aufgepasst: Nach 5 Durchgängen gewinnt, wer insgesamt die zweitmeisten Punkte gesammelt hat. Noch cooler geht's nicht!	7	2	6	15	25	2015
Wikinger	Hans im Glück Verlags-GmbH	Michael Kiesling	Die Spieler entdecken als Anführer eines Wikingerstammes nach und nach die Inseln vor ihrem Festland. Dort siedeln sie Handwerker und Adlige an. Sie postieren ihre Kämpfer, um die herannahenden feindlichen Schiffe abzuwehren und dadurch Ruhm und Gold zu erlangen. Nach 6 Durchgängen steht der erfolgreichste Wikingerstamm fest.	13	2	4	60	90	2007

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Willkommen im Dungeon	Heidelberger Spieleverlag	Masato Uesugi	In jeder Runde Willkommen im Dungeon ringen die Spieler darum, den Abenteurer in den Dungeon schicken zu dürfen. In seinem Zug kann man entweder Monster im Dungeon platzieren, dem Abenteurer einen Teil seiner Ausrüstung rauben oder durch Passen aus der laufenden Runde aussteigen. Wer am Ende übrig ist, schickt den Abenteurer mitsamt der ihm verbliebenen Ausrüstung in den Dungeon und stellt sich allen Monstern, die in dieser Runde dort platziert wurden. Wer erfolgreich zwei Dungeons durchquert hat, gewinnt das Spiel; doch wer in zwei Dungeons versagte, scheidet aus dem Spiel aus. Daher kann man das Spiel auch gewinnen, wenn man der letzte verbleibende Spieler ist.	10	2	4	15	30	2015
Wind & Wetter	Winning Moves Deutschland GmbH	Harald Lieske	Bei wind und Wetter machen sich die Spieler auf den Weg und haben nur einen Gedanken: so schnell wie möglich nach Hause zu kommen. Das wäre ja nicht so besonders, wenn nicht immer das Wetter ganze Landstriche unpassierbar machen würde und man vor lauter Regen, Sturm und Nebel kaum den Weg noch erkennen kann. Oder die Sonne nicht plötzlich so herabbrennen würde, das man gleich schlapp macht. Da muss man schon ein bisschen überlegen, wie man am besten weiter kommt. Aber zum Glück hat jeder einen guten Draht zu den wetterhexen und kann selbst ab und zu das Wetter machen.	8	2	4	45	60	2007
Winkeladvokat	Schmidt Spiele		Ihrem Mandanten geht es an den Kragen: Die Staatsanwaltschaft hat für die von ihm verübte Straftat einen lebenslänglichen Freiheitsentzug gefordert. Sie sehen sich jetzt in der undankbaren Aufgabe, diese Forderung mit Argumenten zu entkräften, um damit das Strafmaß zu vermindern. Mit geschickten Winkelzügen müssen sie versuchen, die besten Argumente für ihren Mandanten vorzubringen. Die Argumente werden in diesem Spiel durch Punktwerte dargestellt. Die Spieler bewegen ihre Spielsteine über das Brett und kassieren im Verlaufe des Spiels eine bestimmte Punktzahl. Je höher sie ausfällt, desto geringer ist dann das Strafmaß für den Mandanten. Ziel des Spieles ist es, für seinen Mandanten die geringste Strafe herauszuspielen.	12	2	4	30	45	1986

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Winne Wupp	Spieltrieb	Till Meyer und Nicole Stiehl	Winne Wupp ein Spiel für zwei bis vier Spieler, die gerne in das Unbekannte vorstoßen und taktische Sammelspiele mögen. Als Maulwurf flitzen die Spieler aber nicht nur durch die Gänge - es werden auch ständig neue Gänge und Abkürzungen gebuddelt. Zunächst werden nur zwei Karten ausgelegt. Ist ein Spieler an der Reihe, darf er eine Karte an das bestehende Labyrinth anlegen und es dadurch erweitern. Anschließend flitzt der Maulwurf durch den neuen Gang und sammelt alle Regenwürmer ein. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn die zehn doppelseitigen Spielkarten auf dem Tisch liegen, darf der nächste Spieler eine beliebige Karte,auf der kein Maulwurf drauf ist, nehmen und wie zuvor anlegen. Wenn der letzte Chip aus dem Vorrat eingesammelt wurde, wird der Sieger gekrönt.	8	2	4	10	15	2015
