

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
123 Tolle Hexerei	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
20 Questions		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
3 Secrets	Martino Chiacchiera & Pierluca Zizzi	Jeder hat Geheimnisse. Eure Aufgabe ist es, die Wahrheit ans Licht zu bringen! In 3 Secrets seid ihr Detektive, die sich auf ungelöste Fälle spezialisiert haben. Ein verdeckter Ermittler kennt die Wahrheit, aber kann euch nicht alles mitteilen, ohne seine Tarnung auffliegen zu lassen! Stellt ihm Fragen und löst die Fälle, bevor die Verdächtigen entkommen können! Die Zeit läuft und die Hinweise sind spärlich. Ihr braucht ein Auge für Details, unkonventionelles Denken und deduktive Fähigkeiten, um die 3 Geheimnisse der Charaktere in diesem Spiel aufzudecken!  Die dazugehörige App, die kostenlos heruntergeladen werden kann, dient als Timer und bringt zusätzliche Kniffe ins Spiel.	14	2	8	15	20
3 Secrets - Crime Time	Martino Chiacchiera & Pierluca Zizzi	Jeder hat Geheimnisse. Eure Aufgabe ist es, die Wahrheit ans Licht zu bringen! In 3 Secrets – Crime Time seid ihr Detektive, die durch die Zeit reisen und sich ungelöster Fälle annehmen. Der Supercomputer HAL kennt die Wahrheit, aber kann euch aufgrund der Zeitverzerrung nicht alles mitteilen. Stellt ihm Fragen und löst die Geheimnisse, bevor ihr wieder zurück müsst! Die Zeit läuft und die Hinweise sind spärlich. Ihr braucht ein Auge für Details, unkonventionelles Denken und deduktive Fähigkeiten, um die 3 Geheimnisse der Charaktere in diesem Spiel aufzudecken! Die dazugehörige App, die kostenlos heruntergeladen werden kann, dient als Timer und bringt zusätzliche Kniffe ins Spiel. Die App kann sowohl bei Google play wie auch aus dem App Store von Apple heruntergeladen werden.	16	2	8	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
4 in 1	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
5 Minuten Dungeon	Conner Reid	<p>5-Minute Dungeon ist ein chaotisches, kooperatives Realtime-Spiel. Ganze fünf Minuten haben die Spieler Zeit, um einen Weg aus dem Dungeon zu finden. Die Spieler müssen als Team von bis zu 5 Spielern gut zusammen arbeiten, um Monster zu besiegen und Hindernisse zu überwinden. Ist der eine Run geschafft, wartet schon der Nächste mit noch anspruchsvolleren Herausforderungen.</p>	8	2	5	5	10
6 nimmt	Wolfgang Kramer	<p>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.</p>	10	2	10	30	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
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
8 Minuten Imperium		<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
Ab die Post	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Ab in die Tonne	Carlo A. Rossi	<p>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.</p> <p>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!</p>	6	2	5	30	40
ABALONE		Als erster 6 Kugeln des Gegners vom Spielfeld zu schieben.	8	2	2	10	90
ABALONE - mini		Als erster 6 Kugeln des Gegners vom Spielfeld zu schieben.	8	2	2	10	90
Abenteuerland	Wolfgang Kramer und Michael Kiesling	<p>Im Abenteuerland herrscht König Agamis in seinem Schloss. Stattliche Städte, weite Wälder, raue Bergregionen, der große Fluss und die gefährlichen Nebelgebiete prägen das Land. Im Fluss ist reichlich Gold zu finden, die Waldgebiete sind für ihre Heilkräuter bekannt, und in den Bergregionen leben die Bergvölker. Hier gibt es viele Minen, hier werden die besten Schwerter weit und breit geschmiedet.</p> <p>In den Nebelgebieten hausen die aggressiven Nebelwesen, die auch schon mal unschuldige Abenteurer überfallen und entführen. Dies kam in letzter Zeit öfters vor, und der König befürchtet eine Bedrohung der Städte durch die Nebelwesen. Deshalb fordert er Abenteurer aus allen Ländern auf, ins Abenteuerland zu kommen, die Städte zu sichern, Gefährten zu gewinnen und gegen die Nebelwesen zu kämpfen. Bevor ihr losspielt, entscheidet ihr euch für eines der drei Abenteuer im Spiel. Sie haben verschiedene Spielziele und vermitteln deshalb ein unterschiedliches Spielgefühl. Wir empfehlen, zunächst mit Abenteuer 1, "Die Gefährten", zu starten, dem einfachsten der drei Abenteuer. "Die Glorreichen", Abenteuer 2, ist schon etwas anspruchsvoller, und bei Abenteuer 3, "Flucht in die Städte", gilt es auf viele Dinge gleichzeitig zu achten.</p> <p>In dieser Anleitung stehen die Basisregeln, die für alle Abenteuer gelten. Für die einzelnen Abenteuer liegen Übersichtskarten bei, auf denen die Siegbedingungen und gegebenenfalls Regeländerungen stehen. Möge der Mutigste gewinnen!</p>	10	2	4	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Abilene	Roland Siegers	Abilene - einer der Hauptschlagplätze 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 Schweigegegelder, wenn sie einen Viehdieb beim Verkauf seiner Beute erwischten.	10	3	6	90	100
Abluxxen	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
Absacker	Leo Colovini, Dario de Toffoli	Einfache Regeln und ein schneller Spieleinstieg machen Absacker für Groß und Klein zu einen unterhaltsamen Spielerlebnis. Jeder Spieler versucht durch Kartenablegen möglichst viele komplette Kartenreihen zu erhalten. Nur wer das Risiko nicht scheut und clever und vorausschauend ablegt, erhält am Ende die meisten Karten und gewinnt.	7	2	5	15	20
Activity-kompakt	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Adel verpflichtet	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 altherwürdigen 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
Adele	Albert Reyes	<p>Alle bis auf eine Person schlüpfen in die Rolle von Besatzungsmitgliedern. Jeder wählt eine Charaktertafel, auf der eine Spezialfähigkeit, ein Anfangsobjekt und die Werte (Geist und Lebenspunkte) angegeben sind. Die verbleibende Person steuert die mächtige und wachsame KI des Raumschiffs: ADELE.</p> <p>In jedem Zug haben alle Besatzungsmitglieder je 4 Aktionswürfel, die sie heimlich auf die verfügbaren Aktionen verteilen, wobei sie ihre Tafeln vor ADELE verbergen.</p> <p>ADELE muss erraten, welche Aktionen jedes Besatzungsmitglied plant und versuchen, diese so gut wie möglich zu verhindern. Indem die KI ein Steuerpult mit einer begrenzten Menge an Energie pro Zug steuert, wird ADELE Zwischenfälle auf dem Schiff verursachen: Brände entfachen, Fluttore schließen, Sauerstoff entfernen, Computer abschalten... es gibt viele Möglichkeiten!</p> <p>Wird die Besatzung in der Lage sein, einen Plan zum Überleben auszuführen?</p>	12	1	5	90	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Adventure Island	Micahael Palm, Lukas Zach	<p>Es hätte so schön sein können! Eine traumhafte, entspannte Reise auf einem luxuriösen Schiff. Doch leider wurde selbiges auf dem Weg nach Indien von einem Sturm erfasst und ist gesunken. Mit letzter Kraft konnten die Überlebenden sich an den Strand einer nahegelegenen Insel retten. Wie durch ein Wunder sind alle unverletzt, dafür aber erschöpft und mutlos. Wie sollen sie von dieser unbekanntem, einsamen Insel entkommen? Oder vielleicht sind sie auf dieser Insel gar nicht so einsam? Als eine Gruppe von Gestrandeten müssen die Spieler überleben, Adventure Island erkunden und einen Weg nach Hause finden.</p> <p>Adventure Island erzählt eine zusammenhängende Geschichte aus mehreren Teilen. Die Spieler müssen zusammen arbeiten, um zu überleben. Ihre Entscheidungen beeinflussen den Verlauf der Geschichte und welche neuen Elemente dem Spiel hinzugefügt werden. Errungenschaften schalten permanente Boni für das restliche Spiel frei. Mit so viel zu entdecken und ohne das Zerstören von Komponenten lässt sich Adventure Island immer und immer wieder spielen.</p>	10	2	5	45	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Aeons End	Kevin Reley	<p>Lang ist es her, dass dunkle Mächte über das Land schwärmten und alles vernichteten, was uns einst lieb und teuer war. Wir sind die letzten wenigen Überlebenden. Wir haben Zuflucht gefunden, in der letzten Feste der Menschheit, tief unter der Erde: in der Feste der letzten Ruhe. Die Risse im Gefüge der Zeit, aus denen seit Äonen dunkle Mächte hervorquellen, haben wir uns Untertan machen können. Wir nutzen mächtige Kristalle, verformen damit die dunkle Energie und schmieden unwirkliche Reliquien und mächtige Zauber. Wir sind die letzten Verteidiger an diesem Abgrund der Zeit: Wir sind die Riss-Magier.</p> <p>Aeon's End ist ein kooperatives Kartenspiel, bei dem ihr gemeinsam als mächtige Riss-Magier gegen eine Vielzahl von Erzfeinden kämpfen müsst, um die Feste der letzten Ruhe vor dem Untergang zu bewahren. Dabei gilt es die innovativen Spielmechanismen zu meistern: Ihr baut euer Deck aber dieses wird nie gemischt – die Reihenfolge, in der ihr eure Karten spielt und kauft ist also enorm wichtig! Apropos Reihenfolge: In jeder Runde wisst ihr nur, dass ihr an der Reihe sein werdet, aber nie wann genau! Wenn ihr aber euren Riss-Magier gut beherrscht, und geschickt eure Zauber und Reliquien einsetzt, werdet ihr sicher siegreich sein und die Erzfeinde ein für alle mal bezwingen!</p>	12	1	4	30	60
Africana	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
Agora	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Agricola	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
Air Football			8	2	2	15	20
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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Alhambra	Dirk Henn	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. Bei jeder weiteren Wertung gibt es mehr Siegpunkte zu verteilen. Wer am ende insgesamt die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt das Spiel	8	2	6	45	60
Alhambra - 1. Erweiterung Die Gunst des Wesirs	Dirk Henn, Wolfgang Panning	Bestehend aus der Wechselstube, den Bonuskarten, Die Gunst des Wesirs, Die Bauhütten	8	2	6	45	60
Alhambra - 2. Erweiterung Die Tore der Stadt	Dirk Henn, Wolfgang Panning	Besteht aus den Erweiterungen: Die Tore der Stadt, Die Charaktere, Die Diamanten, Die Feldlager.	8	2	6	45	60
Alhambra - 3. Erweiterung Die Stunde der Diebe	Dirk Henn, Wolfgang Panning	Besteht aus den Erweiterungen: Der fliegende Händler, Die Diebe, Das Wechselgeld und die Mauern	8	2	6	45	60
Alles an Bord	Carlo a Rossi	Eine Seefahrt voller Abenteuer wartet auf euch. Doch erstmal muss euer Schiff mit allem was man so braucht beladen werden. Habt ihr alles an Bord? Dann kann es losgehen! Nur wer clever plant, wird die wertvollsten Entdeckungen machen und am Ende als reichster Abenteurer heimkehren.	7	2	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Alles im Eimer	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
Alles Käse	Meelis Looveer	<p>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 ergatteren. 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.</p>	6	2	6	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Alles Müller	Jürgen Axel Henning	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 Ausgangsfeld oder darüber hinaus bewegt hat.</p>	8	2	4	20	30
Alte dunkle Dinge	Simon Mc Gregor und Robert Van Zyl	<p>Die Geschichte jener hoffnungslosen Expedition ist umwoben von Gerüchten.</p> <p>Mit einem Flussboot fuhr eine Gruppe Abenteurer in die Tiefen eines entlegenen Dschungels auf der törichten Suche nach Ruhm und Reichtum. Das zerschlissene Tagebuch des einzigen Überlebenden, welches fantastische Aufzeichnungen über alte Geheimnisse und das Erwachen dunkler Dinge enthalten sollte, verschwand schnell in dem Ofen einer Heilanstalt.</p>	14	2	4	60	75
Alubari	Tony Boydell	<p>1856: die ersten Teegärten werden in der Gegend von Darjeeling gegründet. Kurz darauf waren es über 80.</p> <p>In diesem raffinierten und reizenden Spiel erleben bis zu fünf Spieler diesen großen Moment in der Geschichte der Teeindustrie. Durch ein geschicktes und strategisches Worker placement optimieren die Spieler ihre Aktionen auf dem Weg zum Sieg.</p>	14	1	5	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Am Rande des Gletschers	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.	10	2	4	60	120
Amber Route	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
Amul	Remo Conzadoni + Stefano Negro	Die Stadt Amul war eines der größten internationalen Handelszentren des Altertums und ein wichtiger Knotenpunkt der Seidenstraße. Der Wohlstand dieser prächtigen Stadt der Händler erreichte seinen Höhepunkt nach der Eroberung durch die Araber im 10. Jahrhundert und endete mit ihrer Zerstörung durch die Mongolen 1220. In Amul verkörperst du einen aufstrebenden Händler mit dem Ziel, Ruhm und Reichtum zu erlangen. Ein innovativer Kartenmechanismus ermöglicht ein schnelles Spiel mit vielen spannenden Entscheidungen. Beeinflusse den Markt mit deinen Entscheidungen und werde zum erfolgreichsten Händler von Amul!	10	3	8	30	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Amun Re	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
Anaconda	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 gestellte Aufgabe lösen kann, gewinnt das Spiel.	12	3	5	60	90
Andromeda	Alan R. Moon	Die Sternen-Union der Galaxis Andromeda will die Händler von der fernen Erde in ihre Schranken weisen. In Kürze werden alle geschäftlichen Aktivitäten von den Planeten verbannt und nur noch in der Umlaufbahn erlaubt. Zudem wird die Zahl der neuen Wirtschaftszentren im Orbit eines jeden Planeten auf drei beschränkt. Schließlich hat die Sternen-Union den Händlern noch den ehrlichen Handel zur Pflicht gemacht, bei dem Lug und Trug ausgeschlossen sind. Außerdem muss sich jeder dem ungewöhnlichen Auswahlverfahren der Nachbargalaxis unterwerfen. Das sind völlig ungewohnte Verhältnisse für die Händler von der Erde. Schwere Zeiten also für Händler, die nun gezwungen sind, sich auf faire Art und Weise durchzusetzen.	10	3	5	60	75

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Animals on Board	Ralf zur Linde und Wolfgang Sentker	<p>In Animals on Board besitzt jeder Spieler eine eigene Arche und möchte möglichst viele Tiere an Bord holen. Leider beansprucht ein gewisser Noah sämtliche Tierpaare für sich und hat ein Paar-Verbot erwirkt. Die Spieler müssen daher zwar Tiere auf ihre Arche holen, doch wer am Spielende Tierpärchen gebildet hat, muss diese wieder abgeben. Anders sieht es mit drei, vier oder fünf Tieren einer Art aus: Diese gelten als Herde und sind nicht nur erlaubt, sondern sogar wertvoller. Wer es schafft, bei Abfahrt die wertvollsten Einzeltiere und Herden an Bord zu haben, gewinnt das Spiel.</p> <p>Animals on Board ist ein taktisches Familienspiel mit einfachen Regeln und einem cleveren Spielprinzip. Das witzige Tierthema und die vier aufstellbaren Archen tun ihr Übriges, damit die Spieler in ein besonderes Spiel mit andauerndem Spielspaß eintauchen können</p>	8	2	4	20	30
Aniwoo			6	2	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
ANNO 1503	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". 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
Anno 1503 Aristokraten und Piraten	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Anno Domini - Essen & Trinken	Urs Hostettler	Bei Anno Domini müssen Ereignisse in die richtige zeitliche Abfolge gebracht werden. Es kommt dabei jedoch nicht auf exaktes Wissen an. Denn wer weiß schon, ob Hühner amerikanischen Boden betreten haben bevor oder nachdem Kronkorken als Flaschenverschluss verwendet wurden. Wer gut bluffen kann hat beste Chancen seine Karten als Erster loszuwerden und damit zu gewinnen. Die richtige Mischung aus bekannten und kuriosen Ereignissen garantiert jede Menge Spaß für die ganze Familie.	10	2	8	30	45
Anti - Monopoly	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
Anubixx	Florian und Helmut Ortlepp / Steffen Benndorf	Wolltest du nicht schon immer mal Baumeister sein und eine große Pyramide bauen? Dann ist Anubixx genau das richtige Spiel für dich. Errichte kolossale Bauwerke ganz ohne Wartezeiten, denn einer würfelt und alle bauen mit! Und wenn die Würfel nicht so fallen, wie sie sollen, dann rettet dich der Steinbruch. Aber nur wenn du den Überblick behältst und die kostbaren Steine nicht verschwendest, wirst du die Gunst des Pharaos erlangen und das Spiel gewinnen. Anubixx - Schau genau und wähle schlau!	8	2	5	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Aqua Sphere	Stefan Feld	<p>Willkommen im Forschungsteam auf der Mission zur Tiefseestation AquaSphere! Ihre Aufgabe ist die Bergung und Analyse einer neu entdeckten Kristallart sowie weitere Grundlagenforschung. Ihnen wurde ein zeitlich begrenzter Aufenthalt auf der Station bewilligt. Für die erfolgreiche Ausführung Ihrer Mission stellen wir Ihnen die neuesten Wissenschaftsbots zur Verfügung. Programmieren Sie diese Bots mit Instruktionen für die benötigten Aufgaben und setzen Sie diese in den unterschiedlichen Sektoren der Station nutzbringend ein. Labore mit einer Grundausstattung werden gestellt. Sollte die zur Verfügung stehende Kapazität nicht ausreichen, ist ein Ausbau des Labors möglich. Bedenken Sie, dass noch andere Teams vor Ort sind: Bergen Sie mehr Kristalle und platzieren Sie mehr Bots in den Sektoren der Station, um mehr Daten zu gewinnen als Ihre Konkurrenten. Nur so erhalten wir auch zukünftig Forschungsaufträge.</p> <p>Zum Schluss ein wichtiger Hinweis: Ihre Anwesenheit auf der Station lockt Oktopoden an, die in die Sektoren eindringen. Entfernen Sie diese unverzüglich oder der Betrieb Ihrer Bots kann erheblich gestört werden.</p>	12	2	4	100	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Arctic Scavengers	Robert Kyle Gabhart	<p>Im Jahr 2097 war die gesamte Erde von einem katastrophalen Klimawandel betroffen, der den Globus in eine andere Eiszeit stürzte. Über 90% der Weltbevölkerung wurden eliminiert, was die Überlebenden dazu veranlasste, sich zu losen Gemeinschaften und Stämmen zusammenzuschließen. Jeder Spieler ist der Anführer eines kleinen Stammes von Überlebenden. Rohstoffe, Werkzeuge, Medikamente und Söldner sind Mangelware. Jeder Stamm tritt im Kampf ums Überleben gegen andere Stämme an. Die Spieler bauen ihre Stämme auf, treten gegen die Stämme anderer Spieler an und können sogar auf dem Weg zum Sieg bluffen. Der Anführer, der den größten Stamm versammelt, gewinnt das Spiel!</p> <p>HQ-Erweiterung: Die erste Erweiterung für Arctic Scavengers führt den Begriff eines Basislagers oder eines Hauptquartiers für jeden Stamm ein. Dieses Basislager besteht aus einem Stammesführer (mit besonderen Fähigkeiten) und dem Potenzial, Gebäude zu bauen, die während des Spiels strategisch genutzt werden können. Darüber hinaus bietet das Spiel alternative Siegpfade, neue Söldner, neue Werkzeuge und die Hinzufügung des Stapels "Technische Schaltpläne".</p> <p>Erweiterung der Aufklärung: In der Welt der Arctic Scavengers treten Spieler gegeneinander an, um eine postapokalyptische Eiszeit zu überstehen. Mit der Entwicklung und dem Wachstum der konkurrierenden Stämme wurde für jeden Stamm ein Hauptquartier eingerichtet (unterstützt durch die HQ-Erweiterung, die mit der ersten Version ausgeliefert wurde). Während sich die Stämme weiterentwickelten und um die Vorherrschaft rangen, wurden <u>Informationen zur wertvollsten Währung. In dieser neuen Welt herrscht</u></p>	12	2	5	45	60
Arktia	Stefan Kögl		12	2	4	15	45
Arlac Trimula		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
Arschlochkind			16	3	6	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Asara	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
Asterix & Obelix - Das große Abenteuer	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
Asterix & Obelix -Mau Mau	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 Zaubertränken und der Wildschweinjagd werden jedoch auch Mau Mau-Veteranen überrascht. Wer hier gallische List und Schlagkraft beweist, gewinnt.	8	2	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Astrotime	Christian Raffener, Helmut Walch	<p>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.</p> <p>Vielmehr bietet Astronomie allen neugierigen Spielern einen vergnüglichen unter amüsanten Blick hinter die Kulissen der Sternzeichen.</p> <p>Mehr als 380 Geschichten erzählen dabei von gewöhnlichen und außergewöhnlichen, von spannenden und überraschenden Situationen, die vielleicht jedem schon einmal im Alltag begegnet sind.</p> <p>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"?</p> <p>Oder verlassen Sie sich in kniffligen Situationen eher auf Ihren Charme und Ihr Gefühl- eben typisch "Fisch"?</p> <p>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</p> <p>Lassen Sie sich mit ASTROTIME in spannende, amüsante, außergewöhnliche uns alltägliche Lebenssituationen versetzen.</p> <p>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 Puntsieger und gewinnt das Spiel. Mit ASTROTIME erleben Sie, wie <u>gut Sie sich und Ihre Freunde wirklich kennen</u>.</p>	18	3	6	60	90
Atlantis (Amigo)	Leo Colovini	<p>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.</p>	10	2	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Atlantis (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
Atlantis Rising	Galen Ciscell, Brent Dickman	<p>Atlantis Rising ist ein kooperatives Workerplacement-Spiel, das vom Solo-Modus bis zu großen Spielrunden mit bis zu sieben (!) Spielern ein durchgehend spannendes Spielerlebnis garantiert. Dadurch, dass alle Spieler ihre Züge simultan spielen, kommt es auch bei hoher Spieleranzahl zu keinerlei Downtime!</p> <p>Sendet eure Bewohner in die Teile der Insel, in denen sie die benötigten Ressourcen sammeln können, um das Kosmische Tor zu bauen, das euer Volk vor dem Untergang retten kann. Dabei sind Arbeiter, die in Küstennähe platziert werden, lohnender, als Arbeiter in der Mitte der Insel. Aber es ist auch wahrscheinlicher, dass gerade diese Regionen überflutet werden und die Aktionen der Arbeiter verloren gehen.</p> <p>Die Überflutungen werden durch Unglückskarten ausgelöst, die jeder Spieler in seinem Zug ziehen muss. Zusätzlich müssen die Spieler am Ende jeder Runde gemeinsam entscheiden, welche weiteren Felder überflutet werden. So kommt es zu einem Wettrennen gegen die Flut, in dem ihr die notwendigen Ressourcen für den Bau und die Energieversorgung des Kosmischen Tors sammelt, bevor Atlantis für immer unter den Wellen verschwindet.</p> <p>Unterstützt werdet ihr bei eurer Aufgabe von den Anführern der verschiedenen Stämme auf Atlantis, von denen jeder eine Spezialfähigkeit besitzt. Zusätzlich bieten die Bestandteile des Kosmischen Tors, sobald sie einmal errichtet sind, neue Workerplacement-Plätze, an die ihr eure Arbeiter entsenden könnt, um Aktionen zur Rettung der Insel zu nutzen.</p>	10	1	7	60	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Auf Achse	Wolfgang Kramer	<p>Brummis, Frachten und Moneten beherrschen die Transport-Szene zwischen Flensburg und Verona.</p> <p>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.</p>	12	2	6	40	60
Auf nach Indien	Hisashi Hayashi	<p>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!</p>	10	3	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Aufbruch nach Newdale	Alexander Pfister	<p>Die Oh my Goods-Saga geht weiter diesmal als Brettspiel. Über mehrere Szenarien taucht ihr in eine zusammenhängende Geschichte voller Abenteuer ein. Jede Partie geht über ein Kapitel. Die einzelnen Kapitel können hintereinander als Kampagne gespielt werden, aber auch jedes alleinstehend für sich. Unterschiedliche Spielpläne mit jeweils neuen Ereignissen, Spielelementen, Aufgaben und Aktionsmöglichkeiten fordern euch heraus, eure Strategie stets aufs Neue anzupassen und die aktuellen Bedingungen bestmöglich zu nutzen.</p> <p>Eure Hände sind dreckig, der Rücken schmerzt und die Kleidung ist schweiß-nass. Aber das Tagwerk ist geschafft! Die neue Mühle ragt stolz vor euch auf und das leise Flattern und Ächzen der Flügel hört sich wie ein Engelschor in euren Ohren an. Schon bald wird hier das goldene Korn eurer Felder zu Mehl weiterverarbeitet werden und euch so einen guten Preis einbringen. Oder ihr baut noch einen Bäcker? Dann könnte dieser das Mehl zu Brot und Semmeln backen und den Wert der Ware noch weiter steigern. Einen guten Ort wisst ihr auch schon. Da war doch dieses Dorf, eine Reitstunde entfernt, das geradezu nach einem Bäcker gebettelt hat. In eurem Kopf entstehen die ersten Pläne und der morgige Tag scheint wieder einmal ein anstrengender zu werden.</p> <p>Aufbruch nach Newdale ist das neue Oh my Goods!-Spiel von Erfolgsautor Alexander Pfister. In dieser Brettspielumsetzung des erfolgreichen Kartenspiels messen sich 1-4 Spieler ab 12 Jahren in verschiedenen Kapiteln, um dabei ein weiteres Mal in die Geschichte des Königreichs Longsdale einzutauchen. Diese spielt dabei ca. 5 Jahre nach den Ereignissen aus Oh my Goods! Flucht nach Canyon Brook, erfordert aber keinerlei Vorkenntnisse des Kartenspiels, um sie zu erleben. Jedes</p>	12	1	4	90	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Augustus	Paolo Mori	<p>Nach der Ermordung von Julius Cäsar im März des Jahres 44 v. Chr. entschloss sich dessen Adoptivsohn, Gaius Octavius, nach Rom zurückzukehren. Schon bald danach zeigte er seine Absicht, in die Politik zu gehen. Im Jahre 31 v. Chr. verlieh ihm der Senat den Titel «Princeps Senatus», das erste Mitglied des Senats, der zu einem der Versammlung vorgebrachtem Thema das Wort ergreifen darf. Den Titel «Augustus» erhielt er im Jahre 27 v. Chr., wodurch seine Worte nun der Kraft einer Prophezeiung gleich kamen. Mit 36 Jahren wurde Augustus der erste römische Kaiser und teilte das Reich in Provinzen auf.</p> <p>Ihr seid «Legati Augusti», Vertreter des Augustus und eure Aufgabe ist es, die existierenden Institutionen in den Provinzen des Kaiserreichs aufrechtzuerhalten.</p> <p>Ehrgeizig strebt ihr den Titel des «Konsuls» an, der jedes Jahr vom Senat gewählt wird. Dazu braucht ihr die Unterstützung der einflussreichsten Senatoren und die Kontrolle der reichsten Provinzen, um größtmögliche Macht und Wohlstand zu erreichen. Nur der Mächtigste von euch kann diesen Titel für sich beanspruchen!</p>	8	2	6	30	45
Ausgerechnet Uppsala	Bernhard Lach & Uwe Rapp		10	2	6	20	30
Automania	Kenneth Minde, Kristian Amundsen Østby	<p>Ziel des Spiels:</p> <p>Jede Spielrunde beginnt mit einer Aktionsphase, in der die Spieler mit Hilfe ihrer Arbeiter Plättchen für ihre Fabriken erwerben und Autos produzieren. Produzierte Autos werden auf Schiffen platziert, die jeweils einen von zwei Märkten ansteuern. Wenn sich alle Spieler aus der Aktionsphase zurückgezogen haben, beginnt die Verkaufsphase. In der Reihenfolge ihrer Beliebtheit werden die Autos zu den Märkten verschickt und für Geld und Siegpunkte verkauft. Der Spieler, der nach 4 Runden die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt das Spiel.</p>	12	2	4	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Avalon	Don Eskridge	<p>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 Abenteuer erfolgreich bestanden haben. Das Böse siegt, wenn drei Abenteuer fehlschlagen, am Ende des Spiels Merlin ermordet wird oder ein Abenteuer nicht beginnen kann.</p> <p>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</p>	14	2	6	30	40
Avocado Smash !		<p>Soviel Spaß hattest du noch nie mit Avocados!</p> <p>In diesem blitzschnellen Reaktionsspiel gilt es Avocados hoch und runter zu zählen und im richtigen Moment zuzuschnappen. Der Langsamste nimmt alle Karten aus der Mitte. Aber niemand möchte Guacamole an den Händen kleben haben, darum sei achtsam vor den Spezialkarten, die das Spiel immer wieder durcheinanderwirbeln.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Blitzschnelles Ablegespiel</li> <li>- Einfache Regeln</li> <li>- Auffällige &amp; handliche Verpackung</li> <li>- Nicht nur für Avocadoliebhaber</li> </ul>	6	2	8	10	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Axio	Reiner Knizia	<p>In einer Partie Axio erhält jeder Spieler ein Ablagebänkchen für bis zu fünf rechteckige, Domino- ähnliche Plättchen mit farbigen Symbolen sowie eine Wertungstafel mit Leisten für alle Symbole. In ihrem Zug legen die Spieler eines ihrer Plättchen auf das Spielbrett mit dem Ziel, Reihen gleicher Symbole zu verlängern und so Punkte zu sammeln. Je länger die Reihe, desto mehr Punkte gibt es. Als neuen Kniff können die Spieler aber auch ein einzelnes Feld auf dem Spielbrett mit einer Pyramide abdecken und so Punkte für alle angrenzenden Symbole bekommen. Obwohl die Spieler in jeder Runde Punkte dazugewinnen, zählt am Ende des Spiels nur der niedrigste Wert auf den Symbolleisten. Wenn keine weiteren Plättchen mehr gelegt werden können, gewinnt der Spieler, dessen niedrigster Wert am höchsten ist.</p> <p>Axio ist ein abstraktes Familienspiel von Dr. Reiner Knizia für Spieler, die ihre Siegpunkte gut in der Balance halten können. Es ist einfach zugänglich, doch zugleich voll von taktisch herausfordernden Entscheidungen in jedem Zug und arbeitet mit einem genialen Wertungsmechanismus.</p>	8	1	4	30	45
Aya	Mike Reilly		5	2	6	10	20
Aztlán	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Azul	Michael Kiesling	<p>Azul lädt dich dazu ein, die Wände des königlichen Palastes in Evora mit prunkvollen Fliesen zu verzieren.</p> <p>Die ursprünglich weiß-blauen Keramikfliesen, genannt Azulejos, wurden einst von den Mauern eingeführt. Die Portugiesen vereinnahmten sie ganz für sich, nachdem ihr König Manuel I. bei einem Besuch der Alhambra in Südspanien von der Schönheit der schmuckvollen Fliesen geradezu überwältigt worden war. Sofort wies er seine Bediensteten an, dass die Wände seinen eigenen Palastes in Portugal mit ähnlich prachtvollen Fliesen zu verzieren seien.</p>	8	2	4	30	45
Azul - Der Sommerpavillon	Michael Kiesling	<p>Im 16. Jahrhundert gab König Manuel I. Portugals besten Handwerkern und Künstlern den Auftrag, neue Gebäude zu bauen und historische Paläste zu renovieren. Nach der Fertigstellung der Königspaläste von Evora und Sintra wollte der König einen Sommerpavillon bauen lassen. Hier sollten die Statuen der berühmtesten Mitglieder der königlichen Familie angemessen und würdevoll repräsentiert werden. Das Bauwerk war nur den besten Handwerkern vorbehalten, deren Fähigkeiten dem Glanz der königlichen Familie entsprachen. Leider starb König Manuel I., noch bevor mit dem Bau begonnen wurde.</p> <p>In Azul - Der Sommerpavillon kehren die Spieler in das Portugal des 16. Jahrhunderts zurück, um eine Aufgabe zu erfüllen, die nie begonnen wurde. Als Handwerker müssen sie die besten Materialien verwenden, um den Sommerpavillon prachtvoll zu gestalten. Dabei sollten sie es vermeiden, Materialien zu verschwenden. Der Pavillon soll kein gewöhnliches Gebäude werden - absolute Perfektion wird von den Spielern erwartet. Nur die Besten können sich der Herausforderung stellen, die portugiesische Königsfamilie zu ehren.</p>	8	2	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Baaaaa!		<p>Baaaaa! Ein kooperatives Spiel Schafe hüten macht gemeinsam mehr Spaß</p> <p>Zauberhaft gestaltet ist das dreidimensionale Spiel Baaaaa! Ein hübscher Berg in den Alpen mit Bachläufen im Tal, saftigen Wiesen und einem schneebedeckten Gipfel verteilen sich auf drei Ebenen. Spaß macht den Kindern in diesem kooperativen Spiel das gemeinsame Erleben. Sie helfen dem Schäfer, seine Herde auf die saftigen Weiden unterhalb des Gipfels zu führen. Aber Achtung, der Wolf geht um, und hat sehr großen Hunger! Schlau kann man die Fallen auf dem Weg nach oben umgehen. Blitze oder Adler können gefährlich werden. Viele unerwartete Wendungen treten mit den Aktionskarten für den Wolf und die Schafe auf und sorgen für großen Spaß beim Spielen.</p> <p>Am Ende des Spiels gewinnen die Kinder gemeinsam, wenn sie mehr Schafe gerettet haben, als entführt wurden. Sie verlieren aber auch gemeinsam, wenn der Wolf mehr Schafe entführt hat, als gerettet wurden.</p> <p>Das 3-D-Spiel Baaaaa! Eignet sich für zwei bis sechs Kinder ab fünf Jahren. Es fördert Teamgeist und räumliches Vorstellungsvermögen. Das Material ist nachhaltig produziert: zum Spielmaterial gehören etwa ein mehr als 30 Zentimeter hoher, dreidimensionaler Berg, den man ganz einfach für das Spiel zusammensteckt sowie zehn hübsche Schafe und ein Schäfer aus Holz.</p>	5	2	6	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Backgammon I		<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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Backgammon II		<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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Bad Bones	David Flies	<p>Du führst ein gutes Leben oben auf deinem Turm, denkst über dein friedliches Königreich nach und unterhältst dich mit deinen charmanten Nachbarn. Das Leben ist absolute Glückseligkeit. Nun, das war es ... Schreckliche Skelette erheben sich aus ihren Gräbern mit einem gruseligen Klappern auf den alten Friedhöfen der Reiche. Diejenigen Späher, die zurückkehren, berichten von endlosen Strömen knöcherner Horden, die auf jedes Königreich zu marschieren und die Länder verwüsten, wenn sie kommen. Angesichts dieser plötzlichen Bedrohung scheinen sich sogar deine einstmaligen freundlichen Nachbarn gegen dich gewandt zu haben, denn sie ziehen sich in ihre Festungen zurück, um ihre eigenen verängstigten Königreiche zu verteidigen.</p> <p>Dein Königreich wird von den lebenden Toten belagert. Stelle Truppen auf, baue Mauern, lege Fallen, bereite magische Zauber vor und wecke sogar deinen Haustierdrachen. Hoffentlich können die Untoten aufgehalten werden, oder wenn du teuflisch listig bist, kannst du sie auf diese verräterischen angrenzenden Königreichen umlenken. In dieser Schlacht ist dein tapferer und stolzer Held, der bereit ist, diese Haufen von wandelnden Knochen zu töten, dein bestes Gut. Leider kann er nicht überall kämpfen, doch wenn die Situation wirklich verzweifelt ist, könntest du ihm deinen Schatz anbieten, um etwas Erleichterung zu bekommen. Die beinernen Invasoren wollen ein Plätzchen, das sie ihr Eigen nennen können, um ihren Tod in Frieden auszuleben, und sie haben ihre Augenhöhlen auf dein Königreich gerichtet! Wirst du durchhalten, oder wird dein Haus das Altersheim für die Verdammten...?</p>	8	1	6	30	45
Bakerspeed	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Balance of Power		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.	6	1	8	30	90
Balla Balla		Rote, blaue, gelbe, grüne – die bunten Ballas hängen cool ab und halten immer fest zusammen. Doch wieso bibbern die bunten Ballas so bitterlich? Über ihren Köpfen braut sich Unheil zusammen. Die Spieler platzieren Runde um Runde ihre weißen Kugeln auf der bunten Ballas-Traube. Hier ist Geschick gefragt, denn jede weitere Kugel erhöht den Druck auf die Ballas.  Wenn die Kräfte schwinden, geht auch der Zusammenhalt flöten und alles purzelt auf den Spieltisch. Deswegen heißt es: Vorsichtig legen, nur nicht zucken und keine unüberlegte Bewegung machen. Denn wer nicht aufpasst, verursacht einen wahren Kugelhagel und riskiert von seinen Mitspielern ein schadenfrohes und lautes Balla Balla!	5	2	4	5	10
Balneator	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Bamboleo	Jaques Zeimet	<p>Bamboleo ist ein Geschicklichkeitsspiel für Schwerkraftexperten und alle, die es werden wollen.</p> <p>Auf der Spitze eines Holzsockels liegt eine Korkkugel, auf der eine Platte mit 25 Holzteilen ausbalanciert wird. Diese Holzteile haben unterschiedliche Formen und Gewichte! Reihum nehmen die Spieler je ein Holzteil von der Platte, ohne diese aus dem Gleichgewicht zu bringen. Unglaublich, welche Schräglagen möglich sind!</p> <p>Kippt die Platte von der Kugel, endet das Spiel. Gewinner ist, wer bis dahin die meisten Teile abgeräumt hat.</p> <p>Ein schräger Genuss zum Spielen, Erleben und Zuschauen.</p>	6	2	6	15	30
Bamboleo XXL	Jaques Zeimet	<p>Bamboleo ist ein Geschicklichkeitsspiel für Schwerkraftexperten und alle, die es werden wollen.</p> <p>Auf der Spitze eines Holzsockels liegt eine Korkkugel, auf der eine Platte mit 25 Holzteilen ausbalanciert wird. Diese Holzteile haben unterschiedliche Formen und Gewichte! Reihum nehmen die Spieler je ein Holzteil von der Platte, ohne diese aus dem Gleichgewicht zu bringen. Unglaublich, welche Schräglagen möglich sind!</p> <p>Kippt die Platte von der Kugel, endet das Spiel. Gewinner ist, wer bis dahin die meisten Teile abgeräumt hat.</p> <p>Ein schräger Genuss zum Spielen, Erleben und Zuschauen.</p>	6	2	6	15	30
Banana Bandito	Michael Loth	<p>Ihr seid Affen im Wilden Westen und versucht euch gegen die anderen Affen durchzusetzen. Manipulation und trügerische Bündnisse bestimmen das Rangeln um die Bananen. Und im Saloon wird auch mal mit Stöcken aufeinander losgegangen. Wie alle anderen Affen im Saloon hast du nur ein Ziel vor Augen: BANANA! Doch woher nehmen, wenn nicht stehlen? Oder doch stehlen?! Im Kampf um die Bananen kann es nur einen Gewinner geben. Wirst du es sein?</p>	9	2	5	15	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Bang! - Das Wild West Spiel	Emiliano Sciarra	Ein Kartenspiel mit Schießereien im besten Italo-Western-Stil! Der Sheriff tritt mit seinen Hilfsheriffs gegen die Gesetzlosen an. Doch der Kopfgeldjäger hat seine eigenen Pläne. Hier kann jeder Spieler ein Westernheld sein!  Die komplett überarbeitete 4. Edition des modernen Klassikers bietet jede Menge neues Material und fesselnden Spielspaß für große Gruppen!	8	4	7	30	40
Bang! - The Dice Game	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. - Hilfsheriff: Er muss den Sheriff beschützen und ihm helfen. - Gesetzloser: Er muss als letzter Spieler im Spiel verbleiben.	8	3	8	20	60
Barbaria	Peter Rustemeyer	Barbaria ist ein kurzweiliges Würfelspiel um unerschrockene Heldinnen und Helden.  Reist in die dunkle Zeit der Magie zurück - als Männer noch mutig und stark waren und Frauen schneidig und schön. Mit Stahl in der Hand trotzten sie in ihrem Kampf um ewigen Ruhm den Wahrscheinlichkeiten und dem Tod.  In eurem Zug deckt ihr Abenteuerkarten auf, um gegen Monster zu kämpfen, Schätze zu finden und Runen zu sammeln. Wenn euch die Monster über den Kopf wachsen sucht euch Mitstreiter!  Wer wird der erfolgreichste Barbar?	14	2	4	14	99

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Barbarossa	Klaus Teuber	<p>Worum geht es in diesem Spiel ?</p> <p>Jeder Spieler muß aus Knetmasse Begriffe formen; Begriffe die zuvor aus einer Liste ausgesucht wurden.</p> <p>Aber: Die Begriffe dürfen weder zu deutlich dargestellt werden, noch zu ungenau. In beiden Fällen gibt es Strafpunkte.</p> <p>Im Spielverlauf muß herausgefunden werden, welche Begriffe die Mitspieler "geknetet" haben.</p> <p>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!</p> <p>Ist ein Spieler erfolgreich, wenn er einen Begriff herausgefunden hat, so darf er seinen "Zauberhut" vorwärts bewegen, auf das Ziel zu.</p> <p>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.</p>	12	3	4	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Basari	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.</p> <p>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.</p> <p>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
Basari - Das Kartenspiel	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Battalia	Atanas Lozanski, Borislav Barzev, Vasil Hristov, Albena Noveva	<p>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- &amp; 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,</p> <p>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!</p>	13	2	4	60	180
Bazaar		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Beasty Bar + Beasty Bar New Beasts in Town	Stefan Kloß	Die Szene-Partys in Como Varans Beasty Bar sind legendär. Kein hohes Tier will fehlen. Und auch kein kleines. Schon wird gedrängelt 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
Befreiung der Rietburg	Gerhardt Hecht	In diesem eigenständigen Spiel in der fantastischen Andor-Welt ist die Rietburg in Gefahr: Gors, Skrale und andere Kreaturen sind in König Brandurs Festung eingedrungen und halten sie besetzt. Nur gemeinsam können die Helden von Andor vier von sechs Aufgaben erfüllen, um die Rietburg zu befreien. Welche Aufgaben genau auf die Spieler warten, erfahren sie erst während des Spielverlaufs. Bei ihrem Vorhaben finden sie hilfreiche Gegenstände und begegnen neuen Freunden, die sie unterstützen. Jeder Spieler hat einen Helden mit besonderen Fähigkeiten. Mit Hilfe von Karten bewegen sich die Helden von Ort zu Ort und bekämpfen die Kreaturen. Auch gemeinsame Kämpfe sind möglich. Bei der Erfüllung ihrer Aufgaben dürfen die Spieler keine Zeit verlieren, sonst verlieren sie gemeinsam.	10	2	4	40	60
Belagerungsspiel		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
Bellz		Sammele alle 10 Bellz!-Glöckchen einer Farbe.	8	2	4	5	15
Belratti	Michael Loth	Der Kunstfälscher Belratti setzt seit Jahrzehnten sein außergewöhnliches Talent ein, um Bilder im Stil Anderer zu malen. Er führt die Kunstwelt hinter Licht und übernimmt die künstlerische Handschrift eines jeden Malers. Und wieder sieht Belratti die Möglichkeit seine Fälschungen in ein Museum einzuschleusen. Denn der Museumleiter Katz möchte sein Museum um zwei Räume erweitern. Dazu beauftragt er den Maler Eule passende Bilder abzuliefern. Aber aufgepasst! Belratti wird versuchen seine meisterlichen Fälschungen auch diesmal unterzubeln. Ob es ihm gelingt, Katz und Eule zu überlisten, liegt ganz bei euch!	9	3	7	20	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Beowulf	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
Berge des Wahnsinns		In Berge des Wahnsinns wollen Spieler die Überreste einer uralten Stadt erforschen. Nur durch gutes Zusammenspiel überwinden sie das Gebirge, finden in den Ruinen Relikte und entkommen aus der verfluchten Stadt.	12	2	4	60	90
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
Between two Cities	Ben Rosset & Mathey O Malley	In Between Two Cities errichten die Spieler Städte. Jeder baut dabei gemeinsam eine Stadt mit seinem linken und rechten Nachbarn auf. Am Ende bekommt man nur Siegpunkte für die schlechtere der beiden eigenen Städte.	8	1	7	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Big Monster	Dimitri Perrier	<p>In BigMonster bist du ein Forscher, der auf der Suche nach neuen Planeten durch den Weltraum reist. Gerade hast du einen neuen Planeten entdeckt! Dies ist deine Chance, um neue Kreaturen zu identifizieren, seltene Ressourcen zu finden und intergalaktische Missionen zu erfüllen...</p> <p>Big Monster ist ein Plättchen-Legespiel mit innovativer Drafting Mechanik. Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler 10 Monster Plättchen von denen er eines auswählt. Die übrigen werden weitergegeben. Bei der Teammodus-Variante mit 2, 4 oder 6 Spielern lohnt es sich beim Weitergeben der Plättchen schnell zu sein. So kann man einem Teammitglied die richtigen Karten für die nächste Runde zuschanzen oder bei einem Mitglied des gegnerischen Teams genau das Gegenteil tun.</p> <p>Punkte gibt es für die ausgelegten Plättchen, für Kristalle, die ihr in eurer Auslage vervollständigt habt, für Medaillen, die ihr gesammelt habt, für das Mutieren der Monster auf euren Plättchen und für die Erfüllung der Aufgaben auf eurem Entdecker-Plättchen. So entsteht ein vielseitiges Spiel mit unzähligen Varianten.</p> <p>Illustriert sind die Plättchen mit schaurig-süßen Monstern, die in eurer Auslage einen unbekanntem Planeten entdecken und dabei Kristalle und Medaillen finden oder auf ein anderes Monster stoßen, das eine <u>Mutation</u> auslöst.</p>	10	2	6	20	40
Big Points	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
Bilder Jagd	Heinz Meister	Die cleveren Detektive sind auf Gaunerjagd! Helft ihnen dabei und markiert die Hinweise, die ihr während der Spurensuche gebt. Doch Achtung: Ihr dürft sie nur ein einziges Mal nennen! Ziel des Spiels ist es, sich die Hinweise der Mitspieler gut zu merken. Sobald ein Spieler ein Bild doppelt nennt, verliert er das Spiel.	6	2	4	10	15

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Billy Biber	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
Billy Biber - Mitbringsel	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
Bingo		Bingo 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
Biosphere	Cartsen Grebe	Artaios, der Erstvater, zeugte mit seiner Frau Branwen, der Erstmutter, sechs Kinder, die zu Göttern und Hütern der Biosphäre heranwachsen. Die sechs Geschwister liebten einander sehr. Kräftig war ihr Wuchs und scharf ihr Verstand. Was sie auch immer angingen, es gelang ihnen mit Leichtigkeit und war stets ohne Makel. Als die jungen Götter das Mannesalter erreichten, geboten ihnen Artaios und Branwen, ein Werk zu vollbringen und dieses zu ihrer Schöpfung hinzuzufügen, auf dass es die Welt bereichere und bevölkere. So erschufen die Götter sechs unterschiedliche Arten. Die Zeit verging, und die Geschöpfe der Götter breiteten sich zügellos weiter und weiter in der Biosphäre aus. So kam es, dass Artaios und Branwen ihren Kindern geboten, Ordnung in ihre Schöpfung zu bringen. Derjenige, dem es als erstem gelänge, seine Populationen in Einklang mit der Biologischen Ordnung zu bringen, sollte fortan "Herr der Schöpfung" genannt werden	12	2	6	60	90
Black Box		Listige Taktik und ein gutes Gedächtnis führen zum ErfolgDer erste Spieler, der alle seine Kugeln in der Blackbox ablegt, ist der Sieger	8	2	6	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Black Dog	Johannis Schmidauer-König	Hier dreht sich alles um den Black DOG! Denn der verbrennt alle Figuren, über die er drüberläuft. Da kann es hilfreich sein, das Drehrad in der Spielplanmitte zu drehen und sich so vor dem Hund in Sicherheit zu bringen und evtl. auch gleich noch einen Gegner vor dem Ziel wegzudrehen ... Das neue, ungewöhnliche Drehrad bringt neuen Schwung in den modernen Klassiker DOG!	8	2	4	30	45
Black Stories	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 Storie, 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
Blackout in Hongkong		Hong Kong wurde von einem Stromausfall lahmgelegt - ein totaler Blackout. Während die Regierung Probleme hat, die Lage in den Griff zu bekommen, nehmen die Spieler die Zügel selbst in die Hand! An Alltag ist nicht zu denken. Ohne Strom sind auch die einfachsten Dinge schier unmöglich. Wer diese Situation am besten meistert und ein Minimum an Ordnung wieder herstellen kann, dem ist eine Machtposition in Hong Kong nach dem Blackout sicher!  In Alexander Pfisters Blackout - Hong Kong, managen die Spieler die nur noch spärlich zu erhaltenen Waren sowie ein Netzwerk von Spezialisten und Helfern, um Hong Kong vor dem sicheren Chaos zu bewahren. Dabei müssen sie gleichzeitig auf der Hut vor ihren Rivalen sein. Sie können sich der Herausforderung dieses Expertenspiels alleine stellen oder im Wettbewerb gegen Freunde.	14	1	4	75	115

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Blätterbund	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
Blöder Sack	Ralf zur Linde	Bei Blöder Sack versuchen die Spieler, durch den Einsatz ihrer Würfel viele Karten mit Säcken zu ergattern. Die Spieler legen dazu Würfel auf Karten, die im Verlauf des Spiels gewertet werden.	8	2	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Blood Bound	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 gedeihen 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Blood Rage	Eric M. Lang	<p>In seiner Weisheit hatte Odin, der Allvater, schon immer gewusst, dass Ragnarök kommen würde. Aber er konnte keinen Weg finden, um die Zerstörung Midgards zu verhindern. Minderwertige Geschöpfe können sich nur verkriechen und auf das Ende warten ... Aber du gehörst nicht zu diesen. Du bist ein Wikinger, der Anführer eines stolzen, alten Clans. Auch wenn der Untergang der Welt bevorsteht, wirst du deine Krieger in die Schlacht führen und erobern sowie plündern, so wie es schon immer deine Bestimmung war. Die Götter sind freigebig in diesen finsternen Zeiten und lassen dir Gaben und Wohltaten zu kommen. Furchteinflößende Ungeheuer wollen dir im Kampf beistehen, um in der wenigen Zeit, die euch allen noch bleibt, Ruhm zu gewinnen. Du musst alles geben, was dir noch geblieben ist, um dir deinen rechtmäßigen Platz in Walhall zu sichern. Triumphiere über die anderen Clans und erringe den letzten Sieg, den die Welt jemals sehen wird. Das Leben ist vergänglich, aber Ruhm währt ewig. Jetzt ist die Zeit, für diesen zu kämpfen und zu sterben! Ziel des Spiels ist es, mit seinem Clan den meisten Ruhm gesammelt zu haben, wenn das Ende der Welt gekommen ist. Erringe mit deinem Clan Ruhm durch siegreiche Schlachten und Plünderungen sowie das Erfüllen von den Göttern gestellter Aufgaben und tapfere Tode im Kampf. Das Spiel verläuft über drei Zeitalter, während Ragnarök allmählich die Welt verschlingt. Wer nach Ablauf des letzten Zeitalters den meisten Ruhm gesammelt hat, gewinnt.</p>	13	2	5	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Blood Rage - Erweiterung 5. Spieler	Eric M. Lang	<p>In seiner Weisheit hatte Odin, der Allvater, schon immer gewusst, dass Ragnarök kommen würde. Aber er konnte keinen Weg finden, um die Zerstörung Midgards zu verhindern. Minderwertige Geschöpfe können sich nur verkriechen und auf das Ende warten ... Aber du gehörs nicht zu diesen. Du bist ein Wikinger, der Anführer eines stolzen, alten Clans. Auch wenn der Untergang der Welt bevorsteht, wirst du deine Krieger in die Schlacht führen und erobern sowie plündern, so wie es schon immer deine Bestimmung war. Die Götter sind freigebig in diesen finsternen Zeiten und lassen dir Gaben und Wohltaten zu kommen. Furchteinflößende Ungeheuer wollen dir im Kampf beistehen, um in der wenigen Zeit, die euch allen noch bleibt, Ruhm zu gewinnen. Du musst alles geben, was dir noch geblieben ist, um dir deinen rechtmäßigen Platz in Walhall zu sichern. Triumphiere über die anderen Clans und erringe den letzten Sieg, den die Welt jemals sehen wird. Das Leben ist vergänglich, aber Ruhm währt ewig. Jetzt ist die Zeit, für diesen zu kämpfen und zu sterben! Ziel des Spiels ist es, mit seinem Clan den meisten Ruhm gesammelt zu haben, wenn das Ende der Welt gekommen ist. Erringe mit deinem Clan Ruhm durch siegreiche Schlachten und Plünderungen sowie das Erfüllen von den Göttern gestellter Aufgaben und tapfere Tode im Kampf. Das Spiel verläuft über drei Zeitalter, während Ragnarök allmählich die Welt verschlingt. Wer nach Ablauf des letzten Zeitalters den meisten Ruhm gesammelt hat, gewinnt.</p>	13	2	5	60	90
Blue Moon City	Reiner Knizia	<p>Die zerstörte Stadt "Blue Moon City" soll wieder aufgebaut werden. Gebäude um Gebäude wird durch Auspielen 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Bluff	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
Blurple		<p>Ein flinkes Mundwerk ist gefragt! Spieler ab sieben Jahren treten bei "Blurple!" von HCM Kinzel gegeneinander an und stellen ihren Wortschatz unter Beweis.</p> <p>Wer als Erster ein passendes Wort zu einer Karte findet, gewinnt diese. So werden Sprachkenntnisse spielerisch erweitert und logisches Denken geschult. Aber Achtung: Ist der Mund schneller als der Kopf? Zungenbrecher und Versprecher sind vorprogrammiert, wenn Kreativität und Schnelligkeit aufeinanderprallen. Zunächst wird der Kartenstapel mit 250 verschiedenen Motiven in die Mitte gelegt. Dann kann es losgehen: Die ersten beiden Spieler decken eine Karte auf und treten gegeneinander an. Eine Hexe ist zu sehen. Und nun? Die Spieler müssen um die Ecke denken: zuerst das Motiv erkennen und dann ein neues Wort mit dessen Anfangsbuchstaben, in diesem Beispiel H, suchen. Hund, Haus oder Held? Wem zuerst ein passendes Wort einfällt, der gewinnt die Karte. Im Eifer des Gefechts ist das erstaunlich schwierig und führt zu lustigen Ladehemmungen.</p> <p>Doch aufgepasst: Es muss ein deutsches Wort sein, mindestens drei Buchstaben haben und darf weder eine Zahl noch ein Eigenname sein oder das Ausgangswort enthalten. Zusätzlich kann jedes Wort nur einmal pro Spiel verwendet werden. Der jeweilige Rundensieger tritt so lange gegen die anderen Spieler an, bis er ein Duell verliert. Nun tritt der neue Gewinner reihum gegen die anderen an. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.</p> <p>Für noch mehr Spannung gibt es bei Blurple verschiedene Spielvarianten. Ob eine bestimmte Anzahl an Karten gesammelt werden muss, alle Spieler in einer Blitzrunde gleichzeitig gegeneinander antreten oder der</p>	7	2	12	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
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
Bohnanza	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
Bohnanza Erweiterungset	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Bonfire	Stefan Feld	<p>Entfacht die Bonfire, vertreibt das Zwielicht!</p> <p>Die magischen Bonfire sind erloschen, die Städte der Alten verlassen, die Welt ist im Zwielicht versunken. Die Hüterinnen des Lichts, die einst über die Bonfire wachten, haben sich auf ferne Inseln zurückgezogen. Dort warten sie auf jene, die sich als würdig erweisen, die Dunkelheit zu vertreiben.</p> <p>Und so ist es an euch, dem Volk der Gnome, euch diesem Schicksal zu stellen: Besiedelt die leeren Städte und bereitet den Hüterinnen den Weg zurück an ihren angestammten Platz. Erfüllt die Aufgaben, die nötig sind, um die Bonfire wieder zu entfachen, und eure neue Heimat wird in hellem Licht erstrahlen!</p> <p>Bonfire ist abwechslungsreich und anspruchsvoll: sowohl vorausschauende Planung als auch Flexibilität sind gefordert. Erfolgsautor Stefan Feld hat ein spannendes und herausforderndes Spielerlebnis geschaffen, das mit nur wenigen Aktionsmöglichkeiten viel Varianz bietet.</p>	12	1	4	70	100
Bonk		<p>Rasant, packend, wild!</p> <p>Hier könnt ihr keine ruhige Kugel schieben! BONK ist ein schnelles, nervenaufreibendes Geschicklichkeitsspiel. Zwei bis vier Spieler lassen gleichzeitig Stahlkugeln Rutschen hinunterrollen und versuchen, die Zielkugel aus Holz so zu treffen, dass sie ins gegnerische Tor geschossen wird. Was ihr braucht: Adleraugen, ein hervorragendes Timing und reibungsloses Teamwork. Und übrigens: BONK ist nichts für ungeschickte oder schießwütige Spieler. Kugelsicherer Spielspaß für Familienrunden, Partys und Spieleabende!</p>	8	2	4	10	15
Bonsai		<p>Maler aller Länder, hört her! Gesucht wird das schönste Wandgemälde, welches den großen Salon meines Schlosses zieren soll. Als großer Liebhaber wahrer Kunst und japanischer Ästhetik, soll es ein riesiger Bonsai-Baum werden, geziert von Blumen, Blüten, Schmetterlingen und Libellen. Dem Besten unter euch winken nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch eine reiche Belohnung. Kommt herbei und stellt Eure Fertigkeiten unter Beweis!</p>	10	2	5	10	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Boomerang	Dominique Ehrhardt & Michel Lalet	Boomerang spielt, wie sollte es anders sein, natürlich in Australien. Mehrere Jäger gehen auf die große Jagd mit dem Ziel, möglichst viele einheimische Tiere mit ihren Boomerangs zu erlegen und damit für sich zu gewinnen. Gejagt wird zu Wasser, Wald, Wiese, Wüste und Gebirge.	8	3	5	30	45
Boss Monster 2	Jonny O'Neal	Wer groß und stark werden will, muss fleißig Heldenseelen verputzen das weiß jedes Boss Monster! Als solche bauen die Spieler allmählich ihren diabolischen Unterschlupf aus und locken nicht nur mit Reichtümern kühne Kämpfer an, sondern machen ihnen sogleich mit fiesen Fallen den Garaus. Zumindest in der Theorie denn wer haufenweise Schätze parat hält, aber kaum Schlagkraft besitzt, bekommt von den Helden eine Abreibung. Klassischer Videospiele-Look, schlagkräftige Helden und Kammern voller Gold - doch keine Superklempner weit und breit.  Boss Monster dreht erfrischend schwarzhumorig den Spieß um: Durch cleveren Kerkerbau und eine ausgewogene Heldenernährung wird hier die beste Bestie gekürt.	10	2	4	30	60
Bottle		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
Brain Flip			6	2	6	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Brain To Go - Der Lila Wal	Maureen Hiron	<p>Spielend das Gehirn trainieren mit Denksport für zwischendurch!</p> <p>Meerestiere tummeln sich in verschiedenen Gewässern, wer behält hier den Überblick? Es liegen immer 9 Karten verdeckt aus. Die Spieler prägen sich die Vorderseiten ein. Sie zeigen verschiedene Meeresbewohner vor unterschiedlichen Hintergrundfarben. In jeder Runde versuchen nun die Spieler nach Vorgabe einen bestimmten Meeresbewohner oder eine bestimmte Farbe aufzudecken. Sofort kommt an die aufgedeckte Stelle eine neue Karte, die sich die Spieler natürlich wieder merken sollen. So ändert sich ständig die Auslage und sorgt für Abwechslung im Gehirn.</p> <p>Mit diesem BRAIN TO GO®-Spiel wird das Gehirn spielend trainiert in nur 15 Minuten. Die Spielereihe wurde von erfahrenen Spielautoren entwickelt und von Neurowissenschaftlern in einer Studie untersucht. Fazit: Empfehlenswert!</p>	8	1	4	15	20
Brain To Go - Gans schön verdächtig	Reiner Knizia	<p>Spielend das Gehirn trainieren mit Denksport für zwischendurch!</p> <p>Bei diesem Spiel nehmen die Spieler die Rolle von Zeugen ein. Welche Farbe hatte die Kleidung des Verdächtigen? Trug er eine Krawatte? Hatte er einen Hund dabei? Oder war es eine Katze? Die Spieler prägen sich die Merkmale der Verdächtigen so gut wie möglich ein, um dann jeweils die passende Beschreibung zu geben und die meisten Punkte zu sammeln.</p> <p>Mit diesem BRAIN TO GO®-Spiel wird das Gehirn spielend trainiert in nur 15 Minuten. Die Spielereihe wurde von erfahrenen Spielautoren entwickelt und von Neurowissenschaftlern in einer Studie untersucht. Fazit: Empfehlenswert!</p>	8	2	5	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Brain To Go - Schwein oder nicht Schwein	Dirk Baumann	<p>Spielend das Gehirn trainieren mit Denksport für zwischendurch!</p> <p>Die Spieler nehmen Karten auf und prägen sich ein welche Motive sich darauf befinden. Nun werden die Karten mit der Rückseite zu den einzelnen Spielern auf die Hand genommen. Das Spiel beginnt, Konzentration ist gefragt, denn beim Ausspielen und Aufnehmen neuer Karten verändern sich die Motive und deren Reihenfolge auf der Hand.</p> <p>Mit diesem BRAIN TO GO®-Spiel wird das Gehirn spielend trainiert in nur 15 Minuten. Die Spielereihe wurde von erfahrenen Spielautoren entwickelt und von Neurowissenschaftlern in einer Studie untersucht. Fazit: Empfehlenswert!</p>	8	1	4	15	20
Brains	Reiner Knizia	<p>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?</p>	8	1	1	15	20
Brains Family - Burgen & Drachen	Reiner Knizia	<p>Brains, die erfolgreiche Puzzlespiel-Reihe für Einzelspieler wird jetzt zum Familienspiel für bis zu vier Puzzleenthusiasten: In Brains Family – Burgen &amp; Drachen wetteifern die Spieler darum, mächtige Drachen zu bekämpfen und sagenhafte Burgen zu erreichen. Zu Beginn einer Runde wird eine Abenteuerkarte aufgedeckt, die die Positionen von Drachen und Burgen auf den Spielbrettern anzeigt. Nun müssen die Spieler alle gleichzeitig versuchen, mithilfe der Wegeplättchen ihre Ritterfigur zu allen Burgen reisen zu lassen und dabei schneller zu sein als die anderen. Wer die richtige Antwort findet, gewinnt die Runde. Doch während der Kampf gegen den Drachen zunächst noch optional ist, wird er zu Pflicht für jeden, der eine Runde gewonnen hat. Der Spieler, der zuerst drei Runden für sich entscheiden konnte, gewinnt.</p> <p>Brains Family – Burgen &amp; Drachen variiert gekonnt die Kernelemente der erfolgreichen Brains-Reihe zu einem spannenden Mehrspielererlebnis. Die ansteigende Schwierigkeit für die führenden Spieler sorgt dafür, dass das Spiel bis zum Schluss für alle Spieler fair bleibt und keiner abgehängt wird.</p>	8	2	4	15	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Brikks	Wolfgang Warsch	Alle Spieler müssen gleichzeitig die erwürfelten "Brikks"-Teile auf ihrem Blatt eintragen. Mit Energiepunkten lassen diese sich auch in die gewünschte Ausrichtung drehen. Neue Energiepunkte gibt es immer, wenn man ein Teil auf einem gleichfarbigen Punkt platziert hat. Da heißt es clever die Teile abzulegen. Mit dem sehr bekannten Spielprinzip ist Brikks eine gelungene Fortsetzung der "Noch Mal!"-Würfelreihe!	8	1	4	20	30
Broom Service	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
Brügge	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	5	60	70
Bücherwurm	Micahel Plam und Lukas Zoch	Ihr versucht, alle Buchstabenkarten aus eurer Hand auszuspielen. Dazu müsst ihr Worte nennen, die mit dem Buchstaben einer eurer Karten beginnen und zum aktuellen Thema passen. Wem nichts Passendes einfällt, spielt keine Karte und wechselt stattdessen das Thema. Derjenige von euch, der zuerst alle Karten von seiner Hand gespielt hat, gewinnt.	8	2	8	15	25

