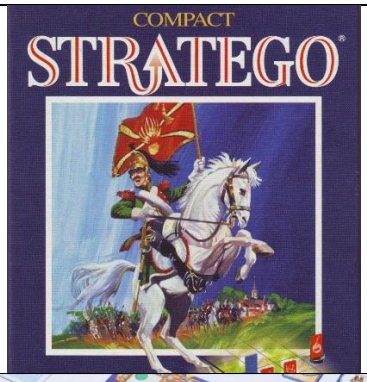
Brettspiele

Compact Stratego

- Strategiespiel
- 2 Spieler
- Spieldauer: ca. 45 min

Jeder der beiden Spieler versucht mit seiner Armee von 40 Offizieren, Unteroffizieren und Mannschaften, die feindliche Fahne zu erobern und die eigene zu verteidigen.



Das verrückte Labyrinth

- 2-4 Spieler
- Spieldauer: 20-30 min

Mischung aus Brett- und Legespiel, zu dessen Bewältigung räumliches Denken und Konzentration erforderlich sind.
Ziel: als Erster eine bestimmte Anzahl *Schätze* erreicht zu haben



Die Siedler von Catan

- 3-4 Spieler
- Spieldauer: ca. 75 min

Ziel: Erbauen von Siedlungen auf der fiktiven Insel *Catan*, welche Rohstoffeinnahmen bringen, mit denen Straßen, neue Siedlungen und Städte gebaut sowie Ritter zur Verteidigung ausgeschickt werden können. Für erbaute Siedlungen und Städte erhalten die Spieler Siegpunkte, ebenso wie für die längste Handelsstraße und größte Rittermacht. Gewinner ist, wer zuerst eine bestimmte Anzahl solcher Siegpunkte erreicht.

- Erweiterungen:
  - Ergänzung für 5-6 Spieler
  - Städte & Ritter
  - Die Seefahrer



Drunter & Drüber

- Gesellschaftsspiel
- 2-4 Spieler
- Spieldauer: 30-45 min

Ziel: Ordnung in eine von den Schildbürgern durcheinandergebrachte Stadt zu bringen
Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Schildbürgers und versucht, seine Gebäude vor dem Überbauen zu retten. Durch geheime Abstimmungen und planvolles Bauen versuchen die Spieler, die anderen von eigenen Gebäuden abzulenken. Bluffen ist also angesagt und schlaues Taktieren, denn wer weiß schon genau, welche Häuser wem gehören?



Edison & Co.

- 2-4 Spieler
- Spieldauer: 40-50 min

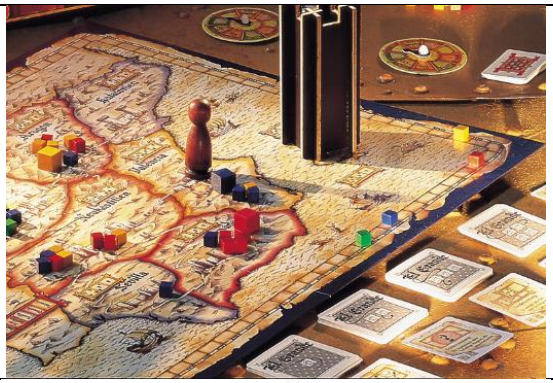
Das Zeitalter bahnbrechender Erfindungen ist angebrochen. Forscher der "Edison Stiftung" sind auf der Suche nach dem Fortbewegungsmittel der Zukunft. Stellt sich nur die Frage, welches ihrer tollkühnen Vehikel am besten funktioniert. Das sorgt bei Prof. Zacharias Zunder und seine Kollegen für hitzige Diskussionen. Ein letzter Test soll Klärung bringen. Da heißt es alle Hebel in Bewegung setzen und die letzten Trümpfe ausspielen. Einfach irre, jeder mischt mit, aber nur wer den richtigen Dreh raus hat ist das wahre Genie.



El Grande - Grossinquisitor & Kolonien

- 2-5 Spieler
- Spieldauer: 90-120 min

Die Landkarte Spaniens ist das Spielbrett von El Grande. Die Spieler sind die Granden und versuchen mit ihren Caballeros – kleine bunte Holzwürfel – in möglichst vielen Regionen die Mehrheit zu erringen, um ihren Einfluss weit auszudehnen.