Winterpause		Philipp Jeffré	Es ist mal wieder Winter; die Zeit des miesen Wetters. Die Fußballplätze sind unbespielbar, der Boden durch Regen vermatscht, durch Schnee rutschig oder durch Frost steinhart gefroren. Keine gute Zeit, um Fußball zu spielen. Was also tut die Bundesliga? Sie macht Winterpause. Das freut die Fans aus der Kneipe zum Wilden Schlachtenbummler natürlich überhaupt nicht. Was soll man in dieser Zeit nur ohne die Idole auf dem Rasen anfangen? Da kommt Wirt Heinz, ehemals gefeierter Mittelstürmer des Schreckens der Regionalliga, Eintracht Einfalt, auf eine gute Idee. Jungs, sollen wir nicht selber mal wieder spielen, so wie damals? Aber bei seinen Stammgästen will keine rechte Begeisterung aufkommen. Wer will sich schon mit rheumageplagten Knochen bei diesem Wetter in die Kälte hinauswagen? Doch dann kommt die rettende Idee: In der Halle vielleicht? Dolle Idee! Sofort werden die Kumpels zusammengetrommelt.Bei Winterpause geht es darum, ein Hallenfußballspiel zwischen zwei Thekenmannschaften nachzuspielen. Die beiden Spieler (nennen wir sie doch von jetzt an einfach Trainer) führen ihre sportlich nicht allzu überragenden Schützlinge auf das Feld, um sich in wilden Dribbeleien und mehr oder minder platzierten Torschüssen ewigen Ruhm zu erspielen... na ja, oder wenigstens den Pokal bis zum nächsten Winter.	8	2	2	30	45	
Winzige Weltreiche	Schwerkraftverlag	Scott Almes	Du regierst ein winziges Königreich mit riesigen Ambitionen. Du möchtest deine Bevölkerung in alle Regionen ausbreiten, mächtige Zaubersprüche erlernen, imposante Türme erbauen und die Nachbarreiche unter Deinem Namen erzittern lassen. Das Problem dabei ? Alle die anderen Königreiche wollen genau das Gleiche, doch es gibt nur Platz für ein Weltreich!	14	2	5	30	45	2014

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Winziges Weltall	Schwerkraftverlag	Scott Almes	Irgendwo in den Tiefen des Weltalls schwebt eure Galaxie, überbevölkert und darauf hoffend, sich über die intergalaktischen Planeten ausbreiten zu können. Ihr werdet eure Flotte ausbauen, euren Einfluss vergrößern und Planeten im Zuge der intergalaktischen Eroberung kolonisieren. Allerdings seit ihr nicht das einzige Imperium, das sich auszubreiten versucht. Opportunistische Rivalen aus anderen Galaxien expandieren genauso schnell wie ihr und selbst das gesamte, riesige Universum scheint nicht groß genug für alle. Wer seine Flotte mit kluger Strategie führt, die richtigen Planeten auswählt und seine Gegner austrickt, kann den Kosmos kontrollieren und seine Rivalen hinter sich auf wertlosen Felsenbrocken zurücklassen. Galaktische Imperien wetteifern darum, kürzlich entdeckte Planeten zu kolonisieren. Die Spieler verdienen Siegpunkte, indem sie Planeten kolonisieren und die Entwicklungsstufe ihres Imperiums vorantreiben. Wer zum Spielende die meisten Siegpunkte hat, ist der neue intergalaktische Herrscher !	14	1	5	30	40	2015
Wissen und Würfeln			Wissen & Würfeln	14	2	36	90	120	1984
