

spielbox®
www.spielbox-shop.de



Das Magazin
zum Spielen

Sonderausgabe
Herbst 2022



Translation at
www.spielbox.de



B 12247

Inklusive Bonuskarte
für Evergreen



TWILIGHT INSCRIPTION



EIN EPISCHES ROLL & WRITE

spielbox® special
Stand: Halle 5 J114

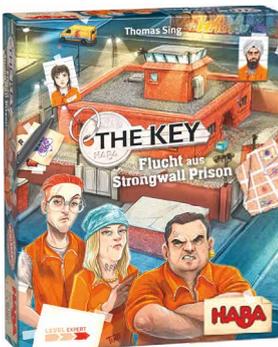


THE KEY

HABA präsentiert gleich zwei Neuzugänge der beliebten THE KEY Serie. Ermittler-Profis können sich bei „Flucht aus Strongwall Prison“ und „Einbruch im Royal Star Casino“ auf knifflige Ermittlungen freuen. Die Deduktionsspiele mit Solo-Variante haben einen hohen Wiederspiel-Reiz: Jede Spielrunde kann anders verlaufen!



Flucht aus Strongwall Prison



Art.-Nr. 306842

888 age 12-99
 8+8 players 1-4
 45 minutes

- der kniffligste Fall für wahre Ermittler-Profis
- herausfordernde Flucht aus dem Gefängnis
- hoher Anspruch durch Kombinationsmöglichkeiten



Einbruch im Royal Star Casino



Art.-Nr. 306848

888 age 10+
 8+8 players 1-4
 20-30 minutes

- spannende Suche nach den Einbrechern in das Casino
- Lösungskontrolle mit Schlüsselmechanismus

Neugierig?

Besuche uns: www.haba-play.com

MEET & GREET
 mit THOMAS SING:

Triff den Spieleautor
 der „The Key“ Reihe
 am Freitag, den 07. Oktober,
 am HABA Familienstand
 auf der SPIEL Essen!

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

das, was der Frühling für Mutter Natur ist, das ist der Herbst für Spieler. Nach dem Sommer zieht man sich vermehrt ins eigene Heim zurück und verbringt mehr Zeit drinnen als draußen. Passend dazu erscheinen im Vorfeld des Weihnachtsgeschäfts unfassbar viele neue Spiele, die entdeckt werden wollen.

Das war zumindest viele Jahre das herbstlich wiederkehrende Narrativ. Allerdings können wir alle nicht abschätzen, wie dieser Herbst und vor allem dieser Winter werden, ob wir uns wirklich nach verspielter Unterhaltung fühlen. Die Energiepreise explodieren, die Inflation scheint nicht zu stoppen, viele Mediziner erwarten, dass die Corona-Infektionszahlen massiv steigen und deswegen wieder Einschränkungen für uns alle drohen könnten.

Es klingt nach einer wirklich düsteren Jahreszeit. Aber einige Beobachter der Brettspielbranche meinen, dass das Spiel in dieser Situation ein beliebtes Mittel der Wahl sein wird, um gemeinsam Zeit zu verbringen. Sprich: Die Branche könnte mit einem blauen Auge durch den Winter kommen, nachdem das bisherige Jahr im Vergleich zu 2021 alles andere als rund lief. Aber werden die Kunden Geld für Spiele ausgeben, wenn es für fast alle heißt, jeden Euro zweimal umzudrehen? Spiele sind Luxusartikel, aber im Vergleich zu vielen anderen Freizeitaktivitäten sind sie preiswert. Etwas verkürzt gesagt: Für 50 Euro kann eine vierköpfige Familie mit etwas Glück am Spatag ins Kino gehen – oder sie kann viele schöne Stunden am Spieltisch verbringen.

Der Herbst bedeutet den Beginn einer neuen Saison, einer neuen Spielzeit. Autoren, Redakteure, Illustratoren und alle Mitarbeiter der Verlage haben sich ins Zeug gelegt, um großartige neue Produkte präsentieren zu können. Nukleus dieses kreativen Outputs sind im Oktober die Internationalen Spieltage in Essen. 1800 Neuheiten soll es dort zu entdecken geben, heißt es vonseiten der Messeveranstalter. Das klingt imposant. Aber bei einem genauen Blick fällt diese Zahl schnell in sich zusammen

wie ein zu hastig aus dem Ofen gezogenes Soufflé. Da das Jahr bislang nicht gut für viele Verlage verlief, stellen sie auch die Titel, die im Frühling oder Sommer erschienen sind und seit Wochen und Monaten in den Läden stehen, als Neuheit vor. Unter den von den Ausstellern gemeldeten 1800 Titeln befinden sich zudem viele, die erst im kommenden Jahr erscheinen werden.

Trotzdem ist die Zahl der wahren Neuheiten sicherlich im dreistelligen Bereich zu verorten. Wir von der **spielbox** haben einige spannende Titel herausgefischt und stellen sie in diesem Heft vor. Im regulären Magazin präsentieren wir weitere Neuheiten und haben einige davon bereits für Sie gespielt. Unser großes und erfahrenes Kritiker-Team verrät unter anderem, wie FEED THE KRAKEN (Funtails), FIRST RAT (Pegasus), HITSTER (Jumbo), KLEINE VÖLKER, GROSSE GÄRTEN (Board Game Circus) oder OLD LONDON BRIDGE (Queen Games) sind.