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Bücherwurm - Das Würfelspiel	Michael Palm & Lucas Zack	<p>Der Bücherwurm hat sich etwas Neues ausgedacht, um das Wissen seiner potentiellen Nachfolger zu testen: Würfel bestimmen die Buchstaben, zu denen die Spieler Wörter finden müssen. Und diese liegen entweder in der Mitte oder können bei Mitspielern geklaut werden. Themenkarten geben die jeweilige Kategorie vor. Ein Sonderwürfel sorgt dabei für Tumult, denn durch ihn gibt es Extrapunkte, Minuspunkte für Mitspieler oder auch ein neues Thema.</p> <p>Bücherwurm - Das Würfelspiel behält das beliebte Spielprinzip bei und sorgt durch das Würfelformat für noch mehr Rotation. Die Karten können auch für Bücherwurm - Das Kartenspiel verwendet werden.</p>	8	2	6	15	30
Bumm Bumm Ballon		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	6	2	4	15	25
Bumuntu	Tim Blank	Bumúntú basiert auf der Kultur und Folklore der Bakongo, einer afrikanischen Volksgruppe, die mindestens seit dem 3. Jh. unserer Zeitrechnung existiert. In ihrer Folklore sind Tiere weise Kreaturen, die den Menschen lehren, gute und moralische Dinge zu tun. Die Spieler begeben sich auf die Spuren afrikanischer Wildtiere und reisen umher, in der Hoffnung ihre Gunst zu gewinnen. Wer auf ihre Weisungen hört und am Ende die meiste Gunst gesammelt hat, gewinnt.	8	2	5	30	40
Burg Appenzell	Jens-Peter Schliemann, Bernhard Weber	Klar, Mäuse mögen Käse. Deswegen durchstöbert 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Cable Car	Dirk Henn	San Francisco Anfang des 20. Jahrhunderts - die Cable-Cars erobern das Stadtbild. Jeder Spieler baut seine Cable-Car-Linien weiter aus. Für jede an einen Zielbahnhof angeschlossene Linie erhält er Siegpunkte. Gelingt es ihm, seine Linie an der Powerstation im Zentrum anzuschließen, kann er seine Punkte sogar verdoppeln! Wer besitzt am Ende die erfolgreichsten Cable-Car-Linien San Franciscos? Ein leicht zugängliches Familienspiel, auch zu Zweit sehr gut spielbar!	8	2	6	45	60
Cacao	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
Cafe Fatale	Brett G. Gilbert, Trevor Benjamin	Würzige Käsehappen, deftige Pizzatecken und sahnige Tortenstücke liegen bereit. Auf den eigenen Teller packen darf die schmackhaften Happen aber nur, wer die meisten Würfel gleicher Augenzahl auf die umkämpfte Tischplatte packt. Weil dabei immer nur benachbarte Tische angesteuert werden dürfen, will der eigene Run auf's Buffet auch tatktisch schlau geplant sein. Besonders viel Eindruck und Siegchancen schindet heraus, wer die gesammelten Häppchen gleich wieder zu runden Käserädern, Pizzas und Torten komplettiert.  Bei Café Fatal wird jeder Würfelwurf zum ultimativen Gaumenkitzel.	8	2	5	30	40
Cafe International	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
Cafe International - Kartenspiel	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Calavera	Klaus Jürgen Wrede	<p>Herzlich willkommen zu Calavera, dem spannenden Würfelspiel der Toten!</p> <p>Am Día de Muertos, dem mexikanischen Tag der Toten, erstrecken sich ganze Dörfer und Städte Mexikos in einer Explosion der Farben und bejahender Lebensfreude. Ein charakteristisches Merkmal sind die bunten Calaveras, also Totenschädel, die namensgebend für das spannende Würfelspiel sind. Calavera ist ein buntes, schnelles Würfelspiel, das der Todeszone jedoch manchmal näherkommt als man denkt.</p> <p>Ähnlich bunt wie beim Día de Muertos wird es auch bei Calavera! Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Kreuze auf dem Spielblock zu machen und so für jede Farbe viele Punkte zu sammeln. Doch Vorsicht: gewürfelte Totenköpfe machen einem gerne mal einen Strich durch die Rechnung und bei zu gierigen Spielern schmelzen die Punkte in der Todeszone schnell wieder dahin. Es heißt also taktisch und vorausschauend spielen, denn nur, wer sich für das beste Würfelergebnis entscheidet und die Kreuze an der richtigen Stelle macht, gewinnt.</p> <p>So wird's gespielt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder Spieler sammelt auf seinem Blockblatt möglichst viele Kreuze in jeder Farbe.</li> <li>- Doch Vorsicht: werden die Punkte nicht rechtzeitig eingefroren und kommen die Spieler in die Todeszone, werden ihre Punkte weniger.</li> <li>- Minuspunkte in der Todeszone können das Bild ganz schnell wandeln.</li> <li>- Wer sichert schnell seine wertvollen Punkte und gewinnt das Spiel?</li> </ul>	8	2	4	20	30
Call of Madness	Szymon Maliński and Bartłomiej Zielonka	<p>In diesem Turmverteidigungsspiel bist du ein Priester der Cthulhu-Kulte, der versucht, einen großen Alten zu beschwören. Es wird jedoch nicht so einfach sein, denn abgesehen von den Ermittlern, die dich aufhalten wollen, sind da noch die anderen Priester, die das gleiche Ziel verfolgen. Die Priester opfern ihre Kultisten, um die Kräfte der Alten und ihren Segen zu erlangen. Jeder Ermittler ist besessen von Wahnsinn, der seine Fähigkeiten stärkt. Indem du Ermittler besiegst, gewinnst du deren Essenz, was dir wiederum ermöglicht, deine Handlungen zu verstärken. Kämpfe, opfere Kultisten und zerstöre Feinde, damit du die Ehre hast, den berühmtesten Gott der Werke von Lovecraft, H. P. Lovecraft, zu beschwören.</p>	14	1	4	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Camel Up	Steffen Bogen	<p>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.</p>	8	2	10	20	60
Camel Up Cards	Steffen Bogen	<p>Das Spiel des Jahres 2014 bekommt ein durchgeknalltes Brüderchen. Denn bei Camel Up Cards steht erneut ein verrücktes Kamelrennen an, bei dem gewettet werden kann, was das Zeug hält. Doch statt mit Würfeln werden die Kamele nun mit Karten bewegt, von denen jeder Spieler einen Teil vor jeder Etappe selbst bestimmen kann. Das bringt ganz neue Einflussmöglichkeiten und dennoch jede Menge witzige und überraschende Wendungen mit sich.</p>	8	2	6	20	30
Canopy Walk	Dennis Kirps & Gerard Pierson	<p>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</p>	14	2	2	30	40
Capitain Sonar	Roberto Fraga und Yohan Lemonnier	<p>Unter Wasser hört euch niemand schreien! Das Jahr 2048. Ein Handelskrieg tobt. Seltene Erden sind zum Schlüsselrohstoff neuester Technologien geworden und treiben die Wirtschaft rund um den Globus an. Großkonzerne schicken bewaffnete U-Boote auf die Suche nach den begehrten Elementen. Unter der friedlichen Wasseroberfläche tobt ein lautloser Krieg, ausgefochten mit neuester, aber instabiler Technologie. Ihr seid Teil einer Mannschaft von Eliteoffizieren und steuert ein hochmodernes U-Boot. Um den Feind zu schlagen, müsst ihr eng zusammenarbeiten, denn nur das Team, das am besten kommuniziert und zusammenspielt, wird überleben.</p>	10	4	8	15	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Carabande		<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
Caracalla	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Carcassonne	Klaus-Jürgen Wrede	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.	8	2	5	30	45
Carcassonne - 2. Erweiterung Händler und Baumeister	Klaus Jürgen Wrede	Siehe Hauptspiel "Carcassonne"	8	2	6	30	45
Carcassonne - 3. Erweiterung Burgfräulein und Drache	Klaus Jürgen Wrede	Siehe Hauptspiel "Carcassonne"	8	2	6	30	45
Carcassonne - 4. Erweiterung der Turm	Klaus Jürgen Wrede	Siehe Hauptspiel "Carcassonne"	8	2	6	30	45
Carcassonne - 5. Erweiterung König und Späher	Klaus Jürgen Wrede	Siehe Hauptspiel "Carcassonne"	0	4	4	0	0
Carcassonne Amazonas	Klaus-Jürgen Wrede	Begeben euch in den Dschungel des Amazonas, wo sich Papageien, Tukane und andere Tiere tummeln. Jeder möchte die Dörfer besuchen, seine Camps am besten platzieren und der Schnellste auf dem Amazonas sein.	7	2	5	35	45
Carcassonne Die Tunnelerweiterung		Siehe Hauptspiel "Carcassonne"	8	2	6	30	45
Carcassonne Erweiterung Der Fluss	Rudolf Ross	Siehe Hauptspiel "Carcassonne"	8	2	6	30	45
Carcassonne Mayflower	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Carcassonne Star Wars Edition	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
Carcassonne Über Stock und Stein			7	2	5	35	45
Carneval of Monsters	Richard Garfield	<p>Die Königliche Monstrologische Gesellschaft ist sehr exquisit. Jedes Jahr erlaubt die Gesellschaft nur einem einzigen angehenden Monstrologen den Beitritt in die elitäre Vereinigung. Um in den Kreis der renommiertesten Monster-Experten des gesamten Imperiums für Sagen und Überlieferungen aufgenommen zu werden, müssen die Bewerber mit den beeindruckendsten und prächtigsten Menagerien monströser Wesen aufwarten.</p> <p>Deshalb begeben sich die wetteifernden Anwärter auf Entdeckungsreisen in magische Länder und suchen nach den exotischsten Tieren. Eine kleine finanzielle Unterstützung der Gesellschaft ermöglicht das Abenteuer und das Einstellen von Hilfskräften. Am Ende der vierten Jagdsaison präsentieren die Bewerber schließlich ihre Sammlung. Hierfür kommt die Königliche Monstrologische Gesellschaft zu einem jährlichen Bankett zusammen, das besser bekannt ist als: Carnival of Monsters.</p> <p>Beim Draft-Kartenspiel Carnival of Monsters werden Länderkarten gesammelt, um damit die außergewöhnlichsten und exotischsten Monster einzufangen. Denn am Ende gewinnt der Spieler, der mit der spektakulärsten Menagerie aufwarten kann. Um den Sieg zu erringen, werden talentierte Mitarbeiter eingestellt und geheime Ziele verfolgt. Punkte sammelt man, indem man diese Ziele erreicht, sich Goldkronen verdient und vor allem mit seinen Monstern sicher zurückkehrt.</p>	12	2	5	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Carolus Magnus	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
Carpe Diem	Sstefan Feld	Rom, im Jahre 0. Die Spieler schlüpfen in die Rolle reicher Patrizier. Ein jeder versucht, ein einträgliches Stadtviertel aufzubauen, um bei den Wertungen möglichst viele Siegpunkte zu erzielen. Dazu sammeln sie in raffinierter und neuartiger Weise Plättchen um Plättchen ein und erschaffen so ein immer umfangreicheres und besser funktionierendes Stadtviertel.	10	2	4	45	75
Cartagena	Leo Colovini	Im Jahr 1672 gelang einer Handvoll gefangener Piraten ein wagemutiger Ausbruch aus der berühmten 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. 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 Fluchtmehr 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.	8	2	5	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Castle Rampage	Matthias Cramer	<p>Die Burg des Nachbarn war schon immer ein Dorn im Auge der Spieler, und befeuerte die Fehde zwischen ihnen über lange Zeit. Es ist an der Zeit, den Streit ein für alle Mal zu entscheiden und die Festung dem Erdboden gleich zu machen! Jedoch hatte der Gegenspieler wohl genau die gleiche Idee. So müssen die Spieler in Castle Rampage nun gleichzeitig ihre eigene Burg verteidigen und dabei versuchen, die des anderen platt zu machen. Zu Beginn des Spiels errichten die Spieler aus ihren ersten Karten die Burg und das Burgtor. Dann können sie den Gegner angreifen sowie dieser zurückschlagen. Jede Runde ziehen sie eine neue Karte, dürfen ihre eigene Burganlage mit einer Karte verstärken und dann weitere Karten ausspielen, um die Anlage des Mitspielers anzugreifen – zunächst das Tor und danach die Burg selbst. Wer die letzte Verteidigung des Gegners überwindet, gewinnt.</p> <p>Castle Rampage ist ein flottes und witziges Tower-Defense-Kartenspiel, in dem beide Spieler Angreifer und Verteidiger sind. Jede Runde müssen sie entscheiden, welchen Teil ihrer Burg sie verstärken und wie viele Karten sie ausspielen, um die Wände der gegnerischen Burg so schnell wie möglich nieder zu reißen.</p>	8	2	2	15	20
Cat Lady	Josh Wood	<p>In Cat Lady gehören die Spieler zu einer elitären Gruppe von Katzenliebhabern, darunter berühmte Personen wie Marie Antoinette und Ernest Hemingway. Jeder versucht, den geliebten Vierbeinern die größten Annehmlichkeiten zuteilwerden zu lassen. Dazu zählt natürlich an erster Stelle das richtige Futter, aber auch Spielzeuge, Katzengras und Kostüme. Reihum wählen die Spieler aus einem 3x3-Raster eine Spalte oder Zeile mit Karten, auf denen verschiedene Gegenstände und natürlich auch die katzenartigen Freunde abgebildet sind und blockiert die Reihe oder Spalte für den nächsten Spieler. Am Ende des Spiels bringen gefütterte Katzen, gefundene Streuner, Mehrheiten bei den Kostümen, Sets von Spielzeugen und ein großer Vorrat Katzengras ordentlich Pluspunkte. Hungrige Katzen, zu viel Futter und zu wenig Katzengras hingegen sorgen für Abzüge.</p> <p>Cat Lady ist ein hübsches, kurzweiliges Familienspiel, das die Herzen von Katzenfans höher schlagen lässt. Dank leicht verständlicher Regeln und einfachen Mechanismen können auch unerfahrene Spieler ihrem Katzensammelfieber frönen.</p>	8	2	4	15	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Cats		<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 Kasse 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
Caylus	William Attia	<p>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.</p>	12	2	5	60	150

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Caylus Magna Carta	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
Celestia	Aaron Weissblum	Am Ende 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, Lockhairs Piraten und Damokvögel wehren können? Wer wird sich als geschicktester Luftschiffpilot erweisen? Wirst du für deinen Mut belohnt werden?	8	2	6	30	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Celtica	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.</p> <p>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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Cerberus	Pierre Buty	<p>Dieses Abenteuer könnte dein letztes sein: Mit dem dreiköpfigen Hund Cerberus auf den Fersen versuchst du, aus der Unterwelt zu entfliehen. Finde eine Barke, die dich über den Fluss Styx zurück in die Welt der Lebenden trägt und hoffe, dass die Anderen nicht ohne dich ablegen! 3 bis 7 Abenteuerer ab 10 Jahren fliehen gemeinsam vor Cerberus und versuchen das rettende Boot zu erreichen. Wenn ihr zusammenarbeitet, kommt ihr auf jeden Fall besser voran und erreicht schneller die rettende Barke - aber diese hat nicht genug Plätze für alle! Also ist es an der Zeit, zuvor getroffene Absprachen über den Haufen zu werfen und einfach mal sich selbst der Nächste zu sein. Am Ende werden einer oder mehrere Spieler, aber ziemlich sicher niemals alle, den Sieg davon tragen, entweder in einer Barke davon schippernd oder als Cerberus höchstselbst!</p> <p>Denn Spieler, die von Cerberus gefressen werden, geben ihm ihre Macht und wechseln die Seiten! Diese Spieler können immer noch gewinnen, falls sie es schaffen, alle anderen Spieler an der Flucht zu hindern. Und selbst, wenn alle Spieler sich wohlbehalten den rettenden Barken nähern, steht am Ende immer noch nicht fest, ob auch für alle Platz ist, denn die Barken bieten nur für 1 bis 3 der Abenteuerer Platz. Sitzt du am Ende in der rettenden Barke oder gehst du als Cerberus siegreich aus der Jagd hervor?</p>	10	3	7	45	60
Chamäleon	Wolfgang Großkopf		8	2	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Champions of Midgard	Ole Steiness	<p>Ohne starke Führung ist sein überlieferter Hafen in einen katastrophalen Zustand verfallen.  Furchterregende Kreaturen haben diese Schwäche Midgards entdeckt. Scharenweise fallen sie ein und führen Chaos und Zerstörung mit sich. Trolle attackieren die Stadt. Monster greifen Reisende und Händler gleichermaßen an. Das Volk leidet und benötigt einen Anführer.  In Champions von Midgard verkörperst du einen Anführer der Wikinger, der danach strebt Ruhm für seinen Clan zu erlangen und in die Fußstapfen des alten Jarls zu treten. Besiege die Trolle um dir die Stadtbewohner gewogen zu halten. Erlege die Draugr um Gold für deine Reisen zu erlangen.  Töte Monster in ihren Unterschlüpfen um Ruhm und die Gunst der Götter zu ernten. Indem du diese mächtigen Kreaturen besiegst, wirst du dich als würdig erweisen, zum neuen Jarl ernannt und als Champion von Midgard verkündet zu werden.  Ziel des Spiels ist es nach 8 Runden den meisten Ruhm zu besitzen.  Ziel des Spiels ist es nach 8 Runden den meisten Ruhm zu besitzen.</p>	10	2	4	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Charterstone	Jamey Stegmaier	<p>Das florierende Grüntal, seit Jahrhunderten beherrscht vom Ewigen König, hat seine Einwohner aufgefordert neue Gebiete jenseits seiner Grenzen zu erschließen.</p> <p>In diesem nicht-kooperativen Legacy-Spiel teilen sich die Spieler ein Dorf und errichten in ihrem Ortsteil (Charter) Gebäude, die als Aufkleber permanent auf dem Spielfeld fixiert werden. Jedes Gebäude ist ein Aktionsfeld, das von allen Spielern genutzt werden kann und so wird aus einem beschaulichen Dorf im Verlauf von 12 Spielen ein geschäftiger Ort mit dutzenden von Aktionsmöglichkeiten. Dann ist jedes Exemplar von Charterstone zu einem einzigartigen Spiel geworden, mit dem unbegrenzt gespielt werden kann!</p> <p>Das besondere an dem Spiel ist die Kampagne, die über 12 Spiele hinweg immer wieder neue Gebäude und Spielelemente ins Spiel bringt. Entscheidungen im Spielverlauf haben einen Einfluss auf alle nachfolgenden Spiele. Nach dem 12 Spielen ist aber nicht Schluss: Jedes Exemplar von Charterstone ist dann zu einem einzigartigen Workerplacement-Spiel geworden.</p>	14	1	6	60	90
Chicago	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 ersten 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"> <li>entweder</li> <li>- 3 von allen Kasinos besitzen (bei 2 Spielern alle 4 Kasinos)</li> <li>oder</li> <li>- alle Bars besitzen, die am Zentralplatz gelegen sind,</li> <li>oder</li> <li>- 5 Spielfiguren mit einem gelben Kopf besitzen.</li> </ul>	12	2	4	120	180

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Chicken Wood Forest	Matt Loomis	<p>In den Tiefen des Chickwood Forest plündern die Spieler reiche Schlösser und verteilen Almosen an die Bedürftigen in den umliegenden Dörfern. Doch welche Paläste werfen fette Beute ab? Die Spieler bestimmen durch das Auslegen von Karten selbst, wo etwas zu holen ist. Dabei bleiben nicht nur zahlreiche Schmuckstücke vor den Augen der Mitspieler verborgen. Auch die garstigen Schergen des Sheriffs lauern klammheimlich in den verdeckten Winkeln der glitzernden Schatzkammern.</p> <p>In jeder Runde entscheidet sich jeder Spieler für ein Schloss, das er schleifen möchte - mit allen guten und schlechten Überraschungen, die ihm dort von den Mitstreitern unterbreitet wurden.</p>	12	2	5	45	60
Children of Wyrnwood		<p>Dein Name ist Gilbert und du lebst ohne Familie in einer kleinen Stadt. Gefährliche Wyrnwurzeln breiten sich hier immer weiter aus. Es heißt, wer diese Mischung aus Tier und Pflanze berührt, verliere den Verstand.</p> <p>Dein einziges Glück ist deine große Liebe, Sevilla.</p> <p>Doch jetzt ruft dich etwas von außerhalb der Stadt ...</p>	16	1	4	450	600
Chimera Station	Mark Major	<p>Jeder der zwei bis vier Spieler stellt ein Alienvolk dar. Je nach verwendeter Seite der Spielertableaus sind diese zu Spielbeginn alle gleich oder verfügen über unterschiedliche Startvorteile und auch einzigartige Fähigkeiten. Eine Mischung ist hier nicht vorgesehen, sodass man sich gemeinsam für eine Option entscheiden sollte. Für den Anfang bietet es sich an, die symmetrische Variante zu spielen und so gemeinsam das Spiel zu lernen, um dann später auf die etwas anspruchsvollere Variante mit den Spezialfähigkeiten zu wechseln.</p> <p>Die gespielten Aliens bauen alle gemeinsam an einer Raumstation und versuchen dabei, jeweils besser zu sein als die Gegner. Wie in den meisten Spielen bedeutet dies, dass man am Ende die meisten Siegpunkte haben will.</p>	12	2	4	60	90
Choice	Sid Sackson		8	1	10	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Chronicles of Crime	Spielidee: David Cicurel Autoren: Fenriss, Cornélia Rubie, Grzegorz A. Nowak, Pierre Compain, Guillaume Montiage, Mark Ren-Hagen	Ihr kommt mit einem mulmigen Gefühl aus dem Büro des Londoner Hauptkommissars: im Hyde Park wurde eine Leiche gefunden und ihr sollt ermitteln. Dies ist nicht euer erster Mordfall, aber irgendetwas an diesem Fall wirkt noch bedrückender als sonst.  Ihr verlasst die Wache, setzt euch ins Auto, bannt die düsteren Gedanken aus euren Köpfen und fahrt zum Tatort ...	12	1	4	60	90
Chupacabra	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
Citadels	Bruno Faidutti	Erbaue eine mittelalterliche Stadt, die einem König würdig ist!  In Citadels wetteiferst du um die wertvollsten Bauwerke, um der nächste Baumeister des Königs zu werden. Du schlüpfst jede Runde in eine neue Rolle, dabei ist eine ordentliche Portion Gerissenheit gefragt. Mit den einzigartigen Fähigkeiten kannst du deine Mitspieler manipulieren und so dem Sieg näher kommen. Dabei willst du möglichst viel Gold scheffeln und die wertvollsten Bauwerke errichten.  Seit 2000 begeistert das charaktervolle Kartenspiel Ohne Furcht und Adel Spieler in vielen Ländern. Veröffentlicht in 25 Sprachen erfreut sich der sehr unterhaltsame, taktisch aber durchaus anspruchsvolle Spielspaß noch immer großer Beliebtheit. Dies ist eine komplett überarbeitete Version unter dem Namen Citadels inklusive der 15 Aktionskarten, der Erweiterung Die dunklen Lande und einer neuen Erweiterung Die dunklen Gesellen.	10	2	8	30	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
City of Angels	Evan Derreck	<p>City of Angels spielt im Los Angeles der 1940er Jahre und ist ein Spiel der Geheimnisse, Täuschungen und Ermittlungen. Die Mehrheit der Spieler schlüpft in die Rollen von LAPD Detectives die bereit sind, alles zu tun, um einen Fall erfolgreich abzuschließen. Ein Spieler übernimmt jedoch die Rolle des Stichelse, dessen einziges Ziel es ist, die Ermittler bei jedem Spielzug durch Bluffs, Manipulation und (oft) direkte Lügen fehlzuleiten.</p> <p>Jeder Spieler erhält bei City of Angels eine separate, detailliertes Ermittlungsakte mit Informationen zu den neun Fällen. Jedes Verbrechen ist ein sorgfältig zusammengestelltes Rätsel, das sich auf unterschiedliche Arten entfalten kann. City of Angels verwendet das innovative AKK-System (Adaptive Antwortkarten), um das Gefühl zu erzeugen, einen Verdächtigen zu befragen. Mithilfe der Reaktionskarten wählt der Stichel sorgfältig aus, was die Verdächtigen den Ermittlern preisgeben. Die Spieler können Antworten in Frage stellen, die sie für Lügen halten, doch das geht mit einem Risiko einher: Wenn sie falsch liegen, gewinnt der Stichel Einfluss über sie.</p>	16	1	5	120	150
City of Rome	Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert	Um die ewige Stadt neu zu erbauen, hat der römische Kaiser die talentiertesten Baumeister der Antike zu sich rufen lassen. Jeder versucht den besten Entwurf zu erstellen und damit den Auftrag zu sichern. Doch Talent allein reicht in dieser Stadt nicht aus. Nur wer sich im Palast zu bewegen weiß, seinen Einfluss im Senat geschickt ausbaut und die ein oder andere Münze springen lässt, wird letztlich den Zuschlag erhalten.	10	2	4	60	90
Ciub	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Clans	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
Clans of Caledonia	Juma Al-JouJou	Clans of Caledonia ist ein im Schottland des 19. Jahrhunderts angesiedeltes Wirtschaftsspiel. In dieser Zeit vollzog Schottland den Wandel vom Agrar- zum Industriestaat, wodurch Import und Export immer wichtiger wurden. Aufgrund der wachsenden Bevölkerung musste die Lebensmittelproduktion gesteigert werden. Billige Baumwollimporte verdrängten die traditionelle Leinenproduktion und die Schafzucht wurde immer wichtiger. Und als die europäische Wein- und Brandyproduktion durch eine Insektenplage zum Erliegen kam, stieg schottischer Whisky zum alkoholischen Premiumgetränk in Europa auf. In Clans of Caledonia repräsentieren die Spieler historische Clans mit einzigartigen Fähigkeiten, die miteinander wetteifern. Sie produzieren, handeln und exportieren landwirtschaftliche Güter und natürlich ihren berühmten Whisky!	12	1	4	30	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Cloud Age	Alexander Pfister, Arno Steinwender	<p>Die gesetzlose Gruppierung „Cloud“ hat mit einem weltweit koordinierten Schlag zahlreiche Ölanlagen sabotiert. Die Folge war eine Umweltkatastrophe mit verheerenden Auswirkungen für den ganzen Planeten. Fünfzehn Jahre nach diesem Inferno fliegt ihr in euren Luftschiffen über ausgetrocknete Landstriche. Auf der Suche nach einem besseren Leben, bereist ihr Städte, schickt Drohnen aus, um Ressourcen zu sammeln, und kämpft gegen die Cloud-Milizen.</p> <p>Der innovative Sleeve-Mechanismus ermöglicht eine neue, immersive Form der Ressourcenbeschaffung. Ihr versucht, abzuschätzen, in welchem von Wolken bedeckten Gebiet eine gewünschte Menge Ressourcen zu finden ist und wo Zusatzaktionen möglich sind. Mithilfe der Ressourcen entwickelt ihr nützliche Upgrades für euer Luftschiff oder heuert neue Crewmitglieder an.</p> <p>CloudAge ist eine Komposition aus Engine-Building, Deck-Building und Ressourcenmanagement. Das Kampagnensystem bietet einen schnellen Einstieg in das Spiel. Mit Fortschreiten der Kapitel werden zusätzliche Spielelemente integriert. Ihr erlebt und steuert dabei die Geschichte aktiv. Alternativ zur Kampagne könnt ihr eigenständige Spin-offs der Geschichte als Szenarios spielen.</p>	10	1	4	60	100
Cluedo		<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? 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
Cluedo - Harry Potter		<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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Cluedo Geheimagent		Cluedo Geheimagent ist ein eigenständiges Spiel aus der Cluedo- Familie. Die Regeln unterscheiden sich von denen des Originals. Die Spieler müssen als Agenten Aufträge erfüllen, die ihnen per SMS mitgeteilt werden.	9	2	6	45	60
Cluedo live		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. 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 ... 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?	8	2	4	45	60
Cobra Paw	Derek Weston	Die Regeln von «Cobra Paw» sind schnell verstanden – doch hast du die messerscharfe Konzentration um dir als Erster die richtigen Steine zu schnappen? Dafür brauchst du ein gutes Auge, ein wacher Geist und den ehrenhaften Verhaltenskodex! Möge der beste Ninja gewinnen!	6	2	6	5	10

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Codenames	Vlaada Chvtil	Jeder Geheimdienstchef kennt die Geheimidentitäten aller Agenten. Die Ermittlerteams wissen nicht, welche Wortkarten zu welchen Agenten gehören. Die Geheimdienstchefs geben ihren Teams abwechselnd Hinweise, die aus einem einzigen Wort bestehen. 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.	14	4	20	10	20
Codenames Duett	Vlaada Chvtil	Jeder Geheimdienstchef kennt die Geheimidentitäten aller Agenten. Die Ermittlerteams wissen nicht, welche Wortkarten zu welchen Agenten gehören. Die Geheimdienstchefs geben ihren Teams abwechselnd Hinweise, die aus einem einzigen Wort bestehen. 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.	14	2	20	10	20
Codenames Pictures	Vlaada Chvtil	Jeder Geheimdienstchef kennt die Geheimidentitäten aller Agenten. Die Ermittlerteams wissen nicht, welche Bildkarten zu welchen Agenten gehören. Die Geheimdienstchefs geben ihren Teams abwechselnd Hinweise, die aus einem einzigen Wort bestehen. Ein Hinweis kann sich auf mehrere Bildkarten auf dem Tisch beziehen. Die Ermittler versuchen zu erraten, welche (Code-)Worte ihr Geheimdienstchef gemeint hat. Sobald ein Ermittler eine Bildkarte 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.	10	4	20	10	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Collecto		<p>ollecto - Die Jagd nach den Grips-Bonbons</p> <p>Eine ruhige Kugel schieben? Im Gegenteil, bei Collecto von HCM Kinzel geht's mit Köpfchen und mit Strategie zur Sache! Gewinner ist, wer am Ende die meisten der 48 bunten Kugeln besitzt. Verschiebt man die bunten Kugelreihen so, dass mindestens zwei Kugeln der gleichen Farbe nebeneinander zum Liegen kommen, darf man diese beiden Kugeln (oder mehr) als Beute einsammeln. Der ziehende Spieler verschiebt eine Kugelreihe so weit über das Spielfeld, bis die vorderste Kugel an eine andere Kugel auf dem Spielfeld anstößt oder wenn die vorderste Kugel auf dem letzten Feld vor dem Spielfeldrand ankommt. Damit endet sein Zug. Geschoben werden dürfen nur ganze Kugelreihen horizontal oder vertikal auf dem Spielbrett.</p> <p>Wer schnappt sich die meisten Kugeln? Mit jedem Zug verändert sich das Spielfeld, es gibt immer weniger Möglichkeiten, gleichfarbige Kugeln aneinander zu schieben. Wer am Zug ist, schiebt eine Kugelreihe soweit es geht, und sammelt dann alle gleichfarbigen Kugeln ein, die jetzt nebeneinander liegen. Die Farben der Kugeln sind dabei zuerst einmal egal. Am Spielende, wenn kein Spieler mehr Kugeln verschieben und entnehmen kann, wird ausgezählt. Pro drei gleichfarbiger Kugeln erhalten die Spieler jeweils einen Punkt.</p> <p>Verlockend süß sehen die bunten Kugeln dabei aus, aber sie sind eigentlich Futter für die grauen Zellen. Diese Mindcandys sind je nach Spielerzusammenstellung ganz schön hart zu knacken.Martin Nedergaard</p>	7	2	4	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Collector		<p>Darf ich Ihnen meine Briefmarkensammlung zeigen ? Bei Collector dürfen Sie, nein sagen, sie müssen sogar - und Sie kriegen garantiert keinen Korb. 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; waagrecht, senkrecht oder diagonal - dann haben Sie gewonnen. 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
Coloretto	Michael Schacht	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.	8	3	5	30	60
Colt Express	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Concept	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
Concordia	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
Confusion	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Contact		<p>Vorwort: CONTACT ist ein ungewöhnliches und spannendes Kartenlegespiel, 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
Coolympics	Eugen Wyss	<p>Eine kleine Robbe ist neben dem Eisbären der beste Freund des kleinen Inuit. Der Tag am Nordpol ist lang und weilig, was macht man also? Man springt von Eisscholle zu Eisscholle.</p> <p>Die Spieler versuchen ihren Inuit und seine zwei Freunde am schnellsten über 8 Eisschollen zu ziehen. Alle Figuren starten vor der ersten Scholle. Wer an der Reihe ist, würfelt. Bei einer 1,2 oder 3 muss der Spieler die am weitesten hinten stehende eigene Figur um so viele Schollen vorziehen, wie er gewürfelt hat. Und jetzt fängt der Spaß erst an. Denn: Wenn sich schon andere oder auch eigene Figuren auf der Scholle befinden, muss der Spieler versuchen seine zu setzende Figur auf die Scholle zu stellen, ohne dass andere Figuren herunterfallen. Dabei muss die Figur mit der ganzen Fußseite auf der Scholle Platz finden. Sollte eine fremde Figur ins Wasser fallen, kommt sie eine Scholle weiter zum Ziel wieder an Land. Ist es eine eigene Figur, die unfreiwillig im Wasser landet, muss sie eine Scholle weiter zurück wieder festen Boden unter den Füßen bekommen.</p> <p>Figuren bei Coolympics würfelt der Spieler eine Sonne, so darf er noch einmal würfeln und einen zweiten Zug ausführen, wenn denn keine Figur ins Wasser fällt. Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle drei Figuren von der letzten Scholle wegbewegen konnte.</p>	5	2	4	10	15

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Cooper Island	Andreas Odendahl	<p>Ihr wollt also euer Glück auf Cooper Island versuchen, dieser unberührten Insel im Atlantik, die ihre Halbinseln wie riesige Arme von sich streckt. Jeder von euch ist mit seinen Segelschiffen an einer anderen ihrer Halbinseln angelandet und versucht diese mithilfe seiner Arbeiter zu erkunden, zu kultivieren und zu besiedeln. Wem wird dies am besten gelingen? Und wie? Geht ihr auf ausgedehnte Landerschließung oder puzzelt ihr in die Höhe, um mit euren Landschaften höhere Kultivierungsebenen und damit wertvollere Rohstoffe zu erreichen? Gebäude, Boote, Statuen ... womit werdet ihr Siegpunkte machen, um eure Segelschiffe die Küste hinaufzuschicken? Denn eure Segelschiffe sind gleichzeitig eure Siegpunktmarker, mit denen ihr in die Gewässer der anderen Spieler vorstoßen und durch geschicktes Timing, die Aktionen der vorgelagerten Inselchen, die ihr dabei passiert, besonders lohnend nutzen könnt.</p> <p>Cooper Island ist ein Expertenspiel par excellence, in dem es nicht nur eine Insel zu erkunden gibt, sondern vor allem zahlreiche Strategien und feinsinnige Mechanismen. Ein klug verzahntes Uhrwerk, das zum Puzzeln einlädt: Durch seinen strategischen Anspruch ebenso wie durch das tatsächliche An- und Aufeinanderlegen von Landschaftsplättchen.</p>	12	2	4	75	150
Copenhagen	Daniel Skjold Pedersen, Asger Harding Granerud	<p>Eine blühende Metropole mit prachtvollen Bauwerken durchzogen von Kanälen und Häfen. Ein Stadtteil Kopenhagens Nyhavn (Neuhafen), ist berühmt für seine farbenfrohen Giebelhäuser entlang des Wassers. Die Aufgabe der Spieler ist es, neue Fassaden so zu gestalten, dass sie sich nahtlos in diese wunderschöne Hafenkulisse einfügen.</p> <p>Mit den Karten aus der Auslage erhalten die Spieler entsprechende Fassadenplättchen, mit denen sie ihre eigenen Häuser verschönern. Durch das Überbauen bestimmter Felder und Etagen erhalten sie zusätzliche Fähigkeiten für den Rest des Spiels. Stockwerke, die aus einer reinen Fensterfront bestehen, sind besonders lohnend und bringen den Spielern viele Punkte ein.</p> <p>Wer die Fassadenplättchen geschickt einbaut und dabei seine Fähigkeiten clever einsetzt, wird am Ende das Spiel gewinnen.</p>	8	2	4	20	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Corda	Reinhold Wittig	Jedes Teil hat die Form einer gleichseitigen Raute. Zu sehen sind eine dicke und eine dünne Liane, die jeweils an einer Kante das Plättchen betreten und an einer anderen Kante wieder verlassen. So sind zwei bis vier Kanten mit Anschlüssen für Lianen belegt. Ziel ist es im Solitärspiel (erdacht von Reinhold Wittig), alle Plättchen so zu verbauen, dass sich je ein geschlossener Ring für dicke und dünne Liane ergeben. Die Spielregel sagt es ganz richtig: "... Dieser ombagassische Knoten war überraschenderweise nur zu lösen, indem man ihn zusammensetzte. Die Geschichte verrät nicht, ob es bis jetzt jemand geschafft hat. ...". Ich kann es mir auch schwer vorstellen, denn alleine schon die dünne ODER die dicke Liane zu einer geschlossenen Schleife zu legen ist eine Meisterleistung für sich.	8	1	6	10	30
Cortex Challenge		Jetzt wird's knifflig! Cortex Challenge - die ganz besondere Herausforderung für dein Gehirn, dein Gedächtnis und deine Reaktionsfähigkeit. Fordere die anderen Spieler in 8 verschiedenen Aufgabenarten heraus und stellt eure Gehirnfunktionen auf die Probe. Meistere Tastaufgaben, logische Folgen, Labyrinth und Farbrätsel und sei schneller als die anderen. Schaffst du es als Erster, dein Gehirn-Puzzle zu vervollständigen?	6	2	6	15	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Cosa Nostra		<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 unversehrt 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
Cosmic Encounter	Eberle, Kittredge, Olotka, Norton		12	3	6	60	75

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Costa Rica	Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert	Ihr schlüpft in die Rolle von Entdeckern und seid auf der Suche nach exotischen Tieren im Regenwald von Costa Rica. Diese tummeln sich in den Flüssen, Wäldern und dem Hochland der tropischen Insel und es gilt so viele Tiere wie möglich aufzuspüren. Als Leiter der Expedition bestimmst du, wohin die Reise geht. Preschst du jedoch zu stark nach vorn, können andere Teilnehmer der Expedition den ganzen Ruhm für deine Entdeckungen einheimsen! Viel Wagemut tut auch nicht gut: setzt du die Teilnehmer zu vielen Gefahren aus, kann dies zum vorzeitigen Abbruch der Expedition führen. Für jedes entdeckte Tier streichst du Punkte ein und zwar je mehr Tiere einer Art du entdeckst, desto besser. Ebenso warten viele Punkte auf dich, wenn du mindestens ein Tier jeder Art findest. Denn am Ende gewinnt, wer die meisten Punkte hat!	8	2	5	30	45
Cottage Garden	Uwe Rosenberg	Ein buntes Blumenmeer eingerahmt von Mauern, Pfaden und Hecken. Als ambitionierte GärtnerInnen steht ihr vor der Herausforderung, die Beete eures Gartens bis ins letzte Eck mit Pflanzen zu füllen und euch vom begrenzten Platzangebot zu immer neuen Kompositionen inspirieren zu lassen. Dabei könnt ihr neben den unterschiedlichsten Gewächsen auch auf Blumentöpfe und Pflanzglocken zurückgreifen. Bis Vielfalt überall blüht. Seid lieb zu den Katzen! In diesem Spiel wetteifert ihr in der Kunst des Gartenbaus. Bepflanz zwei Blumenbeete mit unterschiedlichsten Blumen. Immer wenn auf einem Blumenbeet kein freies Feld mehr sichtbar ist, habt ihr ein Blumenbeet vollendet, wertet es und tauscht es gegen ein neues, unbepflanztes Blumenbeet aus. Für alle noch sichtbaren Blumentöpfe und Pflanzglocken erhaltet ihr Punkte, die ihr euch auf einer Skala anzeigt. In der Schlussphase werdet ihr nur noch Energie in vielversprechende Blumenbeete investieren. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkte	8	1	4	55	70

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Crazy Circus	Dominique Ehrhard	<p>Im Zirkus muss eine neue Attraktion her: Eine Tierdressur. Daher schlüpfen die Spieler in die Rolle des Zirkusdirektors, der den Tieren Löwe, Elefant und Eisbär durch fünf einfache Befehle beizubringen versucht, wie sie sich auf die beiden Podeste platzieren sollen. Doch die Tiere führen nur den Befehl des schnellsten Spielers aus. Reizvolles Logikspiel für die ganze Familie, welches das räumliche Denken fördert.</p> <p>Jede Runde wird eine Karte gezogen und Sie haben 5 verschiedene Befehle zu Verfügung, um die abgebildete Position zu erreichen... "Ki-Mi-Mi-So-Ni!" werden Sie vielleicht schreien müssen, um diese Runde zu gewinnen. Tönt einfach? Na ja, aber Sie müssen noch die richtige Antwort vor allen anderen Spieler geben.</p>	8	1	10	20	30
Crazy Coconuts	Walter Schneider	<p>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.</p>	5	2	4	10	20
Cross Boule	Mark Calin Caliman	<p>Bei Crossboule hat jeder Spieler sein eigenes Kugel-Set in einem der vierundzwanzig modern gestylten Designs. Anders als bei Boule sind die Kugeln aus weichem Material, flexibel und knautschig. Sie werden auf Bänke, Treppen, Regale geworfen - je nachdem wo sich die Zielkugel befindet. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Jedes Terrain bietet den Spielern neue Herausforderungen. Selbst bei Schnee und Regen hört der Spaß nicht auf. Mit bestimmten Combos kann man Extrapunkte erzielen. Wer zwei Sätze zu je 13 Punkten gewinnt, hat das Match gewonnen.</p> <p>Mark Caliman hat „Crossboule c<sup>3</sup>“ entwickelt. Heute kümmert er sich darum, dass die Designs der Crossboules immer frisch bleiben.</p>	5	2	2	10	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Crown of Emara	Benjamin Schwer	<p>Das Königreich Emara kann auf gute Zeiten zurückblicken: Unter der Herrschaft des weisen Königs Thedorius sind Kriege, Aufstände und sonstige Unannehmlichkeiten eine ferne Erinnerung geworden. Stets lag dem König das Wohl seiner Untertanen mehr am Herzen als reine Macht und schnöder Mammon. So soll nun auch nur die Person sein Nachfolger werden, die sich ebenso gut um die Bürger Emaras zu kümmern weiß. Um die Fähigkeiten der Bewerber zu beurteilen, hat sich der König gemeinsam mit seinem Rat eine Aufgabe mit praktischem Nutzen ausgedacht: Wer immer die meisten der in die Hauptstadt zuwandernden Bürger von sich überzeugen kann, soll der neue König werden. Das wird aber nur gelingen, wenn ihnen auch ein Dach über dem Kopf verschafft werden kann - daher gehört es zu den wichtigsten Aufgaben, sich um die Bautätigkeiten in der Stadt zu kümmern.</p> <p>Crown of Emara kombiniert gekonnt Kartenaktionen mit Arbeiterbewegungsaktionen und erlaubt es den Spielern, ihre Züge sorgfältig zu planen. Die zwei Ratsmitglieder, die jedem Spieler zur Verfügung stehen, bewegen sich auf zwei separaten Spielplänen, sodass jeder Zug optimal genutzt werden muss. Zusätzlich sorgen zwei Wertungsleisten für einen multidimensionalen Spielstil, da nur die niedrigere Leiste für den Spielsieg zählt.</p>	12	1	4	45	75
Cry Havoc		<p>In Cry Havoc kämpfen bis zu vier Spieler um den Planeten York. Die vier Fraktionen sind sehr asymmetrisch aufgebaut, wobei vor allem die vierte Fraktion mit den Trogg spielerisch völlig aus dem Rahmen fällt. Diese ist nur im 4-Spieler Spiel vorhanden und repräsentiert das Heimatvolk. Mit zwei und drei Spielern werden die Trogg vom Spiel gesteuert.</p> <p>Spielziel ist es durch das Kontrollieren von Gebieten und dem Halten von Kristallen möglichst viele Siegpunkte zu sammeln. Gespielt wird über fünf Runden (im Standardspiel), in denen die Spieler ihr Aktions-Kartendeck optimieren, Gebäude bauen, neue Gebiete erobern und natürlich viel kämpfen. Kennt man irgendwie, doch in den Details stecken viele frische Ideen, die Cry Havoc von der Konkurrenz zum Teil deutlich abheben.</p>	10	2	4	90	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Cryptid	Hal Duncan, Ruth Veevers	<p>"Die Kryptozoologie befasst sich mit Tieren, für deren Existenz es nur schwache und zweifelhafte Belege gibt, wie Folklore, Legenden, Augenzeugenberichte, Fußspuren und (meist verschwommene) Fotos oder Filme. Kryptozoologen vermuten, dass Berichte über Tiere die normalerweise Fabelwesen zugeordnet werden, zum Teil auf noch unentdeckte Tierarten zurückzuführen sind. Eine solche Art wird in der Kryptozoologie als Kryptid bezeichnet."</p> <p>So steht's treffend auf Wikipedia. Als Kryptozoologe bist du also auf der Suche nach Wesen, wie den Bigfoot, den Yeti, das Ungeheuer von Loch Ness, und ähnlichen. Sollte es dir gelingen, den unwiderruflichen Beweis für so ein Wesen zu erlangen und der Öffentlichkeit zu präsentieren, wärst du auf einen Schlag berühmt und hättest für dein restliches Leben wohl ausgesorgt. Jetzt bist du einem bestimmten Kryptid schon dicht auf der Spur. Du könntest schon Hinweise auf seinen Aufenthaltsort sammeln. Leider sind aber auch noch andere Kollegen hinter derselben Kreatur her. Willst du derjenige sein, der das Kryptid tatsächlich als Erster entdeckt, musst du herausfinden, was deine Konkurrenten so wissen.</p>	10	3	5	30	50
Cthulhu - Death may die	Rob Daviau, Eric M. Lang	<p>Enthüllt die Geheimnisse und Mysterien der 6 enthaltenen Geschichten, indem ihr die einzigartigen Fertigkeiten und Psychosen eures Charakters nutzt und all die scheußlichen Monster des Cthulhu-Mythos bekämpft.</p> <p>Cthulhu: Death May Die ist ein spannungsgeladenes kooperatives Brettspiel für 1 bis 5 Spieler. Gebt euch dem Wahnsinn hin und arbeitet zusammen, um die Schrecken jenseits von Raum und Zeit zu besiegen</p>	12	1	5	90	240

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Cuba	Michael rieneck & Stefan stadler	<p>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?</p> <p>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.</p>	12	2	5	75	120
Cubitos	John O. Clair	<p>Die Welt ist ein Würfel! Zumindest die Welt von Cubitos. Eigentlich ist alles auf Cubitos würfelförmig. Und die jährliche Rennserie heißt Cube Cup. Daran nehmen die Spieler teil und versuchen, mit Strategie und etwas Würfelglück den ersten Platz zu erringen. Die Mannschaft der Spieler besteht aus einer Spielfigur, die über die Rennstrecke läuft, und dessen Support-Team (sprich: allen Würfeln des jeweiligen Spielers). Alle Spieler starten mit den gleichen neun Würfeln, deren Fähigkeiten noch recht schwach sind. Doch im Verlauf des Spiels verbessern und individualisieren sie ihre Teams immer mehr mit verschiedenen Sonderwürfeln, denen in jeder Partie andere Fähigkeiten zugeordnet werden. Wer bildet das beste Support-Team und erreicht die Ziellinie zuerst?</p> <p>Cubitos verläuft über mehrere Runden, von denen jede aus einem Würfelabschnitt und einem Rennabschnitt besteht. Im Würfelabschnitt rollen alle ihre Sechseiter gleichzeitig und versuchen Münzen, Schritte und Sonderaktionen zu erwürfeln. In der Rennphase werden gewürfelte Symbole genutzt, um neue Würfel einzukaufen und die Spielfigur über die Strecke zu bewegen.</p>	10	2	4	30	60
Cubus	Reinhold Wittig	<p>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.</p>	10	2	6	60	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Custom Heroes	John D. Clair	<p>Mit Custom Heroes kommt ein neuartiges Element in das Genre Stichspiel: das Card-Crafting. Durch Aufwertungen können die Spieler ihre ausgespielten Karten verbessern, Spezialeffekte erhalten und die Werte der Karten modifizieren. So verbessern sie ihre Möglichkeiten, als Erste alle Karten auszuspielen und die Runde zu gewinnen. Allerdings müssen sie bedenken, dass in der Folgerunde alle Karten mit Aufwertungen gemischt und neu verteilt werden. In nur sechs Runden kämpfen die Spieler so um Siegpunkte und den ultimativen Sieg. Custom Heroes ist eine clevere Mischung aus einfachen Regeln mit vielen Möglichkeiten und Abwechslung.</p>	14	2	6	45	90
CV - Das Wahre Leben	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Da Yunhe - Der große Kaiserkanal	Björn Müller-Mätzig	Ihr werdet nach Nanking an den Hof des dritten Kaisers der Ming Dynasie gerufen. Der höchste Beamte des Reichs, der Große Koordinator, gibt Euch den Auftrag: Dient dem Kaiserreich! Aus der Heimatstadt des erhabenen Kaisers - Beiping im Fürstentum Yan - soll Peking, die nördliche Hauptstadt, werden. Der Große Kaiserkanal ist für den Bau der Verbotenen Stadt wichtig! Setzt ihn wieder instand, er gewährleistet dem Volk Wohlstand, Handel, Sicherheit, Transport und Bewässerung! Ziel des Spiels ist es, möglichst hohes Ansehen bei Hofe zu erwerben. Dies ist während und am Ende des Spiels möglich.	10	2	5	30	90
Dame und seine Variationen		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.	6	2	2	20	60
Dampfross	David Watts	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.  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.	10	2	6	45	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Das ältere Zeichen	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 schwärzt. Haben diese teuflischen Mächte sich erst einmal formiert, wird von der Menschheit nichts als ein Häufchen Asche übrig bleiben. Nächtelang 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
Das Amulett	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Das Artemis Projekt	Daryl Chow und Daniel Rocchi	<p>Eine Kolonie auf dem unwirtlichen Jupiter-Mond Europa: Wir werfen unsere je fünf Würfel und platzieren sie reihum auf den verschiedenen Orten auf dem Spielbrett. Man bekommt entweder Mineralien oder Energie, man kann Siedler anwerben und Gebäude kaufen. Die Siedler kosten Energie – und wenn sie nicht in einem Gebäude untergebracht werden – pro Runde zusätzliche Heizenergie, um zu überleben. Die Gebäude kosten Mineralien und bedeuten unter anderen Siegpunkte, wenn sie mit den geforderten Siedlern besetzt werden.</p> <p>Das Ganze hört sich nach einem ziemlich konventionellen „Diceplacing“ an, hat aber durchaus interessante Aspekte. Wer einen hohen Würfel auf ein Gebäude legt, wird es zwar bekommen – muss aber auch so viele Mineralien zahlen, wie es der Würfelwert vorgibt. Deshalb ist es manchmal besser, einen niedrigen Würfel zu haben. Noch raffinierter ist der Mechanismus an den anderen Orten, wo hohe Würfel Gefahr laufen, verdrängt zu werden. Eine 6 im Mineralienbruch könnte zwar sechs Steine bedeuten. Aber die 6 muss sich hinten anstellen. Zuerst bekommen die Spielerinnen, die Würfel mit 1, 2, 3 und so weiter gelegt haben, die Mineralien. Nur wenn der knappe Vorrat ausreicht, kann man mit der 6 richtig absahnen.</p>	12	1	5	60	75
Das Bauamt - Wer schmiert am Besten	Rainer Knöbel	<p>In diesem Stich-, Biet-, Sammel- und Ärgerspiel spielen die Spieler als Bauunternehmer um Baugenehmigungen für Teilabschnitte des Städtebaus. Jeder versucht entweder möglichst viele Gebäude in einem Stadtteil oder in verschiedenen Stadtteilen zu bauen. Aber Achtung: Soziale Einrichtungen wie Schulen, Schmiergelder und die falschen Gebote können einem hier schnell einen Strich durch die Rechnung machen</p>	10	3	6	15	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Das blaue Amulett	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 überwinden. Und als</p>	10	2	4	50	70
Das Ende des römischen Imperiums	Martin Wallace		10	2	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Das Erbe des Maloney	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 hier 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
Das Geheimnis der Erfolgreichen	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Das Geister Schloss	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
Das Kabinett des Königs	Matthias Prinz	Die Spieler versuchen durch geschicktes Besetzen von Provinzen und Bewegungen 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
Das Kinder Kunstspiel			8	2	5	0	0
Das kleine Gespenst	Karl Haferkamp	Der bekannte Kinderbuch-Klassiker von Otfried 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Das Labyrinth der Meister	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
Das letzte Kamel	Tom Schoeps	"Es war einmal ein reicher und mächtiger Kalif, der seine wunderschöne Tochter verheiraten wollte. Der Kalif ließ die Söhne der edelsten Stammesfürsten ein ungewöhnliches Rennen austragen - es gewinnt derjenige Bewerber, dessen Kamel als letztes durchs Ziel geht!  In Erinnerung an diesen Wettstreit und an das dazugehörige Rätsel - das allerdings nur von 2 Wüstensöhnen spricht - das durch einen weisen Mann einen interessanten Verlauf nahm, wurde dieses Spiel ins Leben gerufen.	8	2	6	30	60
Das Nilpferd in der Achterbahn	Heiner Wöhning, Bertram Kaes	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 aufgekrempt, 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 !	12	3	6	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Das Original Anno 1904		<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 zehnmals das Startfeld überquert haben.</p> <p>Dann wird abgerechnet und der reichste Spieler ist der Sieger.</p> <p>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</p> <p>In diesem Spiel geht es darum, der reichste Spieler zu werden.</p>	12	2	4	90	300
Das Phantom	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 Geheimgänge 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Das Rotkäppchen Duell	Christoph Reiser & Arno Steinwenders	Ein verdrehtes Märchen Aber Großmutter, warum sehe ich den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr? Weil der Märchenwald deine Geschichte verdreht erzählt, mein liebes Kind. Bring mir die herzhaft gefüllten Picknickkörbe mit leckeren Köstlichkeiten. Sie sind gut hinter den Bäumen versteckt und warten darauf von dir gefunden zu werden! Doch sei auf der Hut, denn der böse Wolf weiß sich auch gut zu verstecken. Seine Augen sind sehr groß, damit er dich besser finden kann. Sein Maul ist gewaltig, sodass er das Picknick schneller verschlingen kann! Das Rotkäppchen-Duell ist ein märchenhaftes Such- und Merkspiel für zwei Spieler.	5	2	2	10	20
Das Spiel der Nationen		Bei Das Spiel der Nationen gilt es die Länder auf der fiktiven Halbinsel Kark zu kontrollieren, um das Ölgeschäft zu übernehmen. Dazu werden Staatschefs in die Hauptstädte eingesetzt und Tankschiffe positioniert.	10	2	4	60	90
Das Streben nach Glück	David Chircop, Adrian Abela, Vangelis Bagiartakis	Spiele dein Leben wie du es schon immer führen wolltest: Übernimm von Geburt an die Kontrolle über deinen eigenen Charakter und erlebe die Kindheit, Jugend, Erwachsenenzeit und auch das hohe Alter! Nimm dir Projekte vor, suche dir einen Ferienjob, oder später eine richtige Arbeit mit Aufstiegsmöglichkeiten, kaufe dir tolle Dinge, beginne Beziehungen, gründe eine Familie ... Die Möglichkeiten sind grenzenlos; Wie viel wirst du in einer Lebenszeit erreichen?	12	1	4	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Das Vermächtnis - Stammbaum der Macht	Michiel Hendriks	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. 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.	10	1	4	45	75
Das verrückte Labyrinth	Max J. Kobbert	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	8	1	4	30	60
Das verrückte Labyrinth (2)	Max J. Kobbert	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	8	1	4	30	60
Das verrückte Spinnenspringen		Beim verrückten Spinnen Springen in Spider City gewinnt nicht der Spinnenfreund, der seine Spinnen am schnellsten in den Wettkampf schickt, sondern der, der in der vorgegebenen Zeit die meisten Spinnen im Netz platziert.	5	2	4	5	10

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Das Wirtschafts-Spiel		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
Davy Jones		Das brenzlige Dukatenzocken! Du bist ein Pirat und hast mit deiner Bande gerade ein Schiff mit wertvoller Beute gekapert. Es gibt nur ein kleines Problem - im Eifer des Gefechts hat der Pulverraum Feuer gefangen. Wenn die Flammen das Pulver erreichen, fliegt das ganze Schiff in die Luft und schickt die Piraten mitsamt dem Schatz zu Davy Jones! Dein Ziel ist es, so viele Münzen wie möglich zu sammeln und rechtzeitig über Bord zu springen, bevor das Schiff in die Luft fliegt. Wer am Ende die meisten Münzen sammeln konnte, gewinnt das Spiel. Durch verschiedene Karten kann den Mitspielern das Leben schwer gemacht werden. Spieldauer etwa 20 Minuten.	5	2	10	20	30
Dead Mans Draw	Derek Paxton, Leo Li, Chris Bray	Ahoi und willkommen an Bord! Du rüdige 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Deadline	A.B. West und Dan Schnake	<p>New York City - die Stadt, die niemals schläft. Alles sollte besser werden in den 30er-Jahren. Glänzende Wolkenkratzer und Subway-Waggons sollten den Weg in eine glamouröse Zukunft ebnen. Und doch arbeiten die acht Ermittler der Buckminster Detective Agency bisher nur an wenig lukrativen Fällen, die kaum ausreichen, um die Miete zu begleichen. Doch alles ändert sich, als Gerüchte die Runde machen, Buckminster sei in einem Überfall erschossen worden. Als hartgesottene Spürnasen müssen die Spieler zusammenarbeiten, um der Sache auf den Grund zu gehen. Mit Hut, Pistole und Flachmann stellen sie sich in bester Film-Noir-Manier zwölf außergewöhnliche Fällen, in denen es gilt die entscheidenden Hinweise zu finden, bevor die Zeit um und die Deadline verstrichen ist.</p> <p>In dem stimmungsvollen Detektivspiel Deadline müssen die Spieler gemeinsam die richtigen Symbole ausspielen, um Orte zu untersuchen und Personen zu befragen. Doch nicht alle Spuren führen zur Wahrheit und am Ende muss das Team so viele Fragen wie möglich richtig beantworten</p>	12	2	4	60	90
Deception	Tobey Ho	<p>In Getäuscht: Mord in Hongkong übernehmen die Spieler Rollen in einem Krimi voller Intrigen, Mord, Schlussfolgerungen und Täuschungen. Ein Spieler ist der Mörder: Er wählt im Geheimen die Tatwaffe und den Beweis aus, den er am Tatort hinterlässt. Ein anderer spielt den Forensiker, der den Schlüssel zur Überführung des Täters hat, aber nur über die Tatortanalyse mit den Mitspielern kommunizieren darf. Diese sind Ermittler und versuchen anhand dieser Hinweise den Fall zu lösen – doch der Täter ist einer der ihnen. Die Ermittler müssen klug zusammenarbeiten, ihrer Intuition folgen und die richtigen Schlussfolgerungen ziehen, um Tatwaffe und Beweis zu finden und den Mörder zu fassen. Der Mörder seinerseits muss die Ermittler verwirren und auf falsche Fährten locken, um die eigene Haut zu retten. Habt ihr das Zeug dazu, die Lügen zu durchschauen und den Verbrecher in den eigenen Reihen zu überführen, oder stiftet er lange genug Verwirrung, um ungestraft davonzukommen?</p>	14	4	12	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Deckscape - Der Test	Martino Chiacchiera & Silvano Sorrentino	Deckscape – Der Test ist ein Escape Room Spiel im Taschenformat. Es kann mit einer Gruppe von Freunden oder auch alleine gespielt werden. Der schrullige Doktor Thymes erwartet euch in seinem Labor. Seid ihr bereit für den Test? Während der Doc die Aufgabe erklärt, drückt er versehentlich einen Knopf. Ein Alarm erklingt und schwere Gitter verschließen alle Ausgänge... Das Labor ist abgeriegelt. Zu allem Übel verschwindet der Doc durch eine Falltür und lässt euch in völliger Dunkelheit zurück. Werdet ihr es schaffen die einzigartigen Rätsel in diesem Raum zu lösen, um rechtzeitig einen Weg hinaus zu finden?	12	1	6	60	75
Decrypto	Thomas Dagenais	Tritt dem weltbesten Verschlüsselungsteam bei! Deine Mission: Übermittle geheime Codes an deine Teammitglieder, ohne dass deine Gegner sie abfangen. Decrypto ist ein Kommunikationsspiel mit geheimen Botschaften: Die Spieler eines Teams versuchen jeweils abwechselnd, Codes an die eigenen Teammitglieder zu übermitteln, ohne dass sie vom gegnerischen Team abgefangen werden. Die Mitteilungen sollten klar genug sein, damit der Rest des Teams sie versteht, aber vage genug, damit die Gegner sie nicht durchschauen.	12	3	8	30	45
Delfino	Hajo Bücken		10	2	4	30	50
Denk Fix		Ein Spielleiter übernimmt 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 möglich 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 erhält die Fragekarte. Geben 2 gleichzeitig eine richtige Antwort kommt die Karte zurück 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Der Alchimist	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"> <li>- auf dem Lebenspfad weit vorankommen</li> <li>- bei einer Kreativkarte passende Wörter finden</li> <li>- zu ihrer Fragekarte richtige Antworten finden</li> <li>- alle Alchimistenkarten auf Ihrer Hand ausspielen können</li> </ul>	14	2	6	45	60
Der Blaumilch Kanal	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Der Club der Verschwender		<p>Es ist die Rolle eines korrekten Gentleman, sich sorgfältig um seine Besitztümer zu kümmern, ein öffentliches Amt zu bekleiden und sich bei Galadiners vornehm zu unterhalten. Mit anderen Worten:  Der korrekte Gentleman ist unerträglich öde. Vielleicht ist es an der Zeit, mal etwas Spaß zu haben.  Der Club der Verschwender ist eine geheime Bruderschaft junger Gentleman, die versuchen die höchsten Gesellschaftsschichten so gründlich wie möglich zu brüskieren. Sie wetteifern miteinander, alle ihre Besitztümer loszuwerden, möglichst viele Stimmen bei einer Wahl zu verlieren und die einflussreichsten Leute zu ärgern.</p>	14	2	5	40	110
Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod	Bastian Sick	<p>Das Ultra-Perfekt und der Kasus Verschwindibus - Erfolgsautor Bastian Sick zeigt in seinen Büchern, wie viel Spaß die deutsche Sprache machen kann. Führen auch Sie Ihre Mitspieler aufs sprachliche Glatteis: Die Spieler lesen abwechselnd als Vorleser einem ihrer Mitspieler eine von drei Varianten eines Satzes auf der Karte vor. Schätzt der Mitspieler korrekt ein, ob der Satz richtig oder falsch ist, erhält er die Karte, wenn nicht, darf der Vorleser die Karte behalten. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Karten besitzt, weil er am meisten wusste oder die meisten Mitspieler aufs Glatteis geführt hat. Ein Spaß für gesellige Runden und hinterher sind Sie sicherlich um einiges schlauer.</p>	14	2	6	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Der Feuer Salamander	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Der fliegende Holländer	Klaus Teuber	<p>Die Sage vom fliegenden Holländer 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 Unglück heimgesucht. Ihr Reichtum schwindet, das</p>	12	3	6	45	60
Der fliegende Teppich	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
Der große Dalmuti	Richard Garfield	<p>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.</p>	8	4	8	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
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
Der Herr der Ringe - Die Gefährten Kartenspiel	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 gefährlichen 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
Der Herr der Ringe - Die zwei Türme	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Der Herr der Ringe - Erweiterung "Sauron"	Reiner Knizia, David Farquha	<p>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.</p> <p>In dieser Spielerweiterung zum Originalspiel "Der Herr der Ringe" übernimmt ein Spieler die Rolle des dunklen Herrschers Sauron und spielt gegen die Gefährten.</p> <p>Wachsam beobachtet er jede Aktion der Gefährten und versucht sie zu schwächen, wo immer er kann.</p> <p>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 entgegentreten. Führen Sie als Hobbitspieler die Gefährten zum Sieg - oder vereiteln Sie deren Erfolg in der Rolle Saurons</p>	12	3	6	90	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Der Herr der Ringe inklusive die Erweiterung "Die Feinde"	Reiner Knizia, David Farquhar	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, Gandalf, der Zauberer, Legolas, der Elb, Gimli, der Zwerg, und Boromir. 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.	10	2	5	60	90
Der Kartograph	Jordy Adan	Die nördlichen Reiche sollen endlich urbar gemacht und dem Königreich Nalos angeschlossen werden. Im Auftrag ihrer Majestät Königin Gimnax sollen die Spieler das Land kartieren. Doch auch die Dragul erheben Anspruch darauf. Die Kartographen müssen kluge Grenzen ziehen, um sich zu behaupten und dabei die begehrtesten Ländereien entdecken. Der Kartograph ist ein Flip & Write-Spiel aus dem Roll Player-Universum. Bis zu 100 Spieler können hier darum konkurrieren, die besten Ländereien zu kartographieren. Schnell macht dabei ein clever eingezeichneter Dragul dem Mitspieler einen Strich durch die Rechnung.	10	1	99	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Der kleine Hobbit	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 Mittelirdes 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.</p> <p>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
Der Krieg der Knöpfe	Andreas Steding	<p>In "Krieg der Knöpfe" verwenden wir Würfel, um Einzelfelder auf dem Spielplan zu besetzen. Dadurch erhalten wir Knöpfe, Karten und wichtige Felder in der Schule. Außerdem verdrängen wir uns gegenseitig fleißig auf den einzelnen „Schlachtfeldern“. Sind alle Würfel gesetzt wird geprüft, wer die Runde die begehrten Plättchen erobern konnte. Das Ganze geht weiter, bis wir entweder unsere Hütte fertig oder sechs Sterne gesammelt haben. Wer das schafft, gewinnt. Sind mehrere Spieler betroffen werden Siegpunkte vergeben, um den Sieger zu ermitteln.</p>	10	2	4	45	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Der Pleitegeier		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	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
Der Schatz der 13 Inseln	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
Der Schatz der Inka	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Der unendliche Flusse		Die Kinder helfen den drei Magiern, den richtigen Weg zu den sechs Häfen zu finden, indem sie das ganze Spielfeld statt der Figuren und Boote bewegen. In jeder Runde erhalten die Kinder einen geheimen Auftrag, der ihnen verrät, wohin "ihr" Magier muss. Aber da der unendliche Fluss ständig in Bewegung ist, könnte man aus Versehen auch die anderen Magier ans Ziel bringen.	6	2	4	15	20
Der verzauberte Turm	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, hüpfte die Prinzessin vor Freude in die Luft	5	2	4	15	30
Der weiße Hai		Schreibt Filmgeschichte neu! Denn hier heißt es, der weiße Hai ist los! Nehmt euch in Acht! Schlüpfte in die die Rolle des weißen Hais oder werdet als Brody, Hooper und Quint, Teil der Crew. Fressen oder gefressen werden? Jagen oder gejagt werden? Ihr habt es in der Hand! Die Jagd beginnt: Siegt bei euch der Hai über die Crew oder die Crew über den Hai? Die Partie ist zwei packende Akte unterteilt, in denen die Spannung des Filmklassikers spürbar wird. Für ein kurzes Spiel können die zwei Akte auch eigenständig gespielt werden. Wollt ihr lieber Touristen auf der Insel Amity retten oder auf dem Boot, dem Hai den Kampf ansagen? Die Entscheidung ist euch überlassen! Film ab!  DER WEISSE HAI - das Strategiespiel zum Film, das euch den Atem raubt!	12	2	4	60	75
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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Design Town	Chih - Fan Chen	In Design Town, dem verdrehten Stadtbau-Kartenspiel, seid ihr die frisch gewählten Bürgermeister einer herrlichen Kleinstadt. Für eure Amtszeit habt ihr euch große Ziele gesetzt: Ihr wollt eure Stadt ausbauen und gedeihen lassen, um im Wettstreit mit den anderen Bürgermeistern dieses Landes zu bestehen! Ruhm und Ehre (und die Wiederwahl) erwarten euch. Doch Vorsicht: Wachst ihr zu rücksichtslos, macht sich der Unmut der Bürger breit und eurem Handeln wird schnell der Riegel vorgeschoben ...	10	1	4	30	60
Deus	Sébastien Dujardin	Bei Deus leiten die Spieler ein Volk in der Antike. Sie errichten Städte und bringen den Göttern Opfergaben. In ihrem Zug können die Spieler zwischen zwei Aktionen wählen: Gebäude bauen oder Opfer bringen.	12	2	4	60	75
Deutsches Museum	Heinrich Giebardt		12	2	4	30	60
Deutschland - Finden sie Minden	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
Deutschland finden sie Minden	Günter Burkhardt	Sie kennen sich in Deutschland aus – keine Frage. Aber wissen Sie, wo genau Finsterwalde, Esslingen oder Xanten liegen? Nein? Halb so schlimm, die lustige Suche nach deutschen Städten kann beginnen. Auch Alleswisser können scheitern, da nicht nur das Wissen zählt, sondern man auch einschätzen muss, wie viel Risiko man eingehen möchte. „Deutschland – Finden Sie Minden?“ ist ein ideales Spiel für Jung und Alt – unterhaltsam, witzig, lehrreich und immer wieder spannend. Mit 90 neuen Karten, daher auch als Erweiterung zum großen Spiel geeignet!	10	2	4	30	40
Deutschlandreise		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 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 69 Sehenswürdigkeiten. Wer als erster die 6 Orte seiner Route besucht hat ist Sieger.	8	2	6	45	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Diabolo	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
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
Dice Devils	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 besiegten 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Abenteuer des Robin Hood	Michael Menzel	England 1193. Die Grafschaft Nottingham leidet unter dem Joch des bösen Prinz John und seiner Handlanger. Ihr schlüpft in die Rollen von Robin Hood und seiner Gefährten Little John, Maid Marian und Will Scarlet. Gemeinsam stellt ihr euch in diesem Spiel dem Unrecht entgegen und kommt dabei einem dunklen Geheimnis auf die Spur. Auf dem großen Spielplan könnt ihr eure Figuren völlig frei bewegen, mit Dorfbewohnern sprechen und Gegenstände erkunden. Stets müsst ihr euch dabei vor den Schergen des Sheriffs von Nottingham in Sicherheit bringen. Aufbauen und losspielen ihr startet sofort ins erste Abenteuer. Das im Brettspiel enthaltene Buch begleitet euch durch die spannende Geschichte. Ein tolles Geschenk nicht nur für Robin-Hood-Fans!	10	2	4	60	90
Die älteren Zeichen	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 schwärzt. Haben diese teuflischen Mächte sich erst einmal formiert, wird von der Menschheit nichts als ein Häufchen Asche übrig bleiben. Nächtelang 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	14	1	8	60	120
Die Baumeister des Krimsutep	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Burgen von Burgund	Stefan Feld	Das Tal der Loire im 15. Jahrhundert. Als einflussreiche Fürsten setzen die 2-4 Spieler alles daran, ihre Ländereien durch überlegten Handel und Wandel aufblühen zu lassen. Zwei Würfel geben ihnen die Aktionsmöglichkeiten vor, doch die Entscheidungen treffen letztendlich sie. Ob Warenhandel oder Viehwirtschaft, ob Städtebau oder Wissensfortschritt, viele verschiedene Wege führen zu Wohlstand und Ansehen der Spieler! Die zahlreichen Möglichkeiten, in diesem Aufbauspiel Siegpunkte zu erhalten, verlangen Runde für Runde planvolles Vorgehen und viel Voraussicht. Aufgrund der verschiedenen Fürstentümer bleibt die Herausforderung für die Spieler lange bestehen, da keine Partie wie die andere verläuft...	12	2	4	90	120
Die Burgen von Burgund - Das Kartenspiel	Stefan Feld	Das Tal der Loire im 15. Jahrhundert. Als einflussreiche Landesherren setzen die 1-4 Spieler alles daran, ihre Fürstentümer durch cleveres Auspielen ihrer Spielkarten zu Wohlstand und Ansehen zu führen! Dabei geben ihnen „Würfel“ auf den Karten die Aktionsmöglichkeiten vor, doch die Entscheidungen treffen letztendlich die Spieler. Ob Warenhandel oder Viehwirtschaft, ob Städtebau oder Wissensfortschritt, viele verschiedene Wege führen zum Erfolg! Mit interessanter Variante für nur einen Spieler!	10	1	4	25	75
Die Crew	Thomas Sing, Marco Armbruster	Im kooperativen Kartenspiel „Die Crew“ begeben sich die Spieler als Astronauten auf ein ungewisses Weltraum-Abenteuer. Was hat es mit den Gerüchten um den unbekannteten Planeten auf sich? Ihre ereignisreiche Reise durchs All erstreckt sich über 50 spannende Missionen. Doch dieses Spiel kann nur bezwungen werden, indem gemeinsam die individuellen Aufgaben jedes Spielers erfüllt werden. Um die abwechslungsreichen Herausforderungen meistern zu können, ist Kommunikation im Team unerlässlich. Doch das ist im Weltraum schwieriger als gedacht.	10	3	5	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Dolmenggötter	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
Die drei kleinen Schweinchen	Laurent Pouchain	Als kleines Schweinchen ist es dein größter Wunsch, ein stabiles und wunderschönes Haus zu bauen, in dem du lange Winterabende verbringen kannst. Du brauchst dafür aber weder einen Spachtel noch ein Baugerüst, denn du kannst dein Traumhaus einfach mithilfe der Würfel bauen. Doch gib acht! Der Wolf treibt sich in der Gegend herum und hat nur eine Sache im Sinn: Er möchte dein wunderschönes Haus umpusten!	7	2	5	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Drei Magier	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
Die Druiden	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Erben von Hoax	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Erbtante	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 Lieblingsnähmaschine. 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 als 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 Erbkarten</p>	10	3	5	20	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Gulli Piratten	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Hexen	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
Die holde Isolde	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Insel	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:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Für Beiträge zur Rettung der Insel</li> <li>* Für den Kampf gegen die Kreaturen des Feuers</li> </ul> <p>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
Die Inseln im Nebel	Volker Schachtele	<p>Noch liegen die Inseln im dichten Nebel. Je weiter du mit deinem Ballon über die Insel fährst, desto mehr lichtet sich der Nebel und du erkundest die atemberaubende Landschaft. Nutze geschickt den Wind vor Ort und spare Energie! So gelingt dir überlegtes Bremsen oder Beschleunigen. Steuere zum passenden Zeitpunkt gegen den Wind, um dein Ziel zu erreichen. Dort wo der Ballon sich befindet, entdecken die Spieler die benachbarte Landschaft, indem sie Plättchen auf die angrenzenden Felder platzieren. So wachsen Landschaften, werden Städte gebaut und Monumente errichtet. Es kann sinnvoll sein, Startspieler zu werden, da man so mehr Landschafts-Plättchen bekommen kann, oder lieber letzter der Runde um die Windrichtung bestimmen zu können. Hat ein Spieler alle Landschaften mit der Ballonwerft verbunden, kommt es zum spannenden Spielende.</p>	10	2	4	60	75
Die kleinen Feinen			8	2	6	10	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Krieger von Jein	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
Die Kutschfahrt zur Teufelburg	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
Die Lachparade		<p>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.</p>	7	2	20	20	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Legende von Andor	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
Die Legende von Andor - Der Sternenschild	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
Die Legende von Andor - Neue Helden	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Maulwurf Company	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
Die neuen Entdecker	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
Die Paläste von Carrara	Wolfgang Kramer, Michael Kiesling	Der neueste Streich des erfolgreichen Autorenduos Kramer/Kiesling. Dieses Mal bauen die Spieler den weltberühmten Marmor aus Carrara ab, um die Städte der Toskana in atemberaubendem Glanz erblühen zu lassen. Paläste, Kirchen und viele Prachtbauten mehr wollen erbaut werden. Doch guter Marmor ist teuer, und nicht jede Stadt gibt sich mit schlechtem Marmor zufrieden. Dabei darf man seine Mitspieler nie aus den Augen verlieren, denn jeder entscheidet selbst, wann und wie er tätig wird. Leicht kommt einem ein anderer Spieler zuvor und erntet allen Ruhm.	10	2	4	60	75
Die Peking Akte		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
Die Quacksalber von Quedlinburg		Jeder der bis zu vier mitspielenden Quacksalber kocht hier sein eigenes Süppchen. Zutat um Zutat wird hierfür aus dem eigenen, im Laufe des Spiels selbst zusammengestellten Vorratsbeutel gezogen. Doch Obacht: eine Prise zu viel von den Knallerbsen und die ganze Mischung ist verdorben. Da heißt es geschickt zur rechten Zeit aufhören und lieber nur ein kleineres Portiönchen kochen, um mit den hierfür gewonnenen Erträgen noch wertvollere Zutaten zu erwerben. Dann wird der nächste Trank sicher noch besser munden und viele wertvolle Siegpunkte einbringen.	10	2	4	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Säulen der Erde	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 Baudrupp 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
Die Säulen der Erde - das Kartenspiel	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
Die Säulen der Erde - Die Erweiterung auf 6 Spieler	Michael Rieneck und Stefan Stadler	Spielziel und Spielablauf wie im Grundspiel	12	2	6	60	150