Witches	AMIGO		Es war einmal ein mächtiges Reich mit Namen Nordanien. Es wurde von einem weisen König regiert. Fast 100 Jahre saß er auf dem Thron, da erkrankte er schwer. Er ließ seine vier Töchter an seinem Krankenbett schwören, das Reich gemeinsam und friedlich zu führen. Die vier Töchter waren mächtige Hexen. Drei Schwestern waren sich schnell einig, denn ihre Herzen schlugen in einem magischen Dreiklang. Doch die älteste Schwester verschloss ihr Herz und verfolgte ihre eigenen Pläne. Es kam zu einem langen Kampf um die Macht in Nordanien, an dem sich auch die Völker des Reiches beteiligten. Erst den weisen Zauberern gelang es, das Reich wieder zu vereinen. Jahrhunderte später entstand ein Spiel, das den Kampf der vier Hexen wiedergab. Es liegt in deiner Hand, auf welcher Seite schlägt dein Herz? Die Spieler sollten Karten in ihren Stichen vermeiden, die ihnen Feuerpunkte einbringen. Karten mit Feuerpunkten tragen dieses Symbol . Wer es aber schafft, alle Feuerkarten in seinen Stichen zu sammeln, kann die Feuerpunkte auf die Mitspieler übertragen. Nach jeder Stichrunde werden die Punkte notiert. Sobald ein Spieler 70 oder mehr Feuerpunkte erreicht hat, ist das Spiel beendet und der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.	10	3	5	45	60	2014

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Wizard	AMIGO	Dr. Hensch Stone	<p>Vor langer, langer Zeit, als es noch die berühmte Magier Akademie in Stonehenge gab, mussten die Lehrlinge zum Training ihrer magischen Fähigkeiten neben anderen Übungen auch dieses Spiel lernen. Es diente dazu, die Gabe der Vorhersehung zu entwickeln und zu festigen. Im Laufe der Jahrtausende ist der tiefere Sinn dieses Spieles verlorengegangen. Übrig blieb ein unterhaltsames Kartenspiel, das oft in den Gasthäusern von Handwerkern, Bauern und Kriegern gespielt wurde. Erst als der berühmte Archäologe Dr. Hensch Stone tief unter den Steinplatten von Stonehenge in alten Gewölben eine historische Pergamentrolle entdeckte, kam die wahre Geschichte von Wizard wieder ans Licht. Die folgenden Regeln entsprechen dem Wortlaut des uralten Pergamentes. Die Illustrationen auf den Karten, wurden den alten Abbildungen nachempfunden. Bei diesem magischen Kartenspiel muß der Lehrlinge in jeder Stichrunde die genaue Anzahl seiner gewonnenen Stiche vorhersagen.</p> <p>Für die richtige Vorhersage gibt es Erfahrungspunkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt und ist auf der Erfolgsleiter zu einem weisen Zauberer um eine Stufe aufgestiegen.</p>	10	3	6	45	60	1996
Wizard Extreme	AMIGO	Stefan Dorra	<p>Nach dem aufsehenerregenden Fund des englischen Archäologen Dr. Hensch Stone vor vielen, vielen Jahren, begab er sich erneut auf Forschungsreise. Er wollte seine Lehrlinge herausfordern und ihre Gabe der Vorhersage fördern. Auf einer Burg in Germania stieß er bei Ausgrabungen auf eine weitere archäologische Sensation: eine Pergamentrolle in der Sprache der Nibelungen. Seine Übersetzung offenbarte ihm das Regelwerk eines Spieles zur Schulung des Vorhersehens genannt Wizard Extreme ...Die Aufgabe</p> <p>Zurück an der Magier Akademie, mussten sich die Zaubergesellen der neuen Herausforderung stellen. Jeder Zaubergeselle muss vorhersagen, wie viele Stiche und mit welchen Farben er sie gewinnen wird. Um seine Vorhersage zu dokumentieren nimmt er sich eine Anzahl farbiger Siegel, die er im Spielverlauf wieder loswerden muss. Neben den farbigen Siegeln gibt es noch weiß- und schwarzmagische Siegel. Und als wäre das Vorhersagen der Stiche nicht schon schwierig genug, gibt es zusätzlich noch die Figur des unberechenbaren Schwarzmagiers. Sie hat die Aufgabe, das Spiel der anderen Gesellen zu stören. Wer nach mehreren Spielrunden die wenigsten Strafpunkte hat, ist Sieger und wird zum Magier der ersten Stufe ernannt.</p>	10	3	5	30	45	