Neben dem präzisen Blick auf Spiele zeichnet sich die **spielbox** durch Hintergründiges aus: Wir porträtieren Autoren und Verlage, schauen auf internationale Entwicklungen, haben die Spieleforschung im Blick und fragen bei Entscheidern nach, wo es hakt. Kurz: Die **spielbox** steht für vielseitigen, kritischen und unterhaltsamen Spiele-Journalismus. Zudem liegt fast jeder Ausgabe unseres Magazins ein Goodie zu einem aktuellen Spiel bei. Diesem Special ist zum Beispiel eine Karte zu EVERGREEN, einer Neuheit des italienischen Verlags Horrible Guild, beigelegt. Die Regeln zur Karte finden Sie auf Seite 32 dieses Hefts.

Falls Sie in Essen sind und Lust und Zeit haben, besuchen Sie uns gern an unserem Stand J114 in Halle 5. Unser Team freut sich auf Sie und den Austausch mit Ihnen. Mit verspielten Grüßen

14
October

SAVE THE DATE!

FIND

spielbox[®] ENGLISH EDITION

AT

KICKSTARTER

25 years of bean trading!

A la Bohne heure!

FOR FREQUENT PLAYERS

FOR THE QUANTITATIVE

FOR THE QUANTITATIVE

Es wird ein goldiger Herbst

Abacusspiele



In dem Stichspiel **ST. PATRICK**, das im vergangenen Jahr bei La Mame Games erschienene **SALVAGE** auf Deutsch umsetzt, versuchen alle, sich mit mächtigen Reliquien vor giftigen Schlangenbissen zu schützen. Nach dem klassischen Prinzip mit Bedienzwang versucht man üblicherweise, alle schwarzen sowie zwei Siebener-Karten in seinen Stichen zu vermeiden, denn dafür verliert man jeweils einen Lebenspunkt beziehungsweise derer drei.

Diese werden allerdings doch noch gerettet, wenn man in einer vorangestellten Sonderrunde genug Reliquien gesammelt haben sollte. Diese Sonderrunde hat es in sich: Zwar darf man so viele Reliquien einstreichen, wie man möchte, wird dabei jedoch der Vorrat von allen vollständig geleert, verliert jeder in Höhe seiner abgezockten Reliquien Lebenspunkte – und die Vergabe wird wiederholt. Ein allzu dreistes Abgreifen wird da schnell bestraft, startet doch jeder mit gerade einmal 20 Lebenspunkten. Angebracht ist also eine gewisse Vorsicht.

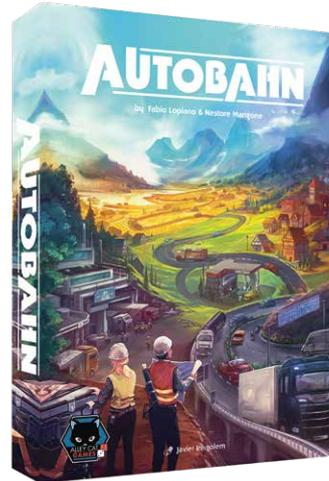
Zusätzlich gibt es noch die Option der „Großen Aufopferung“, die einem Durchmarsch beim **RAMSCHSKAT** entspricht: Wer sich von allen Schlangen beißen lässt, gewinnt und verliert als einziger keine Lebenspunkte, während alle anderen deren drei abgeben. Die Partie endet, sobald mindestens ein Teilnehmer keine Lebenspunkte mehr besitzt. (cc)

Alley Cat Games

Was für ein Marketing-Coup: Fabio Lopiano und Nestore Mangone haben sich ein Spiel über der Deutschen größtes Heiligtum ausgedacht: die **AUTOBAHN**. Na, wenn das kein Hit in einem der größten Märkte der Welt wird.

Allerdings geht es in dem vom Verlag als Expertenspiel angekündigten Titel nicht darum, das Gefühl des tempolimitfreien Schnellfahrens zu erleben, vielmehr sind zwei bis vier Manager der Autobahn GmbH des Bundes beziehungsweise in der Frühphase des Spiels als Beamte im entsprechenden Referat des Bundesverkehrsministeriums damit beschäftigt, den Aufbau des Streckennetzes nach dem Zweiten Weltkrieg bis heute, unterteilt in drei Ären, zu planen. Wobei – nettes Detail – die Autobahn im Osten erst nach 1990 ausgebaut werden kann. Ziel ist es, die eigenen Mitarbeiter in die lukrativsten Positionen zu befördern. Apropos befördern: Zudem müssen Waren in Nachbarländer geliefert werden. Und auch der Ausbau des Raststättennetzes ist lukrativ.