Hexentanz

- 3-6 Spieler
- Spieldauer: 30-60 min

Jeder Spieler erhält Figuren einer Farbe. Diese Figuren müssen von einer Startposition ins Ziel gebracht werden. Die Farbe der Figuren ist allerdings von außen nicht zu erkennen – sie werden durch schwarze Kegel, ähnlich Hexenhüten verdeckt. Einzig eine Markierung auf der Unterseite verrät die Farbe. Diese darf allerdings nur eingesehen werden, wenn der Spieler diese Spielfigur in sein Ziel führt, oder er darf beim Wurf einer "6" eine Figur seiner Wahl anschauen, statt eine Figur zu ziehen.



Junta

- 4-7 Spieler
- Spieldauer: 2-4 Stunden

Die Mitspieler übernehmen die Rolle von Mitgliedern einer Junta, die eine fiktive, hochgradig korrupte „Republica de las Bananas“ regieren.
Ziel: die Veruntreuung von Geldern, je nach Ausgabe sind dies entweder Entwicklungshilfegelder einer „Großmacht, die keine Fragen stellt“ oder Gelder der UNO, die auf dem eigenen Schweizer Konto angehäuft werden müssen. Die Spielregeln weisen einige Besonderheiten auf, so zum Beispiel die ausdrückliche Aufforderung, seine Mitspieler zu betrügen.



Löwenherz

- 2-4 Spieler
- Spieldauer: 60-90 min

Der König liegt im Sterben. Beim Kampf um seine Nachfolge bedienen sich die Fürsten des Reiches machtvoller Burgen und Ritter. Geschickt stecken sie ihre Hoheitsgebiete ab und versuchen so sich einen möglichst großen Teil des Reiches zu sichern. Ständig müssen sie Entscheidungen treffen. Sollen sie ein neues Grenzstück setzten oder besser einen weiteren Ritter? Oder sollen sie ihre Gebiete auf Kosten anderer erweitern? Wenn zwei das Gleiche wollen muss verhandelt werden ... Wer sich dabei am besten behauptet und am Schluss die wertvollsten Gebiete geschaffen hat wird der neue König - mit dem Ehrentitel "Löwenherz".



Mississippi-Queen – The Black Rose

- 3-5 Spieler
- Spieldauer: 30-40 min

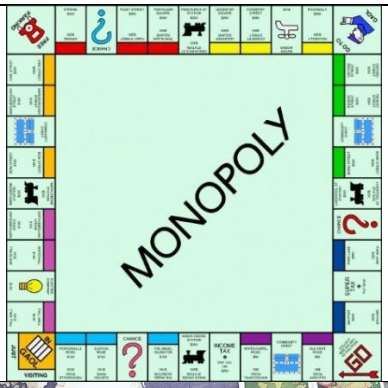
Die Spieler schippern mit ihrem Schaufelrad-Dampfer den Mississippi rauf. Von ihrem Startpunkt wollen Sie so schnell wie möglich zur Landungsmole gelangen.
Allerdings gilt es nebenbei noch Passagiere mitzunehmen und mit dem stark begrenzten Kohlevorrat hauszuhalten. Ansonsten ist die Fahrt schneller vorbei als es einem lieb ist.



Monopoly

- 2-8 Spieler
- Spieldauer: mind. 90 min

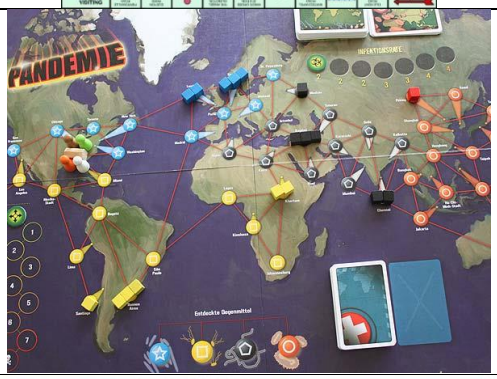
Ziel: ein Grundstücksimperium aufzubauen und alle anderen Mitspieler in die Insolvenz zu treiben. Dazu erwirbt man möglichst viele Besitzrechte – in der deutschen Standardausführung sind das 22 Straßen, vier Bahnhöfe und je ein Elektrizitäts- und Wasserwerk, in der Schweizer Standardausführung 22 Straßen und Plätze, vier Bahngesellschaften sowie je ein Elektrizitäts- und Wasserwerk – um von den Mitspielern Mieten zu erhalten, wenn diese durch Würfeln auf einem solchen Feld landen.