Wortwirbel	Ravensburger		Die Spieler versuchen aus den gewürfelten Buchstaben möglichst viele und lange Wörter zu bilden.	10	2	16	20	60	1985

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Würfel Ligretto	Schmidt Spiele	Inka und Markus Brand	Schnelles Würfel Reaktionsspiel	8	2	5	20	20	2009
Würfelturm				0	0	0	0	0	
Yedo	Eggert Spiele GmbH & Co KG	Thomas Vande Ginste und Wolf Planche	Japan, im Jahre 1605: Hidetada Tokugawa tritt die Nachfolge seines Vaters an und wird Shogun. Er regiert das Land von Yedo aus, dem heutigen Tokyo. Als Überhaupt eines einflussreichen Clans versuchst du, die Gunst des neuen Shoguns für dich zu gewinnen und mehr Ruhm als deine Rivalen zu ernten. Es gibt viele Wege dieses Ziel zu erreichen. Wirst du viele ruhmreiche Missionen erfüllen, den Shogun während zahlreicher privaten Audienzen beeinflussen oder ausländischen Händlern jede Menge Güter abkaufen? Es liegt ganz in deiner Hand! Aber hüte dich vor Wächtern, Hinterhalten und schicksalsschweren Ereignissen, die deinen Verstand und deine Gelassenheit immer wieder auf den Prüfstand stellen werden...Also schare deine Diener um dich und kämpfe für die Ehre deines Clans! Als Oberhaupt deines Clans versuchst du so viele Prestigepunkte zu sammeln wie möglich. Du erhältst Prestigepunkte vor allem, indem du Missionskarten erfüllst, deine Diener an bestimmten Orten der Stadt aktivierst sowie am Ende des Spiels die Aufgaben von Bonuskarten erfüllt hast. Deine Prestigepunkte zeigst du mit dem Marker deiner Spielerfarbe auf der Punkteleiste des Spielplans an.	14	2	5	120	180	2012
YES or kNOw - Smartplay	Ravensburger	Inka und Markus Brand	Ein Spiel YES or kNOw besteht aus 4 - 7 unterschiedlichen Quizformen. In jeder Quizform gibt es 10 Punkte zu gewinnen. Zusätzlich könnt ihr während des Spiels Bonussterne für Extrapunkte einsetzen, wenn ihr glaubt, dass ihr in einer Quizform besonders gut abschnitten werdet. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel !	8	1	6	30	45	2014
Yspahan	Ystari Games / Huch & friends	Sebastian Pauchon	Ein spannendes Spiel um Handel und Wandel. 1598: Yspahan wird zur Hauptstadt des persischen Reichs. Die Stadt im Zentrum der Welt erlebt nun eine kulturelle und wirtschaftliche Blütezeit. Auch die Dörfer und Städte der Umgebung wollen von dieser Entwicklung profitieren. Mit Waren und Edelsteinen beladene Karawanen machen sich auf den Weg in die Wüste – voller Hoffnung auf eine wunderbare Zukunft. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Kaufleuten, die mit Yspahan Handel treiben. Der Aufseher des Schah kommt in die Gegend, und diese Gelegenheit wollen Sie nutzen. So sammeln die Spieler Punkte, in dem sie ihre Waren zu verschiedenen Läden bringen, an die Karawanen schicken und diverse Gebäude errichten. Am Ende der Partie gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.	8	2	4	45	60	2006

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Zahltag	Ravensburger	Franz-Benno Delonge	<p>"Unsere Stadt soll schöner werden!" Der Bürgermeister hat ein großes Bauprogramm beschlossen, um die etwas heruntergekommene Stadt wieder auf Vordermann zu bringen. Bauen und Renovieren ist angesagt. Die Chance einer jeden Baufirma an lukrative Aufträge heran zu kommen und damit den großen Reibach zu machen, war noch nie so groß. Versuchen Sie als Inhaber einer Baufirma viele rentable Bauaufträge an Land zu ziehen. Behalten Sie jedoch immer ihre Wettbewerber und deren Ausrüstung im Auge.</p> <p>Haben Sie das Gefühl, dass auch andere Interesse an einem Auftrag haben, bieten Sie ihre Dienste günstiger an oder lehnen ab. Sind sie sicher, dass nur Sie allein die entsprechende Ausrüstung zur Ausführung eines Auftrags besitzen, greifen Sie zu! Doch Vorsicht! Verkalkulieren Sie sich nicht! Der nächste Zahltag kommt bestimmt. Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Ausspielen seiner Angebotskarten möglichst viele rentable Aufträge zu bekommen. Der Spieler, der nach 5 Zahltagen das meiste Geld besitzt, hat gewonnen.</p>	10	2	4	20	30	2002