Wer am Zug ist, spielt eine seiner Handkarten in einen Aktionslot. Beispielsweise kann er dann einen Auto-



bahnabschnitt bauen. Die Farbe der Karte gibt vor, welche Bundesfernstraße erweitert wird. Orange beispielsweise steht für die A3. Abschließend wird ein eigener Mitarbeiter im zur Kartenfarbe korrespondierenden Büro platziert, was am Ende einer Ära und am Spielende wichtig ist.

Statt eine Autobahn neu zu bauen, kann sie auch mehrspurig ausgebaut, eine Raststätte errichtet, ein Lkw beladen oder ein Fortschritt freigeschaltet werden. Am Ende von Ära III, spielgeschichtlich also 2020, spieltechnisch nach 90 bis 120 Minuten, wird geschaut, in welchen Büros meine Mitarbeiter sitzen, um Punkte für beliebte Nachbarländer, Raststätten oder das Restvermögen zu bringen. **AUTOBAHN** wird ab November an die Kickstarter-Unterstützer ausgeliefert, in Essen soll es auch Exemplare geben. (ab)

Amigo

Für das Chili-Saucen-Kartenspiel **SAUSCHARF** haben sich die Autoren Wolfgang Kramer und Christian Stöhr zusammengetan. Das Duo lässt zwei bis vier Spieler ab zehn Jahren eine halbe Stunde lang kochen. Es gibt Chilikarten mit den

Anzeige

DAS Wiener Spielefest
21.–23.10.22
09:00 - 18:00 Uhr
im Austria Center Vienna
Anreise: U1 Kaisermühlen-VIC

TICKETS auf shop.raiffeisenbank.at und
in allen mit oeticket-Verkauf

SPIELE FEST
2022

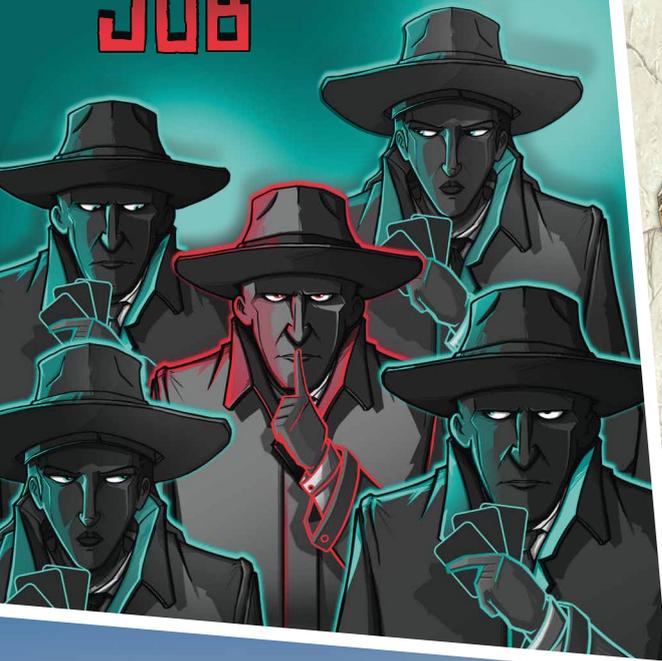
über 1.000 Spiele
11.000 m² Unterhaltung
www.spiele-fest.at