Pandemie

- 2-4 Spieler
- Spieldauer: 45-60 min
- kooperativ

Spielziel ist es, vier auf der Welt ausgebrochene tödliche Seuchen zu bekämpfen. Die Spieler übernehmen dabei die Rolle eines von fünf Spezialisten: Dispatcher (in der Neuauflage Logistiker), Arzt (in der Neuauflage Sanitäter), Wissenschaftler, Forscherin oder Betriebsexperte. Jeder Experte hat spezielle Fertigkeiten, die der Spieler nutzen muss, um mit den anderen Spielern zusammen das Spielziel zu erreichen.



Rette sich wer kann

- 3-6 Spieler
- Spieldauer: 60-90 min

Es geht um das nackte Überleben in den Booten auf dem Weg zu einer rettenden Insel nach einem dramatischen Schiffbruch. Über Fragen wie wer bleibt im Boot und wer geht über Bord, welche Boote kriegen Löcher etc. wird gemeinsam beraten und abgestimmt. Wer die Abstimmung überstanden hat sollte sich nicht zu früh freuen, denn die nächste folgt. Wem gelingt es tatsächlich, sich zu retten? Ein dramatisches Familienspiel rund um das Thema überzeugen, abstimmen und siegen.



Risiko

- 2-6 Spieler
- Spieldauer: mind. 90 min

Die Spieler versuchen abwechselnd, Gebiete und Kontinente in ihren Besitz zu bringen. Ziel des Spiels ist es, je nach Auftrag einen oder mehrere Kontinente, eine bestimmte Anzahl von Gebieten oder die ganze Welt zu erobern oder einen bestimmten Gegner komplett zu vernichten. Die Spieler entscheiden dabei nach strategischen Gesichtspunkten über die Platzierung und den Einsatz ihrer Armeen. Für den Erfolg der Schlachten ist die Größe der Armeen und das Würfelglück bestimmend.



Seven Wonders

- 2-7 Spieler
- Spieldauer: 30-45 min

Jeder Spieler lenkt die Geschicke einer Zivilisation und versucht diese nicht nur wissenschaftlich, wirtschaftlich und militärisch voranzubringen, sondern auch ein Monument für die Nachwelt zu hinterlassen – ein Weltwunder.

Die Möglichkeiten zur Fortentwicklung stehen den Spielern nicht fest zur Verfügung, sondern werden durch Karten in jedem Spiel zufällig festgelegt.

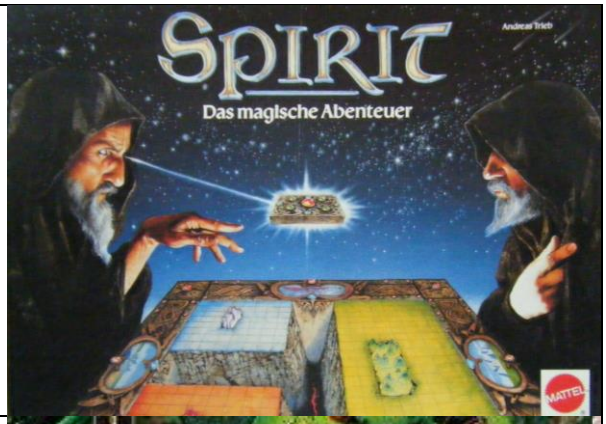
Jede Runde stehen dem Spieler dabei neue Möglichkeiten zur Auswahl und die eigene Strategie erfährt daher eine laufende Anpassung



Spirit – Das magische Abenteuer

- 3-6 Spieler
- Spieldauer: 30-60 min

In einer fernen Zeit, als die Magie das Leben auf unserer Erde bestimmte, gab es unter den großen Zauberern ein Ritual, mit dem sie ihre magischen Kräfte maßen. In einem Wettstreit schickte jeder von ihnen einen kostbaren Edelstein auf die Reise. Durch Zauberei änderte sich die Größe des Steins und damit auch seine Geschwindigkeit. Am Ende gewann derjenige, der seinen Edelstein als erster ins Ziel steuerte.



Tikal

- 2-4 Spieler

Die Spieler begeben sich als Archäologen durch den Urwald, um den Tempel freizulegen und die Schätze zu bergen – allerdings eben in Konkurrenz mit den anderen. So müssen sich die Spieler immer zwischen der Freilegung des Tempels und der Erschwerung für ihre Gegner entscheiden



Um Reifenbreite

- 2-4 Spieler

Um Reifenbreite ist ein Fahrradrennspiel mit verschiedenen Parcours. Mittels Karten sprinten, überholen und lassen wir unsere Fahrer im Peloton zurückfallen oder hängen uns in den Windschatten eines Konkurrenten.