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Seidenstraße	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
Die Sieben Siegel	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Siedler von Catan	Klaus Teuber	<p>Versetzen Sie sich in das Zeitalter der Entdeckungen: Ihre Schiffe haben nach langer, entbehrungsreicher Seefahrt die Küste einer unbekanntem 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
Die Siedler von Catan - Das Würfelspiel	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Siedler von Catan - Die Seefahrer Erweiterung	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 unbekannten Inseln !</p> <p>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
Die Siedler von Catan - Erweiterung von 4 auf 6 Spieler		siehe Basis-Spiel "Siedler von Catan"	10	2	6	30	60
Die Siedler von Catan - Historische Szenarien I	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Siedler von Catan - Historische Szenarien II	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
Die Siedler von Catan - Junior	Klaus Teuber	Land in Sicht! Fahrt mit euren Piratenschiffen übers Meer, entdeckt Inseln und baut dort Piratenlager! Dafür benötigt ihr so "Dies und Das", zum Beispiel Holz, Säbel und Gold. Wer seine Lager clever platziert, bekommt mit etwas Glück schnell alles für sein nächstes Lager zusammen. Wenn da nur nicht der fiese Käpt'n Klau wäre, der sich euch immer mal wieder in den Weg stellt.	6	2	4	30	40
Die Siedler von Catan - Kartenspiel	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
Die Siedler von Catan - Städte & Ritter Erweiterung	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Speicherstadt	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
Die Staufer	Andreas Steding	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.  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.  Die Staufer - für Strategen, die nach Großem streben	12	2	5	40	100
Die Taverne im tiefen Thal	Wolfgang Warsch	Im Örtchen Tiefenthal liegt DIE TAVERNE IM TIEFEN THAL. Dort versammeln sich alle Bürger aus der Gegend und es gilt, neue, zahlungskräftige Gäste zu gewinnen. Denn nur dann gibt es genug Geld, um die Taverne auszubauen und viele Adlige in die Taverne zu locken. Aber welcher Ausbau ist der Richtige? Ist die Konzentration auf Geld richtig? Oder doch lieber dafür sorgen, dass das Bier in Strömen fließt? In DER TAVERNE IM TIEFEN THAL besteht die Herausforderung darin, die Würfel geschickt zu wählen und sein persönliches Kartendeck möglichst gewinnbringend auszubauen. Das Spiel ist mit 5 Modulen so aufgebaut, dass jeder Spieler sich den gewünschten Schwierigkeitsgrad selbst einstellen kann.	10	2	4	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die verbotene Insel	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 !</p> <p>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
Die verbotene Stadt	Alex Randolph, Johann Rüttinger	<p>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.</p>	12	2	4	45	60
Die Verfolgungsjagd des Kommissar X		<p>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.</p>	8	2	6	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die verlorenen Ruinen von Arnak	Michaela Mn tachov und Michal Elwen tach	<p>Auf einer unbewohnten Insel in unbekanntem Meer haben Entdecker Spuren einer groen Zivilisation gefunden. Jetzt werden Sie eine Expedition anfhren, um die Insel zu erforschen, verlorene Artefakte zu finden und sich furchterregenden Wchtern zu stellen - alles auf der Suche nach den Geheimnissen der Insel.</p> <p>Lost Ruins of Arnak kombiniert den Bau von Decks und die Platzierung von Arbeitern in einem Spiel aus Erkundung, Ressourcenmanagement und Entdeckung. Zustzlich zu den traditionellen Deckbau-Effekten knnen Karten auch dazu verwendet werden, Arbeiter zu platzieren, und neue Arbeiteraktionen werden verfgbar, wenn die Spieler die Insel erkunden. Einige dieser Aktionen erfordern Ressourcen anstelle von Arbeitern, so dass der Aufbau einer soliden Ressourcenbasis von entscheidender Bedeutung sein wird. Sie sind auf nur eine Aktion pro Runde beschrnkt, was wird Ihnen also jetzt am meisten ntzen und was knnen Sie noch tun, in der Annahme, dass jemand anders es nicht zuerst tun wird?</p> <p>Die Decks sind klein, und der Zufall wird durch die Flle der taktischen Entscheidungen, die auf dem Spielbrett angeboten werden, stark gemildert. Mit einer Vielzahl von Arbeiteraktionen, Artefakten und Ausrstungskarten wird der Aufbau fr jedes Spiel einzigartig sein und die Spieler dazu ermutigen, neue Strategien zu erforschen, um der Herausforderung gerecht zu werden.</p>	12	1	4	90	120
Die verzauberten Rumpelriesen	Carlo Emanuele Lanzavecchia, Walter Obert	<p>Die vier kleinen Magier entdecken im Wald der Riesen einen winzigen Wutzel, der sich im Bltterdickicht vor den riesigen Rumpelriesen versteckt hat. Auch seine Freunde halten sich versteckt, denn sie haben Angst vor den groklotzigen Riesen mit ihren massigen Krpern. Doch die kleinen Magier wissen Rat und rufen einen Schlafzauber aus, mit dem sie die Rumpelriesen berlisten. Solange dieser Zauber wirkt, schlafen die Riesen und die Wutzel knnen aus ihren Verstecken kommen. Aber wo haben sich diese kleinen scheuen Zeitgenossen versteckt? Mit ihren Zauberstben schaffen es die kleinen Magier, die Wutzel im dichten Bltterwerk des Waldes zu entdecken.</p>	5	2	4	20	25

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Welt des Smog - Aufstieg des Moloch	Christoph Madura und David Rakoto	<p>Die Welt von SMOG: Aufstieg von Moloch ist ein spannendes Abenteuer, das in mehreren Kapiteln gespielt wird. Die Geschichte kann sich in eine Vielzahl verschiedener Richtungen entwickeln, um sicherzustellen, dass keine zwei Kampagnen jemals gleich sind. Ein Spieler übernimmt dabei die Rolle der Nemesis, die den Kult lenkt, während sich die anderen Spieler als Gentlemen des Einhorn-Clubs gegen ihn stellen. Zwischen den einzelnen Kapiteln erhalten die Spieler die Möglichkeit, die Gaben und Spezialfähigkeiten ihrer Gentlemen zu verbessern. Sie werden alle zusätzliche Hilfe brauchen, die sie bekommen können, um es mit den Dienern der Nemesis aufzunehmen.</p> <p>Die deutsche Auflage von Die Welt von SMOG: Aufstieg von Moloch wird deutschlandweit exklusiv nur in den Asmodee Flagship-Stores erhältlich sein.</p>	14	2	5	60	240
Die Wikinger Saga	Christian Fiore und Knut Happel	<p>Auf nach Walhalla! Bei der Wikinger Saga erlebt ihr eine Vielzahl an Abenteuern. Das Grundspiel mit seinen einfachen Spielregeln, wird durch zusätzliches Spielmaterial in späteren Abenteuern ergänzt. Ihr beginnt das Spiel mit einer kleinen Schar an Wikingern. Durch erfolgreich bestandene Abenteuer bekommt ihr Gold, mit dem ihr weitere hilfreiche Wikingere anheuern könnt. Auf diese Weise kommen immer wieder neue Wikingere ins Spiel, deren Fähigkeiten euch helfen, Belohnungen zu erreichen und Gefahren zu umschiffen. Das ist auch notwendig, denn die Abenteuer werden von Mal zu Mal anspruchsvoller. Gold ist gut, aber nur der Ruhm in Walhalla ist wirklich wichtig und spielentscheidend. Das Spiel ist modular aufgebaut. So werden die Abenteuer einer jede Partie aus den unterschiedlichen Landschaften immer neu zusammengestellt. Zu jeder Landschaft gibt es spezielle Wikingere (insgesamt 27 verschiedene), so dass sich jede Partie anders spielt. Also, schnappt euch euren Helm und schwingt die Axt! Das Abenteuer beginnt!</p>	12	2	4	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Die Zwerge	Michael Palm´, Lukas Zach	<p>In Die Zwerge tauchen die Spieler in die Welt von Markus Heitz´ gleichnamigen Bestsellerroman ein. Sie schließen sich zusammen, um gemeinsam das Geborgene Land gegen böse Orks, Trolle und Albae zu verteidigen. Dabei greift jedes Szenario die Inhalte aus einem anderen Band der fünfteiligen Romanreihe auf. So können die Spieler die komplette Saga spielerisch erleben.</p> <p>Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines der Helden aus den Die Zwerge-Büchern. Dabei hat jeder Held andere Attribute und Sonderfähigkeiten. Sind die Spieler am Zug, bewegen sie sich über die Karte, führen Aufträge aus, schicken Nachrichten zum Rat oder bekämpfen die Armeen des Bösen. Die Spieler müssen eine festgelegte Anzahl an Szenario- oder Sagakarten erfolgreich erfüllen, bevor ihnen die Zeit ausgeht oder die feindlichen Armeen das Geborgene Land eingenommen haben.</p>	10	2	6	60	120
Dilemma	Alex Randolph	<p>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 !</p>	10	3	5	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Dinosaurier Island	Jon Gilmour, Brian Lewis	<p>Vor einigen Jahren entdeckten Wissenschaftler eine Möglichkeit Dinosaurier aus schonend gelagerter DNS zu klonen. Nach ein paar Fehlschlägen ist der Prozess nun etabliert. Gewitzte Investoren bauen nun Dinosaurierreservate in aufregende Themenparks um, so dass es heutzutage Museen sind, die als praktisch ausgestorben gelten.</p> <p>In Dinosaur Island seid ihr die Manager eures eigenen Themenparks. Baut einen florierenden Park auf und holt die faszinierenden Kreaturen aus Jura, Trias und Kreide in die heutige Zeit. Baue einen größeren und besseren Park als deine Konkurrenten und ziehe dich dann in den wohlverdienten Ruhestand zurück!</p> <p>Aber aufgepasst! Das wird kein Spaziergang. Stelle das richtige Personal ein und erforsche bessere Dinosaurierbaupläne als deine Mitstreiter. Baue die spannendsten Attraktionen, um mehr Besucher in deinen Park zu locken. Aber vergiss nicht in deine Sicherheit zu investieren, sonst brechen womöglich gefräßige Dinosaurier aus und vernaschen deine Gäste...</p>	12	1	4	90	120
Dixit 2	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
Dixit inclusive 1. Erweiterung	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Dixit Jinx	Josep Maria Allué	Erfindungsreichtum, Kreativität und Einfühlungsvermögen braucht man, um bei Dixit jinx unter den in einem 3x3 Muster ausgelegten Motivkarten jene zu erraten, die dem an der Reihe befindlichen Spieler zugewiesen wurde. Dieser darf den anderen Spielern zwar einen Hinweis zukommen lassen (ein Wort, eine gesummte Melodie, etc.), doch soll dieser nicht zu offensichtlich ausfallen: Schließlich bekommt der Hinweisgeber für jede FALSCH getippte Karte seiner Mitspieler einen Punkt, allerdings auch nur dann, wenn jedenfalls einer die richtige Karte errät (der dann auch einen Punkt bekommt). Ansonsten... tja, geht er leer aus. Es gilt daher den Hinweis zwar nicht zu schwer, aber auch nicht zu leicht zu machen. Abstrakt-kreatives Um-die-Ecke-denken ist also Pflicht, will man am Schluss die Nase vorn haben!	8	3	6	30	45
Dobble	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, dass 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
Doctor Faust	Reinhold Wittig		10	2	2	30	45
Doctor Panic	Roberto Fraga	Doctor-Panic-Krankenschwester Ah! Da sind Sie ja, Doktor! Wir haben Sie bereits überall gesucht! Ihr Patient wurde soeben in den OP gebracht. Bitte folgen Sie diesen einfachen Instruktionen, bevor Sie mit der Operation beginnen...	8	2	9	12	20
DOG Royal		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Dominion	Donald X. Vaccarino	<p>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.</p> <p>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.</p>	8	2	6	30	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Dominion Blütezeit	Donald X. Vaccarino	<p>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.</p> <p>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.</p>	8	2	4	30	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Dominion Seaside	Donald X. Vaccarino	<p>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.</p> <p>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.</p>	8	2	4	30	60
Domino und seine Varianten		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
Doodle Rush	Adam Porter	«Doodle Rush» ist der Zeichnen-Party-Spaß für alle - denn Kritzeln kann jeder. Seid ihr bereit für 6 turbulente Minuten Kritzeln, Raten und Spaß? 3 mal 1 Minute Kritzeln und 1 Minute wildes Raten - dann ist schon Schluss. Wer kritzelt in dieser kurzen Zeit seine 6 Begriffe am treffendsten? Aber nur wer auch Begriffe der Mitspieler errät, kann wirklich punkten!	10	3	6	6	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Dr. Eureka	Roberta Fraga	Wenn zwei bis vier verrückte Wissenschaftler gleichzeitig nach einer vorgegebenen Formel forschen, herrscht Chaos im Labor. In Dr. Eureka stehen jedem Spieler drei Reagenzgläser gefüllt mit zwei jeweils gleichfarbigen Bällchen zur Verfügung. Sobald eine Formelkarte in die Tischmitte aufgedeckt wird, gilt es, schnell zu sein: Nur wer zuerst durch Umfüllen der Bällchen in seinen Reagenzgläsern die gesuchte Formel mischt, erhält einen Punkt. Fallen einem Spieler jedoch Bällchen herunter oder werden angefasst, scheidet er aus der laufenden Runde aus. Folglich müssen die flinken Formelfinder über viel Fingerspitzengefühl verfügen, um zu punkten. Wem dies zuerst fünf Mal gelingt, gewinnt.	6	2	4	10	20
Drachenland	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 Schicksalsturms 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
Drachenschwurf	Wolfgang Panning	Jeder Spieler versucht möglichst viele Drachenplättchen zu erwürfeln, um sie zunächst an der eigenen Basis zu platzieren. Bleiben sie dort eine Spielrunde liegen, fügt er sie entgeltig in seinen Drachenhort ein. Dabei sollten die Plättchen so kombiniert werden, dass sie eine möglichst hohe Punktzahl ergeben.	8	2	6	30	35

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Dracula	Michael Reineck	Jahundertlang lebte Graf Dracula zurückgezogen in seinem Schloss in Transsylvanien. 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 Streichern 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
Dragomino	Bruno Cathala, Marie und Wilfried Fort	Der große Moment ist gekommen - als frisch ernannte Drachenforscher machen sich die Spieler auf den Weg zu einer geheimnisvollen Insel. Ihr Ziel ist es, möglichst viele süße Drachenbabys zu finden. Dazu erkunden sie Stück für Stück die Insel, dargestellt durch bunt illustrierte Dominosteine. Wann immer sie Dominosteine so platzieren, dass die abgebildeten Landschaften zusammen passen, entdecken sie dort ein Drachenei. Schlüpft daraus ein Baby, gibt es am Ende des Spiels einen Punkt dafür, ist das Ei leer, gibt es keine Punkte, dafür darf man aber in der nächsten Runde als Erster einen neuen Dominostein nehmen.	5	2	4	15	20
Dragonwood	Darren Kising	Wagst du es den Drachenwald zu betreten? Tief im Herzen dieses mystischen Waldes lauern wütende Oger, alberne Kobolde und sogar die furchteinflößendsten Feuerspucker! Sammle Sets von Abenteuerkarten, um dafür Würfel zu erhalten, die du gegen deine Feinde würfeln kannst. Wähle deine Strategie sorgfältig aus, denn die Landschaft vom Drachenwald verändert sich ständig...	8	2	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Dreams	Olivier Grégoire	<p>Dreams ist ein fantasiereiches Spiel, das die Wahrnehmung und Intuition der Spieler herausfordert. Dafür sorgen 72 große, von acht verschiedenen Künstlern traumhaft illustrierte Bildkarten.</p> <p>Vier Bilder liegen in jeder Spielrunde aus. Drei davon sind Trugbilder. Das vierte Bild, die „wahre Vision“ der Götter, wird von allen Spieler mit Sternpunkten am Firmament abgebildet. Doch ein Spieler hat dabei ein gewaltiges Problem: Als Sterblicher hat er nicht die geringste Ahnung, welcher Bildvorlage er folgen soll.</p> <p>Für die Götter geht es darum, den Hochstapler im Dunkeln zu lassen, ohne den Verdacht der Mitspieler auf sich selbst zu ziehen. Als Sterblicher folgt man dem Ziel, die „wahre Vision“ der Götter zu entschlüsseln.</p> <p>Dreams öffnet spielerisch die Augen für das, was andere zu sehen glauben.</p>	10	3	6	30	45
Drecksau	Frank Bebenroth	<p>Ab in den Matsch - denn nur als echte Drecksau fühlen sich Schweine sauwoh! 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 vorbeischieken...</p>	7	2	4	10	15
Drecksau Sauschön	Frank Bebenroth	<p>Ab in den Matsch - denn nur als echte Drecksau fühlen sich Schweine sauwoh! 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 vorbeischieken...</p>	7	2	4	10	15

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Drunter & Drüber	Klaus Teuber	<p>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 ?</p>	9	2	4	30	45
Dschungel Bande	Stefan Dorra und Manfred Reindl	<p>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...</p>	5	2	4	20	30
Duell im Felsental	Adam Kaluza	<p>In Duell im Felsental stehen drei Zwerge einem stolzen Drachen gegenüber, der ihnen in die Falle gegangen ist. Die Zwerge sind körperlich klar unterlegen, allerdings haben sie viel Erfahrung in der Drachenjagd. Mit ihren Sonderfähigkeiten und ihrem Mut versuchen sie, den Drachen in die Enge zu treiben.  Zwei Spieler können gegeneinander antreten, indem die die Rolle des Drachens und der Zwerge untereinander aufteilen. Mit ihren Handkarten lotsen sie die Figuren über den kleinen Spielplan. Die Zwerge gewinnen, wenn sie den Drachen erlegen, der Drache muss aus der Falle entkommen, um den Sieg davonzutragen.</p>	8	2	2	20	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Dumm gelaufen	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
Dune Imperium	Paul Dennen	<p>Hisst euer Banner über der weiten Einöde vor euch. Die großen Häuser des Landsraad lassen ihre Streitkräfte aufmarschieren und setzen ihre Spione ein. Mit wem wollt ihr euch verbünden, wen wollt ihr verraten? Vor euch stehen ein tyrannischer Kaiser, die verschwiegene Bene Gesserit, die gewiefte Raumfahrergilde und die wilden Fremden der tiefen Wüste.</p> <p>Die Macht des Imperiums kann euch gehören, doch Krieg ist dabei nicht der einzige Weg, um sie zu beanspruchen.</p> <p>Dune: Imperium vereint Deck-Building und Worker Placement in einem neuen, thematischen Strategiespiel, bei dem das Schicksal des Imperiums von euren Entscheidungen abhängt.</p> <p>*Englische Vorschau</p> <p>Werdet ihr politische Verbündete suchen oder euch auf eure militärische Stärke verlassen? Wählt ihr wirtschaftlichen Einfluss oder subtile Intrigen?</p> <p>Besitzt ihr einen Sitz im Rat ... oder eine geschärfte Klinge? Die Karten wurden ausgeteilt. Ihr habt die Wahl. Das Imperium erwartet euch.</p> <p>Dune: Imperium erscheint voraussichtlich im ersten Quartal 2021. Weitere Informationen zum Spiel folgen in Kürze</p>	14	1	4	60	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Dungeon Time	Carlo A. Rossi	<p>Dungeon Time ist ein kooperatives Echtzeit-Kartenspiel voller aufregender Abenteuer und niederschmetternder Niederlagen für 1 (ja, du kannst auch alleine spielen!) bis 5 Spieler.</p> <p>Während die Zeit in der Sanduhr ver-rinnt, müsst ihr euch durch den Karten-stapel wühlen, um so viele Missionen wie möglich abzu--schließen. Gleich-zeitig zieht und spielt ihr Karten auf der fieberhaften Suche nach Gegenständen aus, die ihr für die Erfüllung eurer Missionen so dringend benötigt.</p> <p>Bringt die Gegenstände so schnell wie möglich ins Spiel und erfüllt eure Mission, indem ihr sie zur richtigen Zeit in der richtigen Zusammen-stellung auf den Story-Stapel legt.</p> <p>Die Zeit ist euer Feind und ihr müsst in kürzester Zeit so viele Missionen wie möglich ab-schließen; aber passt auf, dass ihr euren Rucksack nicht überladet!</p> <p>Fehlen euch die richtigen Gegen-stände, schlägt die Mission fehl; beladet ihr euch mit zu vielen unnötigen Gegenständen, verliert ihr das Spiel.</p> <p>Wenn die Zeit abgelaufen ist, handelt ihr den Story-Stapel ab, um heraus-zu-finden, ob ihr sieg-reich gewesen seid wenn euch dies gelungen ist, könnt ihr als Nächstes zu Abenteuern mit höherem Schwierigkeits-grad auf-brechen!</p>	8	1	5	10	60
Durch die Wüste	Reiner Knizia	Bei Durch die Wüste versuchen die Spieler mit Karawanen Wüstengebiete einzuschließen, Oasen zu verbinden und Wasserstellen zu erreichen.	10	2	5	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Dynasties	Mathias Cramer	<p>Das Europa der Renaissance wächst zusammen. Selbst die mächtigsten Dynastien erkennen, dass sie gemeinsam mehr erreichen. Es wird geheiratet, gehandelt und geteilt. Doch wer bekommt das größte Stück vom Kuchen? Bei Dynasties müssen die Spieler viele Kompromisse eingehen, mit eigenem Geschick agieren und auf das Verhalten der Mitspieler reagieren. Neben taktischen und strategischen Entscheidungen spielt auch das Glück ein bisschen mit, denn nicht jede Hochzeit bringt den erhofften Geldsegen. Vielleicht ist dann eine weitere Heirat von mehr Erfolg und Einfluss gekrönt?</p> <p>Ihr verkörpert als Spieler Fürstenhäuser, die durch diplomatisches Geschick und Handel ihren Einfluss in Europa mehren wollen. „Diplomatisches Geschick“ bedeutet in diesem Fall in erster Linie, die eigenen Familienmitglieder möglichst gut zu platzieren und zu verheiraten. Wie auch beim Handel profitieren natürlich beide Partner zu fast gleichen Teilen von diesen Verbindungen.</p>	12	3	5	90	120
Eckolo		<p>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 so viele 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.</p>	6	2	8	30	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Eclipse - Das zweite galaktische Zeitalter	Touko Tahkokallio	<p>Für viele Jahre war die Galaxie ein friedlicher Ort. Nach dem erbarmungslosen Krieg zwischen Terranern und der Hegemonie haben alle größeren raumfahrenden Spezies große Anstrengungen unternommen, um zu verhindern, dass die Ereignisse sich wiederholen. Dennoch wachsen die Spannungen unter den sieben größeren Spezies und im Galaktischen Rat. Eine Konfrontation scheint unausweichlich.</p> <p>In Eclipse werden die Spieler zu den Anführern riesiger, interstellarer Zivilisationen und ringen mit ihren Rivalen in acht Runden um die Vorherrschaft der Galaxie. In jeder Runde vergrößern die Spieler ihre Zivilisation, indem sie neue Raumsektoren erkunden und kolonialisieren, Technologien erforschen und ihre Raumflotte ausbauen. Nach der achten Runde gewinnt, wer durch gewonnene Kämpfe, diplomatische Bündnisse, die Kontrolle über Sektoren und Monolithe, Entdeckungen und technologische Errungenschaften die meisten Punkte sammeln konnte.</p>	14	2	6	90	240
Eclipse - Zweites galaktisches Zeitalter	Touko Tahkokallio	<p>Für viele Jahre war die Galaxie ein friedlicher Ort. Nach dem erbarmungslosen Krieg zwischen Terranern und der Hegemonie haben alle größeren raumfahrenden Spezies große Anstrengungen unternommen, um zu verhindern, dass die Ereignisse sich wiederholen. Dennoch wachsen die Spannungen unter den sieben größeren Spezies und im Galaktischen Rat. Eine Konfrontation scheint unausweichlich.</p> <p>In Eclipse werden die Spieler zu den Anführern riesiger, interstellarer Zivilisationen und ringen mit ihren Rivalen in acht Runden um die Vorherrschaft der Galaxie. In jeder Runde vergrößern die Spieler ihre Zivilisation, indem sie neue Raumsektoren erkunden und kolonialisieren, Technologien erforschen und ihre Raumflotte ausbauen. Nach der achten Runde gewinnt, wer durch gewonnene Kämpfe, diplomatische Bündnisse, die Kontrolle über Sektoren und Monolithe, Entdeckungen und technologische Errungenschaften die meisten Punkte sammeln konnte.</p>	14	2	6	90	300

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Ecogon		<p>Mit Ecogon hat man nicht nur eine Menge Spaß, sondern lernt ganz nebenbei die heimische Natur kennen.</p> <p>Erschafft euer eigenes Ökosystem aus Tieren, Pflanzen und Lebensräumen und versucht durch strategisches Anlegen ein stabiles Netzwerk aufzubauen. Doch die Natur hält einige Überraschungen für euch parat! Wird euer Ökosystem dem standhalten?</p> <p>Egal ob, gegeneinander oder zusammen. Mit einer großen Gruppe oder alleine. Ein schnelles Spiel oder doch etwas für den ganzen Abend. Ecogon lässt euch die Wahl.</p> <p>Spieldetails</p>	8	1	6	30	90
Ecogon - Stille Wasser		<p>„Ecogon – Stille Wasser“ kann sowohl alleinstehend gespielt, als auch mit der Basisversion kombiniert werden. Dabei kommen neue Lebensräume wie Stillgewässer und Ufer hinzu mit all ihren dazugehörigen Tieren und Pflanzen.</p> <p>Spielzeit bei 'standalone' ist wie bei der Basisversion 30-90 Minuten</p> <p>In Kombination von Basisversion und „Stille Wasser“ sind es mindestens 60-120 Minuten</p>	8	1	6	30	90
ECOS - First Continent	John D. Clair	In Ecos: Der Erste Kontinent formen alle Spieler gleichzeitig einen Planeten nach ihren Wünschen mit verschiedenen Landschaften, Lebensräumen und Tieren.	14	2	6	45	90
Egizia	Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Stefano Luperto, Antonio Tinto	<p>Egizia dauert 5 Runden. In jeder Runde können die Spieler die Stärke ihrer Bautrupps erhöhen, sich neue Steinbrüche zulegen, Nil- und Sphinx-Karten nehmen und kräftig am Bau von Königsgräbern, Obelisk, Pyramide und Tempel mitarbeiten.</p> <p>Ziel ist es dabei, Punkte zu sammeln. Punkte für das Bauen gibt es sofort, Punkte aus den Sphinx-Karten am Ende des Spiels.</p> <p>In jeder Runde durchlaufen die Spieler 7 Phasen, dann beginnt die nächste Runde. Wie das Alles im Einzelnen abläuft, wird im Folgenden erläutert.</p>	12	2	4	60	90
Ehre der Samurai	Scott Kimball		12	3	6	60	70

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Ein lustiges Wettspiel	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
Ein Nilpferd kommt selten allein	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
Eine wundervolle Welt	Frédéric Guérard	rücke der wundervollen Welt deinen Stempel auf, indem du deinem Volk die Weltherrschaft sicherst!  Eine wundervolle Welt ist ein kompetitives Kartenwahl- und Tableaubauspiel mit einem einzigartigen sequentiellen Ressourcenproduktionsmechanismus für 2 bis 5 Kennerspieler ab 14 Jahren. Führe dein Imperium auf dem verwinkelten Pfad zur Weltherrschaft und hinterlasse bleibende Eindrücke in der wundervollen Welt!	14	1	5	30	90
Einfach Genial	Rainer Knizia	Bei diesem unglaublich spannenden Legespiel von Erfolgsautor Rainer 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 Punktestand der Mitspieler im Auge behalten. Besonders wichtig ist die Farbe mit dem niedrigsten Punktestand, 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Einfach Genial - Das Kartenspiel	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
El Grande	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
El Grande - 1. Erweiterung	Wolfgang Kramer, Richard Ulrich	siehe Basis-Spiel "El Grande"	12	2	5	60	120
Elasund	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 errichteten 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Eldritch Horror	Corey Konieczka, Nikki Valens	<p>Die Welt steht am Rande des Abgrunds. Wir schreiben das Jahr 1926; ein uraltes Wesen von unbegreiflicher Macht regt sich in seinem äonenlangen Schlaf und bringt Tod und Wahnsinn über die Menschheit. Blasphemische Kulte und unaussprechliche Monster treiben auf der ganzen Welt ihr Unwesen, das Gefüge der Realität droht zu zerreißen und es öffnen sich Tore in bizarre Welten. Nur eine Handvoll unerschrockener Ermittler hat den Mut, die Mysterien der Großen Alten zu ergründen. Ihre Aufgabe ist es, die entlegensten Winkel der Erde zu erforschen, sich alptraumhaften Kreaturen zu stellen und das Rätsel von Eldritch Horror zu lösen.</p> <p>Eldritch Horror ist ein kooperatives Spiel über Abenteuer und unaussprechliche Schrecken, in dem 1 bis 8 Spieler die Rolle von Ermittlern annehmen, die durch die ganze Welt reisen. Sie versuchen Rätsel zu lösen, Hinweise zu sammeln und die Welt vor einem "Großen Alten" zu beschützen – ein älteres Wesen, das nur die totale Zerstörung im Sinn hat. Jeder "Große Alte" bringt einzigartige Mythos- und Forschungskartensätze ins Spiel, welche die Spieler tiefer in das Wissen um diese verdammungswürdigen Kreaturen einweihen. Zwölf Ermittler, 250 Spielmarker, und über 300 Karten sorgen dafür, dass Eldritch Horror mit jeder Partie ein episches, weltumspannendes Abenteuer ist.</p>	14	1	8	120	300
Elefant, Tiger & Co für Yvio Spielekonsole	Kai Haferkamp	<p>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.</p>	4	1	4	20	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Elf Elfen helfen	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
Elfengold - erweiterung zum spiel Elfenland	Alan R. Moon	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.	10	2	6	50	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Elfenland	Alan R. Moon	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.	10	2	6	50	90
Elfenroads	Alan R. Moon		10	2	6	120	140
Elfer raus	Haussers Original	Es geht in diesem Spiel darum seine Karten so schnell wie möglich abzulegen. Folgende Möglichkeiten hat jeder Spieler bei seinem Zug: 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. 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.	7	2	6	30	60
Elysium	Matthew Dunstan Brett J. Gilbert	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.	14	2	4	50	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Empire Engine	Chris Marling & Matthew Dunstan	<p>Vor langer Zeit war die Welt von Mekannis vereint und florierte unter der Führung der Großen Maschine einer riesigen denkenden Maschine, errichtet im flüssigen Herzen der Welt. Über Jahrtausende wurde Mekannis transformiert, bis jedes Stückchen Erde in die Zahnräder und Hebelarme der Maschine integriert war. Als die Herrscher der Welt ihre eigenen Fähigkeiten maßlos überschätzten, zerstörte eine Reihe verheerender Fehlfunktionen das Land und führte zum Tod der Großen Maschine. Nun streiten vier Imperien um die Vorherrschaft: das Kestrel-Dominion, abstammend von altertümlichen Herrschern, das dem Ehrenkodex seiner Ahnen folgt. Nova Centralis, eine plutokratische Nation basierend auf dem Ausbeuten von Reichtümern und dem großen Bestreben, ihren wirtschaftlichen Vorsprung zu halten. Der Sylphanische Staatenbund, ein ehemals grünes Land, das nun durch die Folgen der Zerstörung der Großen Maschine vergiftet ist. Und die Gralsprälatur, eine theokratische Nation, ermutigt durch Prophezeiungen über ihren ultimativen Sieg.</p> <p>Jedes Imperium wetteifert um die Erfüllung der Prophezeiung, die Große Maschine wiederherzustellen, die Quelle der unbegrenzten Macht. Wenn sich Zahnräder drehen, werden Imperien geschmiedet! In Empire Engine übernimmt jeder die Rolle eines mächtigen Imperiums, das durch rotierende Zahnräder angetrieben wird. Während des Spiels wählt ihr gleichzeitig Aktionen aus, um die Gegner anzugreifen, euch zu verteidigen, Rohstoffe zu bergen, diese zu exportieren oder zu sammeln. Waren helfen euch während des Spiels, Soldaten greifen die Gegner an, und Erfindungen bringen direkt <u>Siegnunkte</u>.</p>	10	2	4	30	40
Empires of the North	Ignazi Trzewiczek	<p>Bei Empires of the North ist jeder Spieler Anführer eines Clans von drei verschiedenen nordischen Völkern. Als solche setzen sie die Segel, um auf Reisen zu gehen. Ziel ihrer Reise ist es, neue Länder mit wertvollen Waren zu entdecken und ihren Clan zur Weltmacht zu führen. Um die knappen Ressourcen in ihrer Heimat aufzustocken, lassen sie nichts unversucht, die notwendigen Rohstoffe der neu entdeckten Gebiete zu beschaffen – egal ob durch Tauschen von Rohstoffen oder Überfallen ihrer Gegner. Doch die könnten sogar ein anderer Clan ihres eigenen Volkes sein.</p>	10	1	4	45	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Entdecker	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 unbekanntes 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
Ertappt ?!		<p>Die Spieler würfeln jeweils nacheinander um festzustellen, ob es zu einem Einzel- oder Gruppenspiel kommt</p> <p>Wenn Sie ein Einzelspiel würfeln, müssen 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 Frage 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 aufdecken, wird Ihnen einer Ihrer Spielringe weggenommen.</p> <p>Denken Sie daran, dass gegen das Ergebnis des Lügendetektors 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	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Eselsbrücke	Ralf zur Linde, Stefan Dora	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.	8	3	12	20	45
Ethnos	Paolo Mori	Auf dem weit entfernten Kontinent Ethnos bricht ein neues Zeitalter an. Die Asche des vergangenen Zeitalters bedeckt die verlassenen Ruinen der Sechs Königreiche und die zwölf Stämme sind in alle Winde zerstreut. Doch jetzt ist die Zeit für einen geschickten Anführer gekommen, der sie in einem machtvollen Bündnis vereint und mithilfe der einzigartigen Talente der Stämme die Herrschaft über die Königreiche erringt. Hast du die Weisheit und den Verstand, um der nächste Herrscher von Ethnos zu werden?  In Ethnos treten die Spieler gegeneinander an, um der nächste Herrscher von Ethnos zu werden. Wer den meisten Einfluss in den Königreichen erringt und die meisten Verbündeten anwirbt, wird sich zum Herrscher aufschwingen. Du musst die versprengten Anhänger der 12 Stämme anwerben und sie in Kampfverbänden aussenden, um Einfluss in den Königreichen zu erlangen. Wähle deine Anführer weise, da nur sie besondere Fähigkeiten einsetzen können, um dich bei deinem Kampf zu unterstützen. Wenn du nach drei Zeitaltern den meisten Ruhm errungen hast, wirst du zum Herrscher von Ethnos gekrönt und gewinnst das Spiel!	14	2	6	60	120
Euphrat & Tigris	Reiner Kniza	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.	12	2	4	90	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Ever Green	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.</p> <p>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
Everdell inklusive Pearlbrook Erweiterung	James A. Wilson	<p>In Everdell schlüpfen bis zu vier Spieler in die Rollen der Kleintierarten Schildkröten, Eichhörnchen, Mäuse und Igel, im Solospiel kommen die Ratten als Gegner (und ein achtseitiger Würfel) hinzu. In vier Jahreszeiten (Spielphasen) versucht jede Tierart, die eigene Siedlung in Everdell so gut zu entwickeln, dass sie am Ende die meisten Siegpunkte wert ist. Um dieses Ziel zu erreichen, sammeln die Spieler Ressourcen (Beeren, Zweige, Harz und Kiesel), suchen die passenden Karten und setzen zwei bis sechs Arbeiterfiguren (hübsch in Form ihrer Tierart) je Jahreszeit ein.</p>	12	1	4	20	80

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Evidence	Orestla Leontaritis	<p>Einmal auf die Titelseite - der Traum jedes Journalisten. Doch dafür braucht es eine gute Story und die haben die Spieler in Evidence, zumindest theoretisch. Denn sie sind sich sicher: Die geheimnisvollen Wesen aus den Überlieferungen gibt es wirklich! Doch um den Chefredakteur zu überzeugen, braucht es handfeste Beweise. Und die suchen die Spieler als ambitionierte Journalisten in Evidence. Zu jedem Mysterium gibt es sechs Hinweiskarten. Reihum werden Zahlenkarten ausgespielt wodurch nach und nach der Wert der Beweiskarte für jedes der 6 Mysterien deduziert werden kann. In jedem Zug dürfen außerdem optional Recherchekarten, die zu den Mysterien gehören, aufgenommen werden. Jede dieser Karten bringt am Ende Punkte in Höhe des Wertes auf der Beweiskarte eines Mysteriums.</p> <p>Evidence ist ein flottes Kartenspiel mit Deduktions- und Ärgererelementen, denn auch die anderen Spieler wetteifern um den Platz auf der Titelseite. Es gilt daher, Hinweise zum richtigen Zeitpunkt auszuspielen und seine Recherchen auf das vielversprechendste Mysterium zu konzentrieren. Am besten bevor die Mitspieler ebenfalls Wind von der Story bekommen. Eine Profivariante für fortgeschrittene Spieler sorgt für langanhaltenden Spielspaß.</p>	8	2	5	20	30
Evolution	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Exit - Die Grabkammer des Pharaos	Inka & Markus Brand	<p>Während eines Ägypten-Urlaubs besuchen die Spieler das Highlight ihres Aufenthalts die steinernen Pyramiden! Doch als sie durch die engen, labyrinthartigen Gänge steigen, verlieren sie schnell den Rest der Gruppe. Nach langem Umherirren gelangen die Spieler schließlich in eine mysteriöse Grabkammer. Plötzlich schließt sich die Steintür hinter ihnen. Die Spieler sind gefangen. Auf dem Boden liegt ein halb mit Sand verdecktes Notizbuch sowie eine uralte Drehscheibe. Werden die Spieler rechtzeitig entkommen oder für immer unter Stein begraben sein?</p> <p>Bei EXIT - Das Spiel - entdecken die Spieler mit etwas Kombinationsgabe, Teamgeist und Kreativität nach und nach immer mehr Gegenstände, knacken Codes, lösen Rätsel und kommen der Freiheit Stück für Stück näher. Dabei müssen auch ungewöhnliche Wege besritten werden. So darf das Material geknickt, beschriftet oder zerrissen werden. Ist das Geheimnis des Raumes einmal gelüftet, kann das Event-Spiel kein zweites Mal gespielt werden. Das macht den Spieleabend zu einem besonderen Highlight.</p>	12	1	6	45	90
Expedition Sumatra	Dr. Britta Stöckmann und Jens Jahnke	<p>Sumatra - Insel vieler seltener Tierarten</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	8	2	4	30	45
Eye		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Eye Catch	Maureen Hiron & Sheyla Bonnick	Eye Catch - zwei spannende Spiele in einer Box! Bist du ein schlauer Fuchs mit Adleraugen? Dann spiele mit und schnappe dir die meisten Karten um zu gewinnen!	6	2	4	10	20
Fabelsaft	Friedemann Friese	<p>Es war einmal ein wunderschöner Wald voller herrlicher Früchte. Diese Früchte ließen sich zu den leckersten Säften pressen und mischen. Ihr seid Tiere in diesem Wald auf der Suche nach den schmackhaftesten Fabelsäften. Hilfsbereite Waldbewohner helfen euch dabei. Sie geben euch Früchte, tauschen diese mit euch oder helfen euch auf anderem Wege. Ihr seid gierig und durstig. Wer stillt sein Verlangen nach den Fabelsäften als Erster?</p> <p>Fabelsaft ist ein Fabel-Spiel, in dem sich die Spielaktionen im Laufe der Zeit ändern. Ihr beginnt die erste Partie mit sehr einfachen Aktionen. Schritt für Schritt lernt ihr immer neue Aktionen kennen und erlebt dabei, wie sich das Spiel laufend verändert. Diese Änderungen sind aber nicht dauerhaft. Das Fabel-Spiel bleibt auch nach der zwanzigsten Partie genau so spielbar wie zu Beginn eurer allerersten Partie.</p>	8	2	5	25	35
Faiyum	Friedemann Friese	<p>Das oasenartige Becken Faiyum wurde vor ca. 3.900 Jahren als künstlich angelegtes Überschwemmungsgebiet genutzt, indem die Region durch den Bahr Yusuf Kanal mit dem Nil verbunden wurde. Während des Mittleren Reichs in Ägypten wurde dieses Sumpfland unter mehreren Königen wie Amenemhet III. und Sesostris II. langsam in Ackerland umgewandelt. Sie beauftragten ihre Berater mit dem Bau eines Kanal- und Deichsystems, um das Land, das voll mit Krokodilen und umgeben von Wüste war, zu urbanisieren und in die Kornkammer für ganz Ägypten zu verwandeln.</p> <p>Während der Regierungszeit von Pharao Amenemhet III. seid ihr nun die Berater des Pharaos. Ihr habt den Auftrag Rohstoffe zu ernten, Wege zu bauen, Siedlungen zu gründen und vieles mehr, alles zum Wohle von Faiyum!</p> <p>Ihr erhaltet Zugriff auf die notwendigen Arbeitskräfte, Rohstoffe und Geld, um das eine Ziel zu erreichen: Erlangt den Respekt des Pharaos. Natürlich unternimmt ihr all diese Anstrengungen nicht für euer eigenes Wohl, sondern im Namen des Pharaos. Benötigen die anderen Berater „eure“ Wege, Betriebe oder anderen Gebäude, dürfen sie das. Alles, was ihr erschafft, gehört dem Pharao.</p>	12	1	5	120	180

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Fang den Hut		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
Fangfrisch	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
Fantastische Reiche	Bruce Glassco	Im Kartenspiel Fantastische Reiche geht es um nichts weniger, als das mächtigste Reich der Welt zu errichten. Dafür stehen jedem Spieler nur 7 Spielkarten zur Verfügung. Durch kluges und manchmal auch glückliches nachziehen und ablegen der eigenen Karten sollen sie ihre eigene Kartenhand optimieren. Am Ende sollte jeder die für sich beste Kombination an Karten mit den meisten Siegpunkten finden.	10	2	6	10	20
Farmy Up		Es gewinnt der Spieler, der als erstes seinen Bauernhof vervollständigt, indem er jedes Element (Tier oder Pflanze), dessen Nahrung und dessen Produkt auf seinem Spielbrett zusammenfügt.	5	2	4	20	30
Fast Food Fear		Die Spieler betreiben gemeinsam ein Fast-Food-Restaurant. Auf dem Tisch liegen Monsterkarten mit Bestellungen aus. Um zu gewinnen, müssen alle Wünsche in der vorgegebenen Zeit erfüllt werden. Dazu ziehen die Spieler Karten und tauschen mit den Mitspielern. Sobald ein Spieler alle Gerichte für eine Bestellung zusammen hat, kann diese erfüllt werden. Aber immer muss auf die Zeit geachtet und die Sanduhr rechtzeitig umgedreht werden.	8	3	6	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Fast Forward: Festung	Friedemann Friese	<p>Spielthema Am Horizont ragt eine atemberaubende Festung in den Himmel ... du musst sie besitzen! Sei schneller als deine Freunde und erobere sie vor allen anderen!</p> <p>Festung ist ein Spiel, indem du etwas riskieren musst, um deine Freunde auszutricksen.</p> <p>Die Fast Forward-Reihe verwendet das neuartige Fabel-Konzept: Dank des vorsortierten Kartenstapels entdecken die Spieler in mehreren aufeinander folgenden Partien alle Karten und Spielregeln des jeweiligen Spiels. Sie können das Spiel jederzeit weiterspielen und mit anderen Spielern auch wieder von vorne beginnen!</p> <p>Die Spieler beginnen diese Fast Forward-Spiele, ohne vorher Spielregeln zu lesen! Stattdessen entdecken sie die Spielregelnwährend des Spiels.</p>	10	2	4	15	20
Fast Forward: Flucht	Friedemann Friese	<p>Spielthema Beeilt euch, wir müssen fliehen!, flüsterst du deinen Freunden zu. DAS MONSTER hat uns fast eingeholt! Schaut in alle Richtungen nach Hilfe, denn keiner weiß, wo es gerade steckt! Überlebt ihr lange genug, um alle Kapitel dieser spannenden Geschichte zu beenden?</p> <p>Flucht ist ein kooperatives Spiel für anspruchsvolle Rätsellöser.</p> <p>Die Fast Forward-Reihe verwendet das neuartige Fabel-Konzept: Dank des vorsortierten Kartenstapels entdecken die Spieler in mehreren aufeinander folgenden Partien alle Karten und Spielregeln des jeweiligen Spiels. Sie können das Spiel jederzeit weiterspielen und mit anderen Spielern auch wieder von vorne beginnen!</p> <p>Die Spieler beginnen diese Fast Forward-Spiele, ohne vorher Spielregeln zu lesen! Stattdessen entdecken sie die Spielregelnwährend des Spiels.</p>	12	1	4	75	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Fast Forward: Furcht	Friedemann Friese	<p>Spielthema Fürchtest du dich vor Geistern? Oder stellst du dich der Gefahr und erschreckst deine Gegner?</p> <p>Furcht ist ein flottes und einfaches Spiel für mutige Geistesjäger.</p> <p>Die Fast Forward-Reihe verwendet das neuartige Fabel-Konzept: Dank des vorsortierten Kartenstapels entdecken die Spieler in mehreren aufeinander folgenden Partien alle Karten und Spielregeln des jeweiligen Spiels. Sie können das Spiel jederzeit weiterspielen und mit anderen Spielern auch wieder von vorne beginnen!</p> <p>Die Spieler beginnen diese Fast Forward-Spiele, ohne vorher Spielregeln zu lesen! Stattdessen entdecken sie die Spielregeln während des Spiels.</p>	8	2	5	15	20
Faultier	Friedemann Friese	<p>Ihr seid Faultiere: knuddelig, träge und so richtig faul. Ihr sitzt in euren geliebten Bäumen herum und würdet gerne die leckeren Blätter auf den anderen Bäumen einsammeln. Aber selber herumlaufen ist euch viel zu mühsam.</p> <p>Alle Tiere (inklusive Menschen) mögen Urlaub, so dass alle zusammen in eine Ferienregion gereist sind. Natürlich sitzt ihr als Faultiere in euren geliebten Bäumen herum, während die anderen Tiere kreuz und quer durch die Ferienregion laufen. Ihr würdet euch auch gerne umschaun, um die leckeren Blätter auf den anderen Bäumen einzusammeln – aber selber herumlaufen ist euch doch zu mühsam. Alle anderen Tiere haben Spaß, das wollt ihr auch, aber... ihr seid zu faul.</p> <p>Und dann habt ihr die Idee: Ihr lasst euch von den anderen Tieren herumtragen und kommt so auf angenehme Weise überall hin. Die anderen Tiere haben so viel Energie, die tragen euch sogar gerne. Wer von euch Faultieren wird als erster durch die gesamte Region kommen und das Rennen gewinnen? Denn ihr seid schon ehrgeizig, wenn auch so faul!</p>	8	2	5	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Feed the Kraken	Michel Cheney, Tobias Immich, Dr. Harn Höh	<p>Feed the Kraken ist ein Spiel mit versteckten Rollen und drei asymmetrischen Fraktionen.</p> <p>Alle Spieler sitzen zwar im selben Boot, wollen aber in verschiedene Richtungen navigieren! Die loyalen Segler wollen das Schiff sicher ans Festland bringen, während die Piraten sich danach sehnen, das Schiff heimlich in das Bermuda-Dreieck zu manövrieren. Währenddessen setzt ein verrückter Kultist alles daran, Teile der Crew davon zu überzeugen, seinen dunklen Lord – den Kraken – aus der Tiefe des Meeres zu beschwören, um sie alle zu „retten“.</p> <p>Zu Beginn deiner Reise erhältst du eine geheime Teamzugehörigkeit. Du wirst entweder ein loyaler Segler, ein hinterhältiger Pirat oder ein fanatischer Kultführer sein. Nur die zahlenmäßig unterlegenen Piraten kennen sich untereinander, alle anderen müssen versuchen, ihre Teammitglieder zu finden (oder zu ihrem Kult zu konvertieren), während sie segeln. Rum-induzierte Visionen, Peitschenhiebe, Kabinendurchsuchungen und Meerjungfrauen helfen dir dabei, mehr über die wahren Loyalitäten der anderen Segler herauszufinden.</p>	10	5	11	45	90
Feuerdrachen	Carlo Emanuele Lanzavecchia	<p>Im Tal der Feuerdrachen brodeln es gefährlich unter der Erdoberfläche. Der mächtige Vulkan Rubino steht nach tausend Jahren wieder kurz vor einem Ausbruch! Die Drachenreiter können es kaum erwarten, denn aus Rubino sprudeln laut einer alten Sage wertvolle Drachenrubine. Wer seinen Feuerdrachen damit füttert, macht ihn angeblich unbesiegbar! Werdet auch Drachenreiter und begeben euch auf den Weg zu Rubino! Ihr müsst mit taktischem Geschick und Würfelglück eure Figuren um den Vulkan ziehen und versuchen, die begehrten Drachenrubine einzusammeln. Wer am Ende die meisten Rubine in seinem Säckchen hat, gewinnt das Spiel.</p>	5	2	4	15	25
Feuerschlucker	Rainer Knizia	<p>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.</p>	7	3	5	0	0

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Fiasko	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
Finca	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
Findet Nessie	Jens Peter Schliemann, Bernhard Weber	Loch Ness - ein höchst geheimnisvoller See: Jeder Monsterliebhaber, der etwas auf sich hält, will unbedingt ein Foto des berühmten Ungeheuers von Loch Ness schießen. Doch leider ist Nessie ein bisschen kamerascheu. Für ein vollständiges Bild von ihr müsst ihr also ganz genau aufpassen!  In diesem Spiel seid ihr Taucher, die Nessie finden wollen. Wenn ihr am Zu seid, habt ihr die Chance, in das trübe Wasser zu spähen. Allerdings sind die Dinge nicht immer so, wie sie scheinen: War das Nessies Schwanz oder ein Tintenfisch? Oder vielleicht der seltene Glücksfisch? Setze das Foto von Nessie als erster zusammen und mache die Entdeckung des Jahrhunderts!	6	2	4	25	40
First Class	Helmut Ohley	In FIRST CLASS spielen wir ehrgeizige Firmengründer und direkte Konkurrenten von Georges Nagelmackers, dem Gründer und Initiator des Orient Express. Wie er versuchen wir, möglichst viele gut zahlende Passagiere für eine prestigeträchtige Fahrt zu gewinnen. Dabei versuchen wir unter anderem mit den komfortabelsten Waggons zu punkten. Am Ende wollen wir die beste Möglichkeit anbieten in den Orient zu reisen. Dazu gibt uns das Spiel vielerlei Möglichkeiten an die Hand und viele Wege können zum Sieg führen. Es einfach mal auszuprobieren und einen schönen Zug zu bauen, kann nicht falsch sein. Aber Vorsicht, es befinden sich nicht nur ehrenwerte Leute im Orient Express. Ab und an kann es zu einem Kriminalfall kommen ...	10	2	4	45	80

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
First Contact	Damir Khoumatdinov	<p>&amp;/%\$\$%\$&amp; heißt wir kommen in Frieden  ...doch das wissen die Ägypter noch nicht, als aus heiterem Himmel drei Raumschiffe im Wüstensand landen und unbekannte Wesen heraufsteigen. Ein Zeichen der Götter? Die Götter selbst? Wie soll man darauf reagieren? Zu den Waffen greifen? Nein, lieber erstmal ein paar Geschenke anbieten. Das freut die Außerirdischen, denn ihre Mission ist es, bestimmte Artefakte zu sammeln. Jetzt müssen die Erdlinge nur noch begreifen, was sie bringen sollen. Das ist aber gar nicht so einfach, wenn man die Sprache der anderen nicht versteht. First Contact wird in zwei Teams gespielt: Aliens und Ägypter. Die Ägypter präsentieren verschiedene Gegenstände, die eine gemeinsame Eigenschaft besitzen. Die Aliens versuchen, diese zu erkennen und den Ägyptern das entsprechende Wort in ihrer Sprache beizubringen. Anschließend schreiben sie den Ägyptern auf, was sie gerne mitnehmen würden. Innerhalb der Teams rivalisiert ihr miteinander um den Sieg. Das Spiel endet, sobald ein Alien die gewünschte Anzahl an Objekten von den Erdlingen bekommen hat.</p>	12	2	7	40	60
Fisch ´n Flips		<p>Fischers Fritz Fischt Frische Fische  Frische Fische Fischt Fischers Fritz – oder wie?</p> <p>Bis zu 80 Prozent der Meerestiere eines industriellen Fischfanges sind gar nicht für unsere Teller gedacht und werden oft unverwertbar und sinnlos aus den Meeren geholt.  Euer Ziel bei „Fish n Flips“ ist es möglichst viele Beifang-Tiere aus dem Netz zu retten. Ihr könnt sowohl gemeinsam als auch gegeneinander auf Tierrettungsmission gehen. Im Vordergrund des Spieles steht das Flippen (Umdrehen) der Meerestier-Karten im Netz wodurch ihr Schwärme bilden könnt, welche dann gemeinsam ausbrechen können und so gerettet werden. Hinzu kommt dass sich auch noch nerviger Plastikmüll im Meer befindet der ab und an zufällig ins Netz gerät und euch das Retten der Tiere erschwert. Bei Fish n Flips handelt es sich im weitesten Sinne um ein Puzzlespiel, bei dem ihr clever planen müsst um die besten Rettungsmöglichkeiten zu entdecken.</p>	8	1	6	15	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Flash Point	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
Flick Fleck	Michael Kalauch	Weil freche Kuhbolde den Kühen über Nacht die Flecken vom Fell gebürstet haben, müssen die Kuhfelle neu befleckt werden!  Die Spieler puzzeln schwarz-weiße Plättchen im blanken Fell ihrer Kuh zu stimmigen Mustern zusammen.  Spielerisch intuitiv und ohne den geringsten „pädagogischen Zeigefinger“ schult Flick Fleck das Verständnis von Flächen, Formen und Zusammenhängen. Schlaue Entscheidungen sind gefragt: Wo passt was, auf welche Kuhhaut?  Der Spielablauf ist für kleine Kinder simpel zu erfassen und bleibt auch für große Kuhfreunde faszinierend.	4	1	4	15	25

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Flick'em up - Winter der Toten	Gaëtan Beaujannot	<p>Ihr habt jeden Winkel der Stadt nach Essbarem durchsucht. Immerhin habt ihr genug Konserven gefunden, um die Kolonie für die nächsten paar Tage zu versorgen. Wenn ihr eure Vorräte nur gut einteilt ... Moment, was war das für ein Geräusch? Plötzlich kommt eine Horde Zombies um die Ecke und direkt auf euch zu! Ihr habt keine andere Wahl, ihr müsst kämpfen!</p> <p>Willkommen in der Welt von Flick'em up! Winter der Toten. Die wunderschönen Komponenten und die atemberaubenden Szenarien verwandeln euren Spieltisch in das postapokalyptische Ödland einer Zombieinvasion. Begebt euch auf die gefährliche Suche nach Nahrungsmitteln und Waffen. Überall kann die nächste Bedrohung lauern und genau deshalb ist es wichtig, die eigenen Ängste hinten anzustellen und den Toten die Stirn zu bieten, solange ihr noch könnt.</p> <p>Inspiriert durch das beliebte Spiel finden sich die Überlebenden aus dem Winter der Toten-Universum in einem actiongeladenen Geschicklichkeitsspiel mit 10 atemberaubenden Szenarien wieder.</p> <p>Jeder Schnipser kann entscheidend sein. Es gilt: Entweder töten oder getötet werden.</p>	8	2	10	45	60
Flinke Flieger	Gunther Baars		5	2	8	15	25
Flinke Flosse	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
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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Floriss	Andrea Boennen	<p>Gewinne die Gunst der Gräfin und bringe ihr die schönsten Blumensträuße. Achte auf ihre Vorlieben und behalte den Überblick. Auch die anderen buhlen um die Gunst der Gräfin...</p> <p>Ein raffiniertes Kartenspiel, bei dem Kombinationsvermögen gefordert ist.</p> <p>Flexibles Handeln, Strategie und ein wenig Glück verhelfen zum Sieg</p>	9	2	4	20	30
Flotilla	J.B. Howell, Michael Mihealsick	<p>1954 - Ein unerwartetes Unglück bei einem Atomwaffentest hat eine globale Umweltkatastrophe ausgelöst, in deren Folge die Meere alles, bis auf die allerhöchsten Berge des Planeten, überflutet haben. Seitdem ist die Flotilla die Heimat der letzten Überlebenden der Menschheit.</p> <p>Als einer der letzten großen Kapitäne arbeitest Du daran, der Flotilla, welche die letzten Überreste der menschlichen Zivilisation beherbergt, Wohlstand zu bringen. Du wirst neu entstandene Meere erforschen, was Du kannst aus der Tiefe bergen, Überlebende retten, Deine Crew ausbauen, Einfluss bei den die Flotilla regierenden Gilden gewinnen... und vielleicht - wenn die Zeit dafür reif ist - Deine gesammelten Güter in die Flotilla einbringen, indem Du Deine Wassersiedlung mit ihr vereinigst und Dich so am Aufbau der neuen Welt beteiligen!</p> <p>Basierend auf einer kartengesteuerten Aktionsauswahl bietet Flotilla zwei verschiedene Varianten in der Spielmechanik: „Sinkside“ und „Skyside“. Alle Spieler beginnen das Spiel als „Sinksider“, können aber jederzeit auf die „Skyside“ wechseln. Wenn Du wechselst, drehst Du viele Deiner Spielkomponenten um und füllst für den Rest des Spiels eine andere Rolle aus!</p>	14	3	5	90	150

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Flügelschlag	Elizabeth Hargrave	<p>Flügelschlag ist ein wunderschönes Spiel über die Vögel Nordamerikas.</p> <p>Ihr seid Vogelliebhaber - Forscher, Vogelbeobachter und Ornithologen - und versucht eine Vielzahl an unterschiedlichen Arten anzulocken. Sammelt Vögel im gleichen Lebensraum und bildet so starke Kombinationsketten aus besonderen Fähigkeiten. Jeder der drei Lebensräume auf eurem Spielertableau steht für einen Aspekt eurer Aufgabe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erhältet Futtermarker über Futterwürfel im Vogelhäuschen (Würfelturm).</li> <li>- Legt Eier in Form von verschiedenfarbigen Miniatureiern.</li> <li>- Erweitert eure Vogelsammlung aus einem Satz von 170 einzigartigen Vogelkarten.</li> </ul>	10	1	5	40	90
Flusspiraten			9	3	6	20	25
Flutter-By	Martin Nedergaard Andersen	In Family Flutter-By suchen Spieler bestimmte Schmetterlinge. Sie klappen ein Brett mit Schmetterlingen hin und her. Dadurch zeigen sich immer wieder neue Schmetterlinge. Wer entdeckt am schnellsten die meisten?	5	2	4	20	25
Fluxx	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
Focus		<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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Forbidden Sky	Matt Leacock	Ein starker Sturm kommt auf die Stadt im Himmel zu. Die Spieler müssen gemeinsam versuchen, rechtzeitig von dort zu entkommen, bevor sie vom Wind hinuntergeweht oder vom Blitz getroffen werden. Dabei muss sich das Team gut absprechen und jeder Spieler seine besondere Fähigkeit geschickt einsetzen. Die Rakete funktioniert im Spiel dabei mit Geräusch und Licht!	10	2	5	60	75
Forest of Radgost			14	1	7	45	90
Forgotten Waters	Mr. Bistro, J. Arthur Ellis, Isaac Vega	<p>Ihr seid die ranghöchsten Crewmitglieder eines Piratenschiffs und brecht gemeinsam zu einem Abenteuer auf.</p> <p>Gemeinsam dient ihr unter einem farbenfrohen Piratencaptain und helft ihm dabei, sein Abenteuer abzuschließen. Jeder von euch sucht jedoch auch sein eigenes Glück</p> <p>Forgotten Waters ist das neueste Spiel in der Reihe der Crossroads Games. Bei diesen Spielen haben eure Entscheidungen im späteren Spielverlauf deutliche Auswirkungen. Moralische Zwickmühlen erwarten euch und ihr müsst entscheiden, ob ihr euch selbst am nächsten seid oder zum Wohle aller handeln möchtet.</p> <p>Mit Forgotten Waters wird zum ersten Mal wird eines der Crossroad Games mit einer App unterstützt. Diese Mit ihr könnt ihr ermöglicht eure Abenteuer auf hoher See zwischendurch zu speichern und später fortzusetzen. Außerdem begleitet sie euch durch das Spiel.</p> <p>Ihr habt einen Ruf zu verlieren, gemeinsam eine Mission zu erfüllen und gleichzeitig ein piratisch ausgeprägtes Ego, das seine eigenen Ziele verfolgen will – ein Balanceakt so wackelig wie eine Schiffsreise!</p>	14	3	7	180	300