Zeitroulette		Jürgen P.K. Grunau	<p>Die Spieler brauchen ein gutes Zeitgefühl und eine gewisse Risikobereitschaft, um das Spiel zu gewinnen. Es gewinnt, wer am Ende am meisten Punkte sammeln konnte.</p>	8	2	20	20	30	2008
Zep!	Spieltrieb	Till Meyer und Nicole Stiehl.	<p>Seit Jahrzehnten bekämpfen sich zwei mächtige Nationen auf dem Kontinent Zahir. Die mächtigsten Waffen in ihrem Arsenal: gewaltige Luftschiffe! Übernehmt die Kontrolle über eine Flotte dieser Giganten und entscheidet die ewige Schlacht endlich.</p> <p>Das Besondere ist, dass Zep! wie ein großes Tabletop funktioniert, aber trotzdem nur auf 9 doppelseitig bedruckte Karten angewiesen ist. Wie bei anderen Miniaturen-Spielen nutzt ihr einen Abstandsmesser zur Fortbewegung und müsst die anderen Schiffe mit Raketen abschießen. Im Fall von Zep! werden für den Kampf zwar auch Würfel eingesetzt, aber in einer ganz anderen Art als sonst üblich. Denn der W20-Würfel wird über den Tisch geschnippst. Bleibt er auf dem Luftschiff des Gegners liegen, erhält dieses Schaden. Berührt ihr ein gegnerisches Schiff, könnt ihr dieses auch entern und im Kampf direkt einsetzen. Die kurze Spieldauer von circa 15-20 Minuten ist perfekt für den Auftakt eines Spieleabends geeignet.</p>	0	2	4	15	20	2015

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Zhanguo	Whats Your Game ?	Marco Canetta and Stefania Niccolini	Zwischen 230 und 221 vor Christus annektierte und vereinigte der ehrgeizige und junge König von Qin, Ying Zheng, die sogenannten Streitenden Reiche (Zhanguo) Chinas. Das Spiel beschäftigt sich mit der Zeit direkt nach diesen Eroberungen. Der König ernannte sich selbst zum Kaiser, aber die eroberten Gebiete konnten noch nicht als Imperium betrachtet werden. Die Bevölkerungen der neu annektierten Streitenden Reiche sahen ihre Königreiche weiterhin als eigene Nationen mit eigenen Traditionen und Gesetzen - und waren der Vorstellung, diese zu verlieren, nicht zugeneigt. Um politisches Chaos zu vermeiden, reformierte der Kaiser zunächst die alte, feudale Administration und teilte das Reich in mehrere Provinzen, in denen er die Gouverneure persönlich auswählte. Im Spiel werden diese Provinzen in 5 Regionen gruppiert dargestellt. Der Kaiser veranlasste, dass die kulturellen Elemente, die die Gesellschaft zusammenhalten, standardisiert werden sollten. Doch interne Veränderungen waren nicht das einzige, was das neue China als vereintes Reich formte. Die Bedrohung der Hsiungnu-Barbaren im Norden ließ nicht nach und erschütterte das Land, woraufhin der Kaiser beschloss, dass der Gefahr nur durch eines der ambitioniertesten Bauprojekte der Menschheitsgeschichte zu begegnen war: der Chinesischen Mauer. In ZhanGuo seid ihr damit beauftragt, den Kaiser bei seinen Anstrengungen zu unterstützen, die Streitenden Reiche in einem großen Imperium zu vereinen. Jeder Spieler muss den günstigsten Moment und die beste Methode wählen, die Karten zu spielen, um in der Gunst des Kaisers aufzusteigen. Jedoch ist Vorsicht geboten, denn wer zu schnell nach zu viel Macht strebt oder seine Arbeiter ausbeutet, riskiert Unzufriedenheit in der Bevölkerung und Aufstände in den neu annektierten Gebieten. Wer den Kaiser bei seinem Vorhaben am ausziehigsten	12	2	4	60	120	2014