Verflixxt

- 2-6 Spieler

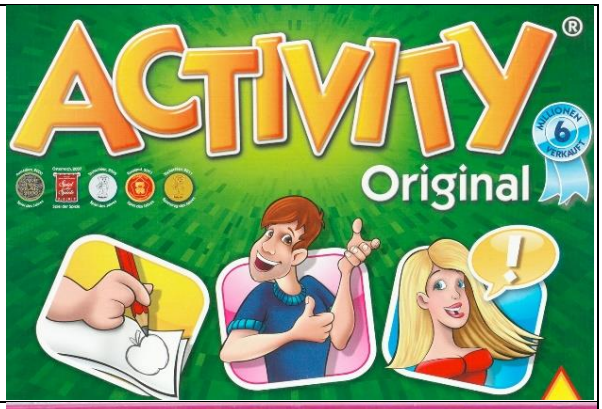
Die „Verflixxt“-Spieler müssen versuchen, so viele Glücks- und Plustafeln wie möglich zu ergattern und dabei Minustafeln zu vermeiden. So werden wertvolle Punkte für den Sieg gesammelt.
In „Verflixxt“ kann sich jederzeit alles ändern – wer sich gerade noch auf der Siegerstraße befunden hat, sollte nicht zu sicher sein, denn schon mit der nächsten Karte kann sich das Blatt drehen.



Partyspiele

Activity

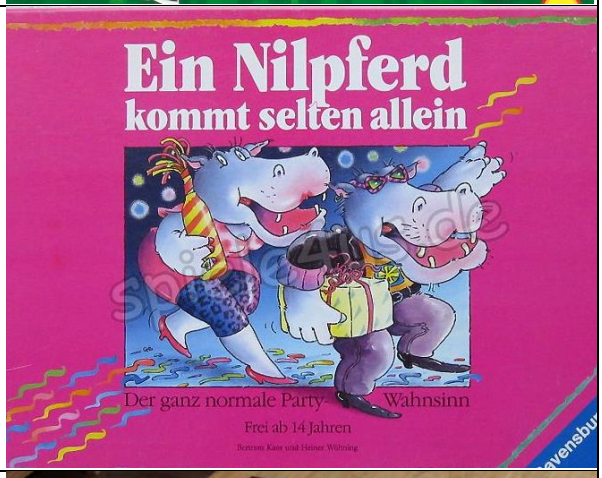
Durch das Erraten bestimmter Begriffe kommt man auf dem Spielfeld voran und kann das Spiel gewinnen. Im Spiel müssen Begriffe, je nachdem auf welchem Feld man steht, innerhalb von 60 Sekunden – die Zeit wird mithilfe einer Sanduhr gemessen – mit Worten *erklärt*, *pantomimisch dargestellt* oder *gemalt* werden. Es entspricht in den darstellerischen Teilen dem traditionellen Partyspiel Scharade.



Ein Nilpferd kommt selten allein

- 3-8 Spieler

Es gibt fünf Kategorien: Gurgeln, Schnellraterunde, Malen mit dem Wackelstift, Solo-Performance und Gemeinschaftsgeblödel. Beim Gurgeln heißt es den anderen mit vollem Mund ein Wort verständlich zu machen, die Schnellraterunde verlangt blitzschnelles Kombinieren aller Mitspieler, mit dem Wackelstift versucht der Spieler bestimmte Begriffe auf Papier zu bringen, bei der Solo-Performance kann es schon mal sein, dass man so schlecht singen soll wie man nur kann, um die anderen Spieler zum "Aufhören!!"- Rufen zu bewegen. Hierbei merkt man erst, wie grausam Freunde sein können. Beim Gemeinschaftsgeblödel sucht man sich ein oder zwei aus, denen man pantomimisch das aktuelle Zeitgeschehen zum Besten geben oder lustige Vierzeiler verfassen soll.



Therapy

- 3-6 Spieler

Beim Brettspiel Therapy spürst du wie der berühmte Sigmund Freud als Psychotherapeut den seelischen Abgründen deiner Mitspieler nach. Aber Achtung: auch du liegst als Patient bei ihnen auf der Couch!
Fragen wie “Für wie selbstsicher hältst du dich selbst auf einer Skala von 1 bis 10?” gilt es zu beantworten, die anderen Spieler sollen daraufhin einschätzen, wie man sich selbst sieht. Auch Wissensfragen müssen beantwortet werden.
Empfehlung: Das Spiel Therapy eignet sich hervorragend für einen witzigen Spieleabend mit Freunden.