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Forum Romanum	Wolfgang Kramer	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.	10	2	6	45	90
Frantic	Fabian Engeler, Pascal Frick, Stefan Weisskopf, Pierre Lippuner	Handkarten loswerden kann jeder. Aber sie an deine Gegner zu verschenken und diese leiden zu lassen, macht mehr Spaß. Allerdings: Schadenfreude kommt vor dem Fall! Deine Mitspieler können dafür sorgen, dass alles zurück kommt – oder mit einer Ereigniskarte alles über den Haufen werfen. Frantic, so fies hast du noch nie Karten gespielt.	12	2	8	20	30
Frauen und Männer	Uwe Rosenberg	Die Spieler erstellen in jeder Runde in Frauen & Männer eine Top 5 zu einer gestellten Frage über Geschlechtereigenschaften. Für Übereinstimmungen gibt es Siegpunkte, für zuviele Übereinstimmungen gibt's keine Siegpunkte	14	3	8	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Freibeuter der Karibik für Yvio Spielekonsole	Alexander Pfister	<p>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!</p> <p>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...</p> <p>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</p>	10	1	4	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Freshwater Fly	Brian Suhre	<p>Freshwater Fly ist das zweite eigenständige Spiel einer Serie des Designers Brian Suhre, das moderne Spielmechaniken mit der überraschend reichen und einzigartig erfrischenden Welt des Angelns verbindet. In Freshwater Fly begegnen Sie einem rauschenden Bergbach, der sich mit Fischen zusammenschließt, die ausschließlich mit einer Rute, einer Rolle und einer Auswahl an Fliegen bewaffnet sind. Um Fische zu fangen und wertvolle Leistungspunkte zu sammeln, müssen Sie eine Reihe von taktischen Manövern sorgfältig durchführen und gleichzeitig eine bewusste und sich weiterentwickelnde Strategie umsetzen. Beginnen Sie mit der Untersuchung der sich ständig ändernden Schraffierung in der Strömung und schnüren Sie eine Fliege, die genau zum richtigen Zeitpunkt und in der richtigen Kurve des Flusses zu Ihren Zielfischen passt. Dann entscheiden Sie sich dafür, stromaufwärts zu werfen, um Ihre Fliege mit der Strömung zu driften und zusätzliche Bisse auf Ihrer Linie zu bekommen, oder versuchen Sie Ihr Glück mit einem zielgerichteten Wurf für den perfekten Fang. In beiden Fällen ist es ratsam, in der Nähe von Felsen zu werfen, um Ihre Fähigkeiten zu verbessern und neue Angeltechniken zu entdecken, während Sie Ihr Angebot an Finesse für die nächste Herausforderung aufrechterhalten. Deine Rondellrolle, die sich physisch dreht, bietet dir verschiedene Boni, während du in deiner Linie ziehst, je nachdem, wie aggressiv du dich entscheidest, die Fische zu bekämpfen, die du gefangen hast. Das Anwenden von Drag zum Beispiel negiert die Stärke des Fisches, aber die Nutzung des Schwungs könnte Ihnen eine einzigartige Aktion bieten, um Sie perfekt für Ihren nächsten Wurf vorzubereiten.</p>	14	1	4	40	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Fresko		<p>Der Bischof erwartet sehr hohen Besuch, doch das große Fresko das Deckenbild des Doms ist stark restaurationsbedürftig.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	10	1	4	60	90
Friesematenten	Friedemann Friese	<p>Geld allein macht nicht glücklich. Aber es hilft, sich gegen Neid und Korruption durchzusetzen. In umkämpften 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.</p>	12	2	4	45	60
Frieses Wucherer	Friedemann Friese	<p>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!</p>	12	2	6	40	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
FRITZ FLUNKER		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
Frogriders	Asger Harding Granerud und Daniel Skjold Pedersen	Tief in den nordischen Wäldern lebt das bezaubernde Elfenvolk der Froschreiter. Einst galten sie als ein Volk von tapferen Kriegeren, die mit ihren Fröschen sogar Riesen in die Flucht schlagen konnten. Und auch wenn längst friedliche Zeiten angebrochen sind, so veranstalten sie doch jedes Frühjahr zu Ehren ihrer Ahnen ein großes Turnier. Da du und deine Mitspieler zu ihren scharfsinnigsten Köpfen zählt, werdet ihr als Turnierteilnehmer am heiligen Tümpel zusammengerufen. Vom Ufer aus dirigiert ihr die Froscheinheiten der vier Reiterstaffeln durch einen friedlichen Schlagabtausch. Wer dabei die wertvollsten Froschreiter einsammelt und ihre Fähigkeiten clever nutzt, wird dieses legendäre Turnier für sich entscheiden können.	8	2	4	20	30
Fuchs du hast das Huhn gestohlen			5	2	4	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Fuji Koro Deluxe	Miguel Coimbra	<p>Der Berg Fuji steht kurz vor dem Ausbruch. Rote, heiße Lava wird bald die drei geheimen Seien-ji (聖煙寺) verzehren, heilige Tempel, die tief in den Eingeweiden des Vulkans verborgen sind. Der Shōgun ist entschlossen, das kostbare Erbe zu bewahren, und schickt seine edelsten und begabtesten Samurai-Krieger auf die Suche ins Innere des Vulkans, um die wertvollen Güter zu bergen.</p> <p>Nach einem zermürenden Aufstieg durch Schneestürme und tückisches Felsgestein finden die Samurai den Eingang, der in die Höhle hinunterführt.</p> <p>Der Vulkan rumpelt und die Wände beginnen zu beben! Der Boden unter ihren Füßen bröckelt und unsere tapferen Samurai fallen in die riesige Höhle, in der sich die drei Tempel befinden, die langsam in der schwelenden Lava versinken.</p> <p>Es liegt nun an unseren Helden, die Höhle zu erforschen und so viele der Reliquien, heiligen Schriftrollen und Mönche wie möglich zu finden, um sie sicher zum Shogun zurückzubringen, bevor der Vulkan ausbricht und alles für immer verloren ist.</p> <p>Fuji Koro kann in einem Wettbewerbsmodus mit 2 bis 6 Spielern oder in einem kooperativen Modus mit 1 bis 6 Spielern gespielt werden.</p> <p>Die Spieler werden versuchen, heilige Schriftrollen und Blaupausen für magische Waffen zu sammeln, Ressourcen zu sammeln, die bestmögliche Ausrüstung herzustellen und versuchen, den Vulkan zu verlassen, bevor er vollständig ausbricht. Zu allem Überfluss werden die Spieler auf ihrer</p>	12	1	6	60	120
Fünf Elemente	Alfred Vesligaj	<p>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.</p>	8	1	6	5	10

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Fünf Gurken	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
Funkelschatz		Bei einem ihrer Streifzüge entdecken die Drachenkinder Mira, Feo, Luna und Diego einen ungewöhnlichen Funkelschatz: eine Eis-Säule mit eingefrorenen Funkelsteinen. Gerne würden sie den Schatz mit in ihre Höhlen nehmen. Nur leider ist die Eis-Säule viel zu schwer. Da hilft nur eins, sie müssen sie zum Schmelzen bringen. Doch das mit dem Feuerspucken ist gar nicht so leicht. Statt Feuer kommt bei ihnen nur heiße Luft. Da haben die vier eine Idee: Sie holen ihren Papa zu Hilfe. Und es klappt tatsächlich! Durch Papas Feueratem beginnt die Säule zu tauen und nach und nach purzeln die Funkelsteine herunter. Schnell sammeln die Drachenkinder die kostbaren Schätze ein und bringen sie in ihre Höhlen. Mit etwas Glück bekommt sogar Papa Drache ein paar Funkelsteine ab! Welches Drachenkind hat wohl am Ende die meisten Funkelsteine in seiner Höhle gesammelt?	5	2	4	0	0
Funkenschlag	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
Funkenschlag - Das Kartenspiel	Friedemann Friese	Funkenschlag: Das Kartenspiel ist die Kartenvariante von Funkenschlag. Wie gewohnt kaufen die Spieler Kraftwerke und produzieren Strom. Wer am Ende den meisten Strom produziert, gewinnt das Spiel.	12	2	6	60	75

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Fussball Duell		Die Fußballspieler nehmen ihre Positionen auf dem Spielfeld ein. Die Spieler müssen ihre Mannschaft durch geschicktes Freilaufen, Dribbeln und Passen in den Torraum bringen. Wer an der Reihe ist, spielt eine Taktik-Karte aus und bewegt die Spieler und den Ball. Wenn es ein Spieler durch cleveren Einsatz seiner Taktik-Karten bis vors Tor geschafft hat, entscheiden die Torschuss-Karten, ob er ins Tor trifft oder der Torwart hält. In der Profi-Variante sorgen Zweikampf-Karten mit Foul oder Gelber Karte für noch mehr Spannung und Fußball-Feeling.	8	2	2	40	45
Gaia Projekt	Helge Ostertag & Jens Drögemüller	Jeder Spieler übernimmt eines von 14 Völkern und besiedelt die Planeten einer Galaxie, indem verschiedene Gebäude darauf errichtet werden. Diese werden im Laufe des Spiels in verschiedene Arten aufgewertet. Das ermöglicht den Zugriff auf mehr Ressourcen und Aktionen. Sechs Forschungsbereiche stehen zur Verfügung, um die Ausbreitung in der Galaxie schneller und effizienter als die Mitspieler voranzutreiben.  Verschiedene Völker mit unterschiedlichen Fähigkeiten, wechselnde Spiel- und Siegpunktebedingungen sowie ein variables Spielfeld: jedes Spiel bietet unzählige Kombinationen, die Gaia Project überaus wandelbar und dauerhaft spannend machen.	14	1	4	60	240

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Galaxy Trucker		<p>Die Menschheit hat es geschafft! Seit der Erfindung des Überlichttriebwerkes ist der Weltraum kein unüberwindliches Hindernis mehr. Innerhalb weniger Jahrzehnte wurden in der gesamten Galaxis Kolonien gegründet. Es gibt nur ein Problem: Die Versorgung der entfernten Kolonien mit Baumaterial ist unglaublich teuer. Doch große Konzerne hatten eine findige Idee: Warum vermieten wir verwegenen Pionieren nicht einfach das Baumaterial, damit sie daraus ihre eigenen interplanetaren Transporter bauen können? Dann können sie diese benutzen, um Luxuswaren zu transportieren, und gleichzeitig kommt das benötigte Baumaterial zu den Kolonien.</p> <p>Du bist einer dieser verwegenen Abenteurer, die sich selbst Galaxy Trucker nennen. Bist Du einer der Glücklichen, die aus einem Haufen Schrott ein Vermögen machen? Oder wirst Du an einem Planetoiden zerschellen und als kosmischer Robinson enden? Finde es heraus! Galaxy Trucker ist ein extrem lustiges und kniffliges Spiel, das in drei Etappen gespielt wird. In jeder Etappe stürzen sich die Spieler zuerst auf die Lagerhalle, um die besten Teile zu ergattern und damit das beste Raumschiff zu bauen. Das Schiff wird dann bemannt und die Reise durch den Weltraum kann beginnen. Unterwegs zum Ziel müssen die Spieler nicht nur Waren einladen, sondern etliche Gefahren überstehen und Hindernissen ausweichen. Da kann schon mal das eine oder andere Teil vom eigenen Schiff zerbröseln werden. Wer es trotzdem schafft, die sich bietenden Verdienstmöglichkeiten clever auszunutzen und mit seinem Schiff sogar heil am Bestimmungsort ankommt, kann sich eine goldene Nase verdienen. Aber Vorsicht: Jede neue Etappe wird schwieriger und bringt zusätzliche Gefahren mit sich. Der Bankrott lauert hinter jedem Asteroiden</p>	10	2	4	60	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Galaxy Trucker - Die große Erweiterung		<p>Die Menschheit hat es geschafft! Seit der Erfindung des Überlichttriebwerkes ist der Weltraum kein unüberwindliches Hindernis mehr. Innerhalb weniger Jahrzehnte wurden in der gesamten Galaxis Kolonien gegründet. Es gibt nur ein Problem: Die Versorgung der entfernten Kolonien mit Baumaterial ist unglaublich teuer. Doch große Konzerne hatten eine findige Idee: Warum vermieten wir verwegenen Pionieren nicht einfach das Baumaterial, damit sie daraus ihre eigenen interplanetaren Transporter bauen können? Dann können sie diese benutzen, um Luxuswaren zu transportieren, und gleichzeitig kommt das benötigte Baumaterial zu den Kolonien.</p> <p>Du bist einer dieser verwegenen Abenteurer, die sich selbst Galaxy Trucker nennen. Bist Du einer der Glücklichen, die aus einem Haufen Schrott ein Vermögen machen? Oder wirst Du an einem Planetoiden zerschellen und als kosmischer Robinson enden? Finde es heraus! Galaxy Trucker ist ein extrem lustiges und kniffliges Spiel, das in drei Etappen gespielt wird. In jeder Etappe stürzen sich die Spieler zuerst auf die Lagerhalle, um die besten Teile zu ergattern und damit das beste Raumschiff zu bauen. Das Schiff wird dann bemannt und die Reise durch den Weltraum kann beginnen. Unterwegs zum Ziel müssen die Spieler nicht nur Waren einladen, sondern etliche Gefahren überstehen und Hindernissen ausweichen. Da kann schon mal das eine oder andere Teil vom eigenen Schiff zerbröseln werden. Wer es trotzdem schafft, die sich bietenden Verdienstmöglichkeiten clever auszunutzen und mit seinem Schiff sogar heil am Bestimmungsort ankommt, kann sich eine goldene Nase verdienen. Aber Vorsicht: Jede neue Etappe wird schwieriger und bringt zusätzliche Gefahren mit sich. Der Bankrott lauert hinter jedem Asteroiden</p>	10	2	4	60	120
Galileo Denkfiness für Yvio Spielekonsole	Lukas Zach und Michael Palm	Galileo Denkfiness 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Game Quotes	Marc Uwe Kling	Das neue Spiel von Marc-Uwe Kling, dem Autor der Känguru-Trilogie. Das Beuteltier höchstpersönlich erklärt die Regeln in einer brandneuen Geschichte.  Man nehme ein Zitat und schiebe es frech einem falschen Verfasser unter. Dadurch ergeben sich die irrwitzigsten Kombinationen. In vier abwechslungsreichen Runden kann jeder sein Geschick beim Verrücken der Zitate beweisen. Wer die lustigsten Kreationen schafft, kassiert die meisten WITZIG-Stempel und gewinnt das "Game of Quotes"!	12	3	6	25	30
Gänsespiel		In diesem Würfelspiel geht es um die Gans. Jeder Spieler nimmt eine Spielfigur in der Farbe seiner Wahl. Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wer die höchste Zahl, mit dem beigelegten Würfel würfelt, beginnt. In seinem Zug würfelt der Spieler einmal und bewegt seine Spielfigur beginnend auf Feld 1 um die angegebene Anzahl an Feldern fort. Landet er auf einem Ereignisfeld, muss nachgesehen werden, was ihm dort passiert. Das Ereignis tritt sofort in Kraft. Anschließend fährt der nächste Spieler mit der Runde fort.	4	2	6	20	25
Ganz schön clever		Die Spieler versuchen durch geschickten Einsatz der Würfel in den fünf Farbbereichen möglichst viele Punkte auf ihrem eigenen Spielblatt zu erreichen. Dabei sollten die Würfel clever gewählt werden, um auch bei den nachfolgenden Würfeln noch über genügend Wahlmöglichkeiten zu verfügen. Wichtig ist außerdem, auch die Würfe der Mitspieler nicht aus den Augen zu verlieren. Wer nach einer bestimmten Anzahl an Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.	8	1	4	0	0

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Gardens	Perepau Llistosella	Nach Farbwahl werden bei Gardens abwechselnd Spielkärtchen mit Gartenwegen und Bachläufen gezogen und an bestehende Landschaft angelegt. Alle Karten haben eins gemeinsam: auf Ihnen sind alle vier Farben in Form von eines Blumenbeets abgebildet. Das Ziel ist, die Karten so an die bestehenden anzulegen, dass abgeschlossene Beet entstehen, die idealerweise Mehrheiten der eigenen Farbe haben. Passiert dieses, kann ich eines meiner Blumenbeete ablegen, und komme dem Ziel – alle Blumenbeete (in Summe 8) abzulegen - ein großes Stück näher. Einziger Knackpunkte besteht darin, dass ich meine Spielfigur (Gärtner) über die Gartenwege, bis zur angelegten Karte bewegen muss, ohne die Spielfigur eines Mitspielers zu überspringen. Dazu habe ich insgesamt 2 Spielfiguren zur Verfügung. Andernfalls darf das Plättchen an dieser Stelle nicht angelegt werden.	8	2	4	45	60
Geier Sturzflug	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
Geister Geister Schatzsuchmeister	Brian Yu	Die Spieler agieren als Team und müssen versuchen, mit 8 Schatzjuwelen aus dem Haus zu entkommen, bevor es in 6 der Zimmer spukt. Gewonnen oder verloren wird nur gemeinsam	8	2	4	30	40
Geistertreppe	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Geisteruhr	Anja Wrede, Christoph Cantzler	<p>Willkommen bei der Gruselrunde zur Geisterstunde!</p> <p>Wie jeden Abend versammeln sich die Geister am alten Uhrturm. Die Uhr tickt doch nicht richtig - der alte Uhrenarm ist in der Mitte angebrochen und bewegt sich wie er will. Von Zeitmessung kann hier keine Rede mehr sein!</p> <p>In mehreren Runden versuchen die Spieler, ihre Geister auf die Uhr zu legen. Doch der verrückte Uhrenarm dreht sich und wirft dabei die Geister von der Uhr. Erst wenn er stoppt, sind die Geister in Sicherheit. Wer dann am meisten seiner Geister noch auf der Uhr liegen hat, gewinnt eine Runde und darf einen Geist als Siegespunkt auf die Balustrade schicken. Von der dort darf er den spannenden Wettkampf weiterhin beobachten. Wer zuerst drei Runden gewinnen konnte, gewinnt das Spiel!</p>	5	2	4	10	15
Geistes Blitz Junior	Jaques Zeimet		4	2	6	15	20
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
Gesisterflucht - Schnapp dir die Drohne		<p>Die Geisterflucht kombiniert ein spannendes Spielgeschehen mit der Technik einer Drohne zu einem actiongeladenen und spannenden Kinderspiel, das auch die Eltern auf Trab hält. Die Spieler müssen ihre Geister geschickt über die Abschussrampe schnippen, um in der Drohne zu landen. Sobald ein Geist in der Drohne sitzt, startet der Motor und 3 Sekunden später hebt sie ab. Die Flucht ist geglückt und der Geist ist entkommen! Aber passt auf: Vor dem Start der Drohne, können die anderen Spieler den Platz noch streitig machen. Wer ist schnell und geschickt, um all seinen Geistern zur Flucht zu verhelfen?</p> <p>Faszinierendes Spielprinzip Kombination aus Spiel und Drohnentechnik</p>	7	2	4	15	20
Ghosts			10	2	4	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Gierige Goblins	Richard Garfield	<p>Minen voller Edelsteine und eine Handvoll gieriger Goblin-Clans – jeder mit einer eigenen Edelstein-Vorliebe – auf der Jagd nach dem großen Reichtum: In Gierige Gierige Goblins übernimmt jeder Spieler einen Goblin-Clan. In jeder Runde ziehen die Spieler gleichzeitig Minenplättchen, sehen sie sich heimlich an und platzieren sie verdeckt auf einem beliebigen Minenabschnitt. Jederzeit können die Spieler ihre Goblins auf Minenabschnitte legen, diese für sich beanspruchen und für weitere Minenplättchen sperren. Sobald sich alle Goblins einen Minenabschnitt unter den Nagel gerissen haben, wird abgerechnet. Wer nun den richtigen Edelstein-Riecher hatte, wird reich. Wer beim Schürfen mit Dynamit-Minenplättchen nachhelfen kann, wird reicher. Wer jedoch auf zu viel Dynamit sitzt, sprengt sich selbst und macht Miese.</p> <p>In Gierige Gierige Goblins wird am laufenden Band geblufft und riskiert bis es am Ende jeder Runde zur Abrechnung mit reichlich Nervenkitzel kommt. Dabei ist der Einstieg sehr einfach und da alle gleichzeitig spielen, kommt keine Langeweile in der Edelstein-Mine auf.</p>	8	2	4	20	40
Giganten	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Gizmos	Phil Walker-Harding	In diesem verrückt-genialen Spiel von CMON sammeln die Spieler farbige Energiekugeln aus dem famosen Energiespender, um die spektakulärsten Gizmos zu bauen (Normalos würden sie „Erfindungen“ nennen). Durch die Aktionen Speichern, Sammeln, Bauen und Forschen füllt ihr eure Labors mit immer mehr verrückten Erfindungen. Wer seine Gizmos am cleversten kombiniert und mit verzwickten Kettenreaktionen die meisten Siegpunkte generiert, wird den 1. Platz ergattern. In jeder Partie gibt es neue, noch erstaunlichere Kombinationen zu entdecken.	10	2	4	45	90
Gloomhaven - Die Pranken des Löwen		Gloomhaven bietet ein taktisches Koop-Kampfspiel in einer einzigartigen, dynamischen Fantasy-Welt. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines abgehärteten Söldners mit eigenen Zielen und Absichten. Zusammen erleben die Spieler eine ganze Kampagne unterschiedlicher Szenarios, die sich durch ihre Aktionen anpassen und verändern. Dies schafft eine individuelle Kulisse aus gefundenen Schätzen, in Ruhestand gegangenen Abenteuern und Wahlmöglichkeiten, die die Spielwelt dauerhaft formen. Jedes Szenario verlangt den Spielern weitreichende taktische Entscheidungen ab, bei denen die Fähigkeitskarten unterschiedlich zum Einsatz kommen. Sich zur rechten Zeit für die richtige Fähigkeit zu entscheiden, kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten. Gloomhaven bietet temporeiche, taktische Kämpfe ohne Würfel gegen vollständig autarke Gegner, die jeweils einzigartige Verhaltensmuster besitzen. Mit dieser Box erhalten die Spieler eine vollständige Fantasy-Kampagne von bislang wohl einzigartigem Umfang und unerreichter Dimension.	14	1	4	30	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Glück auf	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
Glück auf - Das große Kartenspiel	Wolfgang Kramer, Michael Kiesling	<p>In Glück Auf - Das große Kartenspiel tauchen die Spieler in die Welt des Bergbaus und Kohleschürfens ein. Wie im beliebten Brettspiel Glück Auf, gilt es Kohle zu fördern und diese auf Waggons zu verladen. Doch erst mit der richtigen Lok und einem passenden Auftrag kann die Kohle auf Reisen gehen und den Spielern Siegpunkte bringen. Dabei ist Durchblick gefragt, um die begrenzte Verladefläche optimal zu nutzen und nicht zu viele Zwischenschritte einzulegen. Wer am Ende die hochwertigsten Aufträge ausgeliefert hat und sich zudem passende Aktien und Geschäftsziele sichern konnte, wird als Sieger aus dem Spiel hervorgehen.</p>	10	2	4	50	80
Glupschgeister	Jens Peter Schliemann, Bernhard Weber	<p>In der Tiefsee treiben die fröhlich-frechen Glupschgeister Maggie, Lisa, Don, Al, Luc und Bob allerlei Unfug. Auch der grimmige Krakengeist Ed wirbelt mit seinen langen Tentakeln das Wasser auf. Jetzt sind mutige und clevere Geisterjäger gefragt. Also eintauchen in diese schimmernde Unterwasserwelt und möglichst viele Glupschgeister fangen!</p> <p>Doch leichter gesagt als getan! Die Geister sehen sich zum Verwechseln ähnlich. Und wo vorher noch Bob, der Kugelfischgeist, war, taucht plötzlich der Schneckengeist Luc auf. Da sind ein gutes Auge und Schnelligkeit gefragt. Also, auf zur glupschig-schönen Geisterjagd!</p>	5	2	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Go & Gobang		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. Beim Gobang muß jeder Spieler versuchen, 5 Steine in eine Reihe zu bringen.	16	2	2	45	120
Go 5	Armin Mumper	Ziel ist es, so schnell wie möglich Go5 zu schaffen. Mit einem Set aus 5 Karten. Am besten mit Black-Cards oder mit einem reinen Set. Was sammle ich, um mit einem 3er-Set rauslegen zu können? Sammle ich Farbe oder doch lieber Muster? Oder wäre Zahl besser? Am besten ich sammle die Black-Cards oder? Je nach gezogener Karte kann sich mein Sammelbild ändern und ich muss umdenken, von Farbe auf Muster oder von Zahl auf Farbe Nichts ist endgültig und gewonnen hat man erst mit Go5, aber ist das dann auch die höchste Punktzahl? Abwechslung, Taktik und Spannung prägen Go5 von Spielrunde zu Spielrunde - ACHTUNG SUCHTGEFAHR!	6	2	4	20	30
Go Gecko Go	Jürgen Adams	Wasser marsch zum großen Wettschwimmen! Drunter und drüber geht es, wenn sich große und kleine Tiere auf allerlei Treibgut in der Strömung tummeln. Jede Schwimmriege besteht aus einem großen Krokodil, einer Schildkröte, einem Frosch und einem kleinen Gecko. Winzlinge können sich auf dem Rücken der kräftigeren Tiere mitnehmen lassen. Aber nur wer beiden Brücken unterwegs mit eingezogenem Kopf ausweicht, geht dabei nicht baden. Bademeister wird, wer seine vier Tiere als Erster bis zum Baumstamm gebracht hat. Go Gecko Go ist ein Kinderspiel, das mit viel Spaß ein gutes Gespür für Höhenunterschiede vermittelt.	6	2	4	15	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Go Go Gelato	Roberto Fraca	<p>Wenn die Sommersonne vom Himmel strahlt und die Menschen sich am Strand tummeln, dann strömen sie auch bald zu den nahen Eisbuden für etwas schmackhafte Abkühlung. Als tüchtige Eisstandbesitzer legen die Spieler sich in Go Go Gelato! ins Zeug, um sämtliche Kundenwünsche zu erfüllen, so ungewöhnlich sie auch sein mögen. Dafür müssen aus jeweils vier Eiswaffeln und drei Eiskugeln die richtigen Kombinationen gebildet werden. Dabei dürfen die Kugeln natürlich nicht mit den Fingern angefasst werden – Hygiene ist schließlich wichtig. Doch die Kunden haben einen sehr kurzen Geduldsfaden. Ist das Eis nicht schnell genug fertig, gehen sie zur Konkurrenz. Schnelles und geschicktes Vorgehen, aber auch ein Blick fürs Detail sind hier der Schlüssel zum Erfolg. Wer zuerst fünf Bestellungen erfüllt, gewinnt.</p> <p>Go Go Gelato! ist im Handumdrehen erklärt und schnell gespielt. Das Geschicklichkeitsspiel ist ideal für zwischendurch, wenn einen die Stapellust packt. Ein eiskalter Spaß for Groß und Klein, der für Sommerlaune sorgt.</p>	6	2	4	10	20
Gold Connection			8	2	4	0	0
Golden Horn	Leo Colovini	<p>Flott übers Meer! Als Kaufmänner transportieren die Spieler Waren über das Meer. Am Ende hat der Spieler die Nase vorn, der die meisten Sets an Waren abliefern konnte!</p>	8	2	4	0	0
Goldene Drache		<p>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 MachtDie 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.</p>	10	2	5	45	60
Go-moku & Gobang		<p>Jeder Spieler versucht, als erster eine Fünferreihe, d.h., fünf Steine der gleichen Farbe in eine Reihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) nebeneinanderliegend, zustande zubringen.</p>	10	2	2	20	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Great Western	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
Great Western Trail	Alexander Pfisterer	<p>Amerika im 19. Jahrhundert: Als Viehzüchter treibt ihr wiederholt eure Herden von Texas nach Kansas City, wo ihr sie per Zug auf die Reise Richtung Westen schickt. Dafür müsst ihr eure Herden gut in Schuss halten und die Gebäude entlang des Pfads klug nutzen. Außerdem solltet ihr fähiges Personal wie Cowboys, Handwerker und Ingenieure einstellen. Wer seine Herde clever managt und durch gutes Timing die Chancen und Tücken des Great Western Trail am besten meistert, wird den Sieg davontragen.</p> <p>Great Western Trail ist ein außergewöhnliches Expertenspiel, das mit spannenden Entscheidungen, unzähligen Strategien und einem schier unerschöpflichen Wiederspielreiz aufwartet.</p> <p>In Rails to the North, der langerwarteten Erweiterung zu Great Western Trail, führt ihr euer vertrautes Cowboyleben weiter und treibt eure Herden von Texas nach Kansas City. Da jedoch die Industrialisierung unaufhaltsam voranschreitet, hat sich euer Fokus für die Belieferungen per Eisenbahn in den Norden und Osten verlagert. Doch in dieser Richtung ist es um einiges härter Geschäfte abzuwickeln. Daher solltet ihr zusehen, euren Einflussbereich noch weiter auszudehnen, indem ihr kleine Zweigstellen in den hilfreichen Städten entlang des neuen Schienensystems gründet.</p> <p>Great Western Trail - Rails to the North hält neue Spielelemente bereit, die sich nahtlos in das Grundspiel einfügen und noch tiefere Strategien erlauben.</p>	12	2	4	75	150
Grimoria	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Grog Island	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 Voodoofiguren 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
Grüffelo	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
Gruselgrütze	Kirstin Hiese	In der Hexenküche gehts drunter und drüber! Zur Hexenparty hat sich die kleine Hexe Hilde etwas ganz Besonderes ausgedacht: Gruselgrütze für alle soll es geben! Das ist gar nicht so einfach, denn es fehlen allerlei magische Zutaten. Gemeinsam helfen die Spieler der wilden Hilde beim Kochen der Gruselgrütze. Sie schütteln reihum den Zauberstreuer, um die benötigten Zutaten herbeizuzaubern - jeweils drei Chips in der gleichen Farbe können gegen eine magische Zutat eingetauscht werden. Doch Vorsicht – ein vierter Chip derselben Farbe lässt die magische Mischung explodieren. Außerdem muss die Grütze fertig sein, bevor Hilde mit den letzten Zaubereien zurück ist ... Die Spieler gewinnen gemeinsam, wenn sie alle Zutaten rechtzeitig herbei gezaubert haben und in der Gruselgrütze schwimmen.	5	1	5	15	20
Gruselino	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Gum Gum Maschine	Ralf zu Linde, Stefan Dorra	Ratter, kurbel, klick, pling! Die Zahnräder drehen sich, und die Gum Gum Maschine legt richtig los! Wem gelingt es, die besten Gum Gums zu produzieren? Wer sich die richtigen Hebel und Schalter merkt, findet schnell die passenden Zutaten – manchmal verhilft aber auch ein wenig Glück zu den nächsten Punkten. Zum Sieg führt die richtige Mischung aus Zufall und Strategie.	8	2	4	30	45
Hadara	Benjamin Schwer	Einen Staat aufzubauen und zu regieren, sich um die Bevölkerung zu kümmern und mit neuen Kolonien zu verbünden ist eine große Aufgabe. In Hadara nehmen zwei bis vier Spieler diese Herausforderung an und errichten in drei aufeinanderfolgenden Epochen ihren Herrschaftsbereich. Dazu müssen sie Personen anwerben und mit deren Hilfe ihre Bevölkerung ernähren, Einkommen erhöhen, Kolonien einnehmen, Büsten meißeln und Siegpunkte sammeln. Doch wollen solche Spezialisten gut bezahlt werden, so dass die Spieler auch auf ihre Goldreserven achten sollten. Dazu kann es sinnvoll sein, auch einmal eine Person ins Exil zu schicken. Nachdem drei Epochen abgeschlossen wurden folgt die Schlusswertung. Derjenige, der dann die meisten Siegpunkte vor sich ausliegen hat, gewinnt das Spiel.	10	2	5	45	60
Half Pint Heros	Johannes und Roland Gesler, Sören schaffsfein	Half-Pint Heroes entführt euch in einen gemütlichen Pub, in dem die Gemüter kurz vor dem Überkochen sind. Obwohl viele der Gäste gerade erst ein halbes Bierchen intus haben, sind sie sicher, es mit jedem hier drin aufnehmen zu können. Also zieht euch warm an, nehmt Platz und schon kann es losgehen! Half-Pint Heroes ist ein Stichspiel der besonders spaßigen Art, in dem 2-7 Gelegenheits- oder Kennerspieler ab 9 Jahren sich ihre Köpfe zerbrechen werden - natürlich nur im übertragenen Sinn!  Zu Beginn jeder Runde wird eine Karte aufgedeckt, die bestimmt, wieviele Karten die Mitspieler auf die Hand bekommen und wieviele Karten offen in die Mitte gelegt werden. Nach dem Austeilen gibt jeder Spieler verdeckt einen Tipp ab, wie viele Stiche er in dieser Runde machen wird. Dann werden die Tipps umgedreht und jeder Spieler wirft seinen "Wettchip" auf die Ansagekarte eines Mitspielers. Erfüllt dieser Mitspieler seine Ansage exakt, passiert nichts, in jedem anderen Fall sind das sichere Punkte. Natürlich macht es besonderen Spaß, dem Spieler, gegen den man gewettet hat, im Rundenverlauf einen Strich durch die Rechnung zu machen. Selbst wenn es auf Kosten der eigenen Ansage geht...	9	2	7	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Halma		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
Halt mal kurz	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
Hamsterrolle	Jacques Zeimet	"Hamsterrolle" ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es ständig rund geht. Die Rolle aus Holz ist durch kleine Holzbarrieren in zwölf Fächer unterteilt. Jeder Spieler hat verschiedene Bauteile, die in diese Fächer gelegt werden. Durch geschicktes Einbauen kommt die Hamsterrolle automatisch in Bewegung. Eine gute Portion Nervenkitzel ist mit im Spiel, denn sobald Steine aus der Rolle heraus fallen, bekommt man unverhofft neue Bausteine. Sieger ist der Spieler, der als Erster alle seine Teile verbaut hat. Ein abgedrehtes -Rollen-Spiel- für die ganze Familie und für alle Altersgruppen.	7	2	4	20	30
Hanabi	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Hase und Igel	David Parlett	<p>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 schlaue 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.</p> <p>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.</p>	10	2	6	40	70
Hatrick		<p>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.</p>	10	4	6	30	45
Heads of State	Peter Hawes	<p>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.</p>	12	2	5	90	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Heaven & Ale		<p>Euch wurde die Leitung eines uralten Klosters aufgetragen, und ihr habt euch entschlossen, in der eigenen Klosterbrauerei das beste Bier auf Gottes Erden zu brauen und unter das Volk zu bringen! Über mehrere Runden wetteifert ihr mit euren Mitspielerinnen um die besten Rohstoff- und Mönchsplättchen, um damit euren Klostergarten zu verbessern. Ihr müsst ständig abwägen, ob ihr noch weitere Plättchen kaufen wollt oder ob es an der Zeit ist eine der sehr limitierten Wertungen auszuführen, um so die Erträge von euren bereits gesammelten Plättchen zu erhalten. Wer seinen Klostergarten mit Bedacht plant, kann von wertvollen Synergien zwischen Rohstoff-, Mönchs- und Scheunenplättchen profitieren. Gewinnen kann aber nur, wer sowohl den Fortschritt der Rohstoffe, als auch den Fortschritt seines Braumeisters auf der Produktionsleiste geschickt vorantreibt, um am Ende des Spiels möglichst viel köstliches Bier in seine Fässer gefüllt zu haben.</p>	12	2	4	60	90
Hecht im Karpfenteich	Tom Schoeps		12	2	6	45	60
Heckmeck am Bratwursteck	Rainer Knizia	<p>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.</p>	8	2	7	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Heckmeck Barbecue	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
Heimlich und Co	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
Helios			10	2	4	45	60
Herr der Ringe - Das Duell	Peter Neugebauer	Mit Der Herr Herr der Ringe - Das Duell beschert uns Peter Neugebauer sein zweites 2-Personen-Spiel nach der Tolkien-Fantasy-Saga. Es geht hierbei um den Kampf zwischen Gandalf und dem Balrog auf der Brücke von Khazad-Dûm.	10	2	2	30	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Heuchel & Meuchel	Rudi Hoffmann	<p>In der guten, alten Zeit, die wir in unserem Unverstand fälschlich als finsternes 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!</p> <p>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.</p> <p>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 !(?)</p>	12	3	6	30	45
Hexen Hochhaus	Klarius Kreowski	<p>Weit oben, über den Dächern des kleinen Dorfes ragt ein riesiger Felsen, spitz und wackelig in den Himmel. Auf dem höchsten Vorsprung thront ein wunderlich schräges Hexenhochhaus. Das Licht der Zauberkugel auf dem Dach erhellt die Nacht und ist noch aus weiter Entfernung zu sehen. Die Eltern haben das Haus verlassen. Die kleinen Hexen fragen sich: "Was sollen wir nur tun?" Beim Anblick der Zauberkugel hat eine von ihnen eine Idee: "Ich weiß, was wir machen! Los, schnappt euch den Besen. Wir machen ein Wettrennen zur Zauberkugel!"</p>	4	2	4	10	20
Hexen Rennen	Wolfgang Panning	<p>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.</p>	7	2	4	30	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
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
Hexentanz	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 wagt 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
Hexroller		HexRoller ist rasanter Würfelspaß für jede Gelegenheit: In nur sieben Runden gilt es, aus den acht Würfeln die besten Zahlen auszuwählen und sie in die Hexfelder des eigenen Spielzettels einzutragen. Gleiche Zahlen müssen dabei aneinander angrenzen. So werden nach und nach Verbindungen zwischen aufgedruckten Zahlen geschaffen und Gebiete gefüllt, um Punkte zu sammeln. Gleichzeitig werden die verwendeten Zahlen am Rand des Spielfeldes notiert. Hier lohnt es sich, alle Werte zwischen 3 und 8 zu sammeln, um zusätzlich Bonuspunkte zu verdienen. Wer unterm Strich die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.  Mit einfachen Regeln und einem flotten Spielablauf ist HexRoller ein ideales Würfelspiel für Spieleneulinge, bei dem alle immer aktiv sind. Durch die clevere Wertung kommen aber auch erfahrene Spieler auf ihre Kosten, die versuchen können, aus jeder Partie noch das letzte Pünktchen herauszuholen.	8	1	8	10	15

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Himalaya	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
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
Himmel, A... und Zwirn !	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
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
Hol's der Geier	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
Holi - Festival der Farben	Julio E. Nazario	edes Frühjahr versammelt sich das Volk bei Indiens lebhaftestem Festival, um Farbe und Freude zu verbreiten. Du bewegst dich mit deinen Freunden über das Festivalgeände und wirfst farbiges "Gulaal"-Pulver in die Menge. Klettere den Festivalturm hinauf und lass die Farbe von oben auf so viele Menschen wie möglich fallen. Holi ist eine Zeit des spielerischen Unfugs und ein wenig freund-schaftliche Konkurrenz sind genau das, was das Festival verlangt... SPIELZIEL In Holi [hoh-lee] freuen sich die Spieler (in Form von Siegpunkten), indem sie Farbe auf die Spielbretter werfen (von weiter oben, desto wertvoller). Sobald niemand mehr Farbe werfen kann, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.	13	2	4	20	40
Holmes	Diego Ibáñez	in Verbrechen ist geschehen! Doch die Beweise sind rar und Scotland Yard tappt im Dunkeln. Nur einer kann den Fall lösen: Sherlock Holmes. Doch im Hintergrund zieht Professor Moriarty seine Fäden und versucht Spuren zu verwischen und Beweise verschwinden zu lassen. So entbrennt ein Duell zwischen den beiden brilliantesten Köpfen Londons. Wer wird am Ende erfolgreich sein – Holmes oder Moriarty?	10	2	2	30	45
Honga		Der Säbelzahniger-Clan sucht ein neues Oberhaupt! Aber nur, wer die meisten Vorräte sammelt, erfolgreich Tauschhandel betreibt und den alten Naturgöttern huldigt, erweist sich als würdig. Doch ihr dürft niemals und unter keinen Umständen vergessen, euch um HONGA zu kümmern! Denn wer den Säbelzahniger vernachlässigt, dem frisst er die Vorräte weg.Günter Burkhardt	8	2	5	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Hook	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!	8	2	6	20	30
Hornochsen	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
Hospital Rush	Thomas Kjølby Laursen, Kåre Storgaard und Stehen Ømsen	Ein neuer Chefarzt wird gesucht... aber es kann nur einen geben. Und was macht man als einer von vielen Azubis, die allesamt auf die heiß ersehnte Stelle lauern? Man fällt sich gegenseitig in den Rücken und haut sich übers Ohr, während man zugleich versucht die skurrilen Patienten bestmöglich zu versorgen. In Hospital Rush sind es die Spieler, die auf den Traumjob aus sind, und jeder Azubi hat dabei seine speziellen Fähigkeiten, die er zu seinem besten ausnutzt. Aber nur wer gleichermaßen Leben rettet und über Leichen geht, hat eine Chance, den Job zu bekommen und das Spiel zu gewinnen.	10	3	5	30	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Human Punishment: The Beginning		<p>Auch wenn die Regierung uns seit der Gründung des GHOST Squad immer im Nacken gesessen hat und das Projekt am liebsten eingestampft hätte, so sind sie jetzt doch sehr dankbar, dass es uns gibt. Wir haben lange daran gearbeitet, das perfekte Team zusammenzustellen und es war alles andere als leicht.</p> <p>Alle im Team verfügen über außergewöhnliche Talente und sie haben alle von uns gestellten Aufgaben mit Bravour bewältigt. Ihnen wurde psychisch und physisch alles abverlangt... damit sie für den Fall der Fälle bereit sind.</p> <p>Der Zeitpunkt ist nun gekommen, uns zu beweisen. Unter Einsatz ihres Lebens hat uns Rayne die nötigen Informationen übermittelt: Der Angriff auf das Netzwerk beginnt heute!</p> <p>Die KI will ihren sogenannten „Human Punishment“-Virus heute einschleusen. Uns bleibt nicht viel Zeit. Doch als würde das nicht reichen, wurden vermehrt Aufstände auf den Straßen gemeldet. Wir werden es also nicht nur mit Maschinen zu tun bekommen. Die ganze verdammte Stadt ist gegen uns! Vielleicht ist das aber auch kein Zufall und alles hängt zusammen. Eventuell nutzen sie die Gesetzlosen auf den Straßen und die Gefallenen auf dem Schrottplatz für ihren finsternen Plan. Doch da ist noch etwas anderes... wir können es nur noch nicht richtig erfassen. Wir haben die Freigabe, nach eigenem Ermessen zu handeln. Der Einsatz, der über das Überleben der Menschheit entscheiden wird, steht bevor und wir haben keine andere Chance, als auf dieses Team zu setzen.</p>	14	3	6	120	180
Ice Cool		<p>Schnipp dich zum Sieg!</p> <p>Mit einem coolen Fingerschnipp bewegst du deinen Pinguin durch die Räume der Ice-School. Dein Ziel: Entweder alle Fische deiner Farbe einsammeln oder andere Pinguine zu fangen, bevor diese ihre Fische einsammeln können. Dafür gibt es Punkte.</p> <p>Wie gut bist du im Schnippen? Denn nur mit der richtigen Technik schnippst du deinen Pinguin in die richtige Bahn und ergatterst dir somit die meisten Punkte für den Triumph.</p>	6	2	4	30	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Ice Cool 2		<p>Schnipp dich zum Sieg!</p> <p>Mit einem coolen Fingerschnipp bewegst du deinen Pinguin durch die Räume der Ice-School. Dein Ziel: Entweder alle Fische deiner Farbe einsammeln oder andere Pinguine zu fangen, bevor diese ihre Fische einsammeln können. Dafür gibt es Punkte.</p> <p>Wie gut bist du im Schnippen? Denn nur mit der richtigen Technik schnippst du deinen Pinguin in die richtige Bahn und ergatterst dir somit die meisten Punkte für den Triumph.</p>	6	2	4	30	40
Im Wandel der Zeiten - Das Kartenspiel	Jesse Li	<p>Von der Steinzeit bis in die Neuzeit! Im Wandel der Zeiten: Das Kartenspiel lässt euch die Geschichte der Menschheit in weniger als einer Stunde nachempfinden: Von den Anfängen der Landwirtschaft und des Tauschhandels, bis hin zu Schwertkämpfern, Rittern, Dampfmaschinen und Atom-U-Booten durchschreitet ihr die Zeitalter. Könnt ihr eure Ressourcen geschickt nutzen, um euch neue mächtige Technologien anzueignen? Baut ihr als erstes Weltwunder, die eine ganze Ära prägen? Wird eure Zivilisation im Wandel der Zeiten bestehen?</p>	10	2	4	45	60
Imagic			6	2	2	20	30
Imhotep	Phil Walker Harding	<p>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.</p> <p>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.</p>	10	2	4	60	75

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
In der Halle des Bergkönigs	Jay Cormier und Graeme Jahns	<p>In der Halle des Bergkönigs versuchen die Spieler als Trolle, ihr verlassenes Königreich unter dem Berg wieder zu errichten.</p> <p>Mit Muskelkraft und Magie fördern sie Reichtümer zutage, graben eingestürzte Tunnel aus und errichteten große Hallen. Gleichzeitig heben sie die umgestürzten Statuen ihrer Vorfahren wieder auf ihre Ehrenplätze im Herzen des Berges.</p> <p>Der Spielfluss in „In der Halle des Bergkönigs“ wird durch innovative Produktionskaskaden angetrieben. So helfen Timing, Taktik und Zauberei dem Spieler, die Hallen im Inneren des Berges in neuem Glanz erstrahlen zu lassen und sind der Schlüssel zum Erfolg und zur Krone.</p>	12	1	5	90	120
Indian Summer	Uwe Rosenberg	<p>Bevor der Winter Einzug hält, taucht ein besonders warmer Herbst den Wald in einen goldenen Schimmer. Neuengland blüht im Indian Summer ein letztes Mal auf. Baumkronen erstrahlen in unzähligen Farbtönen. Ein lebendiger Regenbogen, von Grün über Orange bis Rot. Auf ihren Wanderungen durch den Wald entdecken die Spieler allerlei kleine Schätze. Sie sammeln Beeren, Nüsse, Pilze und Federn ein, oder halten kurz inne, um scheue Waldbewohner zu beobachten. Das Herz des Spiels bilden laubbedeckte Puzzleteile mit Löchern, die auf individuellen Waldbodenplänen gelegt werden. Ab und an lüнкern dabei Fundstücke durch die Löcher im Laub, die im Verlauf des Spiels eingesammelt werden können. Sie geben den Spielern neue Optionen und einen Vorteil gegenüber ihren Mitspielern. Doch am Ende zählt nur, wer als Erstes seinen Waldboden vollständig mit bunten Laubblättern abgedeckt hat.</p>	10	1	4	15	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Indigo	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
Inkognito	Alex Randolph, Leo Collovini	Karneval in Venedig - die Nacht ist erfüllt vom fröhlichen Lärm, dem ausgelassenen Jubel, Gesang und Gelächter vermummter Gestalten, die durch enge Gassen quirlen. 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. Einer davon bist Du !Das nächstliegende Ziel ist, mit eigenen Figuren auf Felder zu ziehen, auf denen bereits Figuren von Mitspielern stehen. 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. 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	10	3	4	60	120
Innovation	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
Inspiration	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Interaction		INTERACTION – Das interaktive und völlig verrückte Partyspiel. Egal ob Intelligenzbestie oder Sportskanone, egal ob Alt oder Jung, hier sind alle Sinne und Talente gefragt. Nur wer die Aufgaben in den Bereichen Wissen, Kreativität, Action, Social und Games am besten meistert, wird am Ende der glückliche Sieger sein.	8	2	9	40	60
Intrige	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Intrige (2)	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
Invers	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
Isle Of Skye	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
Isola		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Istanbul	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
Istanbul - das Würfelspiel	Rüdiger Dorn	Willkommen auf dem Basar von Istanbul! Als gewiefte Kaufleute versuchen die Spieler ihre Konkurrenz auszustechen, um Meister der Handelsgilde zu werden. Runde für Runde wetteifern sie geschickt miteinander um Geld und Waren. Unterstützung erhalten sie dabei von ihren treuen Assistenten, repräsentiert durch hübsche Sonderwürfel. Ihr Einkommen weise einsetzend können die Spieler in verbesserte Fähigkeiten investieren oder direkt die heißbegehrten Rubine einkaufen. Mit ein bisschen Glück und der richtigen Strategie, wird es schließlich einem Spieler gelingen, vor seinen Rivalen die erforderliche Anzahl an Rubinen einzusammeln. Wer hat das Zeug dazu, Meister der Handelsgilde zu werden?	8	2	4	20	40
It's a wonderful World	Frederik Guerard	In It's a Wonderful World verkörpert ihr ein expandierendes Imperium. Entwickelt euch schneller und besser als eure Konkurrenten! Eine Partie besteht aus 4 Runden. In jeder Runde draftet ihr Karten (siehe Seite 3), die ihr nutzt, um Ressourcen zu produzieren und euer Imperium zu entwickeln. Ihr könnt euch entscheiden, einige Karten zu recyceln, um sofort Ressourcen zu erhalten, oder sie zum Bauen zu verwenden, um so jede Runde Ressourcen zu produzieren und/oder Siegpunkte zu erhalten. Am Ende der 4. Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten die Partie.	14	1	5	30	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Jade König		<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
Jäger & Späher	Gerhard Hecht	<p>Jeder Spieler führt einen Stamm von Steinzeitmenschen. In jedem Zug entscheidet er, welche Charakterkarte er ausspielt oder ob er seine ausgesandten Stammesmitglieder zurück ins Dorf holt. Um das Überleben des Stammes zu sichern und ihn zu vergrößern, werden Jäger losgeschickt. Diese erbeuten Fleisch und Felle. Späher besorgen dringend benötigte Rohstoffe, aus denen wertvolle Güter erzeugt werden. Die unterschiedlichen Charaktere gewährleisten einen spannenden und immer wieder anderen Spielverlauf.</p>	12	2	2	60	75

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Jäger und Sammler	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
Jakkolo		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gespielt wird mit 30 Scheiben. Ein Spiel hat max. 3 Durchgänge, und endet auch, sobald alle Scheiben im Ziel sind.</li> <li>- Die Scheiben sollten möglichst gleichmäßig auf alle 4 Punktfächer verteilt werden.</li> <li>- Im Ziel sind nur die Scheiben, die die Vorderkante des Wurfslitzes in vollem Umfang überschreiten.</li> <li>- Die nicht ins Ziel gelangten Scheiben werden im nächsten Durchgang erneut gespielt.</li> <li>- Jede Scheibe darf pro Durchgang nur einmal gespielt werden.</li> <li>- Rutscht eine Scheibe zum Abwurf Feld zurück oder fliegt vom Brett, wird sie bis zum nächsten Durchgang zur Seite gelegt.</li> <li>- Scheiben, die auf einer anderen liegen, dürfen nicht von der Spielfläche genommen werden.</li> <li>- Die Scheiben werden nach jedem Durchgang aufgestapelt (4-3-3), nicht während des Spielens.</li> </ul>	10	1	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Java	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
JENGA-Ultimate		<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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Jenseits von Theben	Peter Prinz	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 u 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.	8	2	4	60	75
Jogo		Jeder gegen jeden! Spannender Kartenspielspaß ist garantiert! Strategie und Glück geben sich die Hand! Ziel des Spiels ist es, so viele Karten wie möglich loszuwerden. Der Spieler mit den wenigstens Punkten gewinnt. Doch aufgepasst - deine Mitspieler schlagen zurück und machen es dir nicht so leicht. Mit den Sonderkarten Richtungswechsel, Stopp, Karte aufnehmen und JOGO! machen dir einen Strich durch die Rechnung.	7	2	4	30	40
Jorvik	Stefan Feld	<p>n der Wikingerzeit wurden Teile von England für mehrere Jahrzehnte von den Nordmännern besetzt. Unter ihrem Einfluss entwickelte sich eine der größeren Städte in ein blühendes Zentrum des Handels und Handelswerks. Die Wikinger nannten die Stadt und das umliegende Königreich Jórviík – heute bekannt als die Stadt York.</p> <p>In diesem Spiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von Jarlen, den Anführern der Wikinger. Sie sammeln Prestigepunkte, indem sie mit Waren handeln, große Feste feiern, Plünderfahrten finanzieren, Handwerker anheuern und Soldaten einstellen, die die Stadt gegen wiederkehrende Angriffe schützen. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt.</p> <p>Jórviík ist eine neugestaltete Version des Spiels Die Speicherstadt (2010), einem der erfolgreichsten Titel von eggertspiele.</p>	10	2	5	45	75

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Jump Drive	Tom Lehmann	<p>Mit der Entdeckung des Sprungantriebes beginnt das große Wettrennen um die Galaxie. Doch während es im Expertenspiel Race for the Galaxy wichtig ist, die Aktionswahl der Mitspieler für sich zu nutzen, kämpft in Jump Drive jeder für sich. Jede Runde spielen die Spieler gleichzeitig ein bis zwei Karten mit Entwicklungen bzw. Welten aus und müssen deren Baukosten bezahlen, indem sie Handkarten ablegen. Ausgespielte Karten bringen nicht nur nützliche Funktionen, sondern auch am Ende jeder Runde Siegpunkte und Einkommen in Form von neuen Karten, die für neue Bauvorhaben eingesetzt werden können. So kreieren die Spieler nach und nach Weltraumimperien aus Karten, bis ein Spieler mindestens 50 Siegpunkte gesammelt hat. Das dauert meistens nur sechs bis sieben Runden!</p> <p>Jump Drive ist der perfekte Einstieg in die Welt von Race for the Galaxy. Das Spiel bietet einfache Regeln und Abläufe, gleichzeitig aber knifflige Entscheidungen. So können sich die Spieler mit der Ikonographie von Race for the Galaxy vertraut machen und sind schließlich bestens gewappnet für den großen Bruder.</p>	10	2	4	20	30
Jungle Speed	Thomas Vuarchex & Pierric Yakovenko	<p>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 Karten 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.</p>	7	2	12	10	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Jungle Speed Kids	Tom, Yako, Marie und Will	<p>Jungle Speed Kids ist eine kindgerechte Version eines der erfolgreichsten Reaktionsspiele der Welt - Jungle Speed. Im Herzen des Dschungels schläft der Löwe. Das ist die Chance, die anderen Tiere in Sicherheit zu bringen.</p> <p>Dazu müssen die Spieler nach und nach Karten mit Tieren aufdecken, sich einprägen und dann wieder umdrehen. Sobald ein Spieler meint, zu wissen wo sich ein zu der gerade aufgedeckten Karte passendes Tier verbirgt schnappt er sich das Totem und zeigt auf die Karte.</p> <p>Doch Vorsicht vor zu schnellem Schnappen. Denn ist die Wahl falsch, wird der Spieler eine Zeitlang eingefroren. Wer die meisten Tierpaare findet bevor der Löwe erwacht, gewinnt dieses rasante Merk- und Reaktionsspiel.</p>	4	2	6	15	30
Junk Art	Jay Cormier & Sen-Foong Lim	<p>Als junger, kommender Künstler wird man berühmt für seine Junk Art, gewinnt Fans und geht auf Welttournee. Die Spieler als Künstler arbeiten mit 4x15 Holzteilen in vier Farben, für jeden der 60 Bausteine gibt es eine Karte, dazu noch 15 Stadtkarten. Die Junk-Art-Karten werden gemischt und gestapelt, alle Teile bereitgelegt. Es gelten folgende Grundregeln: Man beginnt mit einem Sockel und fügt Bauteile laut aktueller Junk-Art-Karte dazu, das Teil in der Hand eines Spielers ist aktiv, man darf es mit einer oder mit beiden Händen platzieren und auch den Sockel mit einer Hand festhalten. Aktive Stücke dürfen den Tisch nicht berühren, man kann mit dem aktiven Stück andere bewegen. Heruntergefallene Stücke legt man beiseite, fällt das aktive Teil, darf man es neu platzieren. Für die Welttournee liegen drei Stadtkarten aus, für jede Stadt gelten spezielle Regeln, die die Grundregeln modifizieren: Anzahl der Spieler, Spielziel, Anzahl der zugeteilten Junk-Art-Karten und Auswahl der aktuell zu verwendenden Karte und Ablauf eines Zugs sowie Ausstellungsende. Die Stadtkarten liefern auch Fans je nach Bedingung für die jeweilige Stadt. Sind alle Städte gespielt, gewinnt man mit den meisten Fans. Wer möchte, kann die Spieldauer durch Auslegen von mehr als drei Städten erhöhen, die Stadt Nashville kann nur unter Verwendung des Spiels Flick'em up gespielt werden.</p> <p>Eine nicht alltägliche, tolle Idee für ein Bauspiel, die gut funktioniert, die Regeln sind nicht optimal gegliedert, doch gut verständlich. Beeindruckend sind Ausstattung und Verpackung, eine Holzkiste im Überkarton und Holzbausteine für den gelungenen familiären Bauwettbewerb.</p>	8	2	6	30	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Junta - Las Cartas	Johannes Krenner, Christoph Reiser, Sebastian Resl	<p>Die durchschnittliche Amtszeit eines Präsidenten beträgt 6 Minuten. Kein Wunder, denn seine Agenda lautet ausschließlich „Geld scheffeln“.</p> <p>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 ...</p> <p>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.</p>	12	3	6	45	60
Just 4 Fun	Jürgen P.K. Grunau	<p>Blitzschnell kapiert, schnörkellos gespielt und bis zum Ende superspannend!</p> <p>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.</p>	10	2	4	20	30
Just 4 Fun - Colors	Jürgen P.K.Grunau	<p>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.</p>	8	2	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Just one	Ludovic Roudy & Bruno Sautter	<p>Just One ist ein kooperatives Partyspiel, bei dem alle zusammen gegen das Spiel spielen. Das Ziel ist es, gemeinsam möglichst viele der 13 geheimen Wörter zu erraten. In jeder Runde versucht einer als aktiver Spieler ein geheimes Wort zu erraten. Dabei helfen die anderen Spieler, indem sie verdeckt und ohne sich abzusprechen je einen Hinweis auf ihre Tafeln schreiben.</p> <p>Seid kreativ</p> <p>Hier ist Kreativität gefragt, denn derselbe Hinweis darf nicht von zwei Spielern gleichzeitig aufgeschrieben werden. Gibt es zwei oder mehrere identische Hinweise, sind sie ungültig und der aktive Spieler bekommt sie nicht zu sehen. Am Ende der Partie werden alle erratenen geheimen Wörter zusammengezählt und das Spielergebnis ermittelt.</p>	8	3	7	20	40
Kabale und Hiebe	Lutz Stepponat	<p>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.</p> <p>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 nur Figuren, Figuren in einem Spiel, das nur er kennt und beherrscht! Der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.</p>	8	2	6	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Kahuna	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
Kakerlakak	Peter-Paul Joopen	Der HEXBUG® nano® wird über den gesamten Spielplan krabbeln. Ihr könnt seinen Weg beeinflussen 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
Kakerlakakloop	Peter-Paul Joopen	Der HEXBUG® nano® wird über den gesamten Spielplan krabbeln und im Looping verschwinden, jetzt kann gespielt werden. Doch kommt die Kakerlake wieder zum Vorschein, alle müssen 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
Kakerlaken Poker	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
Kakerlakentanz	Jacques Zeimet	Bei KAKERLAKENTANZ geht es mächtig rund am Tisch, denn hier haut es jeden vom Hocker. Zu den passenden Karten müssen schnell die richtigen bzw. genau die falschen Geräusche und Bewegungen gemacht werden. Ein wilder Kakerlakenkartenspaß!	6	2	6	10	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Kalaha Wari		<p>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.)</p> <p>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.</p>	8	2	2	10	25
Kalide			4	2	12	10	20
Kameltreiber AG	Heinz Meister	<p>16 Wüstenkarten werden zu einem Rundkurs ausgelegt. Auf einer der Karten starten alle Spieler mit Ihrem Kamel - zusätzlich wird hier noch ein Markierungsstein abgelegt. Im inneren des Rundkurses liegen 30 beidseitig bedruckte Zahlenplättchen, wobei Vorder- und Rückseite unterschiedliche Zahlen zeigen. Wer an die Reihe kommt, dreht eines der Zahlenplättchen um und zieht mit seinem Kamel die aufgedeckte Zahl vor.</p> <p>Landet das Kamel auf einem Kamelfeld, ist der Zug beendet.</p> <p>Landet das Kamel auf einem Oasefeld, ist der Spieler noch einmal am Zug.</p> <p>Landet das Kamel auf einem Schlangefeld, kommt man zurück zum Markierungsstein.</p> <p>Der Markierungsstein zeigt stets das Ende der Karawane an (steht also beim letzten Kamel). Wird das letzte Kamel überrundet, so scheidet der Spieler aus.</p> <p>Es gewinnt, wer als letzter noch im Spiel ist.</p>	15	2	5	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Kanagawa	Bruno Cathla und Charles Chevallier	1840: In Kanagawa, der großen Bucht von Tokio, hat sich der Meister Hokusai entschieden, eine Malschule zu eröffnen, um seine Kunst an Schüler weiterzugeben. Du bist einer dieser Schüler und dein höchstes Ziel ist es, dich als würdig vor dem "verrückten alten Künstler" zu erweisen. Folge seinen Lektionen, um dein Atelier zu erweitern und deine Lieblingsmotive zu malen (Bäume, Tiere, Personen, Gebäude), wobei du immer auf den Wechsel der Jahreszeiten achten musst, um eine harmonische Grafik zu erzeugen ...die eine, die dein Meisterwerk werden soll!	10	2	4	45	60
Karambolage	Heinz Meister	Die zwei Farbsteine in den vorher gewürfelten Farben sollen gegeneinander geschossen werden. Gelingt das, bekommen die Spieler Punkte. Mit Hilfe des Bandensteines können geübte Spieler auch ungünstig gelegene Steine treffen.	6	2	4	15	20
Kardinal & König	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
Karuba	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Kashgar	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
Keltis	Rainer Knizia	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.  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.	10	2	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Keltis - Das Kartenspiel	Reiner Knizia	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.	8	2	4	20	30
Keltis - Der Weg der Steine	Reiner Knizia	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.	7	2	4	15	20
Keltis - Neue Wege Neue Ziele	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
Kemet	Jacous Bariot, Guilloume Montage	In Kemet versuchen die Spieler als unterschiedliche altägyptische Götter die Oberhand im alten Ägypten zu gewinnen. Ihnen zur Seite stehen dabei die unterschiedlichsten Kreaturen.	13	2	5	60	120
Kendo		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Keyflower	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
Kiki Ricky	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 Strohbälle zu erklimmen.	4	2	4	10	15
Killer Cruise	Sebastian Fitzek, Marco Teubner	„Findet den Mörder und rettet die Passagiere“, so heißt der Untertitel des neuen Thriller-Spiels vom Erfolgsduo Sebastian Fitzek und Marco Teubner: „Killercruise“ nimmt die Spieler mit auf eine unheimliche Kreuzfahrt, auf der es um Leben und Tod geht. Denn ein gefährlicher Psychopath ist ebenfalls an Bord und ein Killer treibt sein Unwesen	12	2	4	30	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Kilt Castle	Günter Burkhardt	<p>Im Wettstreit errichten die Spieler den gemeinsamen Stammsitz ihres schottischen Clans: Kilt Castle. Alle Spieler verfolgen dabei das eigenwillige Ziel, immer dann viele zusammenhängende Türme in der obersten Etage des Bauwerks zu besitzen, wenn diese versilbert werden.</p> <p>Motor des Spiels sind 10 Baukarten, die am Spielfeldrand entlang „wandern“. Mit ihnen legen die Spieler fest, wer in welcher Spielplanreihe baut. Die Baukosten steigen dabei mit zunehmender Höhe der Stockwerke.</p> <p>Immer wenn beim Wandern der Baukarten eine kartenfreie Reihe entsteht, wird ein ‚Dukatentag‘ ausgerufen. Nun erhält jeder Spieler so viel Geld, wie es seinem wertvollsten Gebäudeteil entspricht. Wer das Spiel mit den meisten Dukaten beendet, gewinnt.</p> <p>Ein kurzweiliges Spiel für Highländer, Hochstapler und Liebhaber des schottischen Augenzwinkerns.</p>	10	2	4	30	45
Kimono	Hasashi Hayashi	<p>Um eine eindrucksvolle Sammlung fernöstlicher Gegenstände anzulegen, versuchen die Spieler aus einer breit gefächerten Kartenauslage einen möglichst lukrativen Teil für sich selbst „herauszuschneiden“. Dazu teilt zunächst ein ‚Meister‘ die Reihe aller Gegenstände in zwei Abschnitte. Jeder Spieler entscheidet sich, für welche der beiden Bereiche er sich mehr interessiert. Sind nun mehrere Spieler an derselben Gruppe von Gegenständen interessiert, nimmt der ‚Meister‘ erneut eine Teilung des Angebots vor.</p> <p>Immer (erst) dann, wenn ein Spieler als Einziger Interesse an bestimmten Karten anmeldet, erhält er diese – allerdings auch dann, wenn sich unliebsame Sammelobjekte darunter befinden.</p>	10	3	6	30	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
King Arthur	Reiner Knizia	<p>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.</p>	8	1	4	60	75
King Arthur - Smartplay	Reiner Knizia	<p>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.</p>	8	1	4	50	70