oeticket

KOSMOS

ENTDECKE UNSERE
NEUHEITEN

INSIDE
JOB



TERRA NOVA



CATAN

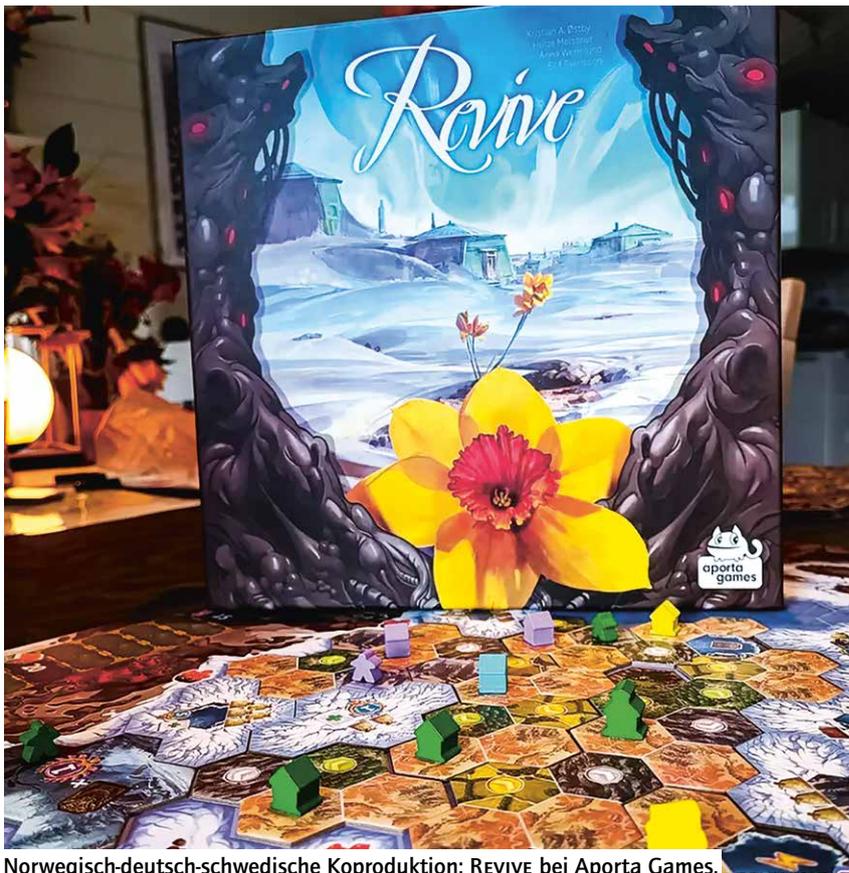
AUFBRUCH DER MENSCHHEIT



DEATH
VALLEY



200
JAHRE
KOSMOS



Norwegisch-deutsch-schwedische Koproduktion: REVIVE bei Aporta Games.

jetzt, in der Post-Postapokalypse, wollen sie die Erde neu bevölkern, wiederbeleben. Willkommen beim Projekt **REVIVE**, für das wir neue Lande erkunden, Häuser bauen und Landstriche bevölkern müssen. Nur Kämpfe und Kriege haben bei diesem Neuanfang keinen Platz mehr, es geht also konstruktiv-kompetitiv zu. Das war dem norwegisch-deutsch-schwedischen Autorenkollektiv Helge Meissner, Eilif Svensson, Anna Wermlund und Kristian Amundsen Østby wichtig.

Zwei bis vier Stämme konkurrieren um den besten Wiederaufbau, eine Solo-Variante ist ebenfalls enthalten. Zudem gibt es eine Kampagne über fünf Kapitel, in deren Verlauf zusätzliches Material freigeschaltet wird. Interessant sind die asymmetrischen Fähigkeiten der vier Völker: Die Nädair beispielsweise forsten die Welt wieder auf, die Hofstadterians bauen Tempel, die ihnen das Erkunden und Ausbreiten erleichtern.

Wer am Zug ist, kann Kräfte im Winterschlaf sammeln oder zwei Aktionen ausführen. Dabei gilt es, die drei Hauptressourcen Nahrung, Zahnräder und Bücher zu sammeln, um damit andere Aktionen wie das Entdecken neuen Landes bezahlen zu können. Zum Durchstreifen der Gegend benötige ich Nahrung, um meine Leute an Orten anzusiedeln, Bücher. Die niedergelassenen Stammesmitglieder beschenken mir zudem neue Technologien. Gebäude, die (die Menschheit lernt halt nie dazu) stets auf Sand gebaut werden, kosten wiederum Zahnräder. Während wir die Erde wiederbeleben, sammeln wir zudem Artefakte ein – wer das letzte vom Spielplan entfernt, löst nach gut 90 bis 120 Minuten das Ende aus. Dann bringen unter ande-

Werten von eins bis dreizehn, von denen bei Spielbeginn einige an einer Leiste ausgelegt werden. Fortan wird für die Zugreihenfolge stets mit Handkarten geboten. In Phase eins wird so der Zugriff auf die Kartenauslage geregelt. Erworbene Karten kommen auf den eigenen Zutatenstapel, wer möchte, kann dorthin auch zusätzlich sein eigenes Gebot legen. Hat niemand mehr Handkarten, startet Phase zwei nach den gleichen Regeln. Allerdings können nun auch Chili-Saucen zubereitet werden. Dazu müssen die

Spieler – je nach Schärfegrad der Sauce – genügend identische Handkarten auspielen. Eine Partie endet, wenn jemand genügend Chili-Saucen gekocht und zugleich keine Handkarten mehr hat. SAUSCHARF ist bereits erschienen. (sd)

Aporta Games

Die Welt, wie wir sie kennen, ist einmal mehr vor die Hunde gegangen. Unterirdisch haben einige Menschen trotzdem rund 5000 Jahre überlebt. Und

Anzeige

<p>Internationale Spieltag SPIEL '22</p> <p>MESSE ESSEN 6. bis 9. Oktober 2022</p> <p>Unsere Neuheiten 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> > Verbündete (14. Erweiterung) > Seaside 2. Edition (Relaunch) <p>www.spielkarten.com/dominion</p> <p>LIGA</p> <p>TURNIER</p> <p>Sa (8.10.), 12-16 Uhr, Raum S+T Vorankmeldung: willy@meepbox.de oder direkt vor Ort</p> <p>liga.dominion-welt.de</p>	<p>unser Herbst ist bunt!</p> <p>Halle 2 D126</p> <p>© Coramundi</p> <p>Das kunterbunte Ablegespiel für die ganze Familie - auch als Kids-Version erhältlich. Hol dir dein kostenloses Probespiel am Stand: täglich 11-13 Uhr!</p>	<p>Mehr entdecken:</p> <p>Bicycle® - Edle Designs und von Künstlern gestaltete Decks</p> <p>de.bicyclecards.com</p>	<p>Unsere MESSEAKTIONEN</p> <p>GLÜCKSRAD Täglich in Halle 2, Stand D126</p> <p>GEWINNSPIEL Gemeinsam mit dem NSV! Infos am Stand 2 D126 (ASS Altenburger) + Stand 3 D111 (NSV).</p> <p>„AKTIONEN“ Weitere Aktionen rund um DOMINION® & Co. in Planung!</p> <p>Infos auf der Webseite!</p> <p>www.spielkarten.com/events</p>
---	---	---	--

rem der eigene Fortschritt auf der – Überraschung! – Fortschrittsleiste, aktivierte Maschinen oder die gesammelten Artefakte Punkte. REVIVE gibt es für Vorbesteller bereits in Essen, für den freien Verkauf ist es für November angekündigt. (ab)