Klassiker

Backgammon



- Mischung aus Strategie- und Glücksspiel
- 2 Spieler

Jeder Spieler will als erster seine Steine in sein **Home** bringen. Der weiße Spieler bewegt seine Steine gegen den Uhrzeigersinn und der schwarze Spieler seine Steine im Uhrzeigersinn. Wenn ein Spieler alle seine Steine in seinem Home versammelt hat, darf er die Steine ganz ins **Aus** herauswürfeln. Wer zuerst alle seine Steine herauswürfelt, hat gewonnen.

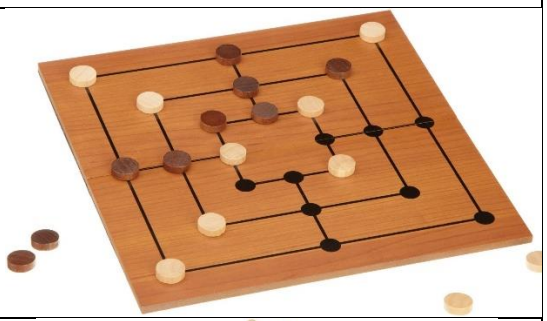
Malefiz (Barricacle)



- 2-4 Spieler

Die Spieler versuchen, mit ihren fünf Spielfiguren von ihren Startpositionen unten auf dem Brett bis nach oben auf den Zielpunkt zu gelangen. Die gewürfelte Zahl bestimmt, wie viele Felder eine Spielfigur nach vorne gesetzt werden darf. Die Spieler versuchen, ihre Mitspieler zu behindern, indem sie sie auf den Ausgangspunkt zurückwerfen oder ihnen weiße Blockiersteine in den Weg legen. Um einen Blockierstein oder eine gegnerische Spielfigur zu schlagen, muss ein Spieler eine exakt passende Augenzahl würfeln. Daher kann es sein, dass ein Spieler über mehrere Runden hinweg keine seiner blockierten Spielfiguren bewegen kann.

Mühle



- 2 Spieler

Gewonnen ist das Spiel, (1) sobald durch das Bilden sogenannter Mühlen (jeweils drei eigene Steine in einer Reihe) so viele gegnerische Steine geschlagen wurden, dass der Gegner nur noch zwei Steine übrigbehält, oder (2) wenn die auf dem Spielbrett verbliebenen gegnerischen Steine so blockiert wurden, dass der Gegner nicht mehr ziehen kann.

Schach



- 2 Spieler

Man bewegt abwechselnd Spielsteine (die Schachfiguren) auf einem Spielbrett (dem Schachbrett). Ziel des Spiels ist es, den Gegner schachmatt zu setzen, das heißt, dessen *König* so anzugreifen, dass diesem weder Abwehr noch Flucht möglich ist.

Kartenspiele

Bohnanza

+ Erweiterungsset

- 3-5 Spieler

Die Spieler sind Bohnen-Bauern, die verschiedene Sorten Bohnen gewinnbringend anzubauen und zu ernten versuchen. Die Spieler interagieren durch Tausch der Bohnen. Der besondere Reiz an Bohnanza ist, dass jeder Spieler zwar zwei homogene Stapel („Bohnenfelder“) mit seinen Karten bilden darf, aber die Reihenfolge seiner Handkarten nicht ändern kann. Unpassende Karten erfordern somit entweder ein (verfrühtes und evtl. unprofitables) Abernten eines Bohnenfeldes oder den Tausch mit einem Mitspieler.



Kuhhandel

- 3-5 Personen

Bieten, bluffen & gewinnen! Ein gewitztes Kartenspiel um schlitzohrige Kuhhandel und jede Menge verrückte Viecher.
Zum Ersten, zum Zweiten, Verkauft! Wer bietet am meisten? Und wer zieht die anderen beim Kuhhandel gehörig über den Tisch? Steigern Sie im richtigen Moment und sichern Sie sich so die dicksten Viecher! Kuhhandel: ein tierischer Versteigerungsspaß!



Ligretto

- 2-6 Spieler
- Schnelles Kartenspiel

Die Spieler versuchen, ihre Karten möglichst schnell auf gemeinsame Stapel in der Mitte abzulegen (je von 1–10 und nach Farbe sortiert). Da alle Spieler gleichzeitig ablegen dürfen, fordert das Spiel Reaktionsgeschwindigkeit.