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
King's Dilemma	Lorenzo Silva, Hjalmar Hach	<p>Ihr seid die Vertreter der Adelshäuser im Rat des Königreichs von Ankist. Gemeinsam sorgt ihr für Wohlstand und Sicherheit in euren Herzogtümern und im gesamten Königreich. Eure Entscheidungen bestimmen das Schicksal des ganzen Landes!</p> <p>The King's Dilemma™ ist die interaktive Legacy-Geschichte des Königreichs Ankist. Den Kern des Spiels bildet ein sich entwickelnder Stapel von Ereigniskarten. Jedes Ereignis tritt genau ein Mal ein, ihr müsst euch also ständig neuen Herausforderungen stellen. Eure Entscheidungen bestimmen, welchem der verzweigten Handlungsstränge ihr zu einem der vielen möglichen Enden folgt.</p> <p>In jeder Runde zieht ihr eine Karte vom Dilemma-Stapel und erfahrt von den neuesten Ereignissen im Lande. Jedes Ereignis stellt euch vor eine Wahl, die ihr gemeinsam im Namen des Königs treffen müsst. Ihr werdet diskutieren, verhandeln und schließlich eine Entscheidung treffen, die zu neuen Ereignissen führt und so den Fortlauf der Geschichte bestimmt. Doch jeder von euch vertritt auch die Interessen seines eigenen Hauses: Ein Machtkampf, der das Königreich zu Reichtum und Wohlergehen führen kann, aber auch zu Kriegen, Hungersnöten und Aufständen. Jede eurer Entscheidungen hat Konsequenzen und was gut für das Königreich als Ganzes ist, kann schlecht für deine Familie sein.</p> <p>Handelst du für das größere Wohl oder nur zu deinem eigenen Besten?</p>	14	3	5	60	90
Kingdom Builder	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	5	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Kingdomino	Bruno Cathala	<p>Du bist Herrscher eines Königreichs und auf der Suche nach Ländereien, um dein Reich zu vergrößern. Es gilt, zum richtigen Zeitpunkt der richtigen Länderei habhaft zu werden. Dann steht dir nichts mehr im Wege, das prestigeträchtigste aller Königreiche zu errichten!</p> <p>Je größer deine verschiedenen Ländereien sind und je mehr Häuser sich in ihnen befinden, desto mehr Prestigepunkte erhältst du am Spielende dafür. Doch bist du in der einen Runde zu gierig, haben deine Mitspieler in der nächsten Runde die bessere Auswahl. Und manchmal lohnt es sich, ihnen lieber eine bestimmte Länderei vor der Nase wegzuschnappen, so dass ihnen viele Punkte entgehen, als ein Ländereien-Plättchen zu nehmen, das dir selbst nur wenige Punkte gebracht hätte. Geschicktes Anbauen und ein wachsames Auge auf die Königreiche der Mitspieler sind hier der Schlüssel zum Sieg!</p>	8	2	4	15	30
Kings of 12	Rita Modis	Rita Modis Würfel-Stichspiel "King of 12" gibt 2 bis 4 Spielern ab 10 Jahren je einen zwölfseitigen Würfel und eine immer wieder andere Auswahl Karten. In diesen verbergen sich die von Robin Lagofin illustrierten Charaktere, mit denen du den Wert deines Würfels verändern kannst. Zeigt dein Würfel am Ende der Runde den höchsten Wert, gewinnst du den Stich, doch zeigen mehrere Würfel denselben Wert, sind jene Spieler alle aus dem Rennen!	10	2	4	15	30
Kingsburg	Andrea Chiarvesio und Luca Iennaco	In Kingsburg 2. Edition setzen die Spieler alles daran, das Reich vor einfallenden Horden zu schützen. Dazu benötigen sie Ressourcen, Gold, Kämpfer und vor allem hilfreiche Bauwerke. Um die nötigen Mittel dafür zu beschaffen, müssen sie Berater am Hofe des Königs beeinflussen, wo dekadente Adlige lieber in die eigene Tasche wirtschaften, als sich um die Sicherheit der Bevölkerung zu kümmern. Durch den geschickten Einsatz der eigenen Würfel ziehen die Spieler Adlige auf ihre Seite und sichern ihre Ländereien. Die 2. Edition des beliebten Klassikers Kingsburg kommt mit einer komplett überarbeiteten Grafik daher und enthält neben den Inhalten der ersten Erweiterung (Die Erweiterung des Königreiches) auch das neue Erweiterungssset Launische Berater.	10	2	5	90	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Kingsport Festival	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
Kiqsuyapi	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Klask		Beide Spieler versuchen gleichzeitig, mit Geschick und Taktik den orangenen Ball im gegnerischen Tor zu versenken und dadurch einen Punkt zu erzielen. Mit dem Steuer Magneten unter dem Tisch wird dabei die Spielfigur auf dem Tisch gesteuert. Der Spieler, der als Erster 6 Punkte hat, gewinnt .	8	2	2	10	15
Klask 4		Beide Spieler versuchen gleichzeitig, mit Geschick und Taktik den orangenen Ball im gegnerischen Tor zu versenken und dadurch einen Punkt zu erzielen. Mit dem Steuer Magneten unter dem Tisch wird dabei die Spielfigur auf dem Tisch gesteuert.	8	4	4	10	15
Kleine Fische	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
Kling Klang Klunker	Justin Oh	In Kling Klang Klunker lassen sich unermessliche Reichtümer in Form funkelnader 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.  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.	6	2	7	10	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Klong		<p>Werde der talentierteste und hinterlistigste Dieb in Klong!, dem Deckbau-Abenteurer. Schleiche dich in das Verlies unter der Drachenfeste und erbeute die wertvollsten Schätze. Baue dein Kartendeck weiter aus und entwickle deine Fähigkeiten zum Meisterdieb!</p> <p>Doch ein falscher Schritt und Klong! Jedes leichtfertige Geräusch macht den Drachen auf dich aufmerksam und jedes gestohlene Artefakt erzürnt ihn noch mehr. Aber so lange deine Freunde lauter sind als du, hast du ganz gute Chancen, das Verlies lebend zu verlassen...</p>	12	2	4	30	60
Klong! Im All		<p>Der finstere Lord Eradikus versetzt die ganze Galaxie von seinem lebenden Raumschiff (der Eradikus Prime) aus in Angst und Schrecken. Er herrscht vielleicht mit eiserner Hand, aber seine wertvollsten Artefakte könnten ihm trotzdem durch seine Cyborgkrallen rutschen. Du und deine Diebeskollegen seid dabei, euch auf sein Schiff zu schleichen und euch den Weg in die Kommandozentrale freizuhacken, um Lord Eradikus zu bestehlen. Aber ein falscher Schritt und – Klong!</p> <p>Unvorsichtige Geräusche wecken die Aufmerksamkeit von Lord Eradikus. Sich in seine Kommandozentrale zu hacken und seine Artefakte zu stehlen, macht ihn zorniger. Bleibt zu hoffen, dass deine Freunde lauter sind als du, wenn du es mit deiner Beute an Bord einer Rettungskapsel schaffen willst, um so deine Haut zu retten.</p> <p>Klong! im! All! ist ein Deckbau-Spiel. Jeder Spieler beginnt mit seinem eigenen Kartensatz (Deck) und baut diesen im Spiel weiter aus. Alle Spieler fangen mit den gleichen Karten an, werden jedoch Zug für Zug unterschiedliche Karten dazu erhalten. Da die Karten auf verschiedene Arten einsetzbar sind und sich teilweise aufeinander beziehen, entwickeln die Spieler im Laufe einer Partie ganz unterschiedliche Decks (und somit Strategien).</p> <p>Das Ziel dieses Wettkampfs ist klar: Jeder Dieb hackt sich in die Kommandozentrale und stiehlt ein Artefakt. Es gibt die folgenden Spielziele:</p>	14	2	4	45	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Kluster	Paula Henning, Robert Henning	in iesem Spiel will man je nach Spielvariante entweder möglichst viele magnetische Steine zusammenprallen lassen oder möglichst wenige	14	1	4	15	20
Kneipen Quiz	Marco Teubner, Heinrich Glumpler	Im Pub gemeinsam mit Freunden zu quizen hat in Großbritannien eine lange Tradition. Nun schwappt sie auch nach Deutschland über. Euch hat das Kneipenquiz-Fieber ebenfalls gepackt? Ihr liebt es, mit euren Freunden Quizfragen zu beantworten? Dann hat die Durststrecke ein Ende. Ihr müsst nicht mehr länger auf den nächsten Termin in eurer Lieblingskneipe warten! Breitet euch am Küchentisch aus oder macht es euch im Wohnzimmer bequem. Egal, wo ihr spielt – es warten harte Gegner auf euch! Schmeißt all euer Wissen zusammen und tretet gemeinsam gegen das Spiel an. Kämpft euch durch 750 knallharte Fragen u. a. zu den Themenbereichen Allgemeinwissen, Literatur, Science, Sport, Film, Geschichte und unnützes Wiss	16	3	6	30	45
Kniffbizz	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
Kniffel Extrem			8	2	4	20	40
Knister	Heinz Wüppen	In jeder Runde tragen alle Spieler die selbe Zahl (2-12) bei sich auf dem Zettel in ihr blaues 5x5-Raster ein, allerdings (zumeist) an unterschiedlicher Position. Nach 25 Runden hat jeder Spieler sein blaues 5x5-Raster komplett gefüllt. Punkte erhält man, indem man möglichst viele lukrative Kombinationen in die Reihen (waagrecht, senkrecht und diagonal) seines 5x5-Rasters einträgt. Hinweis: Die Kombinationen mitsamt der dafür zu erzielenden Punkte sind links auf dem Zettel abgedruckt. Eine ausführliche Erklärung folgt bei "Spielende & Wertung"	8	1	12	15	20
Koba Yakawa	Jun Sasaki	Das Spiel geht über insgesamt 8 Runden, die aus jeweils einer Aktionsphase und einer Wettphase bestehen.	9	3	6	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Koffer packen		Zahnbürste, Teddy, Pullover. . . Jetzt wird eingepackt! Aber ja nicht vergessen, was schon im Koffer ist! Vielleicht deckst du beim nächsten Mal eine Quatschkarte auf und mußt aufzählen, was du schon alles in deinem Koffer hast. Ziel: Wer am Ende die meisten Karten besitzt, hat das Spiel gewonnen.	5	2	6	5	10
Koffer packen extrem	Arve D. Fühler	Ich packe meinen Koffer und nehme mit - geniale Gegenstände, witzige Wortspiele - genau dieses Spiel!  Der Klassiker "Ich packe meinen Koffer" mit neuem Twist: Wer erfindet die kreativsten Wortschöpfungen und nutzt dabei die punktträchtigsten Buchstaben? Aber nach wie vor gilt: Nicht vergessen, was die Mitspieler in den Koffer gepackt haben. Kreativ und konzentriert - wer diese Eigenschaft vereint, wird zum Champion in diesem Klassiker!	8	2	6	10	30
König der Elfen	Alan R. Moon	Der König ist gestorben. Nun suchen die Elfen einen Nachfolger. Also machen sich einige Anwärter auf die Reise. Unterwegs sammeln sie Goldmünzen ein. Doch Vorsicht, wer viel Gold besitzt, zieht Diebe an. Spielbar ohne das Brettspiel Elfenland und genauso spannend und abwechslungsreich!	10	2	6	45	60
Können Schweine fliegen ?	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
Kontor	Michael Schacht	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. 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	10	1	4	30	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Kopf oder Knopf	Manfred Ludwig		10	2	2	45	45
Korrigan	Ludovic Vialla	<p>retonische Legenden erzählen davon, dass am Ende jedes Regenbogens ein Topf voll Gold erscheint. Die Korrigans, winzige Wichtel, wetteifern darum, wer sich als erster diesen Topf schnappen kann. Jeder Spieler steuert einen Stamm Korrigans, der durch die Felder streift und nach vierblättrigen Kleeblättern sucht. Damit könnt ihr Goldmünzen verdienen oder Reittiere anlocken (Hase, Eichhörnchen, Vogel, Maus, Frosch, Maulwurf), die ihren Freunden, den Korrigans, dabei helfen, sich auf unterschiedliche Weise fortzubewegen.</p> <p>Jeder Spieler steuert zwei eigene Korrigans über das Spielfeld und sammelt dabei die auf den bunten Feldern ausliegenden Kleeblätter ein, um damit entweder Goldstücke oder eines der sechs verschiedenen Reittiere zu bekommen. Wer das letzte Kleeblatt eines Feldes einsammelt, bekommt zusätzlich den ausliegenden Menhir, ein einem Hinkelstein ähnelnden Felsbrocken. Darunter sind sechs verschiedene Symbole, die weitere Fabelwesen oder Goldmünzen erscheinen lassen. So hängt sich ein Zwerg an die Hacken eines Korrigans und beschert ihm bei Spielende zwei zusätzliche Goldstücke. Die Fee erlaubt einen weiteren Zug und mit dem Kobold zwingt man einen Spieler, seine Hüllen fallen zu lassen, in dem man seinen Schutzschirm entfernt und er fortan quasi nackt ist. Die Trollfigur versperrt den Weg zwischen zwei Feldern, was vor allem am Schluss sehr ärgerlich sein kann, wenn die Jagd auf den Goldtopf beginnt. Taucht ein Goblin auf, hängt sich dieser wie der Zwerg an einen Korrigan und kostet ihn am Ende zwei Goldstücke.</p>	8	2	5	30	45
Korsar	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
Krass kariert	Katja Stremmel	Jeder von euch versucht, so clever wie möglich seine Karten auszuspielen. In einer Runde könnt ihr eine Karte aber auch zwei oder drei Karten ausspielen. Denn euer Ziel ist es, möglichst schnell die eigenen Handkarten loszuwerden. Wer als Letzter noch Karten auf der Hand hat, muss einen Chip abgeben. Wer als Erster keinen Chip mehr abgeben kann, verliert dieses krass karierte Spiel.	10	3	5	30	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Krazy Wördz Erwachsenenversion	Dirk Baumann, Thomas Odenhoven, Mathias Schmitt	Bei Krazy Wordz erhalten Spieler Aufgabenkarten und Buchstaben. Mit den Buchstaben erfinden sie Wörter, die zur Aufgabe passen und nicht existieren. Dann raten alle, welche Aufgabenkarten zu welchen Wörtern passen.	10	3	14	45	60
Krazy Wördz Familienversion	Dirk Baumann, Thomas Odenhoven, Mathias Schmitt	Bei Krazy Wordz erhalten Spieler Aufgabenkarten und Buchstaben. Mit den Buchstaben erfinden sie Wörter, die zur Aufgabe passen und nicht existieren. Dann raten alle, welche Aufgabenkarten zu welchen Wörtern passen.	10	3	14	45	60
Kribbeln	Thomas Sing	Wer an der Reihe ist, hat drei Versuche, eine Aufgabe zu erfüllen und dabei eine möglichst hohe Würfelsumme zu erzielen. Nur wer hoch würfelt, kann viele Punkte machen. Wer aber die Aufgabe nicht schafft, geht leer aus, außer er kann seine zweite Chance nutzen ...	8	2	5	20	30
Kuhno	Thierry Chapeau	Hauptberuflich ist er Kuhfliege. Und er liebt es, allen Kühen vorzuschreiben, wo, wann und wie sie auf der Weide zu stehen haben.  Die Spieler legen ihre Kühe ganz nach Kuhnos eigenwilligen Vorschriften ab. Dabei stellt sich schnell heraus, welche Kühe ihre Flecken am rechten Fleck tragen und deshalb munter drauflos grasen dürfen. Nur leicht wahnsinnig angehauchte Partykühe können Kuhnos Regelwerk mit einem zart gemuhten „Miau“ völlig auf den Kopf stellen ...  Wer alle Kühe auf die Weide gebracht hat, gewinnt dieses hinterhältigturbulente Kartenspiel rund um den großen Fladen in der Tischmitte.	8	2	5	15	20
Kula Kula	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Kurier des Zaren	Christiane Knepel, Antje Graf	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	10	2	5	20	40
La Citta	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 Ihr eigen. 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Labyrinth - das Kartenspiel	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 ha, gewinnt das Spiel	7	2	6	25	45
Labyrinth - das Kartenspiel (2)	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 ha, gewinnt das Spiel	7	2	6	25	45
Lachen ist gesund		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
Lama	Reiner Knizia	Der Name ist Programm, denn jedes Lama kennt die wichtigste aller Regeln: Lege Alle Minuspunkte Ab! Werde deine Karten los, um so möglichst keine Chips zu kassieren. Steigst du aus, oder hoffst du eine passende Karte zu ziehen? Entscheide dich! Am Ende gewinnt derjenige, der am lässigsten den Minuspunkten ausweichen konnte. Ein "lässiges" Kartenspiel mit Ärgerfaktor.	8	2	6	20	30
Land Unter	Stefan Dorra	Es brodelt in der Wetterküche. Hoch und höher steigt der Wasserspiegel und senkt sich auch mal wieder. 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. 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.	10	3	6	30	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Lanzelot	Familie Loth	Wenn dein Knappe wieder einmal dem Gerstensaft erliegt und dein Pferd nicht in die Hufen kommt, ausgerechnet dann versammeln sich die besten Ritter des Landes. Denn heute wird es ausgerichtet: Das große Ritterturnier! Doch wo liegt dein Helm? Wo steckt deine Lanze? Und wer hat schon wieder deinen Schild geklaut? Jetzt musst du auf Zack sein! Schließlich können nur die besten Ritter das große Turnier gewinnen. Also auf geht's! Suche dir die besten Rüstungsteile, wappne dich und reite mit erhobenem Haupt ins Turnier. Aber lass' dir gesagt sein, auch deine Gegenspieler haben es auf die beste Rüstung abgesehen. Auf ins Turnier!	7	2	6	20	30
Las Vegas	Rüdiger Dorn	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. 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? 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.	8	2	5	30	45
Las Vegas - Kartenspiel	Rüdiger Dorn	Das Zocken in der glamourösen Welt von Las Vegas geht weiter! Jetzt mit Karten statt Würfeln. Jetzt kann jeder der 2 - 5 Spieler seine eigenen Möglichkeiten etwas besser einschätzen, doch bleiben auch hier die vielen schadenfrohen Überraschungen nicht aus ...	8	2	5	15	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Las Vegas - Royale	Rüdiger Dorn	<p>Noch mehr Zocken bis zum letzten Würfel!  2-5 Spieler versuchen ihr Würfelglück in der bunten Glitzerwelt von Las Vegas. Sie besuchen verschiedene Casinos und müssen versuchen, dort möglichst viele Dollars zu scheffeln. Allerdings kommen sich die Glücksritter dabei immer wieder ins Gehege und machen sich gegenseitig die Kohle streitig. So entstehen viele interaktive Situationen, die immer wieder für Schadenfreude und Unterhaltung sorgen, gerade auch angesichts manchen nicht so geplanten Würfelwurfs.  Durch die neue Spielform „Royale“ kommen mit zusätzlichen 16 Anlegetafeln noch sehr viel mehr Interaktion, Unterhaltung und Spieltiefe hinzu. Die Würfelgefechte sind nun noch intensiver und abwechslungsreicher ...</p>	9	2	5	45	60
Lauf Schweinchen Lauf		<p>Neues Brettspielvergnügen für die ganze Familie! Bei diesem einfachen Strategiespiel, das auf der Geschichte mit den 3 kleinen Schweinen basiert, kommt es auf Geschick und Treffsicherheit an. Wie wird gespielt? Die kleinen Schweine haben Hunger auf frisches Gemüse, aber der große, wilde Wolf liegt schon auf der Lauer!  Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler seine drei Schweine zum Futtertrog zu führen und den aus dem Traktor des Wolfs herausfliegenden Heuballen auszuweichen.  Um schneller ans Ziel zu kommen, können die Schweine von einem fremden oder einem eigenen Schwein mitgenommen werden.   Aber Vorsicht! Würfelt ein Mitspieler den Traktor, kann er versuchen, das Schwein eines anderen Spielers mit den aus dem Traktor fliegenden Heuballen zu treffen und vom Weg abzubringen.  So entsteht immer wieder eine neue Spielsituation.   Was enthält die Packung? Traktorstarter mit Wolf-Figur, drei Heuballenprojekte, Spielbrett, je drei grüne, goldene, rosa und blaue Schweine, Spielregeln, Würfel.</p>	5	2	4	15	20
Le Bloq	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Lemminge	Sebastian Bleasdale	LEMMINGE – Wer springt zuerst? Dies ist das Motto dieses kleinen Wettrennens zum großen Sprung ins kühle Nass. Auf dem Weg zum Gipfel sind jedoch einige kleinere und größere Hindernisse zu bewältigen, welche oft auch von den Mitspielern platziert werden. Aber gut aufgepasst: Wer im Weg rumsteht, kann schon mal aus dem Weg geschoben oder überholt werden.	8	2	5	30	40
Leo	Leo Colovini	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!	6	2	5	30	45
Les Poilus	Fabien Riffaud & Juan Rodriguez	Gemeinsam stellt ihr euch dem täglichen Leben eines Soldatentrupps in den Schützengräben des Ersten Weltkrieges. Werdet ihr mit vereinten Kräften die Schrecken des Krieges überstehen?  Les Poilus ist ein kooperatives Spiel: Ihr gewinnt oder verliert als Gruppe. Die richtige Mischung aus individueller Risikobereitschaft und vereintem Vorgehen wird euch zum Erfolg führen. Eine packende Herausforderung, die ihr nur gemeinsam bestehen könnt. Dieses Spiel ist eine Hommage an die Veteranen dieser Zeit.	10	2	5	30	45
Level 8			8	2	4	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Lichterfest	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
Life Style	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
Lifestyle - Kartenspiel		<p>Glück im Spiel, Pech in der Liebe? Bei Lifestyle kannst du alles haben. Doch vorher musst du ein paar richtige Entscheidungen treffen. Sammelst du lieber Häuser, Autos oder bist du doch eher ein Tierfreund? Welchen Beruf möchtest du ergreifen? Ist die Liebe ein Wagnis, auf das du dich einlassen willst? Wähle klug, und deinem (Würfel-)Glück steht nichts mehr im Wege! Ein strategisches Spiel mit einer einzigartigen Kombination aus Würfel- und Kartenspiel. Hoher Wiederspielreiz!</p>	10	2	5	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Lift Off	Jeroen Vandersteen	<p>1950/1960: Das Rennen ins All ist im vollen Gange! Die Techniken zur Versorgung der Raumfahrer und Maschinen, optimierte Startbedingungen, sowie die Konstruktionen der Flugkörper machen große Fortschritte. Dies alles um die schier unendliche Weite des Alls zu erkunden.</p> <p>Doch in Lift Off konkurrieren nicht nur 2 Supermächte um die glorreichsten Meilensteine der Raumfahrt, nein auch wir Spieler mischen kräftig mit. Hier spielen wir jeder eine private Raumfahrtagentur die sich in ganz eigenen Bereichen entwickeln will. Dazu heuern wir Spezialisten an, verbessern unsere Raketen und erweitern unsere Fähigkeiten. Denn bald müssen wir uns entscheiden welche Missionen wir durchführen wollen und was wir ins All bringen wollen... Nur wer hier voraus plant und richtig mit den verfügbaren Mitteln wirtschaftet, wird am Ende Sieger des Rennens zu den Sternen...</p>	12	2	4	60	120
Ligretto		<p>Die Aufgabe ist es möglichst viele Karten gleicher Farben in der Reihenfolge 1 - 10 in der Mitte abzulegen.</p> <p>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
Ligretto (2)		<p>Die Aufgabe ist es möglichst viele Karten gleicher Farben in der Reihenfolge 1 - 10 in der Mitte abzulegen.</p> <p>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	20	30
Limes	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Linie 1	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
Linq	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
Loony Quest	Laurent Escoufier und David Franck		8	2	5	20	30
Looping Louie		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Loot Island	Aaron Haag	<p>Im Jahre 1620 fiel ein schrecklicher Fluch auf eine wunderschöne, unschuldige Insel im Indischen Ozean. Schnell verbreitete sich die Kunde, dass der finstere Zauber all jene verflucht, die sich an den Schätzen der Insel vergreifen und gar diejenigen heimsucht, die sich ihrer Küste auch nur nähern. Gewitzte Piraten kamen schnell auf die Idee, auf der Insel ihre Beute zu verstecken, denn einmal dort vergraben, machte es der Flucht fast unmöglich, das Diebesgut (erneut) zu stehlen.</p> <p>Jahrhunderte später gerieten Teile von Schatzkarten, die zur Beute führen sollen, in Eure Hände und die Eurer Schatzsuchkollegen.</p> <p>Jeder von Euch hat Teile der Karten zu den Schätzen, daher müsst Ihr zusammenarbeiten. Es spricht jedoch nichts dagegen, Euren Mitstreitern in den Rücken zu fallen und euch selbst den Löwenanteil zu sichern. Immerhin geht es um Piratenschätze!</p> <p>Der Schatzsucher, dem die geschickteste Gratwanderung zwischen Zusammenarbeit und Wettbewerb gelingt, wird die größten Schätze und (mit etwas Glück auf seiner Seite) den Sieg davontragen.</p> <p>Und letztendlich: Wertet ihr den Fluch von Loot Island brechen?</p>	10	2	5	30	60
Los Banditos	Reiner Knizia	<p>Im Würfelduell sitzen sich die Spieler gegenüber.</p> <p>Jeder hat die fetteste Beute im Blick und versucht durch geschicktes Anlegen seiner Würfel, diese für sich zu beanspruchen.</p> <p>Wer zuerst Beute im Wert von 10 Punkten zusammen hat, der gewinnt das Spiel.</p>	8	2	2	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Lost Cities	Reiner Knizia	Auf ins Abenteuer! Mit den Karten legen die Spieler Expeditionsrouten, die sie in entlegene Winkel der Erde entführen. So erkunden sie verlassene Bergtempel, eine im Meer versunkene Stadt und viele weitere geheimnisvolle Orte. Die Spieler planen ihre Routen so, dass sie ihnen möglichst viel Ruhm bringen. Besonders wagemutige Entdecker können sogar auf ihre Expedition wetten. Am Ende gewinnt, wer mit seiner Expedition am meisten Ruhm geerntet hat. Doch das ist gar nicht so einfach. In Lost Cities - Unter Rivalen bieten die Spieler mit Gold auf die Expeditionskarten. Nur wer die eigenen Ressourcen taktisch clever einsetzt und zum richtigen Zeitpunkt zuschlägt, wird erfolgreich sein.	10	2	4	30	45
Lost Galaxy		In einer fernen Galaxie bahnt sich eine kosmische Katastrophe an. Angesiedelt auf Planeten rund um ihre Heimatsonne die ihnen Licht, Wärme und Leben spendet, leben vier außerirdische Fraktionen. Doch nun ist das Ende nah! Schon bald wird die Sonne zur alles verschlingenden Super Nova. Wer schafft es das Überleben seiner Fraktion zu sichern und der kosmischen Katastrophe in allerletzter Sekunde zu entrinnen?	8	2	4	15	20
Lost Legacy	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
Lotti Karotti	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Louis XIV	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
Love Letter	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 beeindruckt 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Love Letter (2)	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 beeindruckt 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
Lovecraft Letter	Seiji Kanai	Dein Cousin ist in Ägypten auf etwas sehr Mysteriöses gestoßen. Seltsame Schatten, die zum Leben erwachen... Schriftzeichen mit nicht identifizierbaren Texten und merkwürdige Symbole... Nach deiner Ankunft stellst du fest, dass dein Cousin verschollen ist. Du beginnst den Fall zu untersuchen. Doch hättest du niemals mit dem Schrecken gerechnet, der dich nun erwartet.  Lovecraft Letter ist ein einfaches schnelles Kartenspiel, das jeden in den Wahnsinn treibt!	10	2	6	20	30
Löwenherz	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
Lübeck			0	0	0	0	0

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Lucky Lachs	Quentin Weir, Ken Gruhl	Dieses superschnelle Kartenspiel bringt Bewegung in jede Spielerunde. Jeder Spieler bekommt 12 Aktionskarten. Auf Drei decken alle ihre oberste Karte auf und rufen die abgebildete Aktion. Hat ein Mitspieler die gleiche Aktion? Dann wird sie gemeinsam aus-geführt: High-5-Abklatschen, Checker-Faust, Tausch-Rausch oder Lucky Lachs. Dann Karte ablegen und los geht's mit der nächsten Karte. Wer zuerst keine Karten mehr hat, gewinnt!	6	3	6	5	10
Lucky Lachs blue	Quentin Weir, Ken Gruhl	Dieses superschnelle Kartenspiel bringt Bewegung in jede Spielerunde. Jeder Spieler bekommt 12 Aktionskarten. Auf Drei decken alle ihre oberste Karte auf und rufen die abgebildete Aktion. Hat ein Mitspieler die gleiche Aktion? Dann wird sie gemeinsam aus-geführt: High-5-Abklatschen, Checker-Faust, Tausch-Rausch oder Lucky Lachs. Dann Karte ablegen und los geht's mit der nächsten Karte. Wer zuerst keine Karten mehr hat, gewinnt!	6	3	6	5	10
Lucky Langhals	Felix Beukemann	Giraffen sind groß, die Bäume in der Savanne sind noch größer und die leckeren Blätter hängen hoch oben zwischen den Zweigen. Was sollen die Giraffenfreunde nur tun, wenn ihnen der Magen knurrt? Es bleibt ihnen nichts anderes übrig, als zu wachsen. Wenn das mal so einfach wäre! Das witzige HABA Kinderspiel macht es möglich. An die leckersten Köstlichkeiten kommt nur ran, wer den längsten Hals hat. Daher möchte jeder Lucky Langhals sein. Reihum decken in diesem handlichen Spiel für Kinder die Spieler Plättchen auf und legen diese an ihre Giraffe an. Der kluge Papagei hilft den Sieger, Lucky Langhals, zu ermitteln.	3	2	4	10	15
Lumis	Stephan Glenn	Ein Pfad aus leuchtenden Feuersteinen soll erschaffen werden. Turmsteine kann man auf gleichfarbige Turmfelder setzen und mit seinen Feuersteinen markieren. Durch Feuersteine werden auch eigene Türme miteinander verbunden. Doch für alles braucht man die passenden Karten. Und stets muss man überlegen, ob man selbst aktiv wird oder ob es besser ist, für seinen Teampartner einen Zug vorzubereiten. Zumal die Mitspieler nicht schlafen. Sie können Türme übernehmen und Verbindungen blockieren. So bleibt das Spiel spannend bis zum letzten Zug.	10	2	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Luther - Das Spiel	Erika und Martin Schlegel	Mit seinen 95 Thesen, die den Ablasshandel der Kirche grundsätzlich in Frage stellten, veränderte Martin Luther die Welt. Als Luthers Zeitgenossen treten die Spieler in seine Fußstapfen und bereisen die Orte, in denen er wirkte. Dabei treffen sie auf wichtige Weggefährten des Reformators und vollenden gemeinsam das große Luther-Bild des Malers Lucas Cranach. Für all dies erhalten sie Erfahrungspunkte. Wenn das Luther-Bild fertig ist, gewinnt nach einer Schlussrunde, wer die meisten Erfahrungspunkte hat.	10	2	4	60	90
Luxor		Auf der Jagd nach wertvollen Schätzen durchsuchen die Abenteurer den sagenumwobenen Tempel in Luxor. Das Ziel ist die Grabkammer des Pharaos. Aber schon auf dem Weg dorthin gibt es zahlreiche Schätze und geheimnisvolle Skarabäen einzusammeln. Die Spieler bewegen ihre Abenteurer mit ihren Handkarten von Plättchen zu Plättchen durch den Tempel. Je näher die Abenteurer zur Grabkammer vordringen und je mehr Schatzplättchen sie auf dem Weg dorthin einsammeln, desto mehr Punkte bekommen die Spieler. Haben die ersten beiden Abenteurer die Grabkammer mit Hilfe der Schlüssel betreten, endet das Spiel. Wer nun die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Gewinner!	8	2	4	0	0
Machi Koro inclusive Erweiterung Großstadt	Masao Suganuma	Mit Würfeln und Karten erbaut hier jeder seine eigene kleine Stadt. Soll man lieber erst viele kleine Bauvorhaben verwirklichen oder gleich eines 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
MAD		Spielhergang ähnlich Monopoly. Ziel des Spiels ist es, als erster sein ganzes Geld zu verlieren.	9	2	4	60	90
Mafia De Cuba	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 Personenschup zu nehmen. Danach befragt der Pate sie, um die Diebe zu identifizieren und seine Diamanten wiederzufinden.	10	6	12	10	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Magic	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
Magic Maze		Nachdem sie all ihrer Ausrüstung beraubt wurden, sind die 4 Helden - ein Magier, ein Barbar, ein Elf und ein Zwerg - gezwungen, im nahen Einkaufszentrum "Magic Maze" die Ausrüstung für ihr nächstes Abenteuer zu rauben. Sie haben geplant, ihre Diebstähle gleichzeitig durchzuführen und sich dann so schnell wie möglich zum Ausgang zurückzuziehen, um den Wachen auszuweichen, von denen sie seit der Ankunft misstrauisch beäugt werden.	10	1	8	5	30
Mag-O-Mag	Klaus und Benjamin Teuber	MAG-O-MAG ist mehr als ein Spiel. Mit dem Spielgerät könnt ihr in wechselnden Teams ganz verschiedene Spiele spielen. In jedem Spiel ist einer der Erklärer und ein anderer der Fahrer. Hinweis: Auch wenn es nicht bei allen Spielen ums Fahren geht, wird dennoch einheitlich dieser Begriff verwendet. Das MAG-O-MAG-Gerät wird zwischen zwei Spielern aufgestellt. Der Erklärer sieht die Vorderseite mit dem kleinen Laufmagneten auf dem jeweiligen Spielplan. Der Fahrer sieht die orangefarbige Rückwand und bewegt darauf den großen Führungsmagneten. Der Erklärer gibt jeweils die Richtung an, in die der Fahrer mit dem Führungsmagneten auf der Rückwand entlangfahren soll. Beim Golf verwendet er dazu den Golfschläger. Bei den beiden anderen Spielen nimmt er seine Zeigefinger zur Hilfe und unterstützt diese Hinweise mit Worten. Genauere Anweisungen folgen bei den entsprechenden Spielen. Durch die Magnetkraft des Führungsmagneten wird der Laufmagnet auf der Vorderseite bewegt. Dabei sollten sich die Spieler so geschickt anstellen, dass er nicht in einem der Hindernisse (Löcher) des Spielplans landet. Sollte der Laufmagnet in einem Loch landen, muss der Fahrer den Führungsmagneten von der Rückwand abnehmen und gibt dadurch den Laufmagneten frei, der in die Auffangschale fällt. Außer beim Golf wird jeweils auf Zeit gespielt.	8	3	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Majesty - Deine Krone, Dein Königreich	Marc André	Ihr seid angehende Königinnen und Könige, die versuchen, das reichste Königreich aufzubauen um gekrönt zu werden. Doch dazu braucht ihr die Hilfe eurer Untertanen. Ob eine einfache Müllerin oder eine Adlige, jede Person kann eine entscheidende Rolle in eurem Königreich spielen. Nehmt euch die wertvollste Person zur richtigen Zeit und viel Gold soll euer sein. Doch Vorsicht vor den Nachbar-Königen! Wenn ihr nicht genügend Wachen angeheuert habt, kann es sein, dass euch diese mit ihren Soldaten einen Besuch abstatten	7	2	4	20	30
Make `n´ Break	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
Makhbusa			8	2	4	30	45
Malefiz		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
Mamma Mia plus	Uwe Rosenberg	Zum Anlass des 10-jährigen Jubiläums von Mamma Mia! Erscheint das Spiel als Sonderausgabe in einer stabilen Metall-Box. Diese überarbeitete Neuauflage des beliebten Pizza-Spiels eignet sich für bis zu 6 Spieler! Unter den 180 Karten findet sich eine neue -Zutat, jede Menge neuer Bestellungen und ein zusätzlicher Satz für den sechsten Spieler.  Gleichermaßen ideal für Einsteiger wie auch für alte Mamma-Mia!-Fans!	10	2	6	10	30
Mammuz	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Manadala Stones	Filip Glowacz	<p>Mandala Stones besticht mit einem Spielsystem, welches sehr schnell verstanden ist. Die Aufbauzeit geht in Ordnung. Die Bestückung der 24 Steinfelder mit jeweils 4 Steinen benötigt ein wenig Zeit.</p> <p>Der aktive Spieler hat immer die Wahl zwischen 2 unterschiedlichen Aktionen. Dies ist entweder das Sammeln oder das Werten.</p> <p>Entscheidet man sich für das Sammeln, so bewegt man einen der 4 Sammler auf ein beliebiges, freies Sammelfeld. Anschließend geht es an das Sammeln der Kopfsteine. Dies ist natürlich an ein paar Voraussetzungen gebunden. Es dürfen nur die Kopfsteine gesammelt werden, neben denen kein anderer Sammler steht und nur die, die das gleiche Muster wie der platzierte Sammler aufweisen. Als Kopfstein wird der oberste Stein bezeichnet. Nach der Ermittlung, welche Kopfsteine man sammeln darf, werden diese nun genommen. Entscheidend ist hier die Reihenfolge. Den ersten Kopfstein darf man frei wählen und anschließend platziert man dann, im Uhrzeigersinn, die weiteren Steine auf diesen. Dieser Stapel wird dann anschließend auf einem freien Feld des eigenen Tableaus platziert.</p> <p>Diese Platzierung ist für die spätere Wertung absolut entscheidend. Jedes Tableau weist 5 Stapelfelder auf, die andere Faktoren für die Bewertung</p>	10	2	4	30	40
Mandala Stones	Filip Glowacz	Mandala Steine stehen für Harmonie und Schönheit. Durch geschicktes Bewegung des Sammlers sammeln wir diese Steine, werten sie und erschaffen, gemeinsam mit den Gegenspielern, ein einzigartiges Mandala.	10	2	4	30	45
Manga Manga	Peter Neugebauer	Wer nach 9 schnellen Kampfrunden die meisten Siegpunkte hat, gewinnt	8	2	6	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Manhattan	Andreas Seyfarth	<p>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.</p> <p>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.</p>	10	2	4	45	60
Manitou	Günther Burkhardt	<p>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 Kriegsbeilchen. 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.</p>	12	2	4	20	30
Mankomania		<p>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.</p> <p>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:</p> <p>Wer die leersten Taschen hat, hat am gewonnensten !</p>	10	2	4	60	240

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Manno Monster	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
Marco Polo II - Im Auftrag des Khan	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
Marvel Champion		"Notrufe" in dunklen Gassen die Klamotten wechseln ... ich sag's ja nur ungern, aber irgendwie fängt das langsam an, Spaß zu machen. - William Foster, Goliath  MARVEL CHAMPIONS: DAS KARTENSPIEL ist ein kooperatives Kartenspiel für ein bis vier Spieler. Ihr schlüpft in die Rolle der Marvel-Helden und erlebt ein Abenteuer als diese Figur und ihr Alter Ego. Dabei müsst ihr zusammenarbeiten, um einen vom Spiel kontrollierten Schurken zu besiegen, während der Schurke versucht, seinen bösen Plan zu vollenden.	14	1	4	45	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Mascarade	Bruno Faidutti	<p>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!</p> <p>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.</p>	10	2	13	25	45
Master Mind mini		<p><b>Ausgangslage</b> 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><b>Spielzug</b> Der Spieler soll eine mögliche Farbkombination eingeben und z.B. mit einem Knopfdruck seine Eingabe bestätigen können.</p> <p><b>Bewertung</b> 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
Master Mind Walt Disney		Ein Spieler erstellt hinter einer eine Kombination von 3 Disneyfiguren hinter einer Pappwand und der andere Spieler muss herausfinden welche dies ist	4	2	2	10	15

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Masters of the Night	Igrology	<p>Das Rattern des Zuges lässt euch aus einem traumlosen Schlaf erwachen und ihr merkt, dass ihr an einem neuen Ziel angekommen seid, einem Ort, der entweder ein Zufluchtsort oder das endgültige Grab eurer Familie sein wird. Ihr habt alle zu viel Zeit mit Träumen verbracht; Jahre, möglicherweise Jahrzehnte. Nun ist es endlich an der Zeit, die Sache wieder selbst in die Hand zu nehmen. Wie hat sich die Welt während eurer Abwesenheit verändert? In diesem neuen Jahrhundert seid ihr Umherziehende, die unaufhörlich nach einer neuen Heimat, neuen Dienern, frischem, warmen Blut und neuer Macht suchen.</p> <p>In Masters of the Night seid ihr Mitglieder eines Vampirclans. Hin- und her gerissen zwischen eurem Blutdurst und der Pflicht eure Identität geheim zu halten, erlebt ihr einen wahrhaftigen Zwiespalt. In diesem Solitär- oder kooperativen Spiel stehen ein bis fünf Spieler auf derselben Seite und gewinnen oder verlieren gemeinsam. Ihr spielt als Mitglieder eines Vampirclans, der langsam seine frühere Macht zurückgewinnt.</p> <p>Mit Hilfe eurer Gefolgsleute kämpft ihr gegen die Agenten der Inquisition, verbreitet mit eurer Jagd Angst in den Herzen der Menschen und bereitet euch in verschiedenen Stadtteilen auf das große Blutmond-Ritual vor, welches über euer Schicksal entscheiden wird. Aber Vorsicht, je länger ihr euch auf das Ritual vorbereitet, umso schwieriger wird es, das Ritual zu vollziehen. Eure Feinde sind ständig auf der Suche nach euch und selbst eure Vampirkräfte schützen euch davor nicht.</p>	12	1	5	45	75
Match Madness	Jeppe Norsker		7	1	4	10	20
Materia Prima	Florian Pfab	<p>Materia Prima versetzt die Spieler in eine mittelalterliche Welt, in der Mystik und Wissenschaft in der Alchemie untrennbar miteinander verbunden sind. Auf der Suche nach dem Stein der Weisen müssen Rezepte erforscht und Ressourcen abgebaut werden. Das wettbewerbsfähige Sandkastenspiel kombiniert verschiedene Mechaniken, wie z.B. Würfelrollen im Kampf, Decksbau während der Rezeptforschung, Gitterbewegung auf einem modularen Spielbrett, Abholung und Lieferung während des Ressourcenabbaus, Ressourcenmanagement beim Herstellen von Gegenständen und Flächenkontrolle durch die Schaffung kleiner Helfer, der Homunculi.</p>	12	2	4	90	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Matschig	Valentin Herman	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. Der Spieler, der dem Matsch am besten ausweicht und die wenigsten Matschpunkte kassiert, gewinnt!	8	3	6	30	40
Mau Mau - Das Brettspiel	Reiner Knizia	Lege deine Karten auf dem Spielplan an und sammle möglichst viele Punkte-Plättchen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.	8	2	4	20	30
Maus und Mystik	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
Meduris	Stefan Dorra und Ralf zur Linde	Dem Ruf der Götter folgend, machen sich die Spieler auf, um den Fuß des Berges Méduris zu besiedeln. Hütten bauen, dem Druiden Opfergaben darbringen, wertvolle Runensteine sammeln und monumentale Tempel errichten nur so können die Spieler die Gunst der Götter gewinnen.	10	2	4	75	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Meeple Circus	Cedric Millet	Herzlich Willkommen im Meeple Circus! Nervös stehen die Artisten hinter der Bühne! Heute Nacht ist die große Gala-Vorstellung im ausverkauften Zelt und bis dahin sind es noch zwei Auftritte. Wer wird die Zuschauer am meisten begeistern und für sich gewinnen? Über drei Runden sammeln die Spieler Akrobaten und Requisiten, um anschließend Auftritte mit ihnen vorzuführen. Eine App liefert dazu die passende Musik, die gleichzeitig die Zeit festlegt, in der die Spieler simultan ihre Darbietung aufbauen dürfen. Anschließend gibt es Punkte, wenn die Spieler die Wünsche der Zuschauer erfüllen und dabei auch noch schneller sind als ihre Konkurrenz. Nur in der dritten Runde – bei der Gala-Aufführung – bauen die Spieler ihre Darbietung reihum auf, denn hier haben die Zuschauer ganz außergewöhnliche Wünsche, deren Erfüllung von den Mitspielern kontrolliert wird. So muss ein Spieler sich zum Beispiel immer für Applaus während der Musik bedanken oder aufspringen, wenn in der Musik ein Becken ertönt. Wer am Ende der Partie den meisten Applaus ernten konnte, wird zum Star der Zirkuswelt. Meeple Circus macht die Spieler im Handumdrehen zu Zirkusartisten, die die abenteuerlichsten Darbietungen vorführen. Dabei müssen sie Akrobaten, Tiere und Requisiten geschickt stapeln bevor die Zeit abläuft. Besonders die letzte Runde hält ulkige Aufgaben für sie bereit, die von ihnen volle Aufmerksamkeit erfordert. Ein flottes Vergnügen, bei dem vor Lachen kaum ein Auge trocken bleibt.	8	2	5	30	60
Mein Traumhaus	Klemens Kalicki	Endlich, der langersehnte Traum vom Eigenheim hat sich erfüllt. Das schmucke Häuschen steht, jetzt muss es nur noch eingerichtet werden. Aber da geht es gerade weiter mit den Problemen: Lieber ein großes Wohnzimmer und dafür auf ein Kinderzimmer verzichten? In jedem Stockwerk ein Badezimmer oder reicht eines für das gesamte Haus? Brauchen wir eine Doppelgarage oder kommt doch ein Weinkeller und eine Werkstatt ins Untergeschoss? Wer diese Aufgaben am besten löst, wird das wertvollste Haus besitzen. Letztendlich sind aber alle Spieler Gewinner, denn jeder hat am Spielende ein Traumhaus!	8	2	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Members Only	Reiner Knizia	<p>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.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Am wieviel Tagen wird es in der englischen Metropole London regnen ?</li> <li>2. Wieviel Skandalchen der Royals werden wohl in diesem Monat wieder durch die Presse gehen ?</li> <li>3. Wieviel Tassen Tee wird der englische Premier bei öffentlichen Empfängen in diesem Monat verschütten ?</li> <li>4. Wieviel Politiker im "House of Parlament" werden in diesem Monat über ihre Vergangenheit stürzen und müssen zurücktreten ?</li> <li>5. Wieviel Frauen der Clubmitglieder werden sich beim Pferderennen in Ascot in diesem Monat mit dem gleichen Hut begegnen ?</li> </ol>	12	3	5	45	90
Memoarr	Carlo Bertolini	MemoARRR! - schon wieder die falsche Karte aufgedeckt. Verlass dich auf dein Gedächtnis und ein wenig Piratenglück, um den Weg von der Insel zu finden, bevor die Lava die letzten Rubine von Kapitän Goldfisch verschluckt.	6	2	4	10	20
Memory		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
Men at Work	Rita Mödl	<p>Höher und höher wächst die Baustelle. Nicht lange, und die Stahlträger ragen bis in schwindelerregende Höhen. Unerschrocken arbeiten die Bauarbeiter, nur geschützt durch ihre Helme. Die Gefahr eines Einsturzes schwebt über dem Ganzen. Passt bloß auf, dass hier nichts passiert! Und dann muss natürlich auch Rita, die Chefin, beeindruckt werden, um "Bauarbeiter des Monats" zu werden.</p> <p>Es gibt also richtig viel zu tun! Los geht's!</p>	8	2	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Menara	oliver Richtberg	<p>Als eingeschworenes Team errichten die Spieler aus Säulen und wundersam geformten Tempelböden ein spektakulär aufragendes, verwinkeltes Bauwerk.</p> <p>Kooperation und statisches Geschick sind gefragt, denn für jeden baulichen Fehlgriff muss dem Tempel ein zusätzliches Stockwerk hinzugefügt werden. Ruhige Hände, ein wacher Geist und gegenseitige Unterstützung bringen erfolgreich zum Abschluss, was sich in luftigen Höhen zu verlieren scheint. Dabei will jeder Spielzug doppelt gut überlegt sein, denn schon die Auswahl des Bauauftrags birgt Tücken: Nicht nur Tempelböden wechseln das Stockwerk, sondern auch Säulen wandern im Gebäude aufwärts.</p> <p>Menara ist ein statisches Bauspiel der Meisterklasse und eine Herausforderung für alle, die bis gestern noch ein ruhiges Händchen hatten.</p>	8	1	4	45	60
Mensch ärgere Dich nicht - Das 3-Dreh Spiel		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
Mensch Ärgere Dich Nicht - Das Knobelspiel		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
Mensch Ärgere Dich nicht für 6 Personen		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
Metro	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Metropolis	Sid Sackson	<p>Haben sie sich schon einmal gewünscht, eine Stadt nach Ihren eigenen Vorstellungen zu bauen und dort zu wohnen ?</p> <p>Ein Wohnhaus am Park, eventuell ein kleiner Laden daneben; das Kaufhaus und die Fabrik genau dort, wo Sie das wünschen.</p> <p>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.</p> <p>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 Los verfahren 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.</p>	16	2	5	45	60
Miau Miau			8	3	6	20	30
Micro Robots	Andreas Kuhnekath	<p>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?</p>	8	2	12	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
MicroMacro	Johannes Sich	<p>Willkommen in Crime City, einer Stadt, in der hinter jeder Ecke das Verbrechen lauert. Verhängnisvolle Geheimnisse, hinterhältige Überfälle und kaltblütige Morde sind hier an der Tagesordnung. Die örtliche Polizei ist nicht mehr in der Lage, die Geschehnisse zu kontrollieren. Daher ist die Arbeit pfiffiger Ermittler gefragt. MicroMacro – Crime City ist ein kooperatives Detektivspiel. Gemeinsam lösen die Spieler 16 knifflige Kriminalfälle, indem sie Motive ermitteln, Beweise finden und die Täter überführen. Ein aufmerksames Auge ist ebenso gefragt wie kreative Kombinationsgabe, um auf dem 75 x 110 cm großen Spielplan alles zu enträtseln. Als kleine Hilfe ist dazu im Spiel eine Lupe enthalten.</p> <p>Ein Spieler übernimmt die Rolle des Kommissars und ist dafür verantwortlich, die Fallkarten vorzulesen (rätselt aber natürlich auch mit). Die Spieler wählen gemeinsam aus, welchen Fall sie spielen und der Kommissar liest die entsprechende Startkarte sowie die erste Aufgabe vor. Gemeinsam erkunden die Spieler den Stadtplan von Crime City, um nach und nach alle Fragen auf den Fallkarten zu beantworten. Das Spiel endet, sobald die letzte Fallkarte richtig beantwortet wurde.</p>	8	2	4	15	45
Micropolis	Bruno Cathala, Charles Chevallier	<p>Lange bevor die großen Völker der Antike sich über die Erde ausbreiteten und gigantische Reiche beherrschten, hatte ein gänzlich anderes Volk bereits das Erdreich für sich erobert - das Volk der Ameisen. In Micropolis bauen die Spieler ihren eigenen Ameisenbau und versuchen ihr Ameisenvolk so gut es geht wachsen und gedeihen zu lassen. Dazu müssen über 10 Runden Gänge gegraben, Früchte gesammelt und die tatkräftige Unterstützung von Spezialistinnen rekrutiert werden. Nach der 10. Runde besitzt jeder Spieler einen vollständigen Ameisenstaat und erhält Punkte für die darin lebende Bevölkerung, die Gänge, die geernteten Früchte sowie die eigene Armee innerhalb und außerhalb der Baracken.</p> <p>Micropolis ist ein Legespiel, bei dem die Spieler mit ihren Soldatinnen möglichst gut haushalten müssen, um sich einerseits die besten Plättchen zur Vergrößerung des Ameisenbaus leisten zu können und andererseits eine große Armee aufzustellen. Mit der Kombination aus Plättchenwahl, Plättchenanbau und Wertung am Spielende setzt Micropolis auf bekannte Mechanismen, bietet aber gleichzeitig ein frisches und eingängiges Spielerlebnis.</p>	8	2	6	20	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Mikado		<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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
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-	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Mimikri	Brigitte Pokornik	<p>Als Mimikri bezeichnet man die Ähnlichkeit von Tieren unterschiedlicher Gattungen, die so groß ist, dass ein fremdartiges Tier diese nicht mehr eindeutig voneinander unterscheiden kann. Und genau darum geht es auch im neuen Kinder- und Familienspiel „Mimikri“ von Zoch.</p> <p>Hier wird mittels verschiedener Motivkarten und einer Spiegelkamera ein Abbild eines Schmetterlings erzeugt, das anderen Schmetterlingen quasi zum Verwechseln ähnlich ist. Ziel der Spieler ist es dann, den abgebildeten Schmetterling aus zahlreichen anderen, verdeckt ausliegenden Schmetterlingskarten zu finden.</p> <p>Die Auslage der Schmetterlingskarten entspricht dabei dem klassischen Memory-Spiel. Reihum dürfen die Spieler Karten aufdecken, bis der gesuchte Schmetterling gefunden wurde. Anschließend werden alle Karten wieder verdeckt und ein neues Motiv wird in die Spiegelkamera geschoben. Wer sich die bereits aufgedeckten Schmetterlinge gut merkt, ist in den Folgerunden klar im Vorteil.</p> <p>Ein große Änderung zum bekannten Memory-Spielsystem gibt es dann aber doch. Da jede Motivkarten viermal pro Spiel benutzt wird, nach jeder Runde aber Schmetterlinge aus der Spielmitte entfernt werden, müssen die Spieler spätestens ab dem zweiten Durchlauf genau aufpassen, wie sie die Motivkarten in die Spiegelkamera einsetzen.</p> <p>Am Ende gewinnt der Spieler, der die meisten Schmetterlingskarten finden konnte.</p>	6	2	4	20	30
Minister	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Mischmasch	Bettina Katzenberger	Jetzt wäre es toll, ein Pelidil auf der Hand zu haben oder einen Elefin. Denn in der Tischmitte liegt gerade ein Krokofant. Und der sucht seinen Krokodilschwanz oder seinen Rüsselkopf, um wieder ein echtes Tier zu sein Mit passenden Karten lassen sich immer wieder die richtigen Tierkörperteile zusammensetzen. Und wer besonders flink ist, darf sogar aus der Reihe tanzen, um gleich zwei Tiere auf einen Schlag zu komplettieren.  Misch Masch ist ein tierisch unterhaltsames Ablegespiel, bei dem keine halben Sachen gemacht werden.	6	2	6	20	30
Miss Lupun	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
Mississippi	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
Mississippi Queen	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Mit List und Tücke	Michael Rieneck	<p>Der König ist tot! Lang lebe die Königin!... Oder umgekehrt... Am Hof geht es nicht zimperlich zu. In diesem Intrigenspiel führt jeder etwas im Schilde, um am Ende mit dem größten Einfluss dazustehen. Das Gift für den Bischof ist schon angerührt. Aber vielleicht wird es doch dem Abt verabreicht? Der verfolgt die Hexe. Und der Scharfrichter wartet bereits auf seinen nächsten Auftrag...</p> <p>Zu Beginn einer Runde hat jeder Spieler vier Charakterkarten auf der Hand. In seinem Zug spielt man eine Karte vor sich aus und folgt ihrer Anweisung. Mit einigen Karten kann man sich seiner Gegner erledigen und manche bringen am Ende der Runde Einfluss, aber nur, wenn sie nicht den anderen zum Opfer fallen.</p>	12	3	4	30	45
Miyabi	Michael Kiesling	<p>Elegant, anmutig und fein – so soll der japanische Garten sein! In diesem spannenden Legespiel sind Taktik und Struktur gefragt. Nur wer auf mehreren Ebenen Steine, Büsche und Bäume geschickt platziert sowie Teiche und Pagoden im Einklang mit der Miyabi-Baukunst anlegt, wird der beste Gartenbaumeister der Saison. Fünf Erweiterungen inklusive! Die Spieler platzieren Pflanzen, Teiche und Pagoden in ihrem Garten. Die Laternenfelder zeigen, wo noch gebaut werden darf. In mehreren Bauphasen füllt sich der Garten und wächst in die Höhe. Es gilt, die Bonusplättchen und Mehrheiten im Auge zu behalten. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt.</p>	8	2	4	45	60
MMM!	Reiner Knizia	<p>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.</p> <p>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 ...</p> <p>Also, ich hoffe, ihr helft mir!</p>	5	2	4	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Modern Art	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Mombasa	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 Einfluss 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 fiktionales und oberflächliches Handlungsgerüst 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Mömmen 2	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Momox		<p>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 Schüsselchen 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 zusammenzusetzen. 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 Schüsselchen 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</p>	7	2	4	30	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Mona Klecksa	Mike Elliot	<p>Du bist ein Künstler, na ja, so halbwegs. Um genau zu sein, arbeitest du in einem Studio an der Seite von weiteren zwielichtigen Angehörigen deines Berufsstandes und kreierst Fälschungen. An manchen Werken arbeitet ihr sogar gemeinsam, aber seien wir ehrlich, jeder Künstler versucht dabei, den gesamten Erlös für sich einzuheimsen, indem er Meisterwerken von zweifelhafter Originalität den letzten Pinselstrich (sozusagen das i-Tüpfelchen) verpasst.</p> <p>Wer von euch einem Gemälde diesen letzten Farbklecks hinzufügt, erhält den gesamten Erlös. Es wird jedoch Situationen geben, in denen ihr das Werk lieber beschmieren und im Wert mindern wollt. Wie auch immer ihr es anstellt, der erste Künstler, der einen Gesamterlös von 25 \$ erzielt hat, gewinnt die Partie! In dieser Atmosphäre der Höflichkeit und guten Kameradschaft hat nur ein wahrhaft gerissener - und manchmal glücklicher - Künstler eine Chance auf das große Geld.</p>	8	2	4	15	30
Monasterium	Arve D. Fühler	<p>Im frühen Mittelalter, der Hochzeit kirchlicher Macht, entstanden in einem wunderschönen Tal gleich 5 Klöster, die es sich zur Aufgabe gemacht hatten, das Wort Gottes zu verbreiten. Als Leiter einer Domschule versucht ihr, die euch anvertrauten Novizen in den Klöstern unterzubringen, und euch so einen unverkennbaren Ruf aufzubauen. Entsprechend ihren Talenten schickt ihr Novizen in Klostergebäude, in die Kapelle oder auf den Kreuzgang. Dabei ist auch die Fürsprache einflussreicher Persönlichkeiten oder anderer Mönche nicht zu unterschätzen. Darüber hinaus könnt ihr die besonderen Aufträge der Klöster erfüllen und am Kirchenfenster eures Domes mitbauen, um ebenfalls den Ruhm eurer Schule zu mehren.</p> <p>Nach dem dreijährigen Noviziat wird sich zeigen, wer mit seinen Gehilfen am meisten Ruhm und Ehr' einheimsen konnte.</p>	12	2	4	90	150
Money!	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
Monopoly		Der reichste Spieler zu werden durch Straßenkauf und Bauspekulation.	8	2	6	60	300
Monopoly - Banking		Der reichste Spieler zu werden durch Straßenkauf und Bauspekulation.	8	2	6	60	300