Board & Dice

Nun, mit diesem Thema zieht man 2022 keinen Hering mehr vom Teller: Wir sind Kaufleute in der Renaissance, reisen zwischen dem belgischen Tiel, dem früheren Tiletum, und Venedig durch Europa, um Handelsverträge zu schließen und um überall Handelsniederlassungen aufzubauen. Thematisch bleibt der Hering liegen. Aber (denn natürlich braucht es an dieser Stelle ein Aber): Die Autoren lassen aufhorchen, Simone Luciani und Daniele Tascini machen ja immer wieder Zungeschnalzspiele für Experten. Und das ist auch das Publikum für TILETUM, zwei bis vier Kaufleute ab 14 Jahre sind 60 bis 100 Minuten mit dem Mehren ihres Reichtums in nur zwölf Aktionen beschäftigt; die Solo-Variante haben sich Dávid Turczy und Jeremy Avery ausgedacht.

Das Herz des Spiels ist der Würfelmehranismus. 20 Sechsseiter, je vier in fünf Ressourcenfarben, sind im Spiel. Zu Beginn einer Runde werden davon einige aus dem Säckchen gezogen, gewürfelt und je nach Ergebnis am Aktionsrad verteilt. Am Zug pickt sich der aktive Spieler einen der Würfel und bekommt dafür entsprechend der Augenzahl Ressourcen und führt die entsprechende Aktion des Aktionsron-

dells aus. Der Kniff: Eine hohe Augenzahl bringt einem zwar viele Ressourcen ein, aber nur wenige Aktionspunkte. Wer nur wenig Ressourcen einsammelt, kann dafür viel tun. Am Ende jeder Runde wird das Aktionsrondell weitergedreht, sodass immer andere Werte den Aktionen zugeordnet sind.

Am Ende der vierten Runde wird abgerechnet. So wird die Zahl der eigenen Handelshäuser, die in der Kaufleuteaktion gebaut wurden, mit der Zahl der Säulen, die der eigene Architekt in Kathedralen errichtet hat, multipliziert. Ach ja, an die Handelshäuser kommt nur, wer zuvor die eigenen Gebäude über die Personenaktion gefüllt hat – was auch deswegen gut ist, weil vollständig vermietete Gebäude ohne leere Zimmer ebenfalls noch Punkte bringen. Zudem gibt auch die Gunst des Königs noch Punkte (beziehungsweise Minuspunkte). Was zeigt: Alles hängt mal wieder irgendwie mit allem zusammen in diesem typischen Euro-Experten-Spiel mit Mittelalter- oder Frühe-Neuzeit-Thema. Bei Board & Dice ist TILETUM schon erschienen, die Lokalisierung kommt bei Giant Roc. Eine Vorbestellaktion ist bereits gestartet. (ab)

Board Game Circus

Diese thematische Gestaltung lassen wir Spieler uns doch gefallen: Bei OROS sind wir nichts Geringeres als Halbgötter, und als solche lassen wir unsere Muskeln spielen. Wir erschaffen Land auf der Erde und verschieben dazu quadratische Plättchen auf dem Spielbrett. Aber wir wissen: Die Erde ist keine Scheibe, sondern eine Kugel – so muss auch bei OROS gedacht werden. Sprich: Was rechts rausgeht, kommt links wieder rein.

Sobald Plättchen aufeinander treffen, wird die Landmasse größer, später entstehen darauf Vulkane, die Lava fließen lassen, und schließlich Berge,



OROS, ein Paradies für Halbgötter in bunt.

Halle 2 - Booth F-146



Mahlzeit



Halle 2 - Booth F-146

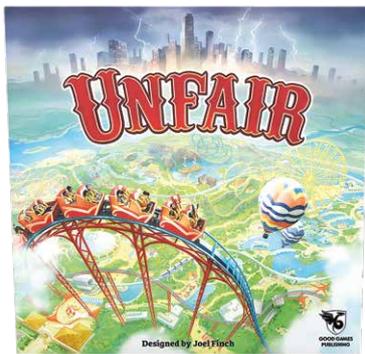
auf denen wir zwecks Punktgewinn Heilige Stätten errichten wollen. Ein bisschen angebetet zu werden ist ja nicht schlecht.