Zicke Zacke Hühnerkacke	Zoch Verlags GmbH	Klaus Zoch	Ein rasantes Gedächtnisrennen für 2-4 Junghühner ab 4 Jahren von Klaus Zoch Im Hühnerhof ist der Teufel los!! Bei der Hühnerolympiade steht heute nämlich die Disziplin Federklau auf dem Programm. Dabei versuchen die mitspielenden Hühner sich gegenseitig zu überholen. Gelingt es einem Huhn seinen Vordermann zu überspringen, stibitzt es ihm die kostbaren Schwanzfedern. Wer zuerst alle Mitbewerber gerupft hat und alle Federn besitzt, ist Sieger. Nur wer sich auf dem Hühnerhof auskennt, kommt gut voran. Denn ein blindes Huhn mit Gedächtnislücken wird bei der Medallienvergabe mit nacktem Bürzel ganz schön gestutzt dastehen.	4	2	4	15	20	1998

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	elzeit bis Minut	Jahr
Ziegen Kriegen	AMIGO	Günther Burkhardt	Die Spieler kriegen in acht Stichen jede Menge Ziegen, die auf den Karten als schwarze Ziegenköpfe zu sehen sind. Außerdem wird im Laufe des Spiels in der Tischmitte ein Hügel zusammengelegt, der das Ziegen-Limit für das Spielende festlegt. Wer bei Spielende mehr Ziegen auf seinen Karten besitzt als das Limit vorgibt, kann nicht gewinnen. Denn Sieger wird, wer am meisten Ziegen gekriegt hat, ohne das Limit zu überschreiten!	8	3	6	15	20	2007
Zoff im Zoo	Spiele von Doris & Frank	Doris Matthäus und Frank Nestel	Die Karten werden ausgeteilt. Jeder versucht, als erster alle seine Handkarten abzulegen. Dummerweise muß man aber immer so spielen, dass man die Karten des Vorgängers schlägt. Kann oder möchte man das nicht, so passt man und wird keine Karte los.	10	3	7	30	60	1999
Zooloretto	Abacus Spiele	Michael Schacht	Jeder Spieler besitzt einen Zoo. Die Spieler versuchen möglichst viele Besucher in ihren Zoo zu locken, um dafür Besucherpunkte zu erhalten. Dazu müssen sie die passenden Tiere sammeln. Gelingt es einem Spieler sehr viele Tiere für seinen Zoo zu bekommen, lohnt es sich für ihn, den Zoo zu erweitern. Denn sind die Gehege einmal voll, müssen die Tiere in den Stall, und der Spieler verliert wieder Punkte. Kleine Verkaufsstände in der Nähe der Gehege garantieren ein Minimum an Besuchern. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.	8	2	5	45	60	2007
Zooloretto Junior	Abacus Spiele	Michael Schacht	Wie in Zooloretto ist jeder Spieler Direktor eines Zoos und versucht mit großen Gehegen möglichst viele Besucher anzulocken. In einem Gehege dürfen aber nur Tiere gleicher Art untergebracht werden. Das klingt eigentlich einfach – wenn da nicht die Mitspieler wären ... Vereinfachte Regeln, kürzere Spieldauer und kompaktes Material machen Zooloretto Junior zum idealen Einstieg in die bunte Zooloretto-Welt.	7	2	5	30	45	2016

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	Spieldauer von Minuten	Spieldauer bis Minuten	Jahr
Zug um Zug	Days of Wonder	Alan R. Moon	<p>Im August 2003, bei der Brettspiel-Weltmeisterschaft in Hund Valley, Maryland, USA. Im Hinterzimmer eines Lokals entdecken wir ein Spiel, das später einmal Zug um Zug werden wird.</p> <p>Alan war in Begleitung von Pitt Crandlemire und seiner zukünftigen Frau. Er gab uns das beste (unfertige) Spiel, das wir bisher in den Händen gehabt haben ... (siehe unten!).</p> <p>Alan zog den Prototyp mit dem Arbeitstitel Station to Station aus seiner Tasche, erklärte uns kurz die Regeln, und schon ging's los. Fieberhaft begannen wir, unsere Bahnstrecken mit Beschlag zu belegen, mit dem Ziel, am Ende die weltweite Vorherrschaft zu erreichen.