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Monopoly Cards		Der reichste Spieler zu werden durch Straßenkauf und Bauspekulation.	8	2	6	60	300
Monsta	Tim Roediger	Sammeln, tauschen, punkten. Mit etwas Geschick und dem richtigen Einsatz werden Monsterkarten gesammelt. Mut 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
Monster Expedition	Alexander Pfister	Als neueste Mitglieder der Königlich Monstrologischen Gesellschaft begeben ihr euch im Rahmen einer Expedition auf die Jagd nach legendären Monstern. Diesmal wurden sie in den Wolkenlanden, in der Tiefsee und im Verwunschenen Wald gesichtet. Schlagt eure Camps in diesen Regionen auf und begeben euch auf die Jagd. Mit guten Würfelnkombinationen verbessert ihr eure Camps, fangt neue Monster und nutzt die Fähigkeiten eurer bereits gefangenen Monster. Am Ende gewinnt, wer die Monster mit den meisten Siegpunkten gefangen hat.	12	2	4	30	45
Monster Falle	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
Montanara	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
Montgolfière	Dominique Ehrhard		7	2	6	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Morgen kommt der Weihnachtsmann	Seiji Kanai	Festlich wird es bei Morgen kommt der Weihnachtsmann: Mein Wunschzettel. Für dieses Love Letter mit humorvoll-weihnachtlichem Thema gilt: kleinere Schachtel, kleinerer Preis. Eine herzliche Aufmerksamkeit in der Adventszeit und ein attraktiver Mitnehmartikel.	8	2	4	20	30
Morgenland	Richard Breese	Wer kennt sie nicht, die berühmten orientalischen Märchen aus 1001 Nacht? Und auch unsere Spieler machen sich nun als tapfere Helden und liebeliche Prinzessinnen auf, um gefährliche Drachenhöhlen zu erkunden, sich durch die Basare und Städte des Orients zu schlagen um dann schließlich in den Palast vorzudringen. Denn nur wer an den Wächtern vorbeikommt und die meisten Artefakte erwirbt, darf sich schließlich zu den Lieblingen des Sultans zählen.	10	3	5	60	90
Mountains	Carlo A.Rossi	Die Bergsaison hat begonnen, also auf zum nächsten Gipfel! Doch welche Tour traust du dir zu? Und hast du das Richtige dabei? Denn nur mit der jeweils passenden Ausrüstung kannst du die unterschiedlichen Touren bezwingen. Mit etwas Glück, einem guten Gedächtnis und der einen oder anderen Gefälligkeit von deinen Konkurrenten ergatterst du die meisten Gipfelstempel!	8	2	5	20	30
Mourne Quest	David Brashaw und Leonard Boyd	Die Spieler schlüpfen in die Rolle eines von sechs Helden der mit Magie erfüllten Mourne. Ihre Aufgabe ist es, vier Alpträume aus der Kontrolle des bösen Shimnavore zu verbannen, bevor sie das Königreich Mourne heimsuchen. Doch die Zeit scheint sich immer schneller zu bewegen. Tage werden zu Nächten und immer rascher wieder zu Tagen ... Werdet ihr die Alpträume verbannen, die Mourne-Mauer schützen und den Shimnavore besiegen können? Im ersten Teil des Spiels versuchen die Helden gemeinsam, die vier Alpträume zu verbannen, indem sie Sets aus verschiedenen magischen Glücksbringern sammeln und zu den Alptraum-Rädern bringen. Können sie einen Alptraum nicht verbannen, bevor sein Rad sich zu Ende gedreht hat, betritt der Alptraum das Spielbrett und die Helden müssen ihn im Kampf besiegen.	14	1	4	60	90
Mühle und seine Variationen		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Munchkin	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
Murano	Inka und Markus Brand	Murano sucht seine ruhmreichsten Kaufleute. Überall auf der Laguneninsel herrscht buntes Treiben. Glasbläser lassen in ihren Glashütten atemberaubende Kunstwerke entstehen, in den zahlreichen Läden bieten Geschäftslleute ihren Kunden das Glas zum Verkauf an. Angesehene Persönlichkeiten kommen in Scharen auf die kleinen Inseln Muranos. Nur wer ihren hohen Ansprüchen gerecht werden kann, wird mit Ruhm und Ehre überschüttet und kann das Spiel für sich entscheiden.	10	2	4	60	75
Muse	Jordan Sorenson	Sei die Muse deiner Mitspieler und inspiriere sie zu surrealen Meisterwerken!  In diesem prunkvoll illustrierten Partyspiel für 2 bis 12 Spieler ab 10 Jahren von Jordan Sorenson gibst du deinen Teammitgliedern kryptische Hinweise, um sie zu inspirieren. Das Team, das als erstes 5 Meisterwerke sammelt, gewinnt!	10	2	12	30	45
Mutant Meebles	Ted Alspach	"Meeple" setzt sich etymologisch aus den englischen Wörtern "my" und "people" zusammen und bezeichnet laut Wiktionary "a small person-shaped figure used as a player's token in a board game" (übersetzt: eine kleine wie eine Person geformte Figur, die man als Spielstein in einem Brettspiel verwendet).  Was werden dann wohl Mutant Meebles sein? Mutierte Pöppel mit zwei Köpfen? Oder Spielfiguren, die nur von X-Men verwendet werden dürfen? Nein, laut Spielregel hat ein seltsamer Unfall in Meeptropolis einige Meebles in Superhelden verwandelt, weshalb sie nun über Superschnelligkeit und eine weitere, einzigartige Superfähigkeit verfügen. Diese werden sie auch brauchen, um erfolgreich Verbrechen in der Stadt bekämpfen zu können.	8	2	7	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Mutterland	Hartmut Witt, Steingrube 4, 88630 Pullendorf	Wo ist denn nun unser Mutterland ? 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 Mutterland zusammengebaut wurde, werden von Ihnen die Murmeln der Gegner eingesetzt. Durch ziehen der Murmeln und verbauen der Muttern versuchen Sie Muttertürme zu bilden und am Ende einen vierstöckigen Mutterturm 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
My City	Reiner Knizia	Eine Stadt bauen, weiterentwickeln und zugleich auf Zeitreise gehen: Das Legespiel „My City“ sorgt von Spiel zu Spiel für spannende Wendungen. Während der einzelnen Partien kommen immer wieder neue Regeln und Spielmaterialien für die zwei bis vier Spieler hinzu, bis nach 24 Spielen die abwechslungsreiche Geschichte einer Stadt erzählt wurde. Das Brettspiel startet mit einfachen Regeln, die einen schnellen Einstieg ermöglichen. Ein Spiel ist beendet? Dann werden Sticker, die sich in den acht verschlossenen Umschlägen befinden, auf den Plan geklebt. So entwickelt sich der Spielplan immer weiter. In den nächsten Partien warten weitere Anforderungen und Spielmaterialien, die das Spiel voranbringen und immer wieder für Überraschungen sorgen!	10	1	4	30	40
Mysterium	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Mystic Vale	John D Clair	<p>Ein Fluch liegt auf dem Tal des Lebens. Durch den Aufschrei der Naturseelen machen sich vier Druidenclans auf den Weg, um das Land zu heilen und die Naturseelen zu retten. Habt ihr den Mut und lasst ihr genug Vorsicht walten, um das Tal erneut mit Leben zu füllen und den Fluch zu besiegen?</p> <p>In Mystic Vale baut ihr euch in jeder Partie dank des neuen und innovativen Card-Crafting-Systems neue Kartenkombos zusammen. Spielt eure Karten aus, um noch machtvollere Aufwertungen und nützliche Unterstützungen zu erhalten, aber riskiert dabei nicht zu viel. Sammelt die meisten Siegpunkte, um zum neuen Meisterdruiden ernannt zu werden!</p>	10	2	4	45	75
Mythos Tales	Hal Eccles, Wil Kenyon	<p>Willkommen in der Welt von H. P. Lovecrafts Arkham, Massachusetts, in den 1920ern und 1930ern! In Mythos Tales erbittet Professor Henry Armitage, Direktor der Orne Library an der Miskatonic University die Hilfe von bis zu acht Investigatoren, um einer Reihe von diabolischen Mysterien auf den Grund zu gehen. Bei Ihren Untersuchungen geraten die Spieler in Kontakt mit mancherlei unerklärlichem Grauen. Nur gemeinsam können sie die Schrecken überwinden und die Geheimnisse lüften. Dazu folgen sie Spuren, erkunden sie die Stadt, diskutieren sie und machen sie sich Notizen – solange, bis ihnen die Zeit ausgeht. Dann gilt es, die drängendsten Fragen zu beantworten, um die acht verschiedenen Fälle erfolgreich zu lösen. Mythos Tales ist eine Mischung aus Brettspiel und Abenteuergeschichte, jedoch ganz ohne Würfel oder individuelle Charaktere. Als Gruppe entscheiden die Spieler, wohin sie Reisen, um die acht verschiedenen Fälle zu lösen. Dabei sollten sie stets alle Informationen notieren, die sie erhalten, denn entscheidende Hinweise können sich auch in Details verstecken.</p>	12	1	10	90	120
Nacht der Magier	Kirsten Becker und Jens peter Schliemann	<p>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 !</p>	5	2	4	10	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Natives	Trehgrannik	Der Winter naht. In diesem schön gestalteten Kartenspiel trifft jeder Spieler Vorkehrungen für die kommende entbehrungsreiche vierte Jahreszeit. Jäger, Fischer und Farmer legen Vorräte an. Kundschafter überblicken die Prärie. Krieger machen Gefangene. Schamanen treten mit den Ahnen in Kontakt. Und die Ältesten helfen dabei, weitere Stammesmitglieder zu gewinnen. Alle tragen zum Wohlstand des eigenen Volkes bei. Wer ist der beste Stammesführer?	10	2	4	30	45
Nauticus	Wolfgang Kramer & Michael Kiesling	Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Unternehmern, die sich in den Bereichen Schiffsbau, Handel und Transport engagieren. Sie sind also Werftinhaber, Kaufmann und Reeder in einem. Als Werftbetreiber bauen die Spieler Schiffe verschiedener Größe. Als Kaufmann erwerben sie Waren, die es mittels fertiggestellter Schiffe, als Reeder, zu verschiffen gilt. Sowohl für fertiggestellte Schiffe wie für verschifftene Waren gibt es Siegpunkte. Wer nach 5 Runden (4 Runden im Spiel zu zweit) die meisten Siegpunkte errungen hat, ist der Sieger.	12	2	4	60	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Nebel über Valskyrr	Błażej Kubacki	<p>Es ist über ein Jahrhundert vergangen, seit der Nebel über die nördlichen Königreiche fiel und das Land vergiftete. Diejenigen von schwachem Geist verfielen seiner Macht und wurden verdorben. Gefallene Krieger erwachten zu unheiligem Leben, um Axt und Schwert gegen die Lebenden zu führen. Ein Zeitalter der Finsternis war angebrochen. Es gibt nur noch einige wenige Bastionen der Menschheit, die dem Nebel und seiner üblen, weiter erstarkenden Macht trotzen. Alle Hoffnung scheint verloren. Doch einige wenige Helden sind bereit alles zu tun, um das drohende Schicksal Valskyrrs abzuwenden.</p> <p>Nebel über Valskyrr ist ein kooperatives Fantasy-Abenteuerkartenspiel, dessen Spielfeld sich immer wieder aufs Neue verändert. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Helden und zieht gemeinsam mit seinen Freunden gegen die Kreaturen des Nebels ins Feld. Die Helden verfügen über einzigartige Kartendecks, mit denen sie ganz individuell entwickelt werden können. Durch die so entstehenden Karten-Kombinationen können sich die Helden gegenseitig unterstützen und ergänzen. Sie werden zu einer wahren Heldengruppe, die gemeinsam gegen die Schrecken des Nebels kämpft. Schlüpf in die Rollen ikonischer Fantasyhelden und stellt euch der grausamen Macht des erbarmungslosen Nebels. Begegnet Räufern, rasenden Bestien, mächtigen Zauberern, dem Horror der Untoten und anderen unaussprechlichen Abscheulichkeiten aus den Tiefen des heimtückischen Dunstes. Besiegt eure Feinde in epischen Schlachten und erfüllt eure Mission, bevor die Zeit abläuft. Ihr habt die Wahl zwischen vier einzigartigen Abenteuern, die euch alle in die Schlacht gegen den Nebel und dessen grausame Ausgeburten führen. Das Schicksal Valskyrrs liegt allein in euren Händen, denn wer außer euch tapferen Helden vermag es</p>	14	1	4	90	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Nemesis	Adam Kwapiński	<p>Nemesis ist ein semi-kooperatives Spiel, voller detaillierter Kunststofffiguren, die das Herz eines jeden Miniaturenfans höher schlagen lassen.</p> <p>Die Spieler müssen als Crew eines Raumschiffes überleben, das von feindlichen Organismen, den Xenos, befallen ist. Um zu gewinnen, muss ein Spieler eines seiner beiden Ziele erfüllen, die er zu Spielbeginn erhalten hat – und überleben! Dabei gibt es viele Gefahren zu überstehen: Schwärme von Xenos, den schlechten Zustand des Schiffes, die anderen Spieler, die ihre eigenen Ziele verfolgen – und manchmal einfach nur grausames Schicksal.</p> <p>Dieses Spiel wurde so entwickelt und gestaltet, dass es voller atmosphärischer Momente ist, die ihr hoffentlich auch dann genießen könnt, wenn eure Pläne den Bach runtergehen und eure Charaktere ein schreckliches Schicksal erleiden.</p>	12	1	5	90	240
Neuland	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
New Angeles		New Angeles ist ein Spiel über Konzerne, Macht und Gier im Android - Universum. Vier bis sechs Spieler übernehmen mächtige Megakonzerne und versuchen ihre Konkurrenten auszustechen. Sie müssen Geschäfte abwickeln und zeitweise auch Allianzen eingehen, um ihren Einfluss und ihr Kapital zu steigern. Gleichzeitig gilt es aber darauf zu achten, wie die Stadt und ihre Bürger sich verhalten. Unruhe darf nicht zu organisiertem Verbrechen und Versorgungsausfällen führen. Schließlich wollen alle in der pulsierenden Megastadt New Angeles gute Geschäfte machen. Am Ende geht es um Profit – und glückliche Bürger sind produktivere Arbeiter.	14	4	6	200	300
New England	Moon / Weissblum	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. 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. 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.	12	3	4	60	120
New Orleans Big Band	Herbert Schützdeller	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.	12	3	6	40	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Niagara	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 schlingernd, 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Nidavellir	Sege Laget	<p>Nidavellir, das Zwergenreich, wird durch den Drachen Fafnir bedroht. Als ehrwürdige Elvalande wurden die Spieler vom König auserwählt, um die mächtigste Streitmacht zu erstellen, um den Drachen zu besiegen. Dazu durchstreifen die Spieler jede Taverne des Königreichs, um die geschicktesten Zwerge anzuheuern und die angesehensten Helden zu rekrutieren.</p> <p>Dazu bieten die Spieler in jeder Runde eine Münze für jede Taverne in Nidavellir. In absteigender Reihenfolge wählen Sie dann eine Karte von der Taverne aus. Ist es eine Zwergenkarte, fügen sie diese zu Ihrer Armee hinzu. Jede Zwergenklasse hat dabei ihre eigene Wertungsart: Schmied, Jäger, Krieger, Entdecker und Minenarbeiter. Durch geschickte Rekrutierung können die Spieler außerdem einen mächtigen Helden für Ihre Armee gewinnen.</p> <p>Außerdem können die Spieler den Wert Ihrer Goldmünzen dank des cleveren "Münzbausystems" steigern und das Beste aus den anderen Elvalanden herausholen, zum Beispiel indem sie eine Subventionskarte nehmen oder mit ihrer Oer-Münze bieten.</p>	10	2	5	40	60
Nightfall	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
NMBR 9	Peter Wichmann	<p>Passt die "2" vielleicht so? Und bekomme ich da gleich noch eine "9" drauf?"</p> <p>Bei NMBR 9 wollen alle hoch hinaus. Denn wer die Zahlenplättchen clever kombiniert, legt den Grundstein für das nächste Level. Je höher ein Plättchen liegt und je höher die Zahl, desto besser. Doch Vorsicht: Wer zu viele Lücken lässt, kommt später nicht mehr weiter!</p>	8	1	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Nobody is perfect	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
Noch Mal	Inka und Markus Brand	<p>Alle spielen gleichzeitig, keiner muss lange warten, und wenn's vorbei ist, dann heißt es sofort: "NOCH MAL!" Ein Spieler wirft alle 6 Würfel, sucht sich 2 davon aus und kreuzt das Ergebnis an. Die anderen Spieler wählen aus dem gleichen Wurf 2 der verbliebenen 4 Würfel und kreuzen das Ergebnis bei sich an. Die Auswahlmöglichkeiten wachsen, je schneller sich die Spieler mit ihren Kreuzen ausbreiten, aber Punkte gibt es nur für komplette Spalten! Da gilt es abzuwägen und im richtigen Moment zuzuschlagen. NOCH MAL!, das geniale Spiel mit Suchtfaktor! Bei einer Partie bleibt's nie! Besonders gut geeignet für 2 Spieler! Mit einer Variante für 1 Spieler.</p>	8	1	8	20	30
Nochmal	Inka und markus Brand	<p>Alle spielen gleichzeitig, keiner muss lange warten, und wenn's vorbei ist, dann heißt es sofort: "NOCH MAL!" Ein Spieler wirft alle 6 Würfel, sucht sich 2 davon aus und kreuzt das Ergebnis an. Die anderen Spieler wählen aus dem gleichen Wurf 2 der verbliebenen 4 Würfel und kreuzen das Ergebnis bei sich an. Die Auswahlmöglichkeiten wachsen, je schneller sich die Spieler mit ihren Kreuzen ausbreiten, aber Punkte gibt es nur für komplette Spalten! Da gilt es abzuwägen und im richtigen Moment zuzuschlagen. NOCH MAL!, das geniale Spiel mit Suchtfaktor! Bei einer Partie bleibt's nie! Besonders gut geeignet für 2 Spieler! Mit einer Variante für 1 Spieler.</p>	8	1	6	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Nomadi	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
Norderwind	Klaus Teuber	<p>Die Hafenstädte des Handelsbundes Norderkap, Trutzhavn und Olesand wurden von Piraten überfallen. Die geschundenen Städte bitten die Kapitäne des Bundes (die Spieler) um Hilfe. So erhalten die Spieler Aufträge, die Hafenstädte mit bestimmten Waren oder Gold zu beliefern sowie Piratenschiffe aufzubringen und deren Kapitäne gefangen zu nehmen. Jeder Spieler besitzt ein großes Schiff, das er im Lauf des Spiels ausrüstet. So erhöhen Kanonen die Chance, Piratenschiffe zu besiegen; Mannschaftsmitglieder bieten spezielle Vorteile und eine Investition in die Segel erhöht die Fahrweite eines Schiffes. Wer sein Schiff klug ausbaut und geschickt Waren ein- und verkauft, wird die Nase vorne haben.</p> <p>Im Spiel zu zweit und zu dritt gewinnt, wer als Erster 10 Aufträge erfüllt hat. Zu viert bringen schon 8 erfüllte Aufträge den Sieg.</p>	10	2	4	60	70
Noria	Sophia Wagner	<p>Am Horizont zeichnet sich ein neues Zeitalter ab. Die Zukunft von Noria liegt vor dir. Steuern dein blühendes Handelsimperium in Richtung Reichtum. Entdecke fliegende Inseln, kaufe Schiffe und errichte Fabriken. Investiere in preisträchtige Projekte und sichere ihren Erfolg, indem du geheimes Wissen an Politiker weitergibst.</p>	12	2	4	75	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Not Alone	Ghislain MASSON	<p>Alle Informationen über einen Planeten namens Artemia scheinen von den offiziellen Karten getilgt worden zu sein. Neugierig geworden, begeben sich auf eine Expedition dorthin.</p> <p>Beim Eintritt in die Atmosphäre stört jedoch ein starkes Magnetfeld die Computersysteme eures Schiffs, setzt sie außer Gefecht und lässt das Schiff in Richtung der Oberfläche trudeln. Der Kapitän lässt einen Notruf senden und befiehlt die Evakuierung. Ihr erwacht unverletzt nach dem Absturz und beginnt, die Umgebung zu erforschen, als der Kapitän einen Schrei ausstößt. In der Ferne seht ihr den Umriss von etwas, das euch beobachtet.</p> <p>Not Alone ist ein Psycho-Deduktions-Taktik-Kartenspiel für 2-7 Kennerspieler ab 10 Jahren, in dem die Spieler die Crew des verunglückten Raumschiffes verkörpern, die auf ihre Rettung warten. Ein Spieler schlüpft jedoch die Rolle des "Wesens", dem Beschützer des Planeten, das sofort mit der Jagd auf die Besatzungsmitglieder beginnt...</p> <p>Die Raumfahrer müssen nun versuchen eine gemeinsame Taktik zu entwickeln - doch das Wesen hört ja mit... Wie wird es euch gelingen, den Planeten wieder heil zu verlassen?</p> <p>Die Partei, deren Marker zuerst auf dem Zielfeld ist, gewinnt. Für die Gejagten bedeutet das die Rettung, für das Wesen die erfolgreiche Assimilierung der Eindringlinge in den Planeten.</p> <p>Eine Runde läuft über vier Phasen: Erkundung, Jagd, Abrechnung und Rundenende. In der Erkundung spielen die Gejagten je eine verdeckte</p>	10	2	7	30	45
Notre Dame	Stefan Feld	<p>Paris im ausgehenden 14. Jahrhundert. Im Schatten der berühmten Kathedrale Notre Dame wetteifern zwei bis fünf einflussreiche Bürger um Ansehen und Wohlstand. Dazu spielen sie Konkurrenten ungeliebte Karten zu, bestechen frommes Kirchenpersonal ebenso wie Stadtwache oder Bürgermeister. Doch bei all ihren Machenschaften müssen die Spieler stets die Rattenplage im Auge behalten. Denn wer vor lauter Gier die Gesundheit seines Viertels zu sehr vernachlässigt, verliert möglicherweise sein gesamtes Hab und Gut ...</p>	10	2	5	75	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Nova	Andrea Boennen	Die Sternbilder sind auf der alten Sternenkarte nur schwach oder nicht mehr zu erkennen. Lass sie wieder erstrahlen. Lege deine Sternensplättchen auf der Sternenkarte so aneinander, dass sich möglichst viele gleiche Sterne berühren. Das bringt Punkte – auf bestimmten Feldern, sogar Bonuspunkte. Auf einige Felder der Sternenkarte darfst du nur bestimmte oder keine Sterne legen. Und auch die anderen wollen ihre Sternensplättchen bestmöglich platzieren. Behalte deine und ihre Möglichkeiten im Blick. Am Ende gewinnt und erstrahlt wie der Sternenhimmel - wer am meisten punkten konnte.	8	2	4	30	45
Nova Luna	Uwe Rosenberg	Der Mond übt schon seit vielen Jahrtausenden Einfluss auf die Menschheit aus. So steht der Neumond zum Beispiel für einen Neuanfang oder die Zeit, um über die Zukunft nachzudenken und erste Schritte zu tun. In Nova Luna müssen die Spieler mit der Auslage der Monduhr effektiv umgehen, um Aufgaben zu erfüllen. Jede Entscheidung bringt dabei weitreichende Konsequenzen für die Zukunft mit sich.	8	1	4	30	45
NOX	Steffen Brückner	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.	8	2	6	15	25
Nuggets	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
Null & Nichtig	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Obscurio		<p>"Hab ich euch, ihr Diebe!</p> <p>Ihr glaubt also, ihr könntet ungestraft in die Bibliothek eines Hexenmeisters eindringen und MEIN magisches Grimoire stehlen? Ich habe einen hohen Preis dafür gezahlt! Glaubt ja nicht, dass ihr dieses Gebäude unbeschadet verlassen werdet! Ihr werdet es niemals schaffen, meine Illusionen zu durchschauen und aus der Bibliothek zu fliehen! Eure mickrige Zaubererbande setzt sicher auf die Hilfe dieses undankbaren Grimoires, um zu entkommen. Pah! In eurer Unverfrorenheit habt ihr jedoch nicht daran gedacht, auf Gefahren innerhalb eurer eigenen Reihen zu achten. Einer von euch ist meinem Zauberbann zum Opfer gefallen und wird eure lächerliche Gruppe nun von innen heraus zerstören. Bald schon werdet ihr euch gegenseitig nicht mehr trauen können und auf ewig verloren sein ..."</p> <p>Obscurio ist ein kooperatives Kommunikationsspiel mit fantastischen Illustrationen und geheimen Rollen. Ein Spieler verkörpert das Grimoire und leitet die Zauberergruppe Raum für Raum zum Ausgang, indem er den Mitspielern Hinweise zur richtigen Tür gibt. Die Zauberer versuchen gemeinsam, die Hinweise des Grimoires zu deuten und die richtige Bildkarte an einer Tür zu finden. Doch es gibt einen Verräter unter den Zauberern! Seine Aufgabe ist es, die übrigen Zauberer mit ähnlichen Bildkarten zu verwirren und sie in falsche Richtungen zu locken. Nur wenn ihr gut miteinander kommuniziert und die Illusionen auf eurem Weg meidet, könnt ihr aus der Bibliothek des Hexenmeisters entkommen! Seid vorsichtig, wem ihr in diesem Spiel traut "</p>	10	2	10	40	90
Octago für Yvio Spielekonsole	Reiner Knizia	<p>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.</p>	8	1	4	20	30
Oh my Gods	Alexander Pfister	<p>Die Spieler sind Handwerker im mittelalterlichen Europa, die Kohle, Werkzeuge, Kleidung und vieles mehr produzieren. Der Spieler, der seine Produktionsketten am cleversten einsetzt und passende Handwerksgebäude errichtet, erreicht die meisten Siegpunkte und gewinnt den Wettstreit der Meister.</p>	10	2	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Oh, Pharao	Thilo Hutzler	Der allmächtige Pharao Tut-Nur-So hat zu einem Wettbewerb im Pyramidenbauen 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
Ohanami	Steffen Benndorf	Mach die Karten zum Garten! Es ist Frühling und in Japan blühen die Kirschbäume. Staunend betrachten und feiern die Menschen diese vergängliche Schönheit. In diesem Spiel wirst du zum Schöpfer des Schauspiels. Lege Gärten an und schaffe eine würdige Umgebung für den Blüentraum. Entscheide Runde für Runde, welche Objekte und Pflanzen in deine Gärten passen. Ohanami spielt sich leicht - und steckt doch voller kniffliger Entscheidungen.	8	2	4	20	30
Ohne Furcht und Adel	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
Oink	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Ökopolopoly	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
Olympos	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
On Top	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
One Key	L'Atelier	<p>Eine Karte ist der Schlüssel, der One Key. Ihn müssen die Spieler finden, indem sie den Tipps des Hinweisgebers folgen. Doch welche Karte aus den elf zufällig ausgelegten ist die richtige? One Key ist ein kooperatives Erlebnis, das Kreativität, Ideen und Assoziationen mit wunderschön illustrierten und einzigartig geformten Karten verbindet.</p> <p>Der Hinweisgeber zeigt jede Runde durch Hinweiskarten, wie stark die Verbindung von diesen Karten zum Schlüssel ist. Die Suchenden müssen nun Karten entfernen, die entsprechend ihrer Meinung nach nicht der Schlüssel sind. Falls der Schlüssel am Ende der letzten Runde die letzte noch übrige Erkundungskarte ist, gewinnt das gesamte Team. One Key ist ein kooperativer Ratespaß, der in jeder Runde die Köpfe rauchen lässt.</p>	8	2	6	20	30
Ora et Labora	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 Kloostervorsteher 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.) 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.) 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Orbis	Tim Armstrong	<p>Die Welt liegt verlassen und leer vor euch. Ganze Landstriche drohen der Vergessenheit anheim zu fallen und nur ihr könnt sie wieder zu neuer Pracht erheben. Ihr könnt die Landschaften nutzen, um eure Welt zu erschaffen. Denn ihr seid Götter!</p> <p>Orbis ist ein taktisches Spiel in dem die Spieler die Rolle von Göttern übernehmen, die versuchen, die besten Welten zu erschaffen. Durch die Nutzung von Ländern, die im Äther verloren gegangen sind, sammeln die Spieler Anhänger, um sie für noch fruchtbarere Länder einzusetzen. So erschaffen sie nach und nach ihre Welt. Einschränkungen gelten für die Platzierung der Landschaften in der Region, wodurch jede Entscheidung schwieriger wird als die vorhergehende. Der Schlüssel zum Sieg liegt darin, am Ende des Spiels die meisten Schaffenspunkte zu haben.</p> <p>Nach nur fünfzehn Runden endet das Spiel, wenn alle Spieler ihre Welt erschaffen haben. Dann werden die Schaffenspunkte berechnet, Bonusplättchen vergeben und ein Gewinner gekrönt. Orbis ist ein wunderschön einfaches und doch strategisches Spiel, das jedes Mal anders ist, wenn ihr es spielt.</p>	10	2	4	45	60
Orbit	Alex Randolph		12	3	6	30	45
Oriflamme	Adrien & Axel Hesling	<p>Bei Oriflamme finden sich die Spieler mitten in einer mittelalterlichen Fehde um die französische Königskrone wieder. Der König ist tot! Es lebe der König! Als Oberhäupter einflussreicher Familien trachten die Spieler danach, mit List und Tücke, Kraft und Stärke, Tugend und Niedertracht an die Macht zu gelangen. Ihr Ziel – der Königsthron!</p> <p>Bei dem taktischen Kartenspiel werden reihum verdeckte Karten ausgespielt. Durch das taktisch kluge Aufdecken und Aktivieren ihrer Effekte können die Spieler die anderen ausstechen oder aus dem Weg räumen, denn alle Spieler haben das gleiche Ziel vor Augen – die meisten Einflusspunkte für ihre Familie zu sammeln und so das Spiel zu gewinnen.</p> <p>Oriflamme fordert die Spieler in jeder Partie durch immer neue Kartenabfolgen und einen spannenden Mechanismus heraus, bei dem die Spieler entscheiden, welche ihrer gelegten Karten sie aufdecken und welche Aktionen vorerst lieber im Verborgenen bleiben.</p>	10	3	5	20	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Orion		<p>Genaugenommen handelt es sich um eine Spielesammlung. Die Spielanleitung enthält 14 Spiele, die alle auf den gleichen Grundregeln basieren. Hinzu kommen noch 7 Puzzles.</p> <p>Die bis zu 60 auf dem Brett befindlichen Spielsteine können mittels einer einfachen Mechanik nach dem Einsetzen mit den 25 Drehknöpfen über das Feld bewegt werden. Dabei kann ein Drehknopf bis zu 4 Spielsteine bewegen (genaugenommen werden die Plätze vertauscht).</p>	10	2	4	20	45
Orléans	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
Orléans Invasion	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
Otys	Claude Lucchini	Willkommen in der Mitte des 22. Jahrhunderts! Nach über 300 Jahren der Ausbeutung sind auch die letzten Landstriche der Erde von Wasser überflutet worden. Jetzt geht es für die restlichen Menschen um das nackte Überleben und den Wiederaufbau der Zivilisation. Schickt die Taucher eurer Kolonie in die Tiefe, um wertvolle Ressourcen zu bergen. Achtet auf die richtige Auswahl eurer Taucher, denn eure Vorräte sind begrenzt, und die Konkurrenz schläft nicht.	14	2	4	60	75
Outburst		<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, so viele 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Outlive	Gregory Oliver	<p>Wir schreiben das Jahr 2079. Nach einem nuklearen Krieg um die letzten Trinkwasserreserven ist die Erdbevölkerung auf knapp 30.000 Seelen geschrumpft. Vier unterschiedliche Gruppen kämpfen in den unterirdischen Bunkern von Outlive ums nackte Überleben. Dabei zählen allein Arbeitskraft, die richtige Ausrüstung und starke Fähigkeiten. Im Verlauf von sechs Tagen schicken die Spieler ihre Helden auf die Suche nach Nahrung, nützlichen Materialien und Munition, bauen ihre Bunker aus und versuchen, die eindringende Strahlung zu reduzieren. Dabei legen ihnen die widrigen Umstände ebenso Steine in den Weg wie aggressive Mitspieler. Nur die Gruppe, die sich als würdig erweist, wird das Privileg erhalten, der Organisation „Convoy“ beizutreten und in deren unterseeischen Kolonien eine neue Heimat zu finden.</p> <p>Outlive ist ein asymmetrisches Endzeitenspiel, in dem die Spieler ihre Ressourcen immer genau im Blick haben und ihre Figuren zielgerichtet bewegen müssen, um das Überleben ihrer Gruppe zu sichern. Durch individuelle Startvoraussetzungen und zufälligen Events spielt sich jede Partie dieses stimmungsvoll illustrierten Strategiespiels etwas anders.</p>	10	2	4	45	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Overworld	Nemo Rathwald	Schon lange vor der Invasion des finsternen Hexenmeisters Vorax hatten die aufstrebenden Magier Dia und Ortho Gon'all einen neuen, bisher unbekanntem Magiebereich entdeckt und damit experimentiert, den sie Geomantie nannten. Für sie war Geomantie weit mehr als nur die Macht, Erde und Steine durch pure Willenskraft zu bewegen, es ging um den Willen der Welt selbst und darum, diesen Willen zu neuen Konstellationen zu lenken. Ihr höchstes Ziel war es, ihre eigene Welt Eidolon zu verstehen und mit ihr zu kommunizieren. Schließlich enträtselte Dia Gon'all das Geheimnis einer viel reineren Machtquelle als jede traditionelle Magie sie heraufbeschwören konnte und begann, kleine Fleckchen Erde von einem Platz zu einem anderen zu transportieren, nicht etwa durch kinetische Bewegung, sondern durch augenblickliche Portation. An dem Tag, an dem Dia beschloss, den Terraport-Zauberspruch erstmals ernsthaft anzuwenden, hatten sich die Stadtbewohner versammelt, um dies zu beobachten. Als der Kreis in den Sand gezogen wurde und das Licht sich zu sammeln begann, jubelten sie, aber als sich der Himmel verdunkelte und der Boden unter ihnen wegsackte, schrien sie. Dia hatte das Empfindungsvermögen von Eidolon selbst geweckt. Die Welt hatte nun ein eigenes Bewusstsein, war verwirrt und verängstigt. Ihr Bewusstsein verband sich mit dem von Dia, und ihre Verwirrung strömte von einer zur anderen und wieder zurück in einer endlosen Schleife, die das Land auf ewig verzerrte. Die Stadtbewohner kamen an einem unbekanntem, weit entfernten Ort wieder zu sich. Biome boten sich ihnen in unmöglichen Konstellationen dar und das Land schien wie zerbrochen, aber sie konnten keine Spur von Dia oder Ortho entdecken. Sie fanden nur Wälder, Ozeane und eigenartige, große, wilde und flugunfähige Vögel. Die pragmatischen Älteren teilten die noch übrigen Leute in Gruppen auf, von denen einige Unterkünfte bauen und	14	1	4	30	40
Pachisi		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
Packesel		Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren Ziel des Spiels ist es, alle seine Legestäbchen gekonnt auf dem Rücken des Esels abzulegen. Wer dies als Erster schafft, gewinnt das Spiel..	5	2	4	10	10

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Paco Sako	Felix Albers	<p>Paco Sako (oder Friedensschach) ist kein Kriegsspiel und es wird keine einzige Figur im Spiel vom Brett genommen.</p> <p>Stattdessen umarmt die Figuren einander und bilden so Paare. Beide Spieler können diese Paare im Spiel führen und in Harmonie miteinander "tanzen" lassen.</p> <p>Sei der Erste, der den König des anderen umarmt und sein Herz, sein Königreich und das Spiel gewinnt, Paco!</p> <p>Das Spiel ist leicht zu erlernen und daher auch für Kinder und Anfänger gut geeignet: Niemand verliert bei diesem Spiel etwas.</p> <p>Alle Arten von "Tanz"-Paaren sind auf dem Spielbrett zu finden. Die Zusammensetzung der Paare kann während eines Zuges geändert werden und Mehrfachbewegungen (Kettenreaktionen) sind zulässig. Paco Sako bietet selbst den erfahrensten Brettspielern eine atemberaubende neue Herausforderung.</p> <p>Paco Sako ist nicht nur ein fantastisches neues Spiel, sondern auch ein Spiel mit einer wichtigen Botschaft: Frieden.</p> <p>Die Spielfiguren sind wunderschön gestaltet und ein wertvolles Geschenk: "Frieden in einer Schachtel".</p>	8	2	2	30	45
Paititi	Walter Schranz	<p>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 Brsitzer. 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.</p> <p>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.</p>	7	2	4	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Paleo	Peter Rustemeyer	<p>Ein neuer Tag in der Steinzeit beginnt. Euer Stamm kämpft gemeinsam ums Überleben und strebt ständig nach Fortschritt und Ideen. Es lauern aber viele Gefahren in der Wildnis: Tiere, Stürme und andere Stämme warten auf euch. Wird es euch gelingen, das Überleben eures Stammes zu sichern und gleichzeitig eure Hinterlassenschaft für die Nachwelt zu erschaffen?</p> <p>Erlebt in Paleo zusammen mit euren Freunden ein kooperatives Abenteuer in der Altsteinzeit und stellt euch dem Überlebenskampf. In den verschiedensten Regionen warten diverse Aufgaben, fremde Stämme und neue Tiere auf euch. Könnt ihr euch diesen Aufgaben stellen? Denn nicht alles, was ihr findet, wird euch freundlich gesinnt sein! Nur als funktionierendes Team werdet ihr die Gefahren der Steinzeit bewältigen und euer Überleben sichern können.</p> <p>Eine Partie ist beendet, wenn ihr zusammen gewinnt – oder verliert. Jeder von euch spielt eine Gruppe Menschen mit verschiedenen Fähigkeiten. Erkundet die Umgebung, besucht unterschiedliche Orte, sammelt Ressourcen und Nahrung und weitere nützliche Dinge. Stellt Werkzeuge her und arbeitet gemeinsam an eurer Höhlenmalerei. Am Ende des Tages müsst ihr eure Gruppe ernähren und euch den Gefahren der Nacht stellen. In Paleo warten immer wieder neue Abenteuer auf euch. Nur gemeinsam werdet ihr stark genug sein, um diese zu bestehen.</p>	10	2	4	60	120
Palm Island		<p>Im Spiel „Palm Island“ versuchen ein bis zwei Spieler so viele Rohstoffe wie möglich zu sammeln, Gebäude auszubauen und so Punkte zu sammeln oder das Dorf auf eine Katastrophe vorzubereiten. In jeder Spielrunde werden Entscheidungen getroffen, die das Inseldorf nachhaltig verändern. Da das Kartenspiel nur in der Hand gespielt wird, kann es praktisch überall gespielt werden. Zudem gibt es zwei Spielvarianten: Entweder versucht man solo, einen neuen Highscore aufzustellen und Achievements freizuschalten oder sich kooperativ auf eine nahende Katastrophe vorzubereiten.</p>	10	1	2	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Pandemie	Matt Leacock	<p>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!</p> <p>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.</p> <p>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?</p>	10	2	4	45	60
Panic Lab	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
Pantheon	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
Parade	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Paranormal Detectives	Szymon Maliński, Adrian Orzechowski, Marcin Taczyński	<p>Als du deine Augen öffnest, erlebst du die Überraschung deines Lebens – denn du bist aus selbigem geschieden und schwebst als Geist über deinem eigenen Körper. Du musst feststellen, dass eine Gruppe Detektive deinen leblosen Körper mit großem Interesse untersucht. Du musst irgendwie mit ihnen in Kontakt treten, um ihnen mitzuteilen, wie du gestorben bist und wer dafür verantwortlich ist.</p> <p>Was ist wohl passiert? Schafft ihr es diesen Fall aufzuklären?</p> <p>Paranormal Detectives ist ein kommunikatives Partyspiel, in dem ein Spieler die Rolle des Geistes übernimmt und die anderen Spieler in die Rolle der Detektive schlüpfen. Jeder Detektiv versucht, als erster durch cleveres Kombinieren der Hinweise die Wahrheit ans Licht zu bringen.</p> <p>Mit Hilfe paranormaler Fähigkeiten kommuniziert der Geist der verstorbenen Person auf unterschiedliche gespenstische Weise mit den Detektiven. Als Geist formt ihr z.B. den Tatort mit Henkersseilen, stellt die Todesursache mit Hilfe des Phantometers fest, zeichnet die Tatwaffe mit der Hand eines Detektiven und vieles mehr.</p> <p>Das gesamte Spielmaterial mit 28 Fallkarten sorgt für viel Abwechslung und besonderen Spielspaß. In einer kooperativen Variante könnt ihr auch gemeinsam die mysteriösen Fälle lösen. Für noch mehr Abwechslung sorgt eine begleitende App, die regelmäßig neue Fälle mitbringt.</p>	12	2	6	45	90
Paris	Wolfgang Kramer & Michael Kiesling	<p>In Paris fügen die Spieler Gebäude den sechs verschiedenen Distrikten von Paris hinzu. Haben die Spieler genügend Ressourcen gesammelt, können sie in verschiedene Immobilien investieren, die den Spielern dann Boni einspielen, welche wiederum Siegpunkte bringen.</p> <p>Die Bonus-Plättchen geben mit verschiedenen Möglichkeiten Siegpunkte. Hier haben die Spieler wie so oft die Qual der Wahl: auf welches Bonus-Plättchen setzen sie?</p>	12	2	4	90	150

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Paris Paris	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
Party Bugs	Martino Chiacchiera	Kaum ist das Licht aus, geht die Party los. Doch wer will schon eine Kakerlaken-Kostüm-Fete in seiner Wohnung? Am besten schickt man die fettesten Schädlinge zu den Nachbarn. Und wenn zwei Partygäste im gleichen Kostüm auftauchen, gehen die ohnehin peinlich berührt nach Hause. Ein großer Kartenspielspaß, der auch Partymuffel in seinen Bann zieht.	8	2	6	15	20
Partytime für Yvio Spielekonsole	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
Patchwork	Uwe Rosenberg	Patchwork ist eine Textiltechnik, bei der Stoffreste zusammengenäht werden, um dadurch neue Textilien entstehen zu lassen. Während früher auf diese Weise Kleidungsstücke und Decken genäht wurden, um bestehende Stoffreste zu nutzen, ist Patchwork heutzutage eine Kunstform, bei der Designer aus den edelsten Stoffen Textilien entwerfen. Besonders Patchwork mit unregelmäßigen Stoffresten lässt richtige Kunstwerke entstehen und wird heute von vielen Textilkünstlern 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 Wettstreit um die schönere Decke für sich entscheiden und vielleicht sogar die Decke ganz vollenden	8	2	2	15	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Pearls	Christian Fiore & Knut Happel	Auf der Suche nach glänzenden Perlen taucht ihr hinab ins klare Blau. Doch ihr könnt nicht ewig die Luft anhalten und müsst ab und zu auftauchen, um eure gesammelten Schätze zu verkaufen. Wer dann viele gleiche Perlen gesammelt hat, kann sie zu hübschen Halsketten verarbeiten und so ihren Wert weiter steigern.	6	2	6	15	20
Pechvogel	Peter Jürgensen	So ein Pech! Wer sich bei diesem Spiel verwürfelt ist ein echter Unglücksrabel. Dabei wäre es so einfach, nach einigen Versuchen mit sieben Würfeln vier gleiche Augenzahlen zu erzielen. Noch leichter wird alles dadurch, dass Würfel, die das gewünschte Ergebnis bereits zeigen, herausgelegt werden dürfen. Doch irgendwie schleicht sich immer wieder ein schwarzer Vogel unter die Würfelresultate – und drei von diesen gefiedeten Gesellen bringen schlichtweg Pech – genauer gesagt: kleine schwarze Spielsteine, die „Frustrat“ heißen. Mit diesen Frustraten steigt die Frustrate erheblich: Damit lassen sich wiederum andere Spieler frustrieren, indem man ihre geglückten Würfe aus der Welt schafft. Es verliert, wer sich beständig vom Erfolgspfad herunterwürfelt. So ein Pech!	8	2	5	20	35
Pergamon	Stefan Dorra, Ralf zur Linde		0	2	4	90	120
Pharaon	Sylas-Henry Pim	In Pharaon versuchen 1-5 Spieler in 45-70 Minuten als Kinder der Pharaonen das Rad der Zeit geschickt zu verwenden: das Rad vereint in einem cleveren Mix eure spärlichen Ressourcen mit dem Einsatz von Arbeitern! Wem es über 5 Runden hinweg am besten gelingt, die Adligen des Nil-Deltas, die Handwerker und Künstler für sich zu nutzen, wird am Spielende triumphieren. Die Götter blicken auf euch herab, und jede eurer Taten wird am Ende eures Lebens auf die Waagschale gelegt.	12	1	5	50	75
Phase 10	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
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
Pi mal Pflaume	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
Pictures		<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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Pictures (PD-Games)	Daniela und Christian Stör	<p>Pictures ist ein kurzweiliges Familienspiel mit viel Spielspaß und sehr einfachen Regeln. Baut mit eurem Spielmaterial, entweder Bauklötze, farbige Würfelchen, Schnürsenkel, Steine und Stöcke oder Symbolkarten, eines der Fotos möglichst treffend nach und rätselt, was eure Mitspieler so gebaut haben:</p> <p>Zieht je ein Plättchen aus dem Beutel, um euer geheimes Foto zu bestimmen.</p> <p>Gestaltet so deutlich wie möglich das Motiv eures Fotos.</p> <p>Findet jeweils die geheimen Fotos aller anderen heraus.</p> <p>Sieger des Spieleerfinder Wettbewerbs des Spielwerk Hamburgs:</p>	8	3	5	30	45
Pingoo	Rainer Knöbel		5	2	4	20	30
Pirate Attack		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
Piraten Kapern	Haim Schafir	<p>Beim Klabautermann!</p> <p>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.</p> <p>Schlüpft in die Rolle der Piraten und deckt eine Piratenkarte auf.</p> <p>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.</p>	8	2	5	30	40
Piratenspiel	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Plan-Cheroli	Karsten Adlung	Die Spieler versuchen mit ihren Spielfiguren "drehend" in das gegenüberliegende Zielecke zu gelangen. Gewonnen hat der Spieler, der als erster seine 3 Spielfiguren im Zielecke so untergebracht hat, dass die Aufstellung der Figuren wieder der Startaufstellung entspricht.	8	2	6	30	45
Planet	Urtis Sulinkas	In Planet konstruiert jeder Spieler seinen eigenen Planeten. Zu Beginn des Spiels ist dieser öd, doch in jeder Runde kommt ein Landschaftsteil mit unterschiedlichen Geländen hinzu.	8	2	4	30	60
Planet der Wunder	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Planet Steam	Heinz-Georg Thiemann	<p>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 .</p>	14	2	5	120	140
Planetship 2491	Antonio Sousa Lara	<p>In 2491 Planetship habt ihr das Kommando über euer eigenes Weltenschiff und erreicht soeben das zerstörte Mutterschiff. Doch ihr seid nicht allein: Auch andere Weltenschiffe sind gekommen, um sich wertvolle DNA aus den Trümmern zu sichern.</p> <p>Ihr versucht in 4 Tagen (Runden) so viel DNA (Siegpunkte) wie möglich zu sammeln, um eure Besatzung zu vergrößern und euer Überleben zu sichern, bevor das Mutterschiff endgültig verloren ist. Dazu entsendet ihr eure Besatzung auf das Wrack, um dort nach den Überlebenden zu suchen, die für euer eigenes Weltenschiff die wertvollste DNA haben.</p> <p>Mithilfe eurer Raumsonden sammelt ihr Informationen über die Überlebenden oder eindringende Besatzungsmitglieder anderer Weltenschiffe. Geht strategisch vor und entscheidet, wann, wo und wie ihr euer Team aus verschiedenen Charakteren am besten einsetzt.</p>	12	2	5	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Plitsch Platsch Pinguin	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
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	Reiner Knizia	In der Zauberküche brodeln drei Kessel mit Zaubertänken. Reihum wirfst du Zaubertank-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
Polar Smash		Der clevere Pinguin Fred und seine coole Bande haben es auf die Fische aus dem Iglu des Eisbären Totti abgesehen. Aber die Tür ist verriegelt! Sie müssen also vorsichtig einen Eisblock nach dem anderen aus der Igluwand ziehen. Doch der grimmige Totti hält auf dem Iglu-Dach Wache und mit ihm ist nicht gut Kirschen essen!  Aufgeweckte Kinder merken sofort den Fehler, der im Kampf der Pinguine mit dem Eisbären um dessen Fischvorräte steckt. Pinguine und Eisbären leben jeweils an den entgegengesetzten Polen dieser Erde und werden sich deshalb in der freien Wildbahn niemals begegnen. Okay, dann eben im Zoo in Bremerhaven, wo die Pinguine wieder einmal ausgebüxt und ins Eisbärengehege eingefallen sind.	5	2	4	0	0

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Pool Position	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
Port Royal - Unterwegs	Alexander Pfisterer	<p>Im Hafen von Port Royal pulsiert unverändert das Leben. Du hoffst, den Handel deines Lebens zu machen. Gelingt es dir, die Gunst eines Großhändlers zu sichern? Oder nimmst du gar Passagiere an Bord? Riskiere nicht zu viel, sonst wirst du das Nachsehen haben ...</p>	8	2	4	15	30
Port Royal inclusive Erweiterung	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
Portobello Market	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
Power of Nine		9 Magnetkugel auf ein Brett mit 9 Aushöhlungen zu verteilen.	5	1	1	2	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Praga Caput Regni	Vladimír Suchý	Im mittelalterlichen Prag möchten wir als reiche Bürger Gebäude bauen und die Gunst des Königs gewinnen. Dabei verändern sich die Aktionen immer ein wenig.	12	1	4	30	120
Pricipato	Touko Tahkokallio	Italien in der Renaissance: Jeder Spieler besitzt ein Fürstentum und strebt damit nach Prestige und Reichtum. Entwickelt eure Landwirtschaft oder baut die Stadt aus, investiert in Kultur oder stärkt das Militär. Wer nach 3 Spieljahren die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.	10	2	4	45	90
Principato	Touko Tahkokallio	Italien in der Renaissance: Jeder Spieler besitzt ein Fürstentum und strebt damit nach Prestige und Reichtum. Entwickelt eure Landwirtschaft oder baut die Stadt aus, investiert in Kultur oder stärkt das Militär. Wer nach 3 Spieljahren die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel	12	2	4	90	120
Pueblo	Michael Kiesling / Wolfgang Kramer	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.	10	2	4	45	75

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Puerto Rico	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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte besitzt.</p>	12	3	5	90	150
Pulsar 2849	Vladimir Suchy	<p>Wir befinden uns im Jahr 2849. Die Menschheit hat die Tiefen des Alls erreicht, indem sie die Kraft eines Pulsars genutzt hat, um das erste Raumportal zu öffnen. In dieser neuen Ära müssen die Spieler in Pulsar 2849 ihre Flotte aufbauen, neue Technologien entwickeln und das Universum erforschen. Dank seines einfachen, aber besonderen Würfel-Zieh-Mechanismus bringt Pulsar 2849 abwechslungsreiche Aktionen und lässt die Spieler ihre Strategie immer wieder neu überdenken. Denn nur wer die Möglichkeiten jeder Runde geschickt nutzt, öffentliche Aufträge erfüllt und auch seine geheimen Ziele verfolgt, wird das Rennen ins All gewinnen.</p>	14	2	4	80	140
Punto	Bernhard Weber	<p>punto bringt es auf den Punkt: minimale Regel, maximaler Spaß. Cleverness und Glück bringen dir den Sieg. Decke eine Karte deiner Farbe auf, lege diese an eine bestehende Karte an. Falls eine ausliegende Karte weniger Punkte zeigt, kannst du diese auch überdecken. Bringst du 4 eigene Karten in eine Reihe gewinnst du die Runde!</p>	7	2	4	20	30
Purzelbaum	Harald Fecher und Thomas Liesching	<p>Im Sommer gereift, purzeln die Nüsse im Herbst von den Bäumen. Schlaue Eichhörnchen vergraben sie in ihren geheimen Verstecken, um sich im Winter durch die Vorräte knabbern zu können. Bei Purzelbaum schlüpfen die Spieler selbst in die Rolle von Eichhörnchen. Sie lassen im Herbst Nüsse von den Ästen in ihre frisch gegrabenen Erdlöcher purzeln. Im Winter, wenn alles weiß ist, erinnern sie sich an die Verstecke, in denen sich besonders viele Nüsse befinden.</p>	4	2	4	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Pustekuchen	Markus Nikisch	Pustekuchen von HABA ist ein spannendes Pustespiel und erfordert Geschick und Ausdauer. Eine kleine Kugel muss durch geschicktes Pusten in die Löcher der süßen Leckereien befördert werden. Das Geschicklichkeitsspiel regt spielerisch die Sprachentwicklung an, da die Lippen- und Mundmotorik trainiert wird. Sie müssen dabei bewusst die Dauer und Stärke des Luftstroms steuern. Welches Kind pustet besonders geschickt und kann zuerst zwei Karten einer Art sammeln, um am Ende die meisten Sahnehäubchen zu ergattern? Pustekuchen von HABA ist eine raffinierte Spielidee zum spielerischen Lernen und Spaßhaben.	4	1	4	5	10
Puzzle Strike	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	60	90
Pyramidenspiel		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
Pyramids	Methew Dunstan, Brett J. Gilbert		10	2	5	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Qin	Reiner Knizia	<p>China vor mehr als 2000 Jahren: Willkommen in der Zeit der streitenden Reiche!</p> <p>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.</p> <p>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</p>	8	2	4	20	30
Quadrata	Karl Fridrich Maier	<p>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 gewonnenen 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.</p>	10	2	4	30	45
Quadropolis	François Gandon	<p>Nach einem harten Arbeitstag bewunderst du deine Stadt mit einem Blick aus dem Fenster deines Büros. Die meisten Bürger sind zu dieser Zeit auf dem Weg nach Hause, zu den Hochhäusern, die du direkt gegenüber siehst. Manche schlendern hingegen mit ihren Kindern durch die Parks, während andere das neu eröffnete Einkaufszentrum besuchen. Neben dem Hafen in der Ferne siehst du Rauch aus den Schornsteinen der Fabriken emporsteigen. Es scheint, als würde deine Stadt niemals schlafen ...</p> <p>In Quadropolis™ übernimmt jeder von euch das Amt des Bürgermeisters einer modernen Stadt. Dabei gilt es mit der richtigen Planung und Strategie die Bedürfnisse der Einwohner zu berücksichtigen und so die Konkurrenz auszustechen. Nutzt eure Architekten, um die verschiedenen Gebäude zu errichten. Der Clou: Am Spielende wird jeder Gebäudetyp unterschiedlich gewertet.</p>	8	2	4	30	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Quanto	Mike Fitzgerald	<p>Jeder Spieler erhält vier Karten auf die Hand und vier Karten kommen in die Auslage.</p> <p>Der Zugstapel und die Quantoplättchen werden bereitgelegt.</p> <p>Wer am Zug ist spielt eine Karte aus und führt damit eine von drei Aktionen durch.</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>Aktion 3: Eine Karte in die Auslage legen.</p> <p>Am Ende des Zuges werden die Auslage und die Kartenhand des Spielers wieder aufgefüllt.</p> <p>Sonderkarten bringen mehr Möglichkeiten ins Spiel.</p> <p>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
Queendomino	Bruno Cathala	<p>Du bist Herrscherin über ein Königreich und auf der Suche nach Ländereien, um dein Reich zu vergrößern. Es gilt, zum richtigen Zeitpunkt der richtigen Länderei habhaft zu werden. Dann steht dir nichts mehr im Wege, das prestigeträchtigste aller Königreiche zu errichten!</p>	8	2	4	20	40
Quelf			0	0	0	0	0
Querdenker		<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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Quiz Cross		<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.</p> <p>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
Quiz des 20. Jahrhunderts		<p>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.</p>	12	2	6	60	90
Quiz Royal	Ulli Weis, Margit Seitz, Michael Kneissler, Elisabeth Müller-Gärtner, Sussi Tränkner, Klaus Bertram, Gerhard Böger, Gerhard Krüger, Leo Sillner, Tom Werneck, Renate Treutwein	<p>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</p>	14	2	6	60	300
Qwantum			8	2	4	15	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Qwinto	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
Qwirkle	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
Qwixx	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
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
Qwixx - On Board	Steffan Benndorf und Reinhard Staube	Das preisgekrönte Qwixx ist genial. Und nun, mit Spielbrett, bietet es noch mehr Möglichkeiten. Wobei die einfachen Originalregeln komplett erhalten bleiben. Figuren vorziehen, Felder besetzen, Kreuze gezielt machen, Fehlwürfe vermeiden - und punktgenau das Spielende herbeiführen. Großartig. Ein Muss für alle Qwixx-Fans!	8	2	4	20	30
Qwixx (2)	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
Qwixx (3)			0	0	0	0	0
Qwixx (4)	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
Qwixx Blöcke			0	0	0	0	0
Qwixx Deluxe	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
Ra	Reiner Knizia	In Ra steigern die Spieler um Plättchen, die Siegpunkte bringen. Außerdem kultivieren sie im alten Ägypten ihre Äcker, bauen Monumente und beten zu den Göttern.	12	2	5	50	75
Rabat	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
Rabbids - Das Kartenspiel	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Race to the New Found Land	Martin Kallenborn Jochen Scherer	Wagemutige Seefahrer erkunden die Weltmeere und machen eine gigantische Entdeckung: Neufundland. Das neu gefundene Land. Eine riesige Insel vor der Küste Nordamerikas. Und schon bricht der Wettstreit der Nationen aus. Wie so oft will jeder das größte Stück vom Land. Du musst deine Flotte geschickt einsetzen, um deinem Königshaus stetig Erfolge zu präsentieren. Stichst du schnell in See und besiedelst die ersten bekannten Landstriche? Erkundest du zuerst neue Gebiete? Oder treibst du Handel und baust zuerst deine Flotte weiter aus? Finde es heraus in einem spannenden Rennen nach Neufundland!	10	2	4	60	90
Rage		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
Ragusa	Fabio Lopiano	Im 15. Jahrhundert erhebt sich ein Herausforderer um die Vorherrschaft im Mittelmeerraum: eine Republik der Seefahrer, die tausende Schiffe in ihren mauerbewehrten Hafen lockt.  Auf dem Höhepunkt ihrer Macht war diese Stadt der einzige Rivale Venedigs um den Titel als Handelsposten zwischen Ost und West - ein friedlicher Außenposten, den Händler aus allen Ecken der Welt aufsuchten.  In Ragusa errichten 1-5 Kennerspieler ab 12 Jahren die namensgebende Stadt im 15. Jahrhundert. Indem ihr eure Gebäude strategisch platziert, erlangt ihr Zugriff auf Ressourcen, produziert Güter und beeinflusst die Märkte und den Handel. Ihr könnt auch Wälle und Türme errichten, um die Stadt zu verteidigen und euch somit Punkte für das Ende des Spiels zu verdienen.	10	1	5	40	80

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Railroad Revolution	Marco Canetta und Steffania Niccolini	<p>Mit der Verabschiedung neuer Gesetze der Pacific Railroad Acts öffnet die US-Regierung im 19. Jahrhundert Tür und Tor für aufstrebende Eisenbahnunternehmen. Als Besitzer von kleinen Unternehmen an der Ostküste konkurrieren die Spieler in Railroad Revolution um Erweiterung des Streckennetzes nach Westen, um die Great Plains zu erschließen und den Continental Divide zu überqueren. Haben sie in einer Stadt Fuß gefasst, können sie sich dort am Ausbau eines transkontinentalen Telegrafennetzes beteiligen, um noch mehr Profit einzustreichen. Dazu müssen Arbeiter und Führungskräfte vorausschauend verwaltet und ihre Fähigkeiten geschickt eingesetzt werden.</p> <p>Railroad Revolution ist ein Optimierungsspiel, bei dem Arbeiter auf Aktionsfelder eingesetzt werden. Zusätzlich zur Hauptaktion ermöglichen sie dort je nach ihrer Farbe einen weiteren Effekt. Am Ende gewinnt, wer durch aufgedeckte Lokomotivenplättchen, erreichte Unternehmensmeilensteine, Fortschritte auf den Errungenschaftsleisten und Telegrafverbindungen die meisten Siegpunkte generiert hat.</p>	12	2	4	45	90
Rajas of Ganges	Inka & Markus Brand	Indien in der Ära des Mogulreiches. Das Land entwickelt sich gerade zu einem der mächtigsten Reiche seiner Zeit. Der Großmogul beauftragt seine ehrwürdigsten Fürsten (die Rajas), neu erworbene Ländereien zu prächtigen und wohlhabenden Provinzen auszubauen. Ohne die Rolle des Karmas zu unterschätzen, versuchen die Spieler als Rajas, sich in einem anspruchsvollen Zusammenspiel von Ansehen und Reichtum am vortrefflichsten zu behaupten. Wer wird am Ende in den Legenden seines Volkes unsterblich werden	12	2	4	45	75
Rapidcups		fix! Doch Vorsicht: Becher und Unterseite haben verschiedene Farben, da kann man leicht durcheinander kommen. Lass dich nicht verwirren und leg los! Ein Fest für Konzentrationskünstler, Schnellspieler und Stapelstrategen.	8	2	4	10	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Rattus	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, Ritter 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
Rattus - Der Rattenfänger	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
Räuber der Nordsee	Shem Phillips	Räuber der Nordsee spielt in den aktivsten Jahren der Wikingerzeit. Als Krieger versuchen die Spieler, ihren Häuptling zu beeindrucken, indem sie nahe gelegene Siedlungen überfallen. Die Spieler stellen dazu eine Mannschaft zusammen, häufen Proviant an und segeln dann nordwärts, um Gold, Eisen und Vieh zu erbeuten. In den Schlachten gibt es Ruhm und Ehre zu gewinnen, sogar durch den Todeskuss einer Walküre.  Das Ziel in Räuber der Nordsee ist, den Häuptling zu beeindrucken und so am Spielende die meisten Siegpunkte zu haben. Siegpunkte werden hauptsächlich durch Plündern von Siedlungen und Darbringungen an den Häuptling erlangt. Dabei ist wichtig, wie die Spieler ihre Beute nutzen. Das Spiel endet, wenn entweder 1 Festung verbleibt, alle Walküren entfernt oder alle Darbringungen gemacht wurden.	12	2	4	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Räuber der Nordsee - Hallen des Ruhms	Shem Phillips	<p>Räuber der Nordsee spielt in den aktivsten Jahren der Wikingerzeit. Als Krieger versuchen die Spieler, ihren Häuptling zu beeindrucken, indem sie nahe gelegene Siedlungen überfallen. Die Spieler stellen dazu eine Mannschaft zusammen, häufen Proviant an und segeln dann nordwärts, um Gold, Eisen und Vieh zu erbeuten. In den Schlachten gibt es Ruhm und Ehre zu gewinnen, sogar durch den Todeskuss einer Walküre."</p> <p>Das Ziel in Räuber der Nordsee ist, den Häuptling zu beeindrucken und so am Spielende die meisten Siegpunkte zu haben. Siegpunkte werden hauptsächlich durch Plündern von Siedlungen und Darbringungen an den Häuptling erlangt. Dabei ist wichtig, wie die Spieler ihre Beute nutzen. Das Spiel endet, wenn entweder 1 Festung verbleibt, alle Walküren entfernt oder alle Darbringungen gemacht wurden.</p>	12	2	5	60	90
Ravensburger Spielemagazin		Reichhaltiges Spielemagazin mit Memory, Rummy, Malefiz, Tangram und vielen weiteren.	4	2	6	10	120
Realm of Wonder	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 Zauberkerne sammelt.	10	2	6	45	60
Reavers of Midgard	J.B. Howell	<p>In Reavers of Midgard wollt ihr Ruhm erlangen, indem ihr nahegelegene Dörfer überfallt, Burgen plündert und auf offener See sowohl Menschen als auch Monster besiegt. Natürlich dürft ihr bei alledem die Versorgung eurer Wikinger nicht außer Acht lassen. Und dann sind da noch die Elitekrieger, die ihr rekrutieren müsst: die Reavers!</p> <p>Nur wer den meisten Nutzen aus seinen eigenen und den Aktionen der anderen Spieler zu ziehen weiß, kann in der mythologischen Welt der Wikinger siegreich sein!</p>	14	2	4	60	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Red Outpost	Raman Hryhoryk	1969 hat der erste Schritt auf dem Mond dem Weltraumrennen ein Ende gesetzt ... oder doch nicht? Eine geheime sowjetische Mission, die ausgesandt wurde, um eine neue Welt aufzubauen, in der alle Menschen gleich sein und für das Gemeinwohl arbeiten können, sollte noch viel weiterreichen als der Mond. Das prächtige Schiff "KRASNAYAZARYA" landete auf einem gastfreundlichen Planeten, der jetzt euch gehört. Eure Väter haben hart gearbeitet, um das Beste aus der Welt, die sie verließen, in der neuen Welt aufzubauen. Nun liegt es an euch, eure Kameraden zu Glück und Wohlstand zu führen.	10	1	4	30	60
Red Peak	Carlo A. Rossi	Der Red Peak' bricht aus ... und ihr seid verdammt dicht dran! Schafft ihr es alle gemeinsam durch den unwegsamen Dschungel zurück zu eurem Boot, bevor die Lava euch erwischt? Könnt ihr noch rechtzeitig von der Insel fliehen? Dazu müsst ihr euch Runde für Runde - unter Zeitdruck! - gut absprechen, um euch erfolgreich durch den Dschungel zu kämpfen. Wer verfügt über welche Hilfsmittel? Welchen Weg wollt ihr einschlagen? Welchen Nutzen bringt er euch? Doch aufgepasst, sonst rückt euch die Lava schneller auf die Pelle als euch lieb ist. Das schnelle und richtige Absprechen ist das A und O in diesem abenteuerlichen Kooperationsspiel mit echtem Herzklopf-Finale! Mit zwei Varianten für noch mehr Spannung!	8	2	6	20	30
Reef	Emmerson Matsuuchi	Kreiert das schönste Korallenriff! Sammelt verschiedenfarbige Korallen und lasst sie in bestimmten Anordnungen wachsen, um Punkte zu verdienen. Was in der Natur Jahrtausende dauert, schafft ihr in weniger als einer Stunde. Dabei entsteht in jeder Partie von Reef ein neues, dreidimensionales Riff auf eurem Spielbrett.	8	2	4	30	45
Reise nach Moskau	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 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 verschiedene Sehenswürdigkeiten. Wer als erstes seine durch die Ortskarten vorgegebene Route komplett erfüllt hat, ist Sieger.	10	2	6	45	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Reise um die Erde	Günther Burkhardt & Wolfgang Kramer	Rio, London, Tokio – wohin wird die Reise gehen? Mit dem Around-The-World-Ticket geht es los zu den schönsten und angesagtesten Städten auf der ganzen Welt. Jeder Spieler erhält seine acht ganz persönlichen Traumziele auf verdeckten Karten, die allein oder auch gelegentlich gemeinsam besucht werden sollen. Wer zuerst alle Städte auf der Liste bereist hat, gewinnt die Runde. Also rein in den Ferienflieger und nichts wie auf zur Reise um die Erde!	0	0	0	0	0
Relic		<p>Das Imperium der Menschheit erstreckt sich über die gesamte Galaxis und umfasst Millionen von Welten. Seit der Zeit der Großen Kreuzzüge vor 10.000 Jahren hat das Imperium ungezählte Kriege, Opfer und Blutvergießen erdulden müssen. Keiner kennt die Namen der Milliarden Menschen, die heute noch Tag für Tag das Imperium schützen und den Namen des unsterblichen Imperators preisen.</p> <p>In Relic übernehmen zwei bis vier Spieler die Rollen von Charakteren aus dem Universum von Warhammer 40.000. Jeder von ihnen hat besondere Stärken, Schwächen und Sonderfertigkeiten. Die Spieler bewegen sich über den Spielplan, stellen sich Bedrohungen und bekämpfen Gegner, um Aufgaben zu erfüllen, in Erfahrungsstufen aufzusteigen und bessere Waffen zu erwerben. Durch das Erfüllen von Aufgaben können die Spieler mächtige Artefakte, die sogenannten Reliquien erwerben, die es ihnen erlauben, die Innere Ebene zu erreichen, wo sie der äußersten Bedrohung des Imperiums entgegentreten. Der erste Spieler, dem es gelingt, in die Mitte des Spielbretts zu ziehen und die Siegbedingung zu erfüllen, die der Szenariobogen vorsieht, ist der Gewinner des Spiels.</p>	10	2	4	180	360
Rennfieber	Dan Glimme	<p>Der Spielablauf gliedert sich in mehrere Phasen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Spieler ersteigern Pferde</li> <li>2. Jeder Spieler trainiert seine Pferde</li> <li>3. Dann folgen insgesamt 3 Rennen</li> <li>4. Nach jedem Rennen werden die Siegprämien und die Wettquoten ausgezahlt</li> </ol> <p>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.</p> <p>Nach 3 Rennen gewinnt der reichste Spieler !</p>	12	2	6	70	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Res Arcana	Tom Lehmann	<p>Magische Artefakte, Orte der Macht, Monumente und alchemistische Essenzen: In Res Arcana wetteifern alchemistische Magier um die Vorherrschaft. Indem sie ihre Komponenten geschickt kombinieren, Effekte einsetzen und die Essenzen sammeln, können sie vor ihren Gegenspielern die Kontrolle über wichtigen Orte und Monumente erringen.</p> <p>In diesem raffinierten Spiel um Magie und Ressourcen müssen die Spieler immer im Auge behalten, wie viel Macht die anderen angesammelt haben. Denn der Magier, der als Erster 10 Punkte erreicht, gewinnt.</p> <p>Da kann es schon genügen, zur richtigen Zeit als Erster zu passen. Das schnell gespielte, und durch einfache Start-Regeln ebenfalls schnell erlernbare Res Arcana versetzt die Spieler in eine magische Welt. Und dank Varianten für Drafting, Experten-Orte und Zwei-Spieler können auch erfahrene Magier eine Herausforderung finden.</p>	10	2	4	20	40
Rette unsere Welt		<p>Je eine Symbolkarte eines Wissensgebietes zu sammeln. Es gibt 5 verschiedene Wissensgebiete mit den entsprechenden Fragekarten Die Wissensgebiete sind Wälder, Flüsse &amp; Ozeane, Atmosphäre-Umwelt &amp; Menschen, Landschaft &amp; Pflanzen, Tierwelt. Der Gewinner ist der der als erstes 2 Symbolkarten aus jedem Wissensgebiet gesammelt hat.</p>	9	2	6	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Rettet den Märchenschatz	Kai Haferkamp	<p>Es gibt keine Märchen mehr! Der böse König hat die Seiten des letzten Märchenbuches zerrissen und in seinem tristen Schlossgarten versteckt. In Rettet den Märchenschatz muss sich eine Gruppe mutiger Kinder in den Garten schleichen und die Seiten-Paare des Märchenbuches finden, ehe der König zurückkehrt. Durch das Verschieben der Gartenplättchen kommen die Märchenseiten zum Vorschein und mit jedem gefundenen Seiten-Paar wird der Garten etwas grüner. Doch nur, wenn die Kinder zusammenhalten, werden sie auch rechtzeitig mit ihrem Märchenschatz entkommen und gegen den bösen König gewinnen.</p> <p>Das preisgekrönte Rettet den Märchenschatz von „Kinderspiel des Jahres“-Gewinner Kai Haferkamp lässt Kinder in ein eigenes, märchenhaftes Abenteuer eintauchen – begleitet vom beiliegenden Märchen zum Spiel. Dabei werden die Kinder mit schönen Illustrationen an ihre Lieblingsmärchen der Brüder Grimm erinnert und können diese mit einem originellen Memo-Mechanismus in Sicherheit bringen.</p>	5	2	4	20	30
Reversi		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
Reversi-Magnetreisespiel		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Revolver	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
Reworld	Michael Kiesling	Endlich! ExoFox 5 hat den Planeten Eurybia analysiert und bestätigt, dass er derzeit der einzig brauchbare Kandidat für Projekt Reworld ist. Leider kann die Menschheit nicht länger warten - die Zeit läuft davon. Daher liegt es nun an den Spielern, Eurybia so vorzubereiten, dass die nachfolgende Bevölkerungsflotte einen bewohnbaren Planeten vorfindet. In zwei Kapiteln gilt es, zunächst verschiedene Module für die Besiedlung zu erwerben und an die eigenen Frachte zu koppeln sowie anschließend in umgekehrter Reihenfolge auf Eurybia abzukoppeln. Dabei wetteifern die Spieler darum, die größten Städte zu bauen, das Verteidigungsnetz auszuweiten und Siedler anzulocken. Wer diese Aufgabe am besten meistert, dem wird die Menschheit auf ewig für ihre Rettung dankbar sein.	12	2	4	50	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Rheinländer	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
Rhino Hero - Super Battle	Scott Frisco & Steven Strumpf	Rhino Hero ist wieder im Einsatz! Und diesmal werden nicht nur die wackeligsten Wolkenkratzer bestiegen, sondern auch knallharte Battles zwischen den vier Superhelden Rhino Hero, Giraffe Boy, Big E. und Batguin ausgetragen. Wer battelt sich zum Sieg und lässt sich auch durch die fiesen Spider Monkeys nicht aus der Ruhe bringen?	5	2	4	10	20
Riff Raff	Christoph Cantzler	Neptun tobt! Die Ratten verlassen das Schiff. Die Matrosen hängen in den Seilen und die Ladung rutscht mit Volldampf über Deck. Nur ruhige Hände können alle Wogen glätten! Abenteuerlich verstauen die Spieler ihre Schiffsfracht hoch in den Rahen. Dabei erweist sich so mancher hartgesottene Seebär als Leichtmatrose, dem es bereits auf Halbmast das Gleichgewicht verschlägt. Wer mit Fingerspitzengefühl der Schwerkraft die Stirn bietet und selbst vogelfreie Ladung blitzschnell wieder einfängt, wird als Legende in die Annalen der sieben Weltmeere eingehen... Einzigartig in Ausstattung und technischer Raffinesse, verwandelt „Riff Raff“ jeden Spieltisch in das tosende Meeresbett einer schwankenden Galeone.	8	2	4	30	40
Ringo Flamingo	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Risiko		<p>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).</p> <p>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.</p>	18	2	6	60	300
Risiko - Das große Strategiespiel		<p>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).</p> <p>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.</p>	12	3	5	60	300
River Dragon	Roberto Fraga	<p>Jährlich findet im Mekongdelta ein Wettstreit zwischen den jungen Bewohnern statt. Sie bauen Brücken und versuchen als Erste auf die andere Seite des Flusses zu kommen. Doch das ist gar nicht so einfach, denn sie müssen ihre Aktionen Runde für Runde im Vorfeld planen und abarbeiten. Nur können ihnen die Mitstreiter dabei einen Strich durch die Rechnung machen und schon geht der Plan für diese Runde nicht mehr auf. Die Spieler müssen also nicht nur für sich schlau planen, sie müssen auch versuchen, die Aktionen der Mitspieler im voraus zu errahnen. Wer es als Erster auf die andere Seite schafft, gewinnt das Spiel.</p>	6	2	6	15	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Riverboat	Michael Kiesling	Im Norden der Vereinigten Staaten zu Beginn des 19. Jahrhunderts: Es ist kein Leichtes, Landwirtschaft am oberen Mississippi zu betreiben, doch es ist eine Zeit der Innovation und Expansion. Die technologischen Fortschritte im Bereich der Flussboote eröffnen euch gänzlich neue Möglichkeiten! Ihr verschifft eure vielfältigen Feldfrüchte entlang des Mississippis immer weiter in den Süden, wo es wertvolle Aufträge gibt. In New Orleans beauftragt ihr Kommissionäre damit, eure Waren zu veräußern und euch in geschäftlichen Angelegenheiten mit Rat und Tat an der Seite zu stehen. Eure Arbeitskräfte geschickt einzusetzen, die Gunst des Hafenneisters zu erlangen, günstige Gelegenheiten sofort beim Schopfe zu ergreifen und eure Mitspieler stets im Auge zu behalten, sind der Schlüssel zum Erfolg, um euer eigenes Imperium am mächtigen Mississippi zu errichten!	10	2	4	90	120
Robinson Crusoe	Ignacy Trzewiczek	Das war nun schon das dritte Mal, dass sich André den Hammer auf den Finger schlug. Wessen Idee war es gewesen, dass er die vom Sturm schwer beschädigte Palisade reparieren sollte? Den geschundenen Finger im Mund, blickt er in Richtung Wald. Typisch - überließen 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
Robotics	Mario Coopmann	In Robotics bauen die Spieler nachgefragte Roboter aller Art. Dafür müssen sie sich die unterschiedlichsten Konstruktionsteile besorgen, sich vor Saboteuren in acht nehmen und die Roboter zusammenschrauben.	12	3	5	60	75