Um das alles ans Laufen zu bekommen, müssen wir unser eigenes Tableau managen. Wir stellen Figuren auf Aktionsfeldern um, um Landschaften zu verschieben, Figuren auf dem Plan wandern oder sie studieren zu lassen. Dabei sollten wir immer sehen, dass wir uns die benötigten Aktionsfelder nicht selbst blockieren. Natürlich sind viele Verbesserungen unserer individuellen Fähigkeiten auf dem Tableau möglich. Wer genügend Vorstellungsvermögen mitbringt, wie aus ein paar kleinen Inselchen ein Berg werden kann, ohne dass die Mitspieler diesen zuerst nutzen, wird in dem Spiel von Brandt Brinkerhoff, das im Original bei Aesc Games erschienen ist, viele Optimierungsmöglichkeiten finden. Oros ist für Ende des vierten Quartals angekündigt. (sd)

Corax Games

Fast fünf Jahre hat es gedauert, bis sich für **UNFAIR** des australischen Verlags Good Games Publishing ein Partner für die Lokalisierung für den deutschsprachigen Markt gefunden hat. Der Grund mag am Thema liegen, das auch schon im Titel durchscheint. Es geht um den Aufbau

eines Vergnügungsparks. Allerdings kann man den Mitspielern ordentlich Knüppel zwischen die Beine werfen, indem man ihnen beispielsweise Inspektoren auf den Hals schickt und dafür sorgt, dass ihre Fahrgeschäfte geschlossen werden.



Anzeige



HALLE 6 - 6-H110

HUENE

SPIELTISCHE

HUENE.ORG

Nun hat sich Corax an den konfrontativen Titel gewagt. Und schon die Regel, versehen mit flapsigen, scheinbar handschriftlichen Bemerkungen, trifft den Grundton des Spieles. Jeder will mit seinem Park erfolgreich sein und Gäste anziehen. Dafür baut man bis zu fünf punkteträchtige Attraktionen rechts neben seiner Eingangskarte und stellt links davon Personal ein. Drei Aktionen führt man pro Runde aus, das kann auch mal sein, zwischen den Fahrgeschäften das Kleingeld einzusammeln, das den Gästen aus der Tasche gefallen ist. Man kommt aus dem Schmunzeln nicht heraus. Mit Blaupausen genannten Aufgabenkarten lassen sich ebenfalls Punkte erzielen, zudem kann man Fahrgeschäfte oder die Gastronomie mit zusätzlichen Karten aufwerten.

Am Ende werden die gesammelten Symbole auf allen Karten der eigenen Auslage gezählt, weshalb man bei all dem Bauen, wieder Abreißen und dem Instandsetzen nach den Aktionen der Mitspieler nicht den Überblick verlieren darf. Zwei bis fünf Spieler zocken bis zu zwei Stunden, weshalb man für **UNFAIR** mit seinen 20 Seiten Regeln etwas Erfahrung braucht. Angekündigt ist es für Januar. (sd)

Days of Wonder

Unter all den Sporttiteln funktionieren Rennspiele eigentlich immer am besten. Vielleicht weil sich vom Galopp- bis zum Formel-1-Rennen alles recht gut spielerisch umsetzen lässt. Nun schicken Asger Harding Granerud und Daniel Skjold Pedersen in **HEAT: PEDAL TO THE METAL** ein bis sechs Rennfahrer ab zehn Jahren auf die Parcours in Frankreich, Italien, Großbritannien und den USA, um zu schauen, wer nach 60 Minuten als Erster über die Ziellinie braust. Und tatsächlich darf man hoffen, dass sich das Ganze wirklich nach

Rennen anfühlt, schließlich hat Granerud mit **FLAMME ROUGE** eines der besten (Rad-) Rennspiele überhaupt ersonnen.

In jedem Zug schaltet jeder erst einmal rauf oder runter. Damit legt man fest, wie viele seiner sieben Handkarten ausgespielt werden, die wiederum ein Tempo von ein bis vier Feldern vorgeben. Im vierten Gang kann man also ordentlich Strecke machen. Aber natürlich will man das nicht permanent, weil es einen dann aus der Kurve haut. Allerdings kann man nicht alles immer hundertprozentig steuern. Dafür sorgen die Stresskarten, die die Hand blockieren, weswegen man unflexibler wird und sie lieber ausgespielt sehen will – allerdings zu dem Preis, dass sie ein Zufallselement in die Partie bringen. Für eine Stresskarte ziehe ich von meinem Nachziehstapel so lange, bis ich eine Geschwindigkeitskarte aufdecke. Stress bedeutet also: Die Fahrer sind unkonzentriert, verlieren Speed oder werden zu schnell.

Und dann sind da noch die namensgebenden Heat-Karten, die ab und an ins Deck genommen werden müssen. Zum Beispiel wenn man seinen Zug boostern möchte, um schneller zu sein, oder wenn man zu schnell in eine Kurve geraten ist. Sie verstopfen einfach das Deck und behindern mich, also versuche ich durch sinniges Fahren in den niedrigen Gängen, sie wieder abzuwerfen.