</p> <p>Plötzlich, nach etwa zehn Spielrunden, wischte Alan das Spielmaterial vom Brett und sagte: "Nun ja, es ist ein wirklich einfaches Spiel, und ihr habt ja nun verstanden, wie es funktioniert."</p> <p>Noch immer fragen wir uns, ob das seine Taktik war: Er baute ein so hohes Frustrationsniveau auf (wenn Ihr mitten in Eurer ersten Partie Zug um Zug aufhört, werdet Ihr verstehen, was wir meinen!), dass wir gar nicht anders konnten, als das Spiel selbst zu veröffentlichen, um zu Ende zu bringen, was er so abrupt und unerwartet unterbrochen hatte...Zug um Zug ist eine abenteuerliche Zugfahrt quer durchs ganze Land. Die Spieler sammeln passende Karten verschiedener Waggonarten und versuchen, viele Städte miteinander zu verbinden, indem sie die Bahnstrecken auf der Landkarte Nordamerikas geschickt nutzen.</p> <p>Je länger die Routen sind, desto mehr Punkte gibt es dafür.</p>	8	2	5	30	50	2004
Zug um Zug - Erweiterung USA 1910	Days of Wonder	Alan R. Moon	Siehe Basis Spiel "Zug um Zug"	8	2	5	30	50	2006

Spielbezeichnung	Verlag Name	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	Spieleranzahl max	elzeit von Minut	ielzeit bis Minut	Jahr
Zug um Zug Europa	Days of Wonder	Alan R.Moon	<p>Von den schroffen Hügeln bei Edinburgh zur sonnenüberfluteten Hafenanlage von Konstantinopel, von den staubigen Gassen Pamplonas zu einem zugigen Bahnhof in Berlin . Zug um Zug Europa entführt Sie zu einem neuen Zug-Abenteuer durch die großen europäischen Städte zur Zeit der Jahrhundertwende.</p> <p>Wollen Sie eine Fahrt durch die finsternen Tunnels in der Schweiz riskieren? Wagen Sie sich an Bord einer Fähre auf dem Schwarzen Meer? Oder errichten Sie große Bahnhöfe in den Hauptstädten der alten Reiche? Vielleicht werden Sie schon durch Ihren nächsten Zug Europas bedeutendster Bahnagnat!</p> <p>Packen Sie Ihren Koffer, rufen Sie den Gepäckträger und steigen Sie ein!Punkte bekommt, wer</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahnstrecken zwischen zwei benachbarten Städten auf dem Plan in Anspruch nimmt; 2. eine durchgehende Bahnverbindung zwischen zwei Städten schafft, die auf den eigenen Zielkarten angegeben sind; 3. die längste Strecke baut, um die „Europa Express“- Bonuskarte zu gewinnen; 4. am Ende des Spiels noch Bahnhöfe übrig hat. <p>Wenn ein Spieler am Ende der Partie die auf seinen Zielkarten angegebene Strecke nicht vervollständigt hat, erhält er einen Punktabzug.Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu erreichen.</p>	8	2	5	30	60	2004
Zum Kuckuck	FX-Schmid	Stefan Dorra	<p>Kehraus im Kakadu-Nest. Viele Freche Kuckucke machen sich dort breit. Und sorgen für Platz. Da geht es den gelben Flattermännern ganz schön an</p> <p>Es kommt darauf an, sein Nest möglichst sauber zu halten. Denn der Spieler, der gerade die meisten Kuckucke in seinem Nest hat, verliert einen eigenen Kakadu. Und wer keine Kakadus mehr hat, scheidet aus...zum Kuckuck!Sieger ist, wer am Ende die meisten Kakadus durchgebracht hat</p>	12	3	5	30	40	1997
Zum Teufel	Heye	Mordillo	<p>Ob unsere 4 Traumpaare bald im siebten Himmel schweben, liegt nur an Ihnen. Am besten legen Sie gleich los: Die 9 quadratischen Karten müssen zu einem großen Quadrat zusammengefügt werden. Dabei möchte der König natürlich bei seiner Königin liegen, genauso wie der Teufel sich nur bei seiner Teufelin höllisch wohl fühlt. Teuflich schwierig? Aber doch nicht für Sie !</p>	6	1	1	10	60	1992