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Rock The Bock	Conrad Christwart	<p>Die letzten Tickets für das tierischste Festival zwischen Kuhstall und Schweinetrog werden vergeben!</p> <p>Bevor das Pferd die Sau raus lassen kann, muss jeder Spieler versuchen, möglichst viele seiner eigenen Tiere auf dem begehrten Konzert unterzubringen.</p> <p>In jeder Spielrunde stehen für die einzelnen Tierarten nur begrenzte Plätze zur Verfügung. Außerdem bietet die VIP-Longe bevorzugte Ränge für Besitzer eines VIP-Ausweises. Und auch der Schwarzmarkt brummt nicht nur auf den Klohäuschen neben der Kasse</p> <p>Einlass erhält, wer zahlreich, aber nicht in Riesenrudeln erscheint. Über die angemessene Zahl einlasswürdiger Tiere hat aber jeder Spieler so seine ganz eigenen Vorstellungen und gar nicht selten muss so mancher Platzhirsch draußen bleiben.</p>	8	3	6	20	30
R-Öko	Susuma Kawasaki	<p>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.</p> <p>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.</p>	8	3	5	30	40
Rolit		<p>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.</p>	7	2	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Roll for Adventure		<p>Das alte Königreich ist in Gefahr. Ausgesandt vom Meister der Schatten greifen Armeen von Feinden aus allen Himmelsrichtungen an. Gemeinsam tretet ihr an, euer Land zu retten. Ein Spielzug besteht aus mehreren Würfeln. Zu Beginn würfelt ein Spieler mit allen seinen Würfeln. Dann wählt er eine Würfelzahl und muss einen oder mehrere Würfel mit dieser Zahl auf einem der vier Gebiete einsetzen. Hat er noch Würfel zur Verfügung, muss er alle verbliebenen Würfel erneut werfen und wieder eine Zahl wählen. Das geht so lange, bis er keine Würfel mehr hat. Durch den Einsatz der Würfel erfüllt ihr Aufgaben, um Machtsteine zu erhalten, mit denen ihr das Böse besiegen könnt. Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, wird die oberste Feindekarte aufgedeckt und zum farblich passenden Gebiet gelegt, wo der Angriff erfolgt. Dadurch verliert ihr Würfel oder dem Gebiet wird ein Schaden zugefügt. Statt Würfel für die Aufgaben zu verwenden, könnt ihr sie zum Angriff auf die Feinde nutzen oder um verlorene Würfel zurückzuerhalten. Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr so viele Machtsteine erhalten habt, wie eure gewählte Abenteuertafel vorgibt. Ihr verliert gemeinsam, wenn der Meister der Schatten mit seinen Armeen eines der vier Gebiete des Königreiches erobert hat. Auch wenn kein Spieler mehr Würfel zur Verfügung hat, verliert ihr alle gemeinsam.</p>	10	2	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Roll Player	Keith Matejka	<p>Mächtige Helden erscheinen nicht einfach so aus dem Nichts man muss sie erschaffen! Volk, Klasse, Gesinnung, Fertigkeiten, Merkmale und Ausrüstung sind die Elemente eines perfekten Helden, bereit sich allen Widerständen auf dem Weg zu Ruhm und Reichtum zu stellen. In Roll Player wetteifern die Spieler darum, den besten Abenteurer zu erschaffen, der jemals gelebt hat, und bereiten ihn auf eine epische Reise vor. Jede Runde werden farbige Würfel geworfen und von den Spielern ausgewählt, um die Attribute ihres Charakters zu verbessern. Mit Gold können sie Waffen und Rüstungen für ihre Helden kaufen. Durch Training erlangen die Helden bessere Fertigkeiten. Prägende Merkmale runden ihn ab. Indem die Spieler den perfekten Helden formen, sammeln sie Ansehen. Wer das meiste Ansehen erlangen kann, gewinnt das Spiel – dieser Held wird mit Sicherheit auch die größten Abenteuer triumphal meistern.</p> <p>Noch nie war die Erschaffung des eigenen Abenteurers so taktisch reizvoll und spannend wie in Roll Player. Jede Runde müssen die Spieler weitreichende Entscheidungen treffen, die ihren Helden permanent beeinflussen. Durch die zahlreichen Charaktermerkmale und Ausrüstungen ist jeder Held und jede Partie von Roll Player einzigartig.</p>	10	1	4	60	90
Rommy Karten			0	0	0	0	0

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Room 25 - Ultimate	FRANÇOIS ROUZÉ	<p>Hallo, liebe Kandidaten! Das Freizeitministerium hat euch ausgewählt, Teil dieser fabelhaften Show zu sein! Ihr werdet in diesem, weltweit in 4K Ultra HD ausgestrahlten, Event Millionen von Zuschauern begeistern, indem ihr versucht, den tödlichen Fallen des Spielfelds zu entkommen! Viel Zeit bleibt euch nicht. Los geht's! Und immer schön lächeln, denn ihr seid auf Sendung!</p> <p>ROOM 25 ultimate beinhaltet zwei großartige Spielmöglichkeiten: kooperativ und mit versteckter Identität. Zusammen mit 2 Schwierigkeitslevels ermöglicht es ein flüssiges und einzigartiges Spielerlebnis für 1 bis 8 Spieler.</p> <p>2 Spielmodi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Verdacht: Entkomme über "Room 25" vor dem Ende des Countdowns! Die meisten Spieler sind Gefangene aber einige der Spieler sind Wächter, die alles versuchen, die Gefangenen zu stoppen und deren Weg zu versperren.</li> <li>- Kooperation: Alle Spieler haben dasselbe Ziel: Finde "Room 25" und entkomme! Keine Wächter, dafür der Mechanismus der M.A.C. Karten (Spielfeld-Eigenleben-Karten). Plane vor- und umsichtig, koordiniert euch und überlebt die Fallen!</li> </ul> <p>2 Schwierigkeitsgrade:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Basic: Für den schnellen und leichten Start! Mache die ersten Schritte im Spiel. Lerne die vier Grundaktionen und meistere den Adrenalinrausch. Mache das Beste aus jeder Runde! Renne, überlebe und entkomme!</li> <li>- Ultimate: Für das hervorragende und sensationelle Spielerlebnis! Jede Person hat seine einzigartige Spezialfähigkeit. Nutze sie um aus neuen und noch gefährlicheren Räumen zu entkommen!</li> </ul>	10	1	8	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Root	Kyle Ferrin	<p>oot ist ein Abenteuerspiel, in dem 2 bis 4 Spieler um die Kontrolle einer riesigen Wildnis kämpfen.</p> <p>Die schändliche Marquise de Cat haben das große Waldgebiet erobert, um seinen Reichtum zu ernten.</p> <p>Unter ihrer Herrschaft haben sich die vielen Kreaturen des Waldes zusammengetan. Dieses Bündnis wird sich bemühen, seine Ressourcen zu stärken und die Herrschaft der Katzen zu unterlaufen. In diesem Bemühen kann die Allianz die Hilfe der umherstreifenden Vagabunden in Anspruch nehmen, die sich durch die gefährlicheren Waldwege bewegen können. Obwohl einige mit den Hoffnungen und Träumen der Allianz sympathisieren, sind diese Wanderer weise genug, um sich an die großen Raubvögel zu erinnern, die einst den Wald beherrschten.</p> <p>Am Rande der Waldes haben die stolzen und streitlustigen Eyrie einen neuen Kommandanten gefunden, von dem sie hoffen, dass sie ihre Fraktion dazu bringen, ihr uraltes Geburtsrecht wiederaufzunehmen.</p> <p>Die Bühne ist bereit für einen Wettbewerb, der über das Schicksal des großen Waldes entscheiden wird. Es liegt an den Spielern zu entscheiden, welche Gruppe letztendlich Wurzeln schlagen wird.</p> <p>Die Katzen spielen ein Motoren- und Logistikspiel, während sie versuchen, die weite Wildnis zu überwachen. Durch das Sammeln von Holz können sie Werkstätten, Sägewerke und Kasernen herstellen. Sie gewinnen durch den Bau neuer Gebäude und Kunsthandwerk.</p>	10	1	6	60	90
Roter November	Bruno Faidutti, Jef Gontier	Als Gnome müssen die Spieler in Roter November gemeinsam den Untergang ihres U-Boots verhindern. Jede Aktion wie Feuer löschen, Luke schließen oder Reaktor kühlen kostet knapp bemessene Zeit.	12	3	8	60	150
Roulette		Möglichst viel Geld beim setzen auf die richtige Zahl gewinnen.	7	2	10	10	9999
ROX	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Royal Goods	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 Produktionsketten richtig einsetzt, wird zum Schluß die meisten Siegpunkte erringen können.	10	2	4	30	40
Ruchlos	Roland Macdonald	In Ruchlos: Die Schrecken der Karibik wollen Spieler als Piraten Legenden der Karibik werden. Sie plündern, heuern mit Gold eine Crew an und kapern Schiffe. Wie bei Poker sammeln sie dazu bestimmte Kartenkombinationen.	10	2	4	30	60
Rück's raus	Antonin Boccara	Pro Spielrunde wird ein Adliger überfallen. Dazu spielt jeder Spieler einen Räuber. Der stärkste Bandit kommt in Genuss einer „Gefälligkeit“ des Überfallenen – meist handelt es sich dabei um Klunker. Gelegentlich wird der Dieb aber auch an die Kontrahenten weitergereicht, um dort für eine Umverteilung des Hab und Gut zu sorgen. Wer den schwächsten Ganoven spielt, erhält Mitleidsklunker. Der Spieler, der am Ende insgesamt die zweitmeisten Klunker besitzt, gewinnt.	8	2	5	10	15
Rummikub		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
Rumms	Gary Sibthorpe	Wer zuerst den König des Gegners von der Spielmatte schnippt, gewinnt.	7	2	4	20	30
Rummy		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Rune Stones	Rüdiger Dorn	<p>Rune Stones ist ein Decksbau-Spiel des renommierten Designers Rüdiger Dorn. Bei Rune Stones hat jede Karte eine eindeutige Nummer. Es werden immer zwei Karten zusammen gespielt, und die höher nummerierte Karte wird vom Deck des Spielers entfernt. Du musst vorsichtig sein, welche Karten du kaufst und wie du sie spielst, um deine besten Karten nicht zu verlieren. Die Spieler verwenden ihre Karten, um Edelsteine zu sammeln, sie zu Runensteinen zu schmieden und diese dann zu Menhir (magische Steininformationen) zu kombinieren. Dies ist die wichtigste Methode, um Punkte zu sammeln, aber auch, um den Spielern für den Rest des Spiels besondere Fähigkeiten zu verleihen.</p> <p>Wenn du an der Reihe bist, kannst du aus einer von drei Optionen wählen:</p> <p>Beschwöre Kreaturen: Füge bis zu zwei Monsterkarten zu deinem Deck hinzu, indem du die entsprechende Menge an Zauber Macht aus Karten auf deiner Hand spielst.</p> <p>Spiele Karten: Die Spieler spielen zwei Karten aus ihren Händen, die ihnen Punkte und besondere Fähigkeiten geben. Jede Karte hatte jedoch eine eindeutige Nummer, und die höher nummerierte Karte der beiden wird aus dem Spiel entfernt (die andere wird auf den Ablagestapel gelegt).</p> <p>Schmieden Sie Runensteine: Die Spieler verbringen Edelsteine in den 6 verschiedenen Zwergschmieden, um einen Runenstein zu machen. Sobald sie drei Runensteine unterschiedlicher Farbe haben, können diese zu einem Menhir verarbeitet werden, was eine besondere Fähigkeit und</p>	10	2	4	60	90
Russian Railroads	Helmut Ohley, Leonhard Orbler	<p>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.</p> <p>Die Spieler führen nacheinander ihre Züge aus. Dies geht solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben. Dann folgt eine Wertung und die Runde endet.</p> <p>Das Spiel zu viert läuft über 7 Runden.</p>	12	2	4	100	140

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Sagaland	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
Sagrada		Als Kunsthandwerker wetteifert ihr darum, das schönste Kirchenfenster in der Sagrada Familia zu erschaffen. Eure Glasstücke werden durch Würfel dargestellt. Diese besitzen eine Farbe und eine Schattierung. Letztere wird durch die Würfelaugen angezeigt - je geringer der Wert, desto heller die Schattierung. In jedem Durchgang wählt ihr reihum 1 Würfel aus dem Fundus und platziert ihn in eurem Fenster. Dabei müsst ihr die Farb- und Schattierungsvorgaben der Musterkarten in eurem Fenster beachten und dürft nie 2 Würfel der gleichen Zahl oder Farbe direkt nebeneinander platzieren. Werkzeuge helfen euch dabei, diese Vorgaben zu erfüllen. Nach 10 Runden erhaltet ihr Prestigepunkte für Öffentliche und Geheime Auftragskarten. Wer so die meisten Prestigepunkte erreicht, hat das schönste Kirchenfenster gestaltet und gilt ab sofort als berühmtester Kunsthandwerker Spaniens.	8	1	6	30	60
Sam Bukas Bande	Tomohiro Enoki	Sobald ihr alten Raufbolde gemeinsam auf Kaperfahrt geht, hält euch nichts mehr auf: kein Rattenkönig, kein Algenmonster, kein Schrumpfkopf. Nur eure eigenen Kameraden stehen euch irgendwie ständig im Weg. Denn was zählen schon große Treueschwüre, wenn man mit viel List und Tücke den größten Beuteanteil ergattern kann? Sam Bukas Bande ist ein semi-kooperatives Spiel, bei dem es zwar gilt, gemeinsame Kämpfe zu bestehen, aber letztendlich doch jeder in die eigene Tasche arbeitet. Ein Spiel voller fieser Wendungen – Halunkenehrenwort!	8	3	5	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Sankt Petersburg	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
Santa Cruz	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
Santa Fe	Alan R. Moon		10	2	5	60	80

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Santa Maria	Kristian A. Ostby, Eilif Svensson	<p>Zu Beginn des 16. Jahrhunderts strömen zahlreiche Kolonisten in die neue Welt, um dort ihr Glück zu machen. Bis zu vier Spieler gründen auf Santa Maria, einer kleinen Insel mitten im Atlantik, ihre Kolonien und versuchen, den neuen Bewohnern ein möglichst angenehmes Leben zu ermöglichen. Über drei Jahre vergrößern sie die Kolonien, handeln sie mit der alten Welt, schicken sie ihre Konquistadoren auf Goldsuche und verbreiten sie Religion. Dazu aktivieren sie mit Münzen einzelne Gebäude in ihren Kolonien oder ganze Reihen bzw. Spalten mit passenden Würfeln aus dem eigenen oder dem allgemeinen Vorrat. Durch den Ausbau und die gezielten Aktivierungen entstehen nach und nach individuelle Aktionsketten. Wer seine Kolonie zu Ruhm und Reichtum führt und zum Schluss die glücklichsten Kolonisten hat, gewinnt.</p> <p>Santa Maria ist ein leicht zugängliches Kennerspiel mit einfachen Regeln und viel strategischem Tiefgang. Jeder Spielzug will wohl überlegt sein. Dennoch ist auch Flexibilität gefragt, wenn einem die Mitspieler einen Strich durch die Rechnung machen.</p>	10	2	4	40	90
Santo Domingo	Stefan Risthaus	<p>Santo Domingo - die älteste von Europäern errichtete Stadt in der Neuen Welt - ist im 16. Jahrhundert einer der wichtigsten Handelsposten in der Karibik. In ihrem Hafen pulsiert das Leben. Hier werden wertvolle Waren umgeschlagen und weiterverkauft. Nur wer im passenden Moment die richtige Person oder ein benötigtes Schiff zur Hand hat, kann sich in diesem riskanten, aber profitablen Gewerbe behaupten. Nutze deine Chance und erlange großen Ruhm!</p>	8	2	6	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Scatterbones		<p>Scatterbones - da tanzen die Knochen</p> <p>Knochenwürfel waren schon zur Zeit der Griechen und Römer angesagt. Aber würdet ihr wirklich mit echten Fingerknöcheln oder Zähnen würfeln, wie Odysseus oder Cäsar? Bäh, nein, igitt!</p> <p>Wir haben unser schnelles Würfelspiel im witzigen Skelettmann-Design gestaltet, aber absolut unbedenklich und ohne den Zusatz von menschlichen Gebeinen.</p> <p>Die Würfel klappern genauso schön wie echte Knochen, wenn ihr sie in den Händen schüttelt und euer Glück herausfordert.</p> <p>Bei Scatterbones geht es darum, im Duell möglichst schnell ein vollständiges Skelett zu würfeln und vor sich auszulegen.</p> <p>Beide Mitspieler erhalten 2 Skelette aus 6 beidseitigen Teilen (Würfeln) und einen Grabstein.</p> <p>Auf der Vorder- und Rückseite der Würfel befindet sich jeweils ein rotes und ein schwarzes Skelett.</p> <p>Der Kniff: Die Körperteile auf den roten &amp; schwarzen Seiten sind nicht identisch beim Umdrehen. Das bedeutet, dass der rote Totenschädel auf der Rückseite der schwarze Brustkorb ist und umgekehrt. Ein roter Arm ist auf der Rückseite ein schwarzer Fuß.</p> <p>Am Anfang wirft jeder Spieler den Grabstein, der festlegt, welche Skelettfarbe jeder Spieler würfeln wird.</p> <p>Es kann sein, dass beide Mitspieler ein Skelett gleicher Farbe legen müssen. Nun werfen die Spieler abwechselnd ihre Knochenwürfel und versuchen, das Skelett in ihrer Farbe zu komplettieren.</p>	6	2	2	10	15

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
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"> <li>* Acht Figuren im engeren Sinne: <ul style="list-style-type: none"> <li>o der König</li> <li>o die Dame und zwei Türme (Schwerfiguren)</li> <li>o zwei Springer und zwei Läufer (Leichtfiguren)</li> </ul> </li> <li>* acht Bauern.</li> </ul> <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	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
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"> <li>* Acht Figuren im engeren Sinne: <ul style="list-style-type: none"> <li>o der König</li> <li>o die Dame und zwei Türme (Schwerfiguren)</li> <li>o zwei Springer und zwei Läufer (Leichtfiguren)</li> </ul> </li> <li>* acht Bauern.</li> </ul> <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
Schäfer Stündchen	Feix Mertikat	<p>Im Tal steht eine Herde von flauschigen Schäfchen, die sich die Banditen unter den Nagel reißen wollen. Blöd nur, dass sie jedes Schaf einzeln in ihr Räuberlager tragen müssen! Die Dorfbewohner schauen nicht tatenlos zu und versuchen, die Herde in Sicherheit zu bringen - natürlich nicht, ohne dabei mit den Banditen aneinander zu geraten. Da sind blutige Nasen vorprogrammiert! Spiele alleine oder im Team um die meisten Schafe</p> <p>Bei Schäferstündchen gilt: Jeder gegen jeden - oder schließt euch zu Teams zusammen und gebt euren Gegnern gemeinsam auf die Nase! Tretet in immer wieder neuen Zusammensetzungen gegeneinander an und holt euch die meisten Schafe. Määh Spielspaß geht nicht!</p>	10	2	6	25	35

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Schampus		Gläser aus einem Gläserturner entnehmen ohne, dass das rote oberste Glas herunterfällt. Der Verlierer der Spielerunde muß jeweils den Turm wieder aufbauen für die nächste Runde.	8	2	16	10	30
Scharade		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.	10	3	8	30	90
Scharfe Schoten	Arve D. Fühler	Die Kartenrückseiten verraten fast alles. Mit ihnen zeigt jeder Spieler ganz offen, mit welchen Gewürzen er seinen Kontrahenten bei diesem unkonventionellen Stichspiel die Suppe versalzen möchte. Denn nicht auf die Menge der Stiche kommt es hier an, sondern auf die Schärfe der eigenen Vorhersage: Jeder Spieler tippt vorab, welche Scharfmacher er mit Hilfe seiner Stiche einsammeln oder meiden wird. Dabei achtet er nicht nur auf die unterschiedliche Wertigkeit der vier Kartenfarben, sondern auch auf die besonders scharfen Supertrümpfe, die allen anderen Gewürzen übergeordnet sind. Überraschende Beilagen und bisweilen unerwünschte Scharfmacher aus dem öffentlich zugänglichen Gewürzschrank sorgen dafür, dass nicht alles so schmackhaft gegessen wird, wie es nach Wunsch der Köche zubereitet wurde.	10	3	4	30	45
Schatten über Camelot	Serge Laget, Bruno Cathala	Als Ritter der Tafelrunde schließt ihr euch zusammen, um das Spiel selbst zu besiegen und Camelot gegen die Mächte des Bösen zu verteidigen.  Euer Sieg hängt von der erfolgreichen Erfüllung legendärer Questen ab wie die Suche nach Excalibur, nach dem Heiligen Gral oder Lanzelots Rüstung, das Turnier gegen den Schwarzen Ritter sowie einiger Kriege gegen die Sachsen und Pikten.  Doch Vorsicht... Einer von euch könnte ein Verräter sein, der nur darauf wartet, dass die rechte Zeit für ihn kommt. Er hält sich im Schatten, stiftet Unheil und sorgt für Angst und Schrecken.	10	3	7	90	120
Schiefer	Edgar Wallace	Das Spiel endet, wenn alle Minenfelder vergeben sind. Die Runde wird noch beendet, alle markierten Aktionen werden also noch ausgeführt.	10	2	4	60	80

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Schiffe versenken		<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
Schiffe versenken - Reisespiel			8	2	2	10	20
Schildkröte & Hase	Gary Kim	<p>Die Schildkröte hat die Herausforderung des Hasen zu einer Revanche angenommen und diese Neuigkeit verbreitete sich im ganzen Land! Als das große Rennen näher rückte, waren alle Tiere schon gespannt auf diesen außergewöhnlichen Wettlauf. Wer unter den Teilnehmern wird als schnellster Läufer im Wald gefeiert werden:  Hase, Schildkröte, Wolf, Lamm oder Fuchs? Setzt auf das richtige Tier und vergesst nicht: Rennen alleine nützt nicht viel. Ihr müsst auch zeitig starten!</p>	7	2	5	20	30
Schmuggler	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Schoko & Co	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 &amp; 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 &amp; 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 &amp; 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	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Schrille Stille	Peter Wichmann	Jeder Spieler managt ein Label (also das, was man früher einmal Plattenfirma nannte). Er verfolgt das Ziel, mit den Musikern des eigenen Labels möglichst gute Platzierungen in den Charts zu erreichen. Siegpunkte erhält: Wer seine Musiker in den Charts nach oben bringt. Außerdem versucht jeder Spieler, künftige Aufsteiger und "Nummer-1-Hits" mit Hilfe von Tipps richtig vorherzusagen. Wer gute Tipps für Aufsteiger und Neue Nr. 1 abgibt. Wer durch diese Aktionen die meisten Siegpunkte sammelt, gewinnt das Spiel.	10	3	6	90	100
Schubsen	Volker Schwägerl	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.  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.	6	2	6	30	45
Schwarz Rot Gelb	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
Schwarz Rot Gelb (2)			8	2	6	30	45
Schwarz Rot Gelb (3)	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Schweine Bammel	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
Schweinerei	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
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
Scotland Yard	Projekt Team III	Scotland Yard: Jagd auf Mister X  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. Da - jetzt haben sie ihn eingekreist - oder kann Mister X doch noch einmal entkommen. 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. 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.	10	3	6	45	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Scotland Yard - Kartenspiel	Inka & Markus Brand	<p>Knisternde Hochspannung bei der Jagd auf Mister X!</p> <p>Knisternde Hochspannung bei der Jagd auf Mister X: Der Superschurke hat viele Gesichter. Und niemand weiß, ob nicht vielleicht der vermeintlich unbescholtene Nachbar dieser mysteriöse Mister X ist. Am Ende ist man gar selbst der Gesuchte! Genau das will ein Team von Meisterdetektiven von Scotland Yard herausfinden. Doch bei diesem aufregenden Kartenkrimi ist nichts, wie es scheint – und verwirrender Rollentausch vorprogrammiert.</p> <p>Die Ausgangssituation ist einfach: Mehrere gewiefte Scotland-Yard-Ermittler sind Mister X auf den Fersen. Wer das ist, bestimmt die Mister-X-Karte. Und die wechselt zwischen den Spielern. Denn wenn dem aktuellen Mister X der Boden unter den Füßen zu heiß wird, kann er blitzschnell untertauchen. Dazu nutzt er eines der mächtigen Black-Tickets. Und schon hat ein Mitspieler die Identität von Mister X übernommen. Bei diesem packenden Kartenspiel ist wirklich niemandem zu trauen. Es heißt, wachsam zu sein und hoch konzentriert!</p> <p>Die Jagd nach dem geheimnisvollen Mister X dauert so lange, bis Mister X gefunden wird oder der Nachziehstapel mit Karten aufgebraucht ist. Wenn der jeweilige Mister X zu diesem Zeitpunkt noch auf freiem Fuß ist, hat er gewonnen. Das Spiel lebt vom schnellen Umschalten in die von den Karten vorgegebene Rolle und dem raffinierten Wechsel der Spielerspektive.</p> <p>Der Detektiv-Klassiker als Kartenspiel.</p>	9	3	5	15	30
Scrabble		<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 zusammenzusetzen 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 Prämienfeldern des Spielplans eine möglichst hohe Punktzahl ergeben. Der Spieler der am Ende die höchste Punktzahl erreicht hat</p>	10	2	4	60	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Seasons	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
Set !		<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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Set ! 2		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
Shadows Amsterdam		Das Amsterdam der Gegenwart. Ein Verbrechen wurde verübt, doch die Ermittlungen der Polizei laufen ins Leere. Ein anonymer Auftraggeber hat eure Detektei engagiert, um in dem Fall zu ermitteln. Doch eure Rivalen sind ebenfalls an der Sache dran, also solltet ihr keine Zeit verlieren. Euer Informant führt euch durch die Stadt, indem er euch geheime Botschaften in Form von Bildern schickt. Jedes Bild enthält Hinweise auf den nächsten Zielort ... Entschlüsselt sie schneller als eure Rivalen, folgt den Hinweisen durch die Stadt und sammelt als erstes Team drei Beweise für den Auftraggeber, um die Belohnung zu kassieren und das Spiel zu gewinnen! Die Polizei will nicht, dass ihr euch in den Fall einmischet, also geht ihr lieber aus dem Weg! Wenn sie euch beim Rumschnüffeln erwischt, wird sie euch hinter Gitter bringen und euren Rivalen einen leichten Sieg bescheren.  Shadows – Amsterdam ist ein Echtzeit-Wettstreit zwischen zwei Detekteien. Ein Spieler jedes Teams schlüpft in die Rolle eines Informanten und versucht, das eigene Team mithilfe von Bildkarten zu verschiedenen Beweisstücken auf dem Spielplan zu führen. Die Detektive seines Teams müssen die erhaltenen Hinweise richtig deuten und den Fall vor den lästigen Rivalen lösen, um die fette Belohnung zu kassieren und den Sieg nach Hause zu bringen!	8	2	8	20	90
Shanghaien	Roman Peleck & Mi'chael Schacht	Die berühmten Kapitäne Ramon „El Dado“ und der Schreckliche Michele streiten sich darum, wer von ihnen die bessere Mannschaft zusammenbekommt. So haben sie beschlossen, um die Matrosen zu würfeln. Dabei machen sie aber selbst vor schmutzigen Tricks nicht halt! Die kurze Spieldauer, eine clevere Endwertung und der charmante „Ärgerfaktor“ reizen jeden zur sofortigen Revanche!	8	2	2	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Sheep & Thief	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
Sherlock Holmes Criminal-Cabinet		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
Sherwood Forest	Nils Finkemeyer	Auf den Spuren von Robin Hood  Plant eure Überfälle, indem ihr Informationen sammelt, neue Gefährten anwerbt und euch in Verstecken auf die Lauer legt. Schließt Bündnisse, um schwer bewachte Goldtransporte zu überfallen und vermeidet die Hinterhalte! Wer clever verhandelt und seine Raubzüge gut plant, tritt Robin Hoods Erbe an und wird der neue Anführer im Wald von Sherwood.  Sherwood Forest steckt voller Überraschungen. Es ist vor allem ein Verhandlungsspiel, in dem es spannend und turbulent zugeht. In wechselnden Bündnissen führen geschickte Absprachen und die Wahl der richtigen Partner zum Sieg.	9	3	6	60	75

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Shogun		<p>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.</p> <p>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.</p>	8	2	2	40	60
Shogun (b)		<p>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.</p> <p>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.</p>	8	2	2	40	60
Showtime	Anna Oppotzer, Stefan Kloß	<p>Es ist eine wohlbekannte Tatsache, dass mit dem falschen Publikum jeder Film zum Horrorstreifen werden kann. Damit die Zuschauer in Showtime! die gebotenen Blockbuster auch genießen können und Punkte bringen, ist die richtige Sitzplatzwahl der alles entscheidende Faktor. Dabei gilt es, große Vordermänner, Kinder mit schwachen Blasen in der Mitte der Reihe oder Labertaschen auf dem Nachbarsitz gekonnt zu vermeiden. Viele Kinobesucher haben zudem bestimmte Vorlieben. Sie möchten gerne mit ihrem Partner zusammensitzen, von Männern oder Frauen umgeben sein oder in der ersten Reihe Platz nehmen. Da kann man nur hoffen, dass nicht kurz vor Beginn noch ein Randalierer auftaucht und die Leute von ihren mit Bedacht gewählten Sitzplätzen verjagt. Wessen Besucher nach drei Runden das meiste Vergnügen im Kino hatten, gewinnt.</p> <p>Showtime! ist ein leicht zugängliches, flottes Familienspiel mit witzigem Thema, das jeder aus seinem Alltag kennt. Der clevere Platzierungsmechanismus und die unterschiedlichen Charaktere, von denen jeder Spieler sicher schon mal den einen oder anderen selbst im Kino angetroffen hat, sorgen für großartige Unterhaltung am Spieltisch.</p>	8	2	4	20	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Side Quest			10	2	4	45	60
Siderische Konfluenz	Tauceti Deichmann	<p>In Siderische Konfluenz – Handel und Wandel im Elysium-Sektor können 4–9 Spieler nicht nur ein knallhartes Aufbaustrategie-Spiel, sondern vor allem auch ein innovatives Handelssystem erleben. Das faszinierende: Egal ob ihr zu viert oder in voller Besetzung mit 9 Spielern spielt: Es funktioniert in jeder Besetzung außerordentlich gut und selbst die Spieldauer bleibt unverändert – dank einer Handelsphase in Echtzeit!</p> <p>In Siderische Konfluenz spielt ihr eine von neun vollkommen asymmetrischen, unterschiedlichen Spezies in den Weiten des Weltraums. Gemeinsam versucht ihr in einer galaktischen Föderation – der namensgebenden Siderischen Konfluenz – zusammenzukommen. Dafür müsst ihr eure Wirtschaft aufbauen, neue Technologien erforschen und um wertvolle Ressourcen und Kolonien feilschen!</p> <p>Und auch wenn ihr gemeinsam an einem Strang zieht, seid ihr euch natürlich nur selbst am nächsten: Denn am Ende kann nur eine Spezies über allen anderen thronen! Egal ob ihr mit den baumartigen Wesen des Plutokrats Caylion spielt, der altehrwürdigen Konklave der Faderan, den weisen Wesen der Aszendenz der Eni Et oder den insektenartigen KT'ZR'KT'RTL</p>	12	4	9	120	150
Silver & Gold	Phil Walker-Harding	Bei Silver & Gold decken Spieler Karten, auf denen Formen abgebildet sind, auf. Dann kreuzen sie auf ihren Schatzkarten Felder entsprechend der Form an. Je mehr Karten komplett sind, desto mehr Punkte erhalten Spieler.	8	2	4	20	30
Sixmix	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
Skip -BO		Ziel ist es, als Erster alle Karten seines Stapels abzulegen. Dazu nutzt man seine Handkarten sowie Karten der eigenen Hilfsstapel.	7	2	6	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Skull King		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 abluksen 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
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
Skyjo		Bei Skyjo erhält jeder Spieler ein Dutzend Zahlenkarten, die er im Laufe der Partie optimieren möchte - denn die abgebildeten Werte sind Minuspunkte. Dummerweise sind zu Beginn die Informationen über die verteilten Karten sehr begrenzt...	8	2	8	30	40
Skyline	Roland Siegers		12	3	4	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Sleeping Queens	Miranda Evarts	<p>Nichts für Schlafmützen!</p> <p>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 wachsamem Drachen oder flinkem Zauberstab und bekämpfe deine Gegner mit einem eisernen Ritter oder tückischem Schlummertrunk.</p> <p>Mit Strategie und einem Hauch Glück schreibst du das Happy End und der Sieg ist dein.</p>	7	2	5	15	30
Small World	Philippe Keyaerts	<p>In Small World wird es allmählich eng! Es gibt einfach zu viele Rassen, die auf Ihrem Land leben – auf dem Land, das Ihre Vorfahren Ihnen hinterlassen haben, in der Hoffnung, Sie würden von hier ausgehend ein riesiges Reich erschaffen, um die Welt zu beherrschen. Deshalb wählen Sie nun eine Kombination aus Fantasy-Rasse und Spezialfähigkeit, um Ihr Reich zu vergrößern. Zu diesem Zweck nutzen Sie die besonderen Talente und Fertigkeiten Ihrer Rasse, um benachbarte Gegenden zu erobern und Siegmünzen anzuhäufen – häufig auf Kosten schwächerer Nachbarn. Indem Sie Truppen (Rassenplättchen) in fremde Regionen stellen und angrenzende Ländereien besetzen, kommen Sie Schritt für Schritt dem Sieg näher – denn am Ende Ihres Zugs gibt es eine Siegmünze pro Region, die Sie besitzen. Wenn Ihre Rasse dann zu weit verbreitet ist (wie jene, die Sie bereits vernichtet haben!), müssen Sie Ihre Zivilisation aufgeben und nach einer anderen Ausschau halten. Den richtigen Zeitpunkt zu erkennen, wann Sie Ihr Reich untergehen lassen und ein neues zur Vorherrschaft führen sollten – darin liegt der Schlüssel zum Sieg in Small World</p>	8	3	6	40	80
Snapshot	Rüdiger Dorn	<p>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.</p>	8	2	6	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Sokieba	Stefan Schranz	Nacheinander versucht jeder, mit den farbigen Würfeln den weißen Zielwürfel zu treffen. Wer es schafft, zählt jeweils die sichtbaren Werte der beiden Würfel zusammen. Sieger ist, wer am Ende die meisten Punkte hat. Klingt einfach? Ist es aber nicht! Schließlich will so ein Zielwürfel auch erst mal getroffen werden ... Doch: Übung macht den Meister. Der große Indoor- und Outdoor-Spaß.	8	2	5	15	20
Solitaire		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
Solo	Wolfgang Kramer	Spielziel ist es , als erster alle Karten abzulegen.	10	2	10	30	40
Sonnenhaus Spielbox			0	0	0	0	0
Soviet Kitchen		Bei Soviet Kitchen bekochen Spieler im Zweiten Weltkrieg ihre Genossen und sollten sie dabei nicht vergiften. Damit ihnen das gelingt, mischen sie Zutaten zusammen, um die gewünschten Essensfarben zu erhalten.	12	1	4	15	30
Space Alert	Vlaada Chvátil	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. 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. 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 !!!!	12	1	5	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Space Base	John D. Clair	<p>Als Kommodore einer Raumstation ist es eure Aufgabe, eurer Flotte neue Schiffe hinzuzufügen, um mit ihnen Sektoren die unter eurer Aufsicht stehen, zu überwachen und um dort Ressourcen zu sammeln. Nutzt eure Frachtschiffe um Handel zu betreiben, Abbau-Schiffe um ein stetiges Einkommen zu sichern und Träger um eure Reichweite zu vergrößern. Habt ihr genügend Einfluss erlangt, werdet ihr vielleicht sogar zum Admiral ernannt!</p> <p>Space Base ist ein Würfelspiel, bei dem die Spieler versuchen so schnell wie möglich am meisten Einfluss zu erlangen. In jedem Zug eines Spielers erhalten alle Spieler Erträge von ihren Karten, egal ob Ressourcen oder Einfluss. Bei Space Base ist jeder Spieler ab dem ersten Zug, bei jedem Zug involviert und vom ersten bis zum letzten Würfelwurf beteiligt.</p>	10	2	5	60	120
Space Escape	Matt Leacock	In einer Raumstation im Weltall sind die fleißigen Nacktmull-Astronauten bei der Arbeit. Eines Morgens wird ihr Frieden jäh gestört, als die Alarmsirenen ertönen - EINDRINGLINGE! Schlangen haben sich in der Station eingenistet und kriechen frei herum! Die Nacktmulle schweben in großer Gefahr! Können du und deine Mitspieler die Nacktmulle unterstützen und schafft ihr es gemeinsam zur Rettungskapsel?	7	2	4	20	50
Space Explorers	Yuri Zhuravlev	<p>Die Eroberung des Alls zählt zu den wichtigen Meilensteinen des 20. Jahrhunderts. 1957 wurde der erste Satellit namens "Sputnik 1" in die Erdumlaufbahn gebracht. Vier Jahre später flog Juri Gagarin an Bord des Raumschiffs "Wostok 1" als erster Mensch in den Weltraum. Das Spiel ist all den herausragenden Persönlichkeiten gewidmet, die die Raumfahrt erst möglich gemacht haben.</p> <p>Du verpflichtest die besten Experten, bringst Satelliten und bemannte Raumschiffe in die Erdumlaufbahn und schickst interplanetare Raumstationen auf die Reise. Wer das erfolgreichste Team zusammenstellt und die ehrgeizigsten Projekte umsetzt, gewinnt!</p>	12	2	4	20	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Space Planets	Benjamin Schwer	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!	6	2	4	15	20
Space-Drifter	Christof Tisch	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 Asteroidenstücke 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.	10	2	6	35	50
Spartacus: Blut und Verrat	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Spectaculum	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
Speed Colors	Erwan Morin	Der kunterbunt-rasante Spielspaß!  Die schwarz-weißen Karten sollen bunt werden? Dann aber flott! Merk dir die Farbverteilung auf der Kartenvorderseite, und los geht's. Doch wer bei diesem kunterbunt-rasanten Spielspaß richtig punkten will, muss schnell und genau sein!	5	2	5	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Speedy Roll	Urtis Sulinkas	<p>Speedy Roll</p> <p>Das spannende Igel-Rollen im Wald wurde von der Fachjury zum Kinderspiel des Jahres nominiert!</p> <p>Das fusselige Igel-Wettrennen für Kinder ab 4 Jahren! Für jedes Herbstwetter geeignet.</p> <p>Die Igel brauchen Unterstützung beim Sammeln von Äpfeln, Blättern und Pilzen. Nur wer den fusseligen Igelball mit viel Geschick über die Waldteile rollen lässt, hilft seinem Igel, auf dem schnellsten Weg sein Heim zu erreichen.</p> <p>Unter dem dichten Blätterdach des Waldes beeilen sich die Igel zurück in ihr gemütliches Heim. Rollt den fusseligen Igel über den Waldboden und sammelt geschickt Äpfel, Blätter und Pilze ein, sodass ihr am Weg nach Hause möglichst weit vorankommt.</p> <p>Vor jedem Spiel könnt ihr den Waldweg beliebig zusammensetzen und wählen, wie ihr spielen möchtet: Kompetitiv, also ein Wettrennen gegeneinander, bei dem der schnellste gewinnt oder kooperativ, wobei ihr alle gemeinsam gegen den schlauen Fuchs gewinnen wollt.</p> <p>Allein oder in der Gruppe muss den Igel geholfen werden, sich über den Spielplan zu bewegen. Gegenstände, die auf dem Waldboden verstreut liegen, werden aufgesammelt um so schneller voran zu kommen. Wer erreicht das Igel-Zuhause am schnellsten? Nur wer den Fussel-Ball geschickt so über die Waldteile rollen lässt, dass möglichst viel</p>	4	1	4	20	30
Speedy Words	Treo Game designer	<p>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</p>	8	2	6	10	20
Spiele Sammlung		<p>Spielesammlung bestehend aus: Mühle, Dame, Krieg, Wolf und Schafe, Halma, Trilma, Pachisi (Mensch ärgere Dich nicht), Gänsepiel, Hausnummern würfeln, Spitzmaus (Würfelspiel).</p>	5	1	6	15	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Spinderella	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 Sechsbener deiner Mitspieler mit Spinderellas Hilfe vom Ziel fern.</p>	5	2	4	20	25
Spinnengift und Krötenschleim	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
Spinnengift und Krötenschleim - Mitbringsel	Klaus Teuber	<p>In der Hexenküche hat der Kobold alles auf den Kopf gestellt! Wo war doch gleich das Bibberkraut? Die Würgewurzel? Und wo steckt der Mäusedreck? Verflixt das ist doch zum Hexenhaareraufen ... Helft mit, die richtigen Zutaten zu finden! Merkt euch gut, wo welche Zutaten versteckt sind. Wenn ihr die richtigen Zutaten findet, dürft ihr die Hexe in der Hexenküche voranziehen und sammelt Hexen - Punkte. Hexen - Punkte bekommt ihr aber auch, wenn ihr Ungeheuer erschafft oder Hexenorden ergattert. Wer bei Spielende die meisten Hexen-Punkte hat, gewinnt dieses verhexte Memo-Spiel</p>	5	2	4	5	15

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Spirit Island	Eric Reuss	<p>In den entlegensten Winkeln der Erde ist die Magie noch lebendig, verkörpert von Geistern des Landes, der Luft und jedes anderen Elements. Als sich die kolonialen Territorien der Großmächte Europas weiter und weiter ausbreiten, erheben sie zwangsläufig auch irgendwann Anspruch auf Gebiete, in denen die Geister noch Macht besitzen – und sobald dies passiert, wird das Land selbst mit seinen Bewohnern gegen die Eindringlinge kämpfen. Im komplexen und thematischen Koop-Spiel Spirit Island übernehmen die Spieler die Rollen der Geister und müssen ihre Insel vor der Kolonialisierung durch die Eindringlinge beschützen. Jedem Geist stehen dazu andere Fähigkeiten zur Verfügung, doch nur Hand in Hand werden sie ihre Heimat verteidigen und ihren Präsenz halten können.</p> <p>Spirit Island dreht das Rezept bekannter Strategiespiele auf den Kopf: statt auszukundschaften, sich auszubreiten, auszubeuten und auszulöschen, geht es darum, selbiges zu verhindern. Dank einer großen Auswahl unterschiedlicher Geister, zahlreicher Szenarien und anpassbarer Schwierigkeitsgrade bietet dieses außergewöhnliche Expertenspiel einen nahezu unerschöpflichen Wiederspielwert.</p>	12	1	4	60	120
Splendor	Marc André	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	10	2	4	30	40
Spring ins Feld	Anja Dreier-Brückner, Klaus Zoch	<p>Flora, die Gartenfee hat mal wieder nichts anderes als Blumen im Kopf. Lass Flora von Blumenbeet zu Blumenbeet springen! Wenn du in ihren Hut schaust, kannst du dabei auf dem Würfel sehen, von welcher Blütenfarbe sie gerade schwärmt. Sind Blumen dieser Farbe im Beet, kannst du damit deinen Korb füllen. Auch zwei Schmetterlinge wollen sich in deinen Korb setzen! Und wenn dein Korb voll ist, freut sich Flora ganz besonders für dich – denn dann hast du gewonnen!</p>	4	2	4	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Spuk um Spuk	Mathias Prinz	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: Die Spieler dürfen über ihre Kartenhand reden, diese aber nicht den Mitspielern zeigen und keine Karten untereinander austauschen. Der aktive Spieler kann selbst entscheiden, wie er seinen Zug genau gestaltet. Er muss also nicht so handeln wie die Gruppe es möchte.	8	1	4	20	30
Spy	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
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
Stack-A-Biddi	Grzegorz Rejchtman	Durch geschicktes Stapeln und waghalsiges Ausbalancieren legt jeder Spieler seine Spielsteine und BIDDIs so übereinander, dass zum Schluss eine durchgehende Linie zu erkennen ist. Der Stapel wird immer höher und es wird schwieriger, die Balance zu halten um zu gewinnen!	8	2	4	30	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Stadt Land Anders	Peter Neugebauer	Das beliebte Wortfindungs-Prinzip von Stadt-Land-Fluss erfährt in Stadt-Land-anders eine ganze Reihe spannender Wendungen. So stehen den Spielern zunächst zahlreiche Kategorien zur Auswahl, für die sie Begriffe finden müssen. Aber nicht einfach nach dem richtigen Anfangsbuchstaben: Silbenanzahl, Farbe und Geschlecht sind nur einige der Kriterien, nach denen sich die Wortsucher richten müssen. Und schließlich sorgt eine gewitzte Punktwertung dafür, dass Originalität belohnt wird und eine Runde durchgehend spannend bleibt – denn sie kann jederzeit enden.	8	2	10	15	40
Star Realms	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
Sternenschiff Catan	Klaus Teuber	Zwei Sternenfahrer der catanischen Raumflotte sind mit ihren Sternenschiffen in eine Raum-Zeit-Zerrung geraten und finden sich in einer unbekanntenen 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
Stich Meister	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 Stiches. 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
Sticheln	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Stille Post Extrem		Bei Stille Post Extrem wird ein vorgegebenes Wort gemalt und dann durch den nächsten Spieler erraten. Der nächste Spieler muss das erratene wieder zeichnen und so weiter bis jeder einmal dran war. Das machen alle Spieler gleichzeitig. Der Spielblock eines jeden Spielers wird reihum weitergereicht bis man den eigenen Spielblock wieder in der Hand hat.	8	2	8	20	30
Stille Post Extrem (2)		Bei Stille Post Extrem wird ein vorgegebenes Wort gemalt und dann durch den nächsten Spieler erraten. Der nächste Spieler muss das erratene wieder zeichnen und so weiter bis jeder einmal dran war. Das machen alle Spieler gleichzeitig. Der Spielblock eines jeden Spielers wird reihum weitergereicht bis man den eigenen Spielblock wieder in der Hand hat.	8	2	8	20	30
Stone Age	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	2	5	60	90
Stone Age Junior	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
Streifen Toni	Carmen Kleinert	Jetzt ist auch unterwegs der Wurm drin! Im Kartenspiel können nun sogar 5 Würmer gleichzeitig den Garten umpflügen. Neu ist auch die schlaue Merkkomponente, die Kinder besonders begeistert, weil sie Erwachsenen zeigt, wo tatsächlich der Wurm drin ist.	4	2	5	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Streng Geheim	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 Zufriedenheit des eigenen</p>	8	3	6	50	70
Stuhl auf Stuhl		<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>	6	1	3	5	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Subtext	Wolfgang Warsch	<p>Kommunikation ohne zu sprechen oder Wörter zu schreiben? Gar nicht so leicht! Doch genau darauf kommt es in Subtext an! Im neuen Familienspiel von Erfolgsautor Wolfgang Warsch müssen die Spieler durch Zeichnungen herausfinden, welcher Mitspieler das gleiche Wort hat wie der Kartengeber der Runde. Dabei zeichnen sie nicht das Wort selbst, das auf ihrer Karte steht, sondern nur Hinweise, die zum Wort passen. Je weniger Spieler den richtigen Partner finden, desto mehr Punkte gibt es – aber nur wenn der Geber seinen Partner auch selbst gefunden hat. Daher gilt für alle Zeichnungen: so kryptisch wie möglich, so offensichtlich wie nötig. Obwohl jeder Spieler für sich zeichnet, haben alle stets die anderen Spieler im Sinn: Ist der Hinweis zu eindeutig? Kann er von meinem Partner verstanden werden? Und was meinen die anderen mit ihren Zeichnungen? So ergibt sich ein hohes Maß an Interaktion völlig ohne Worte.</p> <p>Subtext ist gleichwohl Familien- wie Partyspiel und erfordert von den Spielern nicht nur selbst um die Ecke zu denken, sondern auch die Denkmuster der anderen Spieler zu erfassen. Dank der vielen Begriffe ist für langanhaltenden Spielspaß gesorgt.</p>	10	4	8	20	40
Suburbia inklusive Erweiterung auf 5 Spieler	Ted Alsbach	<p>Aus einer kleinen Stadt soll eine Metropole werden! Jeder Spieler ist ein Architekt und bemüht sich, dass sein Vorort am besten wächst und gedeiht. Auf sechseckigen Plättchen werden Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete sowie öffentliche Gebäude hinzugefügt, die Geld in die Kassen spülen und neue Anwohner anziehen sollen.</p> <p>Welcher Vorort hat bei Spielende die höchste Bevölkerung?</p>	8	1	5	90	110
Sugar Blast		<p>Sammelt Süßigkeiten, um zu gewinnen. Schritt 1: Vertauscht Süßigkeiten und löst einen Blast aus! Schritt 2: Sammelt Süßes! Schritt 3: Lasst die Süßigkeiten zu euch rutschen. 4. Füllt das Spielbrett wieder auf.</p> <p>In jeder Runde vertauscht ihr die Bonbons auf dem Brett, um Reihen von drei oder mehr der gleichen Sorte zu bilden. Je größer der Blast, desto mehr Süßes könnt ihr behalten! Aber seid vorsichtig. Wenn ihr zu viele Gelegenheiten auf dem Brett schafft, können eure Gegner viele Punkte machen. Schließt zuerst eure Zielkarte ab, um zu gewinnen.</p>	8	1	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Suleika	Dominique Erhard	<p>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.</p> <p>"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.</p>	8	2	4	30	45
Sultan	André Zatz, Sergio Halaban	Um Schatzmeister des Sultans zu werden, müssen die Spieler versuchen, ihre Gegner zu überlisten und möglichst viele Juwelen sammeln.	8	2	5	30	45
Sushi Dice	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
Sushi Go	Phil Walker-Harding	Bei Sushi Go! sammeln Spieler Sushi-Karten, für die sie Punkte bekommen. Alle spielen gleichzeitig und entscheiden sich für eine Karte, die sie behalten wollen. Die restlichen Karten geben sie an ihren Nachbarn weiter.	8	3	5	20	25

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Sushi Go Party!		<p>Sushi Go Party ist die große Schwester' des populären Kartenspiels Sushi Go</p> <p>Ausstattungsreich mit Karten bestückt, lässt das Spiel unterschiedlichste Szenarien zu. Dadurch ist keine Partie wie die andere. In bewährter Manier dreht sich alles weiterhin um das Grundprinzip des Sammeln und Weiterreichens. Aus den eigenen Handkarten sucht sich jeder Spieler zeitgleich eine Sushi-Spezialität aus und gibt dann die Handkarten an den linken Nachbarn weiter, der nun seinerseits eine Auswahl trifft. Aus den entnommenen Karten stellt jeder Spieler ein Menü zusammen, das ihm maximalen Genuss in Form von Siegpunkten einbringt. Dabei ist immer klar, dass die eigene Auswahl auch wieder die Auswahl der nachfolgenden Spieler mitbestimmt.</p> <p>Sushi Go Party bringt die Atmosphäre japanischer Restaurants lebendig an den Spieltisch.</p>	8	2	8	30	40
Switch & Signal		<p>Wer behält am besten den Überblick? Auf den Schienen ist unglaublich viel Verkehr! Anfangs geht es ziemlich entspannt zu, aber je mehr Eisenbahnen auf den Spielplan gesetzt werden, desto enger wird es. Sind die Weichen richtig gestellt? Fährt der Zug wirklich auf der richtigen Strecke? Steht das Signal auf Grün? Jede Eisenbahn ist unterschiedlich schnell unterwegs. Daher müssen sich die Spieler in diesem kooperativen Strategiespiel gut absprechen und versuchen, ohne Zeitverlust die Waren zum Zielort zu transportieren. Quer durch Europa oder Nordamerika geht die Reise. Dank einfacher Regeln gleich loslegen. Die Zeit drängt!</p>	10	2	4	45	75
TABU	Fa. Hersch	Durch schnelles Erraten der Begriffe als erstes Team 50 Punkte zu erreichen.	8	6	16	30	90
Tabula Rasa	Rainer Knizia	Zehn Ländereien stehen zur Wahl. Spielen sie einen ihrer Ritter an eine Länderei, um ihre Macht zu stärken. Jeweils der Spieler gewinnt die Länderei, der die meisten Ritter dort hat. Wer am Ende die wertvollsten Ländereien hat, gewinnt das Spiel	8	2	4	20	25
Tadsch Mahal	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 Einflusbereich. Doch wer wird dabei am erfolgreichsten sein ?Wer nach 12 Durchgängen, die meisten Einfluspunkte hat, ist Sieger	12	3	5	75	100

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Tajuto	Reiner Kinizia	Um 532 erreichte der Buddhismus Japan und nahm seinen Platz neben dem vorherrschenden Shintoismus ein. Der sagenumwobene Prinz Shotoku fand Gefallen an der neuen Religion und beauftragte buddhistische Mönche mit dem Bau eines Dorfes mit einem prachtvollen Garten, in dem acht Pagoden errichtet werden sollten. Er verkündete, dass dieser Ort mit der Vollendung der vierten Pagode zu einem der bedeutsamsten Heiligtümer des Buddhismus werden würde. Denjenigen der Mönche, der bis dahin den höchsten Grad der Erleuchtung erreicht habe, werde er zum „Großen Wächter des heiligen Gartens der acht Pagoden“ und Hüter der Pilgerstätte ernennen. Du bist einer dieser buddhistischen Mönche. Wirst du es schaffen die höchste Bewusstseinsstufe zu erlangen, um dich dieses Titels als würdig zu erweisen?	10	2	4	60	75
Take it Easy	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
Take it Easy (2)	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Takenoko	Antoine Bauza	Da haben sich zwei gefunden: Ein eifriger Bambusgärtner und der neue Gartenbewohner ein Panda mit Heißhunger auf Bambus. In Takenoko müssen die Spieler akribische Gartenpflege und eine strenge Bambus-Diät unter einen Hut bringen. Charmantes Thema, Holz-Bambus und bemalte Figuren Takenoko macht schon beim Zusehen Spaß. Und mit seinem eingängigen und schnellen Ablauf ist ein erneuter Bambusgartenbesuch vorprogrammiert.	8	2	4	45	60
Tal der Abenteuer	Reiner Knizia	Irgendwo in den Bergen des Himalaja soll ein geheimnisvolles Tal liegen, in dem kostbare Schätze auf diejenigen 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 Abenteuerer 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Tal der Kaufleute 1+2	Sami Laakso	<p>Die Gilde der außergewöhnlichen Händler hat ihren Sitz in einem großen Tal in den Bergen. Obwohl gut bekannt, ist sie ziemlich geheimnisvoll, denn ihre Anführer und die meisten ihrer Mitglieder sind in der Öffentlichkeit unbekannt. Die berühmten Partner der Gilde arbeiten als Diplomaten in angesehenen Ländern und an Königshöfen, wo sie Verträge und Gefälligkeiten anbieten.</p> <p>In Tal der Kaufleute übernehmen die Spieler die Rolle von Tiervolk-Kaufleuten, lernen neue Techniken, handeln mit Waren und verwalten ihre Bestände. Wer es zuerst schafft, seinen imposanten Marktstand zu vollenden, indem er 8 Kartenstapel in aufsteigender Reihenfolge vor sich aufgebaut hat, ist der Sieger des Handelswettbewerbs und wird in die Gilde aufgenommen!</p> <p>Tal der Kaufleute ist ein Deckaufbau- und Deckabbau-Spiel. Zunächst verbessern die Spieler ihre Decks mit neuen starken Karten, doch um zu gewinnen müssen sich die Spieler wieder von diesen Karten trennen und mit ihnen ihren Marktstand bestücken. Für den Spielsieg ist es wichtig, zu erkennen, wann der Zeitpunkt gekommen ist, mit dem Deckabbau und somit mit dem Marktstandaufbau zu beginnen.</p> <p>Jeder Teil aus der Tal der Kaufleute-Reihe enthält 6 verschiedene Tiervolkkartensätze, aus denen die Spieler für eine Partie 3 - 5 Sets auswählen. Dadurch eröffnen sich in jeder Partie andere Strategien und Spielstile.</p>	10	2	4	30	45
Tal der Könige	Tom Cleaver	<p>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!</p> <p>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!</p>	10	2	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Tal der Wikinger	Wilfried und Marie Fort	Wenn im Tal der Wikinger das alljährliche Fässerkegeln stattfindet, müssen die Spieler Mut, Geschick und vor allem Risikofreude beweisen, um mit der Kugel die richtigen Fässer umzuwerfen und möglichst viele Goldmünzen zu sammeln. Das spannende Taktik- und Geschicklichkeitsspiel Tal der Wikinger von HABA sorgt mit beeindruckendem XXL-Spielplan, 3D-Wikingerschiffen und 24 Goldmünzen für eine tolle Spielatmosphäre und spannenden Spielspaß bis zur letzten Sekunde. Wer zu viel wagt und ins Wasser plumpst, geht komplett leer aus. Wer es aber schafft, durch geschicktes Kegeln seine Wikinger gut auf dem Steg zu positionieren und die meisten Goldmünzen zu erbeuten, gewinnt das Spiel.	6	2	4	15	20
Talisman - legendäre Abenteuer	Lukas Zach	Vor vielen Jahrhunderten kreierte legendäre Schmiede die Krone der Herrschaft. Wer auch immer diese Krone trägt, hält die Macht über das ganze Land inne. Um zu verhindern, dass böse Mächte die Krone erlangen können, versiegelte ein mächtiger Zauberer sie hinter einem Portal der Macht. Nur jene, die einen der legendären Talismane besitzen, können durch das Portal schreiten und die Krone erreichen. Doch im Laufe der Zeitalter sind fünf Talismane verschwunden. Nun suchen die gegnerischen Mächte danach, um die Krone der Herrschaft zu ergreifen. Mutige Helden müssen sich zusammenschließen, um alle fünf Talismane zu wiederzufinden – und damit das Böse daran zu hindern, die Welt zu beherrschen. Diese Aufgabe wird nicht leicht, denn die Suche nach jedem einzelnen Talisman ist ein eigenständiges episches Abenteuer. Doch wenn alle zusammenarbeiten, ihre individuellen Fähigkeiten nutzen und sich gegenseitig helfen, werden die Helden am Schluss triumphieren.  Talisman: Legendäre Abenteuer nimmt die Spieler mit auf fünf verknüpfte Abenteuer, um die verlorenen Talismane zu finden. Ein cleverer Bag-Building-Mechanismus veranschaulicht die Entwicklung der Helden und wird benutzt, um Kämpfe und andere Begegnungen abzuhandeln. Dabei erleben die Spieler eine originelle, neue Geschichte aus dem Talisman-Universum.	8	1	6	20	40
Talking Stones	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
TAM TAM		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
Tangram		Ziel ist es aus den 7 Tangram-Formen eine vorgegebene Figur zu legen.	10	1	1	5	60
Tarascon für Yvio Spielekonsole	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.  Hier schrieben die Drachen bereits Geschichte, als es noch gar keine Menschen gab - doch nun sollte auch bald die Geschichte der Drachen Tarascons enden:  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 !  Um nicht, wie bereits viele andere Drachensippen, von den hass- und angsterfüllten Menschen vertrieben und ausgerottet zu werden, willigte die Drachenmutter 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Targets	Wilfried Fort	<p>Eine von drei Zielscheiben treffen - ist doch kinderleicht - oder? Allerdings gilt es bei Targets nicht mit Pfeilen, sondern mit Würfeln ins Schwarze zu treffen.</p> <p>Geschafft? Gut, dann können die Mitwürfler ja gleich damit beginnen, dieses Erfolgserlebnis mit ihren Würfeln wieder zunichte zu machen. Hin und her, kreuz und quer fliegen sich die Würfel gegenseitig um die Augen. Nicht einmal bereits errungene Scheiben sind vor dem schnippischen Eifer der Konkurrenten sicher.</p> <p>Targets ist ein Schnippspiel der Extraklasse. Jede Partie hat Turniercharakter und fordert die Spieler dazu heraus, die Würfel ebenso geschickt wie klug ins Spiel zu katapultieren.</p>	7	2	6	15	20
Tarot			0	0	0	0	0
Tarralans Traumland	Paul Bennett	<p>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.</p> <p>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.</p>	8	2	6	80	100
Taschkent	Peer Sylvester	<p>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.</p>	8	2	4	45	60
Tatort Themse	Reiner Knizia		8	2	5	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Tatort: Nachtexpress		<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Ähnlichkeit mit "Cluedo" nicht verkennbar.</p>	12	2	6	45	90
Team 3 - grün	Matt Fantastic und Alex Cutler	<p>Nichts sagen, nichts hören, nichts sehen. (frei nach einem japanischen Sprichwort)</p> <p>In TEAM3 muss jeweils ein Team aus 3 Spielern zusammen ein Gebäude bauen. Doch wie soll das funktionieren, wenn:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. der Architekt, der den Bauplan kennt, nichts sagen darf</li> <li>2. der Bauleiter, der beschreiben soll, was gemacht werden muss, nur einen wild gestikulierenden Architekten sieht und</li> <li>3. der Baubeiter, der das Gebäude schließlich bauen soll, gar nichts sehen kann?</li> </ol> <p>Die Antwort: Mit Teamwork, Chaos und jeder Menge Spaß!</p>	8	3	6	30	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Team 3 - pink	Matt Fantastic und Alex Cutler	<p>Nichts sagen, nichts hören, nichts sehen. (frei nach einem japanischen Sprichwort)</p> <p>In TEAM3 muss jeweils ein Team aus 3 Spielern zusammen ein Gebäude bauen. Doch wie soll das funktionieren, wenn:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. der Architekt, der den Bauplan kennt, nichts sagen darf</li> <li>2. der Bauleiter, der beschreiben soll, was gemacht werden muss, nur einen wild gestikulierenden Architekten sieht und</li> <li>3. der Baubeiter, der das Gebäude schließlich bauen soll, gar nichts sehen kann?</li> </ol> <p>Die Antwort: Mit Teamwork, Chaos und jeder Menge Spaß!</p>	8	3	6	30	40
Team Work	Michael Andersch	<p>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?</p>	8	4	20	10	30
Telepathy		<p>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.</p>	9	4	12	45	90
Tembo	Andreas Spies	<p>Es ist eines der eindrucksvollsten Naturschauspiele der Erde. Jedes Jahr überqueren Millionen Gnus, Zebras und Antilopen den Mara.Fluss in Afrika. Wasser bedeutet Leben, birgt aber auch Gefahren. Überall lauern Krokodile und Löwen. Zum Glück gibt es die Tembos (Elefanten), denn die helfen den Tieren sicher ans andere Ufer. Ein großartiges Spiel, spannend und wunderschön wie Afrika selbst.</p>	8	2	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Tempel des Schreckens	Jusuke Sato	Endlich habt ihr den Tempel des Schreckens mit seinen immensen Goldschätzen erreicht. Doch was erwartet euch hier? Unermesslicher Reichtum oder das pure Verderben? Die stolzen und geheimnisvollen Tempelwächterinnen haben sich unter euch Abenteurer gemischt, um euch auf falsche Fährten zu locken und so ihr Gold zu schützen. Geschickt und mit falscher Zunge versuchen sie euch zu überzeugen, die Grabkammern zu öffnen, hinter denen sich eine gefährliche Feuerfalle verbirgt. Traue also niemandem aus deiner Gruppe, solange du nicht weißt, wer Freund oder Feind ist. Nur dann könnt ihr erfolgreich sein! TEMPEL DES SCHRECKENS ist ein sehr kommunikatives Bluff- und Ärgerspiel mit kurzer Spielregel und großem Spielspaß!	8	3	10	15	25
Tempus	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Teneriffa	Dirk Holdorf	<p>Die kanarische Insel Teneriffa wird besiedelt. Dies geschieht durch den Einsatz von Charakterkarten, mit denen Häuser gebaut und Waren gehandelt werden. Dabei besteht auch die Möglichkeit, sich direkt bei den Mitspielern zu bedienen. Doch selbst Diebe können bestohlen werden...</p> <p>In jeder Runde wird eines der künftigen Dörfer zufällig bestimmt. Jeder Spieler wählt aus sechs Charakteren verdeckt drei Karten aus, die dann abwechselnd aneinander gelegt werden. Erst dann werden sie aufgedeckt und ihre Aktionen ausgeführt. Der Maurer errichtet Häuser (sofern ein Platz noch frei ist), der Händler zieht von Dorf zu Dorf. Beide sorgen für Siegpunkte, ebenso wie der Exporteur, der die vom Bauern produzierten Waren (Zucker und Wein, sofern im Dorf überhaupt möglich) verschifft. Ein Dieb bestiehlt die direkt vor ihm agierende Person. Und zwar vollständig, als wenn der Dieb die Aktion selbst durchführen würde. Kettenreaktionen durch mehrere Diebe in Folge sind möglich.</p> <p>Sobald alle Bauplätze der Hauptstadt von Teneriffa besetzt sind, endet die Partie mit einer Abschlusswertung. Es gewinnt natürlich, wer die meisten Siegpunkte sammeln konnte.</p>	10	3	4	30	50

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Terra Mystica	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
Terraforming Mars	Jacob Fryxellius	Die Zähmung des Roten Planeten hat begonnen! Mächtige Konzerne wetteifern darum, den Mars in einen bewohnbaren Planeten umzuwandeln. Sie wenden gewaltige Ressourcen auf und nutzen neue Technologien, um die Temperatur zu erhöhen, eine atembare Atmosphäre und Ozeane voller Wasser zu erschaffen. Mit dem Fortschreiten des Terraformings werden immer mehr Menschen von der Erde umsiedeln, um auf dem Roten Planeten zu leben.	12	1	5	90	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Tetris Duell		Tetris Duell ist ein packendes Eins-gegen-Eins Strategiespiel, das auf Tetris basiert, einem der berühmtesten und beliebtesten Videospiele aller Zeiten. Das Spiel ist einfach erklärt: Wer an der Reihe ist, muss den auf der LCD-Anzeige abgebildeten Tetrimino in die Matrix fallen lassen. Punkte gibt es, wenn der Tetrimino gleichfarbige Spielsteine berührt oder Reihen vervollständigt werden. Doch Vorsicht: Lücken bringen Minuspunkte! Hört sich einfach an? Das wäre es auch, wenn da nicht dein Gegenspieler wäre - tu dein Bestes um ihn zu blocken und selbst die meisten Reihen zu füllen!	6	2	2	10	20
Teufel, Teufel	Andreas Steiner, Hartmut Witt		10	2	6	45	60
TF22 Load	Dennis Kirps	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. 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. 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.	14	2	2	20	30
TF22 Re- Load	Dennis Kirps	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. 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. 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.	14	2	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
TF22-Mine	Rainer Knöbel	<p>Wir schreiben das Jahr 2124.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Aber Vorsicht: Das „Weiße Ranium“ ist bis zu seiner Ankunft im Raumlader nicht sicher und wird gerne von den anderen Minencrews abgefangen.</p> <p>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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
TF22-Mine (2)	Rainer Knöbel	<p>Wir schreiben das Jahr 2124.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Aber Vorsicht: Das „Weiße Ranium“ ist bis zu seiner Ankunft im Raumlader nicht sicher und wird gerne von den anderen Minencrews abgefangen.</p> <p>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
The 7th Continent	Ludovic Roudy, Bruno Sautter	<p>In The 7th Continent begeben wir uns als Abenteurer in ein unbekanntes Land, um unsere Gruppe von einem Fluch zu befreien. Dabei müssen wir verschiedene Rätsel lösen, Fallen entkommen, Nahrung beschaffen und schwierige Entscheidungen treffen.</p>	14	1	4	1	1000