Wer mit den Grundregeln vertraut ist, der kann den Turbo zünden: Drei Module und auch ein Meisterschaftsrennsystem sind in der Box enthalten, um das Spielgefühl zu pimpen und auf ein neues Level zu heben. **HEAT** ist auf der Messe auf Englisch und Französisch erhältlich, eine deutsche Version ist nicht geplant. (ab)

Delicious Games

Wie es sich anfühlt, wie schön es ist, wie gut es riecht: Holz macht etwas mit uns, es ist ein elektrisierender Rohstoff. Und in **WOODCRAFT**, dem neuen Spiel von Vladimír Suchý – dieses mal mit Ross Arnold an seiner Seite, frönen wir einem quasi-erotischen Verhältniss – um der Beste unseres Faches zu werden,





getreu dem Motto „Ein guter Holzhandwerker hat das Feingefühl eines Gärtners, das Auge eines Künstlers, die Vitalität eines Schmieds und den Scharfsinn eines Kaufmanns.“

Dass WOODCRAFT wegen der niedlichen Illustrationen von Michal Pechl familienfreundlich aussieht, ist eine optische Täuschung, denn natürlich ist es auf Expertenniveau zu verorten, allein weil wieder eine Fülle an Detailregeln auf die Holzveredler wartet. Bis zu vier Holzverarbeitende ab zwölf Jahren sind 60 bis 120 Minuten damit beschäftigt, alles zu optimieren und neben der Säge auch das Schnitzmesser zu schwingen.

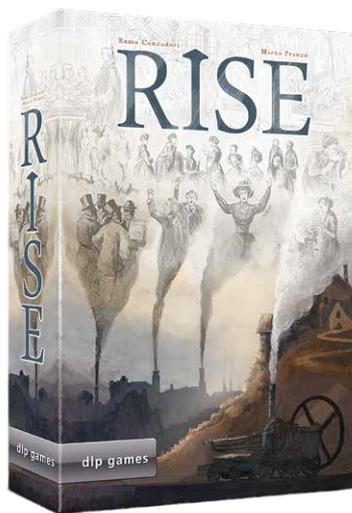
Ganz klassisch geht es darum, Aufträge zu erfüllen. Also das altbekannte „Gib einen gelben Würfel mit einer Zwei und einen grünen mit einer Fünf sowie ein Klebersteinchen ab“-Spiel. Das Holz, das wir für das Erfüllen der Aufträge brauchen, wird durch Sechsseiter in drei Farben dargestellt. Und wie das bei Suchý auch immer so ist, sind sämtliche Aktionsmöglichkeiten sehr engmaschig verwoben.

Am Zug wähle ich eine der Aktionen vom Rondell, erhalte eventuell noch einen Bonus. Vor allem möchte ich so an Holz kommen, indem ich es kaufe oder anpflanze.

Und ich möchte meine Werkstatt personell sowie mit Blick auf Materialien und Werkzeuge besser ausstatten. Neben der Rondell-Aktion sind beliebig viele Sonderaktionen erlaubt: So kann ich Holz zerkleinern oder zusammenkleben, um Aufträge flexibler zu erfüllen.

Wer Spiele von Suchý mag, wird auch dieses Mal an der das Hirn zum Köcheln bringenden strategischen Aufgabe sowie dem dafür nötigen Kleinklein mit den bereits erwähnten vielen Ooops-gerade-ganz-vergessen-Regeln sei-

nen Spaß haben – was, zugegeben, keine besonders verwegene Prognose ist. WOODCRAFT ist für November angekündigt. (ab)

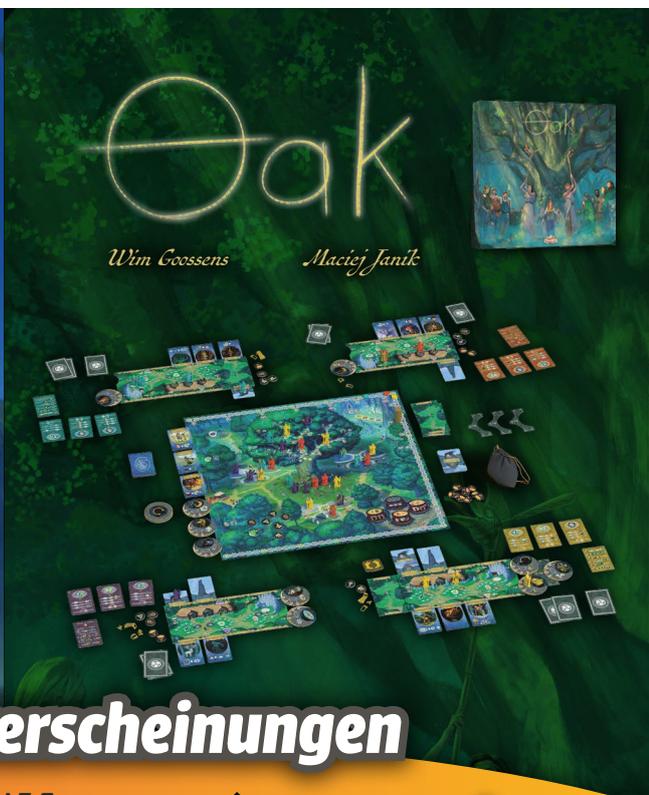


dlp Games

Spielschuster, bleib bei deinen Leisten, lautet eine bekannte Weisheit unter Eurogame-Autoren. Remo Conzadori und Marco Pranzo, Eleven der neuen italienischen Schule, die bei dlp übrigens mit MANITOBA bereits 2018 ein sehr gutes, aber thematisch stark kritisiertes Spiel veröffentlicht haben –