Poker

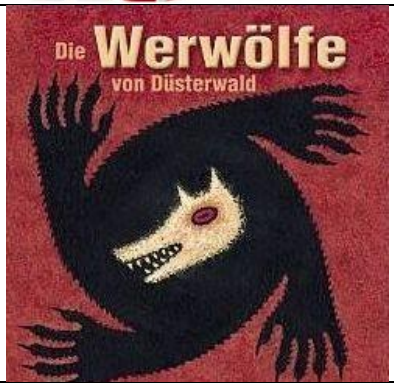
Es wird mit 52 Karten gespielt, fünf Karten bilden eine Hand (Pokerblatt). Die Spieler setzen ohne Wissen um das (genaue) Blatt des Gegners einen unterschiedlich hohen und mehr oder weniger wertvollen Einsatz (Spielmarken, Chips, Geld etc.) auf die Gewinnchancen der eigenen Hand. Die von den Spielern eingesetzten Chips eines Spieles („Pot“) fallen schließlich demjenigen Spieler mit der stärksten Hand zu oder dem einzig Übriggebliebenen, wenn alle anderen Spieler nicht bereit sind, den von ihm vorgelegten Einsatz ebenfalls zu setzen. Dies eröffnet die Möglichkeit, durch Bluffen auch mit schwachen Karten zu gewinnen. Das Ziel im Poker ist es, möglichst viele Chips, Spielmarken oder Geld von anderen Spielern zu gewinnen.



Werwölfe

- Ab 8 Spieler

Werwölfe wird in einer Gruppe ab 8 Personen unter Anleitung eines Spielleiters/einer Spielleiterin gespielt.
In „Werwölfe Vollmondnacht“ schlüpft jeder von euch in eine zufällige Rolle: Es gibt normale Dorfbewohner, Dorfbewohner mit Spezialfähigkeiten und Werwölfe.
Ziel des Spiels:
Für die Dorfbewohner: Die Werwölfe ausrotten und den Frieden wiederherstellen.
Für die Werwölfe: Alle Bewohner fressen oder sonst wie ausschalten.



Wizard

Bei diesem magischen Kartenspiel muss der Lehrling in jeder Stichrunde die genaue Anzahl seiner gewonnenen Stiche vorhersagen. („Stich“ = Jeder Spieler spielt reihum eine Karte in die Tischmitte aus. Diese Karten sind der „Stich“.) Für die richtige Vorhersage gibt es Erfahrungspunkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punktegesammelt hat, gewinnt und ist auf der Erfolgsleiter zu einem weisen Zauberer um eine Stufe aufgestiegen.



Wizard Extreme

Wie Wizard

Neu:

- Man muss nicht nur die Anzahl, sondern auch die Farbe der Sticke vorhersagen, zur Kennzeichnung gibt es verschiedenfarbige Chips.
- Rot ist immer Trumpf



Sonstige

Axiom

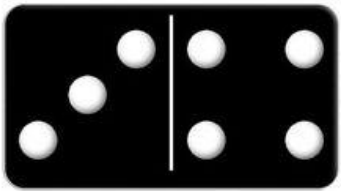
- 2 Spieler
- Strategiespiel

Die Formen sind Pyramidenförmig und eine Steckverbindung sorgt dafür, dass man die Zepter über die Würfel ziehen und sie so auch horizontal oder Kopfüber befestigen kann.
Man gewinnt das Spiel, wenn man ein eigenes Zepter auf einen Würfel zieht an dem ein fremdes Zepter hängt oder indem man seinen Gegner dazu zwingt beide eigenen Zepter auf denselben Würfel zu ziehen.



Domino

Die Steine sind in zwei Felder geteilt, auf welchen zwischen null und je nach Umfang des Satzes bis zu 18 Augen in jeweils allen möglichen Kombinationen abgebildet sind. Nach der höchsten Augenzahl im Spiel unterscheidet man Doppel-6er, Doppel-9er, Doppel-12er, Doppel-15er und Doppel-18er Dominosets. Um das Spiel zu erleichtern, sind die Augenzahlen verschiedener Felder oft unterschiedlich koloriert.



Auf Zack

- 2-5 Spieler
- Schnelles Merk- und Zählspiel gegen Langeweile

Die Karten, und die Holzscheiben mit den Nummern, werden verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet und der Spieler der am Zug ist dreht ein Paar um. Wird das gleiche Motiv aufgedeckt, es unterscheidet sich jedoch in der Anzahl der dargestellten Motive, sind diese zu addieren und alle Spieler sind aufgefordert die passende Holzscheibe zu greifen. Derjenige der sie erwischt hat darf das Kartenpaar behalten.