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
The Castles of Tuscany	Stefan Feld	<p>Jeder der zwei bis vier Spieler hat einen eigenen Spielplan mit verschiedenfarbigen Sechsecken, den Regionen, vor sich. Diesen gilt es nun in drei Wertungsdurchgängen so gut wie möglich auszubauen. Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für eine von drei Aktionsmöglichkeiten: Plättchen nehmen, Plättchen legen oder Karten ziehen. Die Plättchen stehen unter anderem für Kastelle, Städte, Klöster, landwirtschaftliche Flächen oder Steinbrüche. Wer mit diesen seine Regionen ausbauen will, muss sie erstmal besitzen, indem er sich ein beliebiges der acht offen ausliegenden Plättchen in seinen Vorrat nimmt. Auslegen kann man es nur, wenn man zwei Karten in der gleichen Farbe des Plättchens besitzt – die Stadt in rot kostet beispielsweise zwei rote Karten. Zudem dürfen auch Landesfürsten nicht einfach wild bauen, sondern immer angrenzend an ein bereits ausgelegtes Plättchen. Dafür bekommen die Spieler Siegpunkte: Je größer dabei das zusammenhängende Gebiet in der gleichen Farbe, desto mehr.</p> <p>Das ist natürlich riskant, denn dafür müssen in der Auslage auch die passenden Plättchen liegen. Zudem kann man zu Beginn des Spiels nicht mehr als ein Plättchen bevorraten. Zu ärgerlich, wenn Fortuna einem nicht zugetan ist, ein Mitspieler einem das heißersehnte Plättchen vor der Nase wegschnappt oder partout nicht die passenden Karten kommen wollen. Gefragt sind vorausschauendes Handeln und eine gute Strategie. Der Glücksfaktor allerdings durchkreuzt ab und an die gut durchdachten Pläne, was dem Spiel eine gewisse Leichtigkeit verleiht.</p>	10	2	4	45	60
The Cave	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
The Game	Steffen Benndorf	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.	8	1	5	20	25
The Game - Extrem	Stefan Benndorf und Reinhard Staupe	Die Regeln des Originalspiels bleiben unverändert und behalten volle Gültigkeit. Auch am Spielablauf und der Spielvorbereitung ändert sich nichts: Jeder bekommt 6 Karten auf die Hand (bei 3, 4 oder 5 Spielern), 7 Karten bei 2 Spielern und 8 Karten beim Solospiel. Wer an der Reihe ist, muss wie gehabt mindestens 2 Karten spielen. Ist der Zugstapel aufgebraucht, muss nur noch 1 Karte gespielt werden. Neu sind insgesamt 28 Befehle (7 verschiedene, je 4 Mal), die auf 28 Spielkarten zu finden sind. Spielt der aktive Spieler in seinem Spielzug eine Karte aus, auf der ein Befehl angegeben ist, so muss dieser Befehl auf jeden Fall exakt befolgt werden, sonst ist das Spiel sofort verloren. Es ist erlaubt, dass der aktive Spieler in seinem Spielzug mehrere Befehlskarten ausspielt, allerdings müssen dann alle diese Befehle strikt befolgt werden. Es ist ferner erlaubt, über die Befehle miteinander zu kommunizieren, also z.B. zu sagen, welche Befehle man auf der Hand hat oder welche jetzt gerade besser nicht gespielt werden sollten. Tabu bleiben nach wie vor nur die Aussagen über konkrete Zahlenwerte.	8	2	5	20	30
The Mind	Wolfgangf Warsch	Alle Spieler bilden ein Team . In der ersten Runde (Level 1) bekommt jeder 1 Karte, in der zweiten Runde (Level 2) bekommt jeder 2 Karten, usw. In jedem Level muss das Team alle Karten, die die Mitspieler auf den Händen halten, aufsteigend in der Tischmitte auf einen offenen Stapel ablegen, einzeln nacheinander. Zum Beispiel (4 Spieler, Level 1): 18-34-41-73. Es gibt keine Spielerreihenfolge. Wer eine Karte legen will, legt sie. Achtung, jetzt kommt's: Die Spieler dürfen nichts über die eigenen Karten verraten, kein Informationsaustausch, keine geheimen Zeichen. Wie soll das nur funktionieren?	8	2	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
The Networks	Gil Hova	Ärgern Sie sich auch täglich über das miserable Fernsehprogramm? Dann machen Sie es besser! Übernehmen Sie einen eigenen Sender und stellen Sie sich Ihr persönliches Abendprogramm zusammen! Konzipieren Sie neue Serien, engagieren Sie Stars und schalten Sie Werbeanzeigen! Am Ende zählt natürlich nicht ihr persönlicher Geschmack, sondern nur die Zuschauerzahlen...	13	1	5	60	90
The Networks: Geschäftsführer	Gil Hova	Ärgern Sie sich auch täglich über das miserable Fernsehprogramm? Dann machen Sie es besser! Übernehmen Sie einen eigenen Sender und stellen Sie sich Ihr persönliches Abendprogramm zusammen! Konzipieren Sie neue Serien, engagieren Sie Stars und schalten Sie Werbeanzeigen! Am Ende zählt natürlich nicht ihr persönlicher Geschmack, sondern nur die Zuschauerzahlen...	13	1	5	60	90
The Others	Eric M. Lang	Das Horror-Brettspiel The Others konfrontiert die Spieler mit den Manifestationen der Todsünden selbst. Ein Spieler übernimmt dabei die Rolle einer Todsünde und versucht, die Stadt Haven ins Verderben zu stürzen. Als Mitglieder des gut ausgebildeten und schwer bewaffneten Heldenteams FAITH. ziehen die übrigen Spieler in 7 unterschiedlichen Storys in den Kampf gegen die Verderbtheit und Zerstörung der Metropole. Doch müssen sie sich auch selbst vor dem alles verschlingenden Einfluss der Sünde schützen, sonst schreiten sie auf ihrem persönlichen Weg ins Verderben voran und können zu einer Gefahr für sich und das Team werden.	14	2	5	90	240

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
The River	Ismael Perrin und Sebastian Pauchon	<p>Vor euch liegt eine neue Welt mit unberührtem Land soweit das Auge reicht. Während euer Schiff langsam stromaufwärts fährt, entsendet ihr Kundschafter, um die Uferregion zu erkunden. Beansprucht Gebiete für euch, macht das Land urbar und errichtet eine Siedlung, die eure Mitstreiter vor Neid erblassen lässt.</p> <p>In The River ist es eure Aufgabe, die beeindruckendste Siedlung in einer neuen Welt zu errichten. Um eure Mitstreiter zu überflügeln, müsst ihr wertvolle Gebäude errichten und die Ufer des Flusses kultivieren, sodass sie euch die besten Erträge bringen. Lagert Rohstoffe, vergrößert euer Gebiet und haltet eure Widersacher im Zaum. In diesem schnellen Lege- und Aufbauspiel zählt jede einzelne Entscheidung. Aber hütet euch: Während ihr den Fluss stromaufwärts fahrt, will manch einer eurer Kundschafter sesshaft werden. Verliert ihr diese Arbeitskräfte zu früh, kann euch das den Sieg kosten.</p> <p>Aber seid auf der Hut! Sonst schnappen euch die anderen die besten Gebiete vor der Nase weg, bevor ihr auch nur einen Fuß ans Ufer gesetzt habt ...</p>	8	2	4	30	60
The Walking Pet	Federic Yuagnat	Reihum engagieren die Spieler fleißig Toons, um mit ihnen einen Blockbuster zu drehen und in Toonywood groß rauszukommen. Es gibt fünf Filmsparten: Abenteuer, Action, History, SciFi und TV-Serien. Haben die Spieler ihr Team beisammen, spielen sie es aus. Jede Filmsparte gibt zusätzlich noch eine Bonusaktion mit, mit der den Mitspielern ein Schnippchen geschlagen werden kann. Wer zuerst sieben Blockbuster gedreht hat, ist der neue Regiestar und gewinnt.	10	2	5	20	30
Therapy		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Think - Chronos	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
Think - Memo Crime		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
Think Gehirntraining	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	Jan De Schampheleire	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
Think für Yvio Spielekonsole	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Thunderstone Quest	Mike Elliot	<p>Thunderstone kehrt zurück mit Thunderstone Quest! Die Spieler rekrutieren Helden, rüsten ihre Gruppe auf und besuchen dann den Dungeon - dieser birgt neue Gefahren, die in früheren Thunderstone-Veröffentlichungen nicht zu sehen waren. Thunderstone Quest bringt zudem einen neuen Spielmodus auf den Tisch: Das Spiel erzählt nun eine Geschichte aus mehreren Szenarien. Jedes besteht aus einer Reihe von Mini-Abenteuern und einem Story-Booklet, das den Spielern erklärt, was passiert, wenn sie die Szenarien durchlaufen.</p> <p>Jeder Spieler beginnt mit einem einfachen Kartendeck, mit dem er andere, stärkere Karten kaufen oder die er aufrüsten kann. In jeder Runde entscheidet der Spieler, ob er im Dorf neue Karten erwirbt oder in den Dungeon geht, um Monster zu bekämpfen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine Thunderstone-Scherbe im Dungeon gefunden hat. Dann gewinnt, wer durch das Erlegen von Monstern und das Aufwerten seiner Helden den meisten Ruhm sammeln konnte.</p>	12	2	4	60	90
Thurn und Taxis	Karen und Andreas Seyfarth	<p>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</p>	10	2	4	50	80
Thurn und Taxis - Alle Wege führen nach Rom	Karen und andreas Seyfarth	<p>Erweiterung</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	10	2	4	50	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Thurn und Taxis - Glanz und Gloria		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
Tick Tack Bumm!	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 jüngsteSpielerIn 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:</p> <p>Tick: die Buchstabengruppe auf der Karte darf sich bei der Wortfindung nicht am Anfang befinden.</p> <p>Tick-Tack (mit Bombensymbol): die Buchstabengruppe darf an beliebiger Stelle des Wortes stehen.</p> <p>nur Bombensymbol: die Buchstabengruppe der Karte darf nicht am Wortende stehen.</p> <p>Erlaubte Worte:</p> <p>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.</p> <p>Wenn 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Tide of Time	Christian Cubla	Gleichzeitig und von Beginn an miteinander in Konkurrenz legen zwei Zivilisationen ihre Grundsteine. Planvoll werden Gärten und Paläste, Festungen und Tempel unter den wachsamen Augen des Rivalen errichtet. Zwar vergehen die Bauwerke schon bald im Strom der Zeit, doch mit den wertvollen Relikten der Vergangenheit gelangen sie ebenso schnell zu neuer Blüte – wird sie letztlich jene des Gegners überstrahlen? In Tides of Time errichten die Duellanten parallel Königreiche und müssen ihre Kartenhand nach jedem Zug mit dem Gegner tauschen – dessen Reich sollte man also immer im Blick haben.	8	2	2	15	20
Tiefe Taschen	Fabian Zimmermann	In diesem Spiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von einflussreichen Politikern, mit dem Ziel möglichst viel Geld aus dem Staatsvermögen in die eigene Tasche zu wirtschaften. Ein Spieler“ übernimmt dabei das Präsidentenamt. Seine Aufgabe ist es, Geld an sich und seine Mitspieler zu verteilen. Danach stimmen die Spieler“ über diese Verteilung ab. Wird sie angenommen, bleibt der Präsident im Amt und eine neue Runde beginnt. Wird die Verteilung allerdings abgelehnt, muss der Präsident zurücktreten und scheidet für diese Runde aus dem Spiel aus. Ein anderer Spieler“ übernimmt das Präsidentenamt und schlägt unter den verbliebenen Spielern eine neue Verteilung vor. Es wird wieder abgestimmt, solange bis eine Verteilung schließlich angenommen wird oder alle bis auf einen Spieler als Präsident zurücktreten mussten. Dann beginnt eine neue Runde und alle Spieler sind wieder dabei.	12	4	8	45	60
Tier auf Tier	Klaus Miltenberger	Tier auf Tier ist ein wackeliger Stapelspaß von HABA, alle begeistern wird. Mutig versucht der kleine Pinguin den Gipfel der Tierpyramide zu erklimmen und startet seinen Aufstieg auf dem Rücken des Krokodils. Tier auf Tier kommen immer mehr dazu, da steht das Schaf auf dem Tukan und der Affe auf dem Igel. Wer schafft es sich auch oben an der Spitze zu halten? Das spannende Stapelspiel Tier auf Tier schult das vorausschauende und dreidimensionale Denken, denn das wird benötigt, um die Tiere geschickt aufeinanderzusetzen. Die großen Tiere aus Holz lassen sich leicht greifen und das Stapeln schult die Feinmotorik. Daneben wird die Auge-Hand-Koordination gefördert. Das aufregende HABA-Spiel sorgt für immer wieder aufs Neue für jede Menge Spielspaß.	4	2	4	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Tierisch bedroht	Michael Loth	Habt ihr schon einmal von einem Tschiru, Blewitt-Kauz oder gar einem Amazonas-Manati gehört? Nein!? Aber bestimmt vom Pandabären, Pottwal oder Blauparadiesvogel! Sie haben alle eines gemeinsam: Sie sind tierisch bedroht. Vor allem ist es der Mensch, der die Lebensräume der Tiere für sich beansprucht und sogar bereit ist, sie zu zerstören. Aber es ist auch der Mensch, dem es gelingen muss, Wege zu finden, die wunderbare Artenvielfalt unserer Erde zu erhalten. Genau hierin liegt eure Aufgabe. Ihr seid Tier- und Artenschützer, die das Ziel haben möglichst viele bedrohte Tiere vor dem Aussterben zu retten. Nur, wenn ihr gemeinsam an Strategien feilt und mit Geschick die verfügbaren Ressourcen einsetzt, gelingt es euch den Lebensraum für die Tiere an Land, in der Luft und im Wasser zurück zu erobern. Tierschutz ist Teamwork!	10	2	4	20	40
Tikal	M. Kiesling / W. Kramer	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 km <sup>2</sup> 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.	10	2	4	0	0
Timebomb	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Times	Uwe Rosenberg	<p>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.</p> <p>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.</p>	10	2	5	50	90
Tippi Toppi	Ken Gruhl	<p>Mit Karten in vier Farben und mit den Werten von 1-7 gilt es, eine bestimmte Anzahl an Aufträgen zu schaffen. Die Spieler müssen diese Aufträge aber gemeinsam erfüllen! Sie dürfen sich dazu abstimmen, aber keine konkreten Angaben über ihre Karten machen. Da ist cleveres Teamwork gefragt, denn die Aufträge müssen erfüllt sein, bevor der Kartenstapel mit den Zahlenkarten aufgebraucht ist.</p>	8	1	4	20	30
Titania	Rüdiger Dorn	<p>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.</p>	10	2	4	50	65
Titanic	Klaus Steputat	<p>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.</p> <p>"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.</p>	6	2	4	35	50

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Titus Tentakel	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
TKKG - Das Phantom der Nacht	Kai Haferkamp	Ein Phantom ist in der Stadt aufgetaucht und bevor dieser Ganove von seinem Komplizen im Fluchtauto abgeholt wird, müssen TKKG den Täter überführen. Anfangs weiß man allerdings nicht wer von den insgesamt sechs Verdächtigen der Schurke ist! Ausgerüstet mit einer Detektiv-Lampe verfolgen die vier die Spuren und Hinweise um das Rätsel zu lösen.	6	2	4	30	45
Tobago	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
Tongiaki	Thomas Rauscher		10	2	6	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Top & Flop	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
Top Face	Wladimir Watine	TOP FACE! ist ein Spiel für 3 bis 8 Spieler und wird über mehrere Runden gespielt. In den 2 Sets mit jeweils 62 Karten sind jeweils die gleichen Grimassen abgebildet. Ziel ist es, durch Erraten der Grimassen Punkte zu sammeln.	8	3	8	20	30
Top Words		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
Top Words das Kartenspiel		Die meisten Punkte zu erzielen, indem mit möglichst vielen Buchstabenkarten Wörter gebildet werden.	8	2	4	20	25

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Torres	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 Königsohnes 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, das 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 jeden 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
Toru		<p>Sammele passende Münzserien während du TORU rufst 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Trains	Hasashi Hayashi	<p>Kannst du die größte Eisenbahngesellschaft Japans aufbauen? Wir bieten dir mit diesem Spiel die Möglichkeit!</p> <p>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.</p>	12	2	4	45	60
Trains and Stations	Eric M. Lang	<p>Trains &amp; Stations ist ein schnelles und herausforderndes Würfelspiel für 3–5 Eisenbahnbarone. Die Spieler konkurrieren darum, das größte Vermögen anzusammeln, indem sie ihre Ressourcen (Würfel) verwenden, um Züge einzusetzen, Stecken fertigzustellen, in den Städten Gebäude zu errichten und so wertvolle Warenmonopole zu erlangen. Trains &amp; Stations bietet mit einem starken Element gezielter Zusammenarbeit und Verhandlung immer wieder unterschiedliche und dabei stets spannende Spielverläufe. Für die Fertigstellung von Strecken zwischen den Städten erhalten die daran beteiligten Spieler Punkte, Wurde eine Strecke fertiggestellt, produzieren Gebäude Waren, egal welcher Spieler die Strecke vollendet hat. Durch cleveres Handeln und sinnvolle Zusammenarbeit wirst du der mächtigste Eisenbahnbaron Amerikas!</p>	14	3	5	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Trans America	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
Trans Europa	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
Träxx	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Treasure Island	Marc Paguien	<p>Der berühmte Pirat Long John Silver sitzt im Gefängnis. Das ist die Chance! Jetzt gilt es, seinen Schatz zu finden. In Treasure Island müssen die Spieler den Hinweisen von Silver folgen. Dazu zeichnen sie ihre Bewegungen und Suchgebiete direkt auf den Spielplan mit fantastischen Utensilien wie Kompass-Schablonen und einem großen Holzzirkel. Doch aufgepasst, denn der alte Silver versucht, die Spieler in die Irre zu führen. Wird einer der Spieler den legendären Schatz von Captain Flint finden, bevor Silver entkommt und ihn selbst heben kann? In jeder Partie schlüpft ein Spieler in die Rolle von Silver und kann ein neues Versteck für den Schatz auswählen.</p> <p>Wer die Schatzinsel gelesen hat, der weiß, dass Silver am Ende mit einem Teil des Schatzes entkommen konnte. In Treasure Island erfahren die Spieler endlich, was aus ihm und seinem Schatz geworden ist. Dabei erleben sie ein spannendes Wettrennen mit einzigartigen Mechanismen und Komponenten.</p>	10	2	5	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Tribun	Karl-Heinz Schmiel	<p>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!</p> <p>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.</p> <p>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</p>	12	2	5	60	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Trick n´ Trouble	Fukutarou 福夕郎.	<p>Ihr drei sorgt immer für Ärger, egal wo ihr auftaucht. Dabei merkt der Rest der Welt gar nicht wie ihr versucht selbige mal wieder zu retten. Diesmal seid ihr, die dreiköpfige Clique (bitte nicht mit einem dreiköpfigen Affen verwechseln) an einem verrückten Wissenschaftler dran, der eine gefährliche Tentakelartige Kreatur beschwören möchte. Auf dem Weg seine Pläne zu durchkreuzen benötigt ihr solch hilfreiche Gegenstände wie Kettensägenbenzin, Chucks Tagebuch oder auch eine Kette mit roten Heringen.</p> <p>Wer gerne ein freundliches Familienspiel sucht, wird bei diesem kooperativen Stichspiel fündig. Als vermutlich einziges Spiel dieser Art sind die Spieler gezwungen miteinander am selben Seilende zu ziehen ohne sich völlig frei über ihre Informationen unterhalten zu können.</p> <p>Das Spiel strotzt mit Anspielungen zu bekannten Computerspielen wie Maniac Mansion, Zak McKracken und Monkey Island. Natürlich kann auch ohne diese Anspielungen zu verstehen Trick ´n Trouble als Familienspiel problemlos von jedem gespielt werden und entfaltet sein Suchtpotential bei jedem erneuten Versucht DocCrazy sein Handwerk zu legen.</p> <p>Trick ´n Trouble ist ein schnelles kooperatives Stichspiel für genau 3 Spieler.</p>	10	3	3	20	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Tricky Druids	Carlo A. Rossi	<p>Sie zaubern, sie sammeln und das Beste: sie verschenken alles! Die Druiden aus Tricky Druids verbringen den ganzen Tag damit, Zutaten für ihre Zaubersäfte zu sammeln. Doch anstatt diese für sich zu behalten, beschenken sie sich gegenseitig. Das hört sich toll an, oder? In Tricky Druids schlüpfen die Spieler in die Rolle der freundlichen Druiden. Ihre Aufgabe ist es, Zaubersäfte zu brauen, die sie in ihren Hütten versteckt halten. Jeder Trank benötigt spezielle Zutaten, die mit den Zutatenwürfeln gesammelt werden können. Weil die Druiden aber so schrecklich nett sind, entscheiden sie dann, welche der Zutaten sie an einen der anderen verschenken möchten. Derjenige kann sich nun entscheiden, das Geschenk dankend anzunehmen oder es höflich zurückzugeben. Weist der Mitspieler das Geschenk zurück, muss der Schenkende die Zutaten in den eigenen Trank mischen – oder in den Abfall werfen. Wenn der mal nur nicht überläuft!</p> <p>Tricky Druids sorgt für Nevenkitzel in jedem Spielzug. Die Spieler müssen immer wieder Geschenke schnüren, ohne genau zu wissen, welche Zutaten die anderen Spieler brauchen. Dabei möchten sie die Zutaten eigentlich selbst gerne haben. Natürlich geht aber auch so manche Schenkaktion nach hinten los!</p>	8	2	4	20	30
Tricky Wave	Elliot Rudell	<p>Große und kleine Schildkröten treffen sich startbereit am Strand und wollen schnellstmöglich in das weite Meer hinaus. Doch die wilde Welle „Tricky Wave“ wirbelt alles durcheinander und spült die kleinen und großen Schwimmer immer wieder zurück zum Strand. Nur diejenigen, die es faustdick unter dem Panzer haben, überwinden die Wellen, genießen die Möglichkeit des Mitsurfens und lenken frech andere Schildkröten ins Meer. Los geht's!</p>	6	2	4	20	30
Triomino		<p>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.</p>	9	2	4	30	45
Triominos original classic		<p>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.</p>	6	1	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Trivial Pursuit	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
Trivial Pursuit Reisespiel	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
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
Trollfjord	Eilif Svensson & Kristian A. Östby	Der Berggeist ruft und alle Trolle kommen! Er überhäuft jeden Troll mit Schätzen, der ihm hilft, das störende Geröll aus seinen legendären Felsenfestungen zu hämmern. Ein paar beherzte Schläge mit dem Trollhammer genügen - schon purzelt das Gestein. Die Spieler versammeln möglichst viele eigene Trolle an den einträglichsten Festungen und verbünden sich, um mit vereinten Kräften noch mehr Schätze einzusacken. Es gewinnt, wer sich bis zum Spielende die wertvollsten Schätze in den eigenen Beutel gehämmert hat.	10	2	4	60	75
Tschakka Laka	Rüdiger Dorn	Tief im Dschungel liegt der unerforschte Tempel des alten Maya-Gottes Tschakka Lakka. Gemeinsam mit Waschbär Jones macht ihr euch auf, die wertvollen Schätze aus dem Tempel zu schaffen. Dabei funkelt es euch schon einladend entgegen. Um an die Schätze heranzukommen, müsst ihr die passenden Tempelsymbole würfeln. Schnappt euch so viel, wie ihr tragen könnt! Doch immer schön vorsichtig: Jede gewürfelte Falle macht Tschakka Lakka mürrischer und es wird schwieriger, die Schätze zu retten. Verlässt euch das Glück? Oder schafft ihr es mit reicher Beute aus dem Tempel? Wer von euch bei Spielende die meisten Schätze und Edelsteine besitzt, wird Tschakka Lakkas neuer Liebling und gewinnt. Also nichts wie ran an die Würfel und auf zur Jagd nach den Schätzen.	8	2	4	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Tubyrinth	Martin N. Andresen	Wasser marsch! Bei wem findet das Wasser als erstes seinen Weg? Je mehr Leitungen du verlegst, umso mehr Punkte fließen dir zu. Da schauen deine Mitspieler mächtig in die Röhre. Achte auf Hindernisse, die deine Leitung Leck schlagen lassen. Tubyrinth ist Logikspaß, indem clevere Leitungsleger mit Übersicht gewinnen.	8	1	6	20	25
Tumblin Dice	Carey Grayson, Randy Nash, Rick Soued	In "Tumblin-Dice" geht es nicht um Strategie, Taktik oder Glück, sondern vor allem um das richtige Fingerspitzengefühl: Die Spieler müssen versuchen, ihre eigenen Würfel möglichst günstig auf den Spielplan zu bringen und dabei nach Möglichkeit die anderen Spieler zu verdrängen. Und das ist bei diesem Spiel wörtlich gemeint!	6	2	6	15	20
Tumple	Bruce Shadorf	Wachse über dich hinaus! Tumple! - baue einen einzigartigen Turm und verleite deine Mitspieler mit raffiniert gesetzten tumps und clever platzierten Holzblöcken zu gewagten Aktionen. Denn wer das Bauwerk einstürzen lässt, muss die heruntergefallenen Holzblöcke leider behalten. Wer am wenigsten Holzblöcke hat, triumphiert. Tumple! Fordert viel Fingerspitzengefühl und Raffinesse und verspricht wortwörtlich Hochspannung.	8	2	4	15	25
Tumult Royal	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
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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
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
Twenty One	Stefan Benndorf, Reinhard Staupe	Jeder Spieler bekommt einen unterschiedlichen Zettel (es gibt 6 verschiedene) und einen Stift. Hinweis: Verwenden Sie, wenn möglich, einen Filzstift oder Kugelschreiber, damit man die eingetragenen Zahlen gut lesen kann. Auf jedem Zettel sind 5 waagerechte Reihen abgebildet. Die Zahlen sind auf jedem Zettel identisch, allerdings ist die Farbanordnung verschieden. Die Reihen müssen einzeln nacheinander von oben nach unten abgearbeitet werden. Jeder Spieler muss also zunächst seine oberste Reihe komplett ausfüllen und werten, danach die zweitoberste komplett ausfüllen und werten, usw. Hierbei ist es durchaus möglich, dass die Spieler unterschiedlich schnell sind, sich also gerade in unterschiedlichen Reihen befinden. Hat ein Spieler alle 5 Reihen ausgefüllt und gewertet (zuletzt seine unterste), endet das Spiel.	8	2	6	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Tyrannen der Unterwelt	Peter Lee, Rodney Thompson, Andrew Veen	<p>Nehmt eure Plätze als gnadenlose Herrscher eines Drow-Hauses ein und verweist eure niederträchtigen Mitspieler auf ihre Plätze!</p> <p>In Tyrannen des Unterreichs rekrutiert ihr Drows, Drachen, Kultisten und dämonische Handlanger und erstellt euch so ein mächtiges Kartendeck.</p> <p>Eure Handlanger setzt ihr dann ohne Rücksicht auf Verluste ein, um feindliche Einheiten heimtückisch zu meucheln oder die Festen eurer Gegner zu infiltrieren und unter eure Kontrolle zu bringen! Wählt eure Strategie jedoch weise, denn am Ende kann nur ein Haus alleine über das Unterreich herrschen!</p> <p>Tyrannen des Unterreichs vereint Deck-Building und Area-Control im bösesten und beliebtesten Setting der Vergessenen Reiche von Dungeons &amp; Dragons und bietet auch beim Wiederspielen jede Menge Spielspaß.</p> <p>Dieses Spiel wird beim Erscheinen exklusiv nur in unseren stationären Flagshipstores erhältlich sein!</p>	12	2	4	60	90
Tzolkin - Der Maya Kalender	Simone Luciani und Daniele Tascini	<p>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 Tzolkin-Getriebe, ein Zahnrad mit 26 Zähnen, welches 5 kleiner Zahnräder antreibt.</p> <p>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</p>	10	2	4	90	120
Tzolkin Stämme und Prophezeiungen	Danielle Tascini und Simone Luciani		13	2	5	90	120
Über Bord / Over Board		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Ubongo	Grzegorz Reischtman	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
Ubongo - Junior	Grzegorz Reischtman	Alle Spieler legen gleichzeitig und so schnell wie möglich die Tiere auf ihre Tafel. Der Schnellste ruft "3bongo" und zieht rasch Edelsteine aus dem Beutel. Für die Mitspieler geht's inzwischen rasant weiter: Solange die Sanduhr läuft, versuchen auch sie, ihre Tiere auf der Legetafel richtig zu platzieren und dafür Edelsteine zu ergattern. Wer am Ende die meisten Edelsteine besitzt, hat gewonnen! Wer am Ende die meisten Edelsteine hat, ist der Gewinner. Und das ist nicht immer der Schnellste.	5	1	4	20	30
Ubongo - Junior 3-D	Grzegorz Rejchtmann	Alle Spieler versuchen, gleichzeitig und so schnell wie möglich die Grundfläche mit den Bausteinen zu belegen. Dabei darf kein Kästchen frei bleiben und nichts über den Rand hinausragen. Ist das geschafft, bauen die Spieler flink mit den restlichen Steinen einen möglichst hohen Ubongo Dschungelturm. Nach 90 Sekunden ist die Zeit um. Nun kontrollieren alle der Reihe nach, ob sie die Grundfläche richtig belegt haben, und messen mit der Giraffe, wie hoch ihr Turm ist. Als Belohnung gibt es Edelsteine. Wer nach 6 Runden die meisten Edelsteine gesammelt hat, gewinnt diesen tierischen Bauspaß!	5	1	4	20	30
Ubongo - Neue Edition	Grzegorz Reischtman	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
UGO !	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
Ultra		Mit dem Gedanken des Gegners spielen. Seine Ideen durchkreuzen	10	2	2	15	20
Uluru		Schnelles Legespiel	8	1	5	20	30
Ulysses	Andrea Angiolino & Pier Giorgio Paglia	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.  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.	8	3	5	30	45
Um Reifenbreite	Rob Bontenbal	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 absichern 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.	8	2	4	80	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Underwater Cities	VLADIMÍR SUCHÝ	<p>DIE NÄCHSTE GRENZE</p> <p>Die Erde ist überbevölkert. Die Kolonisation des Planeten Mars liegt nach wie vor vier Jahrzehnte in der Zukunft. Es gibt nur einen Weg, den die Expansion der Menschheit noch nehmen kann: den zum Meeresgrund.</p> <p>Die Spieler wetteifern darin, die großartigste Unterwassernation zu erbauen – ein Archipel aus Unterseestädten, die mit einem Netzwerk aus Transport-Tunneln verbunden sind. Tangfarmen und Entsalzungsanlagen werden deine Leute mit Nahrung und Frischwasser versorgen. Labore werden dir das nötige Wissen liefern, um alles so effizient wie möglich ablaufen lassen zu können. Vielleicht wirst du sogar symbiotische Städte erbauen können, die sich komplett ins unterseeische Ökosystem integrieren.</p> <p>Du beginnst mit einer einzelnen Stadt, erweiterst dein Netzwerk und verbindest es mit den Küsten-Metropolen. In Zeiten, in denen der Hunger die landwirtschaftliche Ausbeute übersteigt und Wasserknappheit den Staatenbund unter Druck setzt, wirst du eine Nation schaffen, die autark sein wird und eines Tages sogar ihre Produkte an jene verkaufen kann, die an Land geblieben sind.</p> <p>Dies ist deine Aufgabe. Dies ist dein Schicksal. Die Hoffnung der gesamten Welt liegt in diesen Unterwasserstädten.</p>	14	1	4	40	160
Uno		<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 numerisch. Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle Karten abzulegen.</p> <p>Reihum kann jeder Spieler eine Karte ablegen, wenn er im Besitz einer passenden Karte ist. Passt keine Karte, muß er vom Kartenstock eine aufnehmen.</p> <p>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
UNO Boomo		<p>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.</p>	7	2	6	30	40

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
UNO-Stacko		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
Unreal Estate			13	2	5	15	20
Upstairs	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
Urcks	Andrea Boenen und Rainer Knöbel		8	3	6	20	30
Urknall			10	2	4	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Valetta	Stefan Dora	Wir schreiben das Jahr 1566. Der Malteserorden legt den Grundstein für den Bau einer mächtigen Stadt auf der Mittelmeerinsel Malta. 2-4 Spieler beteiligen sich an den ersten Bauvorhaben Vallettas. Durch die Errichtung bedeutender Gebäude und durch den Einfluss mächtiger Persönlichkeiten bekommen die Spieler Punkte. Beginnend mit dem Startspieler spielt jeder Spieler in seinem Zug 3 Karten aus und führt die darauf angegebenen Aktionen aus. Am Ende seines Zugs zieht er auf 5 Karten nach. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Dies geht so lange reihum, bis ein Spieler die Endphase einleitet. Danach folgt die Schlusswertung. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.	10	2	4	40	80
Variété Paris	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Vasco Da Gama	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"> <li>• <b>Auftragsbereich</b> (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.</li> <li>• <b>Tavernenbereich</b> (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.</li> <li>• <b>Seefahrtbereich</b> (links oben): Hier können ein oder mehrere Schiffe auf</li> </ul>	12	2	4	60	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Verflixter Wettbewerb	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
Verflixt	Wolfgang Kramer & Michael Kiesling	Die „Verflixt“-Spieler müssen versuchen, so viele Glücks- und Plustafeln wie möglich zu ergattern und dabei Minustafeln zu vermeiden. So werden wertvolle Punkte für den Sieg gesammelt, für bzw. durch die es über einen verflixten Parcours ins Ziel geht.	8	2	6	20	30
Verflucht	Steffen Benndorf	Folgt uns in Lord Somersets Herrenhaus und vertreibt gemeinsam die verfluchten Kreaturen, die dort ihr Unwesen treiben. Deckt nacheinander Karten auf. Dabei handelt es sich entweder um eine Kreatur oder um einen hilfreichen Gegenstand. Stellt euch gemeinsam einer Horde verfluchter Kreaturen entgegen und vertreibt diese, bevor sie euch überwältigen. Sprecht euch gut ab, denn nur so übersteht ihr das Abenteuer mit heiler Haut.	10	1	5	15	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Verfuxxt	Marisa Pena, Shanon Lyon	Ein Fall für die Spürhühner!  Empörung im Hühnerstall, ein Fuchs hat das goldene Ei gestohlen. Jetzt sind die Hennen fuchsteufelswild. Gemeinsam sucht ihr als clevere Spürhühner nach Hinweisen und mit dem raffinierten Fuchs-Scanner seid ihr dem Täter schon bald auf der Spur. Doch der flinke Fuchs ist nicht zu unterschätzen, denn ehe ihr euch verpickt, entwischt er.	5	2	4	20	30
Verkehrszeichen Memory			0	0	0	0	0
Verrat in der Hosentasche	Christian Giove	ach außen hin zeigt sich die Hofgesellschaft mit der Wahrung von Etikette und prunkvollen Gala-Veranstaltungen in pompösen Kleidern. Doch hinter der Fassade ist ein erbitterter Kampf um Macht und Einfluss entbrannt. Jedes der vier Adelshäuser möchte sich mit den Mitgliedern seines Hauses in den bedeutenden Positionen festsetzen.  Auch du ziehst im Hintergrund die Fäden, denn du willst aus diesem Machtkampf als Gewinner hervorgehen. Verhilf deinen Verbündeten zur Macht und lasse deine Konkurrenten in Vergessenheit geraten!	10	2	4	10	20
Verräter	Marcel-Andre Casasola Merkle	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.  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.	12	3	4	45	60
Verrückte Käfer		Ein lustiges Brettspiel, bei dem das Hauptziel darin besteht, Bälle mit den kleinen Wanzen zu fangen, die Sie an den Kopf binden. Wer die maximale Anzahl an Bällen fangen kann, gewinnt!	3	2	4	5	10

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Versailles	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
Verzauberte Eulen	Erich Manz	Mensch Ärgere Dich Nicht Variante	8	2	4	20	40
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</p> <p>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	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Villa Paletti	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 Luftschloss 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
Village	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Village Inn - 1. Erweiterung zu Village	Inka und markus Brand	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 ausgibst, schulden sie dir einen Gefallen. Also stoß vor allem mit denjenigen an, die möglichst viel zum Ruhm deiner Familie beitragen können. Zusätzlich beinhaltet diese Erweiterung Spielmaterial für einen fünften Spieler.	12	2	5	60	90
Villen des Wahnsinns (2.Edition)		Düstere Herrenhäuser ragen aus den schmutzigen Gassen Arkhams hervor. Hinter ihren Fassaden lauern die Mächte des Mythos, schreckliche Geheimnisse und unaussprechliche Monster. Heute Nacht wird eine tapfere Schar von Ermittlern hinter Arkhams verschlossene Türen blicken und dem Wahnsinn Einhalt gebieten. Villen des Wahnsinns – Zweite Edition ist ein vollständig kooperatives Horror- und Krimispiel für bis zu fünf Spieler. Mit der kostenlosen und umfassenden App ist es nicht mehr nötig, einen Spielleiter zu stellen, und auch der Aufbau der Villen geschieht während des Spiels. Bestreitet mysteriöse Abenteuer, sammelt Waffen, Ausrüstung und Informationen und löst verzwickte Rätsel, um die Monster aus fremden Welten, den Wahnsinn und sogar den Tod zu besiegen.	13	1	5	120	300
Viral	Gil d'Orey, Antonio Sousa Lara	Im Kern ist Viral ein taktisches Mehrheiten- und Programmierspiel. Es gibt keine Glückselemente, nur das eigene Können zählt. Man muss in Form eines Virus die verschiedenen Organe des menschlichen Körpers befallen und mutieren. So erhält man Punkte. Zu Beginn einer Runde legt man immer Organe und Mutationen aus, um zu bestimmen wo etwas passiert und was. Für eine Runde sind ausgespielte Karten dann nicht nutzbar, anschließend kommen sie aber wieder zurück auf die Hand. Um sich im Körper zu bewegen muss immer die Flussrichtung beachtet werden.	10	2	5	60	90
Visionary	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
Volkslieder Quartett Nr.: 365		Möglichst viele Quartette (4 gleiche Spielkarten eines Bereichs) durch Befragung der anderen Mitspieler zu erhalten.	10	3	8	20	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Vollpfosten	Antony Proietti	Würfeln. Klatschen. Krähen. Schnappen. Konzentriert bis in die Haarspitzen koordinieren drei bis acht Gehirnakrobaten die Handlungen ihrer ruhelosen Körper. Während alle Spieler gleichzeitig versuchen das beste Stück Holz mit der richtigen Hand zu greifen, zeigen ihnen die Würfel, was sie dabei sonst noch tun sollten ist: klatschen, aufstehen, um den Stuhl herum laufen ...und natürlich die Handrücken zum Greifen verwenden. Wer zu gut spielt, startet die nächste Runde als Vollpfosten – mit seinen Händen unter den Oberschenkeln. In 20 kurzweiligen Minuten stiften vielfältig kombinierbare Aktionswürfel stiften variantenreich Spaß bis zum Abwinken.	7	3	8	20	30
Völuspá	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
Von Drachen und Schafen	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
Voodoo Prince	Rainer Kinzia	Bei diesem Stichspiel mit leichtem Einstieg geht es nicht darum, viel oder wenig Stiche oder eine genaue Anzahl an Stichen zu machen, sondern möglichst spät die erforderlichen Stiche zu machen. Allerdings sollte man auch nicht zu lange warten, denn dann geht man in Sachen Punkte am Ende fast leer aus	8	2	5	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Vudu	Marco Valtriani, Vancesco Giovio	Bei Vudu muss man seine Mitspieler verfluchen, um zu gewinnen. Ist ein Fluch ausgesprochen, dürfen die Mitspieler zum Beispiel nicht mehr den Boden mit den Füßen berühren oder müssen vor ihrem Zug grunzen.	10	3	6	15	30
Wackelturm	Rik van Even	Ziel des Spiels ist es, die Holzteile im Wackelturm so unterzubringen, dass nichts herunterfällt	5	2	6	20	30
Waka Waka	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
Walk to Jesus	Alfred Vesligaj		5	2	4	30	45
Warlock	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Was kostet die Welt		<p>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.</p> <p>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 ?</p> <p>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.</p> <p>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 !</p> <p>Beherrschen_ Bauen Sie ein Imperium auf, indem Sie in 5 Kontinenten investieren. Ihre strategische Waffe ist die Macht des Monopols.</p> <p>Ihr Ziel ist es, Ihre Gegner dazu zu bringen, Konkurs anzumeldenIhr Ziel ist es, Ihre Gegner dazu zu bringen, Konkurs anzumelden.</p>	10	2	6	150	240
Wasserkraft	Tommaso Battista, Simone Luciani	<p>Europa 1922: Eine neue Ära der Energiegewinnung findet statt!</p> <p>Wasserkraft ist ein episches Strategiespiel. Bis zu vier Spieler setzen über 5 Spielrunden ihre Arbeiter bestmöglich ein, um auf dem Spielplan ein Netzwerk aus Staumauern, Rohrleitungen und Turbinenhäusern zu bauen, mit dem sie die meiste Energie erzeugen und damit die profitabelsten Versorgungsverträge erfüllen können. Nur mit planvollem Vorgehen kannst du dir den Zugang zum wichtigsten Rohstoff des Spiels sichern: Wasser. Aber pass auf, dass deine Mitspieler es dir nicht abgraben.</p>	14	1	4	0	0

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Way of the Panda	Andrea Malnini, Walter Obert, Alberto Vendramini	Seit Ewigkeiten wird Xian, die östliche Region der Panda-Lande, von einer erbarmungslosen Bruderschaft menschlicher Ninjas besetzt und ausgeraubt. Dörfer werden geplündert und die Handelswege zwischen den Städten sind nicht mehr sicher. Einst war diese Region eine der wohlhabendsten und ansehnlichsten der Panda-Lande. Doch jüngst hört man höchstens noch in Geschichten von großen Helden aus alten Tagen ...Doch ein neuer Kaiser sitzt auf dem Thron der Schwarzen Lotusblüte und sein Ziel ist es, der menschlichen Bedrohung ein Ende zu setzen und die unehrenhaften Ninjas aufzuhalten! Die Aufgabe für die vier Panda-Klone ist eindeutig: Sie müssen sich vereinen, um ihr Heimatland zu befreien. Alte Feindschaften müssen beigelegt werden. Der Klan der Blassen Faust, der Klandes Gelben Flusses, der Klan der Nachtlilie und der Klan des Sandfuchses müssen sich vereinen, um das östliche Xian zu befreien. Doch nicht nur die Stärke der Krieger wird benötigt. Der Beistand der Gouverneure und die Gebete der Mönche werden ebenfalls gebraucht! Die sonst so friedliebenden Pandas werden kämpfen und ihre alte Tradition wird sie ermutigen, das Land zu befreien. Wenn der Kampf endet, wird der Klan, der den Ninjas am mutigsten entgegengetreten ist, an der Seite des Kaisers über ganz Xian regieren.	12	2	4	90	180
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 so viele 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Welt des Kaffees		<p>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.</p> <p>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.</p>	16	2	5	40	60
Wer bietet mehr ?		<p>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.</p> <p>Scharfe Beobachtungsgabe, gut Nerven und ein wenig Glück entscheiden dieses Spiel. Erleben Sie einen spannenden Ausflug in die exklusive Welt des internationalen Kunsthandels.</p>	8	3	6	45	90
Wer schmiert am Besten	Rainer Knöbel		8	3	6	30	40
Wer springt am besten ? - Solitaire		<p>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.</p> <p>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.</p>	8	1	1	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Wer war´s ?	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
Wer war´s ? - Mitbringsel	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
Werwölfe	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
Werwölfe Vollmondnacht	Ted Alsbach und Akihisa Okui	Ihr könnt meisterhaft täuschen und tricksen? Euch macht niemand etwas vor? Dann seid ihr hier genau richtig! Schlüpft in eine von 12 verschiedenen Rollen und seid auf der Hut: Wer ist heimtückischer Werwolf? Wer ist harmloser Dorfbewohner? Ihr habt nur eine Chance, es herauszufinden! Das Kultspiel nun für 3 – 10 Spieler, mit kurzer Spieldauer und mehr als tausend Kombinationen. Da will man gleich nochmal spielen! Extra: Kostenlose Spielleiter-App für noch mehr Atmosphäre!	9	3	10	10	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Werwörter	Ted Alspach	Die Werwölfe sind wieder los! Im neuen Ratespiel mit Werwolf, Seherin und Co. hat die Dorfgemeinschaft 5 Minuten Zeit, gemeinsam das Zauberwort zu raten. Aber Vorsicht: Die Werwölfe versuchen euch in die Irre zu führen. Mit 7 spannenden Rollen und immer neuen Begriffen ein Ratespiel wie kein anderes!  Die kostenlose App liefert 10.000 Begriffe zum Raten und Mitfiebern!	10	3	10	10	30
Wettlauf nach El Dorado	Rainer Knizia	Tief im Dschungel Südamerikas verborgen liegt das goldene Land "El Dorado". In diesem verschollenen Königreich lagern Schätze zuhauf: Unmengen an Gold, Juwelen und wertvollen Artefakten. Klar, dass da wagemutige Schatzsucher nicht lange auf sich warten lassen! Ihr schlüpf in die Rollen unerschrockener Expeditionsleiter, die ihr Team nach El Dorado führen wollen. Heuert fähige Teammitglieder für eure Expedition an, kauft nützliche Ausrüstung und plant eure Route clever. Denn nur wer den Wettlauf gewinnt und als Erster die Grenze zum goldenen Land überschreitet, wird zum Sieger gekrönt.	10	2	4	45	60
Whoosh	Theo K. Mavraganis	Sie sind überall! Im ganzen Königreich sind Monster aufgetaucht - niedliche, knuddelige Monster. Unzählige unschuldige Menschen sind bereits erst dem süßen Bann und dann den überraschend scharfen Krallen und Zähnen zum Opfer gefallen!  Des Königs Armee ist damit beschäftigt, das Land gegen einrückende Feinde aus dem Norden zu verteidigen. Nun wendet sich die Krone an Monsterschnapper wie dich! Wirst du dieser wundersamen Bedrohung entgegentreten?  Schnapp diese niedlichen Monster und der König wird dich reich belohnen! Aber sieh dich vor: jedes der Monster kann nur mit einer ganz bestimmten Kombination aus Waffen und Zaubern gefangen werden und Flinkheit ist von oberster Wichtigkeit.	8	2	8	10	20
Why First		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Wikinger	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
Willkommen im Dungeon	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
Wind & Wetter	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
Winkeladvokat		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Winne Wupp	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
Winter der Toten	Jonathan Gilmour, Isaac Vega	Winter der Toten versetzt euch in eine Endzeit, bei dem ihr als Gruppe von zwei bis fünf Überlebenden versucht, der Kälte zu trotzen und Zombies zu bekämpfen. Doch Vorsicht: Es könnte einen Verräter unter euch geben.	14	2	5	75	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Winterpause	Philipp Jeffré	<p>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?</p> <p>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 zusammengesammelt. 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.</p>	8	2	2	30	45
Winzige Weltreiche	Scott Almes	<p>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!</p>	14	2	5	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Winziges Weltall	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 austrickst, 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
Wissen und Würfeln		Wissen & Würfeln	14	2	36	90	120
Witches		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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Wizard	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 Kriegeren 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 gewonnen 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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Wizard Extreme	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
Wizard Jubiläumsausgabe			10	2	6	30	60
Wo bitte ist Umtata	Arno Steinwender	Bei Wo ist bitte Umtata? müssen Spieler erraten, welches Land in Europa gesucht wird. Ein skurriler Hinweis hilft ihnen dabei. Es reicht zu wissen, ob das Land im Westen, Osten, Süden oder Norden von Europa liegt	12	2	5	20	30
Wolkenbruch	Sabrina und Hanno von Contzen	<p>Eine neue kooperative Herausforderung wartet auf dich! WOLKENBRUCH von Dachshund Games lässt dich nicht im Regen stehen - es gibt dir die Chance gegen fallende Wassermassen anzutreten und vier hilflose Flammen vor dem Erlöschen zu bewahren. Und das Tolle: du bleibst dabei ganz trocken!</p> <p>Das kooperative Kartenspiel wurde von uns, dem Kölner Spieleautoren-Paar Sabrina und Hanno von Contzen, in den letzten zwei Jahren erdacht, entwickelt und gestaltet. Nun wird es hier, in unserem analogen Spiele-Verlag Dachshund Games, endlich veröffentlicht.</p>	10	1	4	30	45

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Woodlands	Daniel Fehr	Das fabelhafte Legespiel für wahre Helden und solche, die es werden wollen. Vier spannende Geschichten entführen die Spieler in die wunderbare Welt der Sagen und Legenden. Die Spieler müssen König Artus helfen, sein Schwert zu finden, indem sie eine Landschaft aus Wald und Wegen legen. Sie müssen Dracula entkommen und dabei schneller und cleverer als die Mitspieler sein! In diesem außergewöhnlichen Legespiel erschaffen 2 bis 4 Spieler möglichst schnell eine Landschaft aus ihren Wald- und Wegekarten. Eine bedruckte Klarsichtfolie wird anschließend oben auf die Landschaft gelegt und zeigt, welche Aufgaben die Spieler erfüllen können. So darf Rotkäppchen nur über Wege zur Großmutter gelangen, Robin Hood hingegen nur durch den Wald schleichen. 20 Folien erzählen Kapitel für Kapitel die vier enthaltenen Geschichten nach. In jedem Kapitel gilt es neue Aufgaben zu meistern. Dafür sind ein gutes Auge und räumliches Vorstellungsvermögen gefragt. Ist der böse Wolf im Wald versteckt? Kann König Artus sein Schwert erreichen und dabei möglichst viele Edelsteine einsammeln? Die Spieler haben das Schicksal der Helden selbst in der Hand. Für noch mehr Abwechslung sorgen die kniffligen Rückseiten der Wegekarten und die Meisterfolien. So lassen sich alle Geschichten immer wieder neu erleben. Das Legespiel mit vier fabelhaften Abenteuern und hochwertige Ausstattung.	10	2	4	20	40
Word Slam Family	Inka und Markus Brand	Das Kommunikationsspiel „Word Slam Family“ garantiert Spielspaß für die ganze Familie! Die Spieler wählen vier Ratekarten aus sieben Kategorien – Essen & Trinken, Tiere, Pflanzen, Kreaturen, Reisen & Outdoor, Geschichte, Filme & Musik & Literatur – mischen diese verdeckt und ziehen die oberste Karte vom Stapel. In Teams versuchen die Spieler die nur anhand von Erklärkarten dargestellten Begriffe zu erraten.	12	3	8	45	60

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Wortblitz		<p>imm alle Karten aus der Dose und lege sie als offenen Stapel in die Tischmitte. Nun wird die Kategorie der obersten Karte vorgelesen. Anschließend nehmt ihr diese Karte vom Stapel und versuch nun so schnell wie möglich einen Begriff der genannten Kategorie mit dem Buchstaben der nun aufgedeckten Karte zu finden.</p> <p>Der Schnellste darf sich die Karte, mit der die Kategorie angegeben wurde, nehmen und liest nun laut vor, was als nächstes genannt werden muss. (die neue Kategorie ist auf dem Rand der Karte abgebildet, die den Buchstaben angegeben hat). Nehmt die Karte vom Stapel und gebt somit die Sicht auf den Buchstaben frei, mit dem das Wort beginnen muss.</p> <p>So wird weiter gespielt, bis die letzte Karte am Tisch liegt. Wer gewonnen hat, ist ganz klar: Natürlich der stolze Besitzer der meisten Karten.</p>	6	2	99	0	0
Wortwirbel		Die Spieler versuchen aus den gewürfelten Buchstaben möglichst viele und lange Wörter zu bilden.	10	2	16	20	60
Würfel & Weg	Andreas Schmidt	<p>Reines Würfelglück brauchen die Spieler bei dem vergnügten Familienspiel Wurf &amp; Weg. Das Ziel ist, über mehrere Runden möglichst viele von den hübsch gestalteten Pappdeckeln zu erbeuten. Das schnelle HABA Familienspiel macht jeden Spieleabend zu einem lustigen Erlebnis. Rasant rollen die Würfel und werden munter zwischen den Pappdeckeln hin und her geschoben. Die gewürfelten Glückssymbole entscheiden, wohin die Würfel wandern. Glück, Schnelligkeit und einen guten Überblick braucht man, um die meisten Pappdeckel zu sammeln. Spaßgarantie für jeden Spieleabend mit Freunden und Familie!</p>	8	2	6	10	15
Würfel Ligretto	Inka und Markus Brand	Schnelles Würfel Reaktionsspiel	8	2	5	20	20

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Würfekönig	Nils Nilsson	<p>Die Spieler wollen neue Bürger für ihre Königreiche gewinnen, indem sie mit drei Würfeln die unterschiedlichsten Bedingungen auf den Karten erzielen. Sonderkarten verschaffen dabei Vorteile. Aber Achtung vor Dorftrotteln und Drachen! Wer am Schluss die besten Bürger hat, gewinnt und bringt sein Königreich zum Blühen!</p> <p>Gewinne neue Bürger für dein Königreich, indem du mit drei Würfeln die unterschiedlichsten Bedingungen auf den Karten erzielst. Sonderkarten verschaffen dir Vorteile. Aber hüte dich vor Dorftrotteln und Drachen.</p> <p>Gewinne neue Bürger für dein Königreich. Wer am Schluss die besten Bürger hat, gewinnt!</p> <p>Bei Würfekönig, dem kniffligen Zockerspiel, heißt es: kleine Schachtel, großes Spiel und noch größerer Spielspaß! Hier brauchen die Spieler Geschick und Würfelglück, um die besten Bürger in ihr Königreich zu locken. Aber dabei müssen sich vor Dorftrotteln und Drachen hüten, denn sonst wird aus einem blühenden Königreich bald eine armselige Ödnis. Und wer sieht schon gerne zu, wie ein anderer Mitspieler zum größten Würfekönig gekürt wird?</p>	8	2	5	30	45
Würfeland	ndreas Spies und Reinhard Staupe	<p>Jede Tafel zeigt verschieden zusammengestellte Gebiete in 6 unterschiedlichen Farben (Rot, Gelb, Grün, Blau, Orange, Grau). Außerdem zeigt jede Tafel 12 Schatzfelder sowie einige schwarze Hindernisfelder (die nicht angekreuzt werden dürfen).</p> <p>Hinweis: Unterhalb des eigentlichen Spielfelds befindet sich eine Inforeiste, anhand derer man erkennen kann, wie viele Schätze jeder Spieler bereits erreicht hat. Würfeland ist ein Wettrennen. Derjenige Spieler, der zuerst 9 beliebige Schatzfelder sowie alle Felder einer beliebigen Farbe angekreuzt hat, gewinnt.</p>	8	2	4	20	30
Würfelturm			0	0	0	0	0

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Würfelmur	Inka und Markus Brand	<p>"Alles hat ein Ende nur die Wurst hat Zwei.." dieses berühmte Ende kommt bei dem kleinen aber feinen Würfelspiel sehr schnell, ist es doch nur auf 15 Minuten ausgelegt. Aber alles halb so wild, umso schneller kann man mit der nächsten Runde starten.</p> <p>Es geht jedoch nicht nur um die Wurst in diesem Spiel. Neben vier Zahlen und Tierwürfeln liegen auch noch Tierchips dem Spiel bei. Schließlich wollen Wachtel, Wanze, Wespe, Wurm, Waschbär und Wiesel den Spielern zu möglichst vielen Punkten verhelfen.</p> <p>Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn einen Tier-Chip von jeder Sorte, der mit der farbigen Seite nach oben auf den Tisch gelegt wird. Nun werden sechs Runden um die Wurst gewürfelt, wobei es immer darum geht, eine möglichst hohe Summe zu würfeln. Diese Summe ergibt sich aus der Anzahl des zu wertenden Tieres multipliziert mit der niedrigsten Augenzahl, die dem Wurf enthalten ist. Aber das ist noch nicht alles, denn jedes Tier darf nur einmal gewertet werden. Danach wird der Tier – Chip auf die schwarz/weiß Seite gedreht.</p> <p>Würfelmur-spiel In jeder Runde wird also wie wild gewürfelt, wobei jeder Spieler entscheidet, wie häufig er dies tun möchte. Nach jedem Wurf muss allerdings mindestens ein Würfel beiseite gelegt werden. Dabei dürfen sowohl Tier- als auch Zahlenwürfel aussortiert werden.</p> <p>Auf diese Weise kann man mit einer guten Portion Glück viele Punkte ergattern - wäre da nicht die Würfelmur. Auf dem Zahlenwürfel ist keine "6", sondern eine Würfelmur abgebildet, welche entweder das große Glück bedeutet oder man hat das Pech auf der eigenen Seite</p>	8	2	4	15	20
Yam Yam	Klaus Zoch	<p>Bald wird es kalt. Die Igel fressen sich satt für ihren Winterschlaf. Damit die stacheligen Gesellen für die lange Futterpause gewappnet sind, lässt jeder Spieler die Igel seiner Familie möglichst lange nach Futter suchen. Sind viele Igel noch wach, können sie alle gemeinsam besonders viel Futter finden. Doch unter die Futterkarten, die bei jedem Spielzug aufgedeckt werden, sind vier Teile eines Winterbildes gemischt. Sobald sie alle aufgedeckt wurden, bricht der Winter herein. Nur wer zuvor alle eigenen Igel rechtzeitig schlafen gelegt hat, kann das Spiel gewinnen</p> <p>Yam Yam vermittelt schon kleinen Kindern Zeitgefühl und natürliche Zusammenhänge. Die fürsorgliche Zuneigung für die eigenen Igel hilft dabei, erste kinderleichte taktische Entscheidungen mit Bedacht zu treffen.</p>	4	2	4	10	15

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Yedo	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
YES or kNOwn - Smartplay	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 abschneiden werdet. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel !	8	1	6	30	45
Yggdrasil Cronicals		Yggdrasil, die kosmische Esche, die alle neun Welten in sich trägt, ist in Gefahr. Die Ragnarök stehen bevor. Die letzte Schlacht, vorhergesagt seit dem Anbeginn der Zeit, hat begonnen. Ihr, die mächtigsten unter den Göttern, müsst euch dem unerbittlichen Ansturm des Bösen entgegenstellen. Ihr habt nur ein Ziel: die Zerstörung Yggdrasils zu verhindern.  Yggdrasil Chronicles ist ein kooperatives Spiel mit verschiedenen Spielmodi, bei dem ihr in die Rollen nordischer Gottheiten schlüpfet. Dabei bietet der atemberaubende, dynamische 3D-Spielplan viele taktische Möglichkeiten	12	1	5	90	120

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Yspahan	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
Yukon Airways	Al Leduc	In Yukon Airways befinden Sie sich an der Steuerung Ihres eigenen Wasserflugzeugs, um Reisende zu den verschiedenen Punkten des Yukon zu transportieren. Begeben Sie sich mit einem Entwurfssystem auf Ihre Passagiere (Würfel) und bringen Sie sie mit Ihren Ticketkarten zu den verschiedenen Orten auf der Karte. Für jeden Passagier erhalten Sie Geld und die Möglichkeit, Ihr Flugzeug zu verbessern, wenn der Passagier am Zielort einen Punkt von Interesse findet, der seinem Geschmack entspricht (wenn die Farbe des Würfels mit der Farbe eines der Würfel an diesem Zielort übereinstimmt). Am Ende des Spiels verdienen Sie zusätzliches Geld entsprechend den verschiedenen Orten, die Sie besucht haben. Der Spieler, der am Ende der Woche das meiste Geld verdient hat, gewinnt.	14	1	4	60	90

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Zahltag	Franz-Benno Delonge	"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. 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.	10	2	4	20	30
Zauberei hoch drei	Lukas Zach und Michael Palm	3 Fliegende Besen, sprechende Katzen und allerlei Magisches gibt es auf dem geheimen Mitternachtsmarkt für Zaubereibedarf. Den dürfen natürlich nur erwachsene Zauberer besuchen! Aber sind das dort nicht Amir, Andi und Anna, die Zauberschüler aus der 2. Klasse? Die müssten doch längst im Bett sein! Heimlich haben sich die Schüler nach Anbruch der Dunkelheit aus der Schule geschlichen. Doch Willi, der Wächtergeist, hat die frechen Rumtreiber längst entdeckt und ist ihnen auf den Fersen. Nun aber husch zurück in die Zauberschule, bevor Willi euch erwischt! Die kleinen Lichtwesen, die man Lumies nennt, leuchten euch den Weg.	6	2	6	20	30
Zauberwald	Gunther Baars		6	2	4	20	30
Zeitroulette	Jürgen P.K. Grunau	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.	8	2	20	20	30

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Zep!	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Zhanguo	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 ausgiebigsten	12	2	4	60	120
Zicke Zacke Hühnerkacke	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Ziegen Kriegen	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
Zirkadianer: Erste Lichte	S.J. Mac Donald	Zirkadianer - Erstes Licht führt die Spieler zu einem faszinierenden Planeten Lichtjahre von ihrer Heimat entfernt. Es gilt, den Planeten zu erkunden, mit den drei Clans zu verhandeln, Proben zu sammeln und die eigenen Forschungsstationen auszubauen. Und auch, wenn es nicht immer leicht ist, müssen die Zirkadianerer tapfer und erfinderisch sein. Immerhin hängt ihre Zukunft von ihnen ab.  Das Ziel in Zirkadianer - Erstes Licht ist, das eigene Forschungsteam über den Planeten Ryh zu führen und am Spielende die meisten Siegpunkte (SP) zu haben. Siegpunkte werden durch Verhandlungen mit den drei ansässigen Clans, dem Ernten von Ressourcen, der Verbesserung der eigenen Forschungsstationen, der Erkundung des Planeten und dem Sammeln von Edelsteinen erlangt. Jeder Spieler erhält ein Charaktertableau, das ihm eine einzigartige Fähigkeit verleiht. Das Spiel geht über 8 Runden, in denen die Spieler ihre Würfel zunächst auf ihrer Forschungsstation zuweisen und anschließend auf den verschiedenen Ortstableaus einsetzen.	0	0	0	0	0
Zoff im Zoo	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
Zona - Das Geheimnis von Tschernobyl	Krzysztof Giosnicki, Marciej Drowing	Du bist in die ZONA vorgedrungen. Dein Ziel ist es, als Erster den Sarkophag zu erreichen. Doch dafür musst du zuerst einen Weg finden, um hineinzukommen. In der Nähe des Kraftwerkes gibt es mehrere verborgene Einrichtungen, in denen du Hinweise dazu findest. Sobald du zwei dieser Hinweise gefunden hast, kannst du den Sarkophag betreten.  Falls du das überlebst, gewinnst du das Spiel!	18	1	4	120	180

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Zooloretto	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
Zooloretto - Duell	Michael Schacht	Jeder Spieler ist Direktor eines Zoos und versucht mit großen Gehegen möglichst viele Besucher anzulocken. Nie war der Wettstreit härter: In diesem Duell kämpfen zwei Spieler direkt gegeneinander. Da sind Spannung, aber auch fiese Tricks garantiert. Wer mit seinen Verkaufsständen das nötige Kleingeld verdient, kann dem Gegner sogar die besten Attraktionen abwerben. Doch Vorsicht: Nicht alle Tiere einer Art vertragen sich untereinander. Wer zum richtigen Zeitpunkt auf die richtigen Tiere setzt, hat gute Chancen diesen Zweikampf zu gewinnen.	8	2	2	20	30
Zooloretto - Würfelspiel	Michael Schacht	Jetzt rollen die Würfel im Zoo! Jeder Spieler ist Direktor eines kleinen Zoos und versucht seine Gehege mit Tieren zu besetzen. Bei Spielende winken dafür Pluspunkte. Doch sind die Gehege erst mal voll, müssen weitere Tiere in den Stall und bringen Minuspunkte.  Zooloretto Würfelspiel ist ein tierischer Würfelspaß für die ganze Familie.	7	2	4	15	20
Zooloretto Junior	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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Zooloretto Würfelspiel Trio	Michael Schacht	Zooloretto Würfelspiel Trio“ bringt 3 neue Blöcke ins Spiel. Die neuen Varianten Affenstall, Baby-Boom und XXL sorgen für noch mehr Abwechslung im Zoo. Mal sind die Affen los und mal bekommen die Tiere Nachwuchs.  Zooloretto Würfelspiel Trio ist eine Erweiterung. Zum Spielen wird ein Grundspiel Zooloretto Würfelspiel benötigt.	7	2	4	15	20
Zug um Zug	Alan R.Moon	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.  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!).  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.  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."  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.  <i>Je länger die Routen sind, desto mehr Punkte gibt es dafür</i>	8	2	5	30	50
Zug um Zug - Das Kartenspiel	Alan R.Moon	Bei Zug um Zug: Das Kartenspiel sammeln die Spieler wie beim Original Farbkarten und erfüllen mit diesen Aufträge. Die Mitspieler können sie zwingen, Karten abzuwerfen. Nur Farbkarten im Unterwegs-Stapel sind sicher.	8	2	4	30	45
Zug um Zug - Erweiterung USA 1910	Alan R. Moon	Siehe Basis Spiel "Zug um Zug"	8	2	5	30	50

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Zug um Zug Europa	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 Bahnmagmat!</p> <p>Packen Sie Ihren Koffer, rufen Sie den Gepäckträger und steigen Sie ein!Punkte bekommt, wer</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahnstrecken zwischen zwei benachbarten Städten auf dem Plan in Anspruch nimmt;</li> <li>2. eine durchgehende Bahnverbindung zwischen zwei Städten schafft, die auf den eigenen Zielkarten angegeben sind;</li> <li>3. die längste Strecke baut, um die „Europa Express“- Bonuskarte zu gewinnen;</li> <li>4. am Ende des Spiels noch Bahnhöfe übrig hat.</li> </ol> <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

Spielbezeichnung	Autor / Autoren	Spielbeschreibung	Alter ab	Spieleranzahl min	max	Spielzeit von min	bis min
Zum blauen Drachen	Geoff Bottone, Calleen Shadl und Cliff Bohm	<p>Das Abenteuer ist vorbei, aber die Party geht gerade erst los! Deine Helden-Kumpels und du haben sich den ganzen Tag durch den Dungeon geprügelt, Monster getötet und ihnen ihr Zeug abgenommen. Jetzt seid ihr zurück in der Stadt, geheilt, gesäubert - und bereit zum Feiern in der Fantasy-Taverne „Zum Blauen Drachen“.</p> <p>Schlüpf in die Haut von Gog, Fleck, Eve oder Dimli. Und dann heißt es: Zechen, zocken und derbe Scherze unter Freunden. Aber versuche, nicht zu sehr angeschlagen zu werden, denn sonst fliegst du aus der fröhlichen Zechrunde. Und behalte dein Gold im Auge! Wenn es alle ist, wirst du die Nacht im Stall verbringen müssen.</p> <p>In diesem flotten Kartenspiel erlebst du, was nach dem Abenteuer passiert, wenn die Helden sich nach getaner Arbeit in der Taverne treffen und endlich zum Wesentlichen übergehen: Feiern! Der letzte Held mit Bewusstsein und Gold gewinnt das Spiel.</p>	12	2	4	30	60
Zum Kuckuck	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
Zum Kuhkuck	Reinhard Staupe	<p>Beide Spieler sammeln Karten, je mehr desto besser. Noch eine und noch eine, aber Vorsicht: zieht man eine der 5 Stromkarten, ist alles wieder futsch. Dumm gelaufen und verdammt ärgerlich! Zum Kuhkuck ist ein genial einfaches wer-riskiert-es-am-längsten-Spiel. Glück muss man haben. Und nicht zu gierig sollte man sein. Hochspannung und Herzklopfen sind garantiert.</p>	8	2	2	15	20
Zum Teufel	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