Conzadori/Pranzo also haben das mit den Leisten in RISE wirklich ernst genommen. Sehr ernst. Es gibt – die Siegpunkteleiste ist da nicht einmal mitgezählt – welche für Kultur, Wissenschaft, Politik, Umwelt, Zufriedenheit,

Anzeige



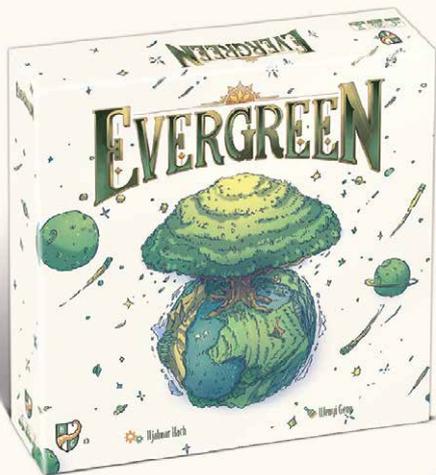
Spiel '22 Neuerscheinungen

Kommen Sie und entdecken Sie unsere neuen Spiele in Halle 5-A121



EVERGREEN

BRING YOUR PLANET TO LIFE!



BESUCHE UNS AUF DER SPIEL UND SICHERE DIR MIT DEINEM EINKAUF DAS EXKLUSIVE EXEMPLAR VON **SIMILO: BOARD GAMES!**

Internationale Spieltag

SPIEL '22

STAND #3F111



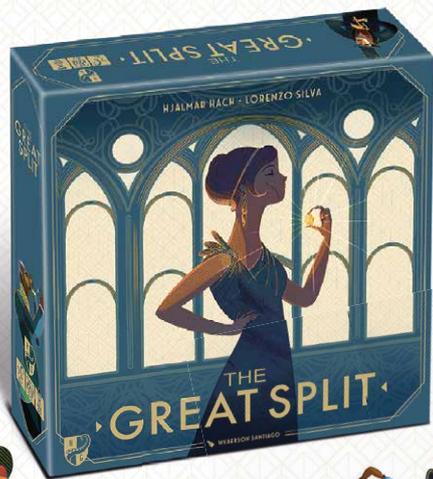
SIMILO
BOARD GAMES

Internationale Spieltag
SPIEL '22

FIND OUT THE SECRET GAME!

THE GREAT SPLIT

YOU SPLIT, THEY CHOOSE!



SPIEL @ HOME ANGEBOTE!
KOSTENLOSER VERSAND AUF UNSERER WEBSITE!



Eggertspiele

Mit **GREAT WESTERN TRAIL – ARGENTINIEN** erscheint nun Spiel zwei der geplanten Trilogie. Wieder treiben wir Rinderherden, dargestellt durch unser Kartendeck, durchs Land zum Verladebahnhof, der sich dieses Mal in Buenos Aires und nicht in Kansas City befindet. Die ARGENTINIEN-Version ist nicht nur Altbekanntes im neuen Gewand, Autor Alexander Pfister hat einige landestypische Besonderheiten eingebaut. Die Gefahrenregionen aus Spiel eins sind nun landwirtschaftliche Gebiete, in denen die Granjeros, die Bauern, unsere Hilfe benötigen. Wer also die Zeit aufbringt, seine Rinder als Zugtiere zur Verfügung zu stellen, kann sich des Danks der Bewohner gewiss sein. Sie stellen somit zusätzlich zu den drei Sorten Arbeitern, die wir weiterhin anheuern können, eine vierte Sorte dar, die wir auf unserem Tableau platzieren können. Von Buenos Aires aus werden die Tiere nach Europa verschifft, dort gilt es, die richtigen Schiffe abzapfen. Und auch die Eisenbahn hat eine Veränderung erfahren. Wer sie entsprechend ausbaut, muss seine Herde nicht mehr den ganzen Weg bis zur Hauptstadt treiben, sondern kann sie bereits früher verladen. Und der eigene Estanciero steht so schwupps wieder am Anfang des Rundwegs. **GREAT WESTERN TRAIL – ARGENTINIEN** ist für Oktober angekündigt. (sd)



Alexander Pfister (50) lebt in Wien. Nach einem Wirtschaftsstudium arbeitete er als Finanz-

analyst, ist aber mittlerweile hauptberuflich Spieleautor. Pfister ist für seine üppig ausgestatteten Expertenspiele bekannt, aber auch mit leichtgängigeren Titeln erfolgreich wie beispielsweise PORT ROYAL oder dem mit dem Kennerspiel des Jahres ausgezeichneten BROOM SERVICE und ISLE OF SKYE.

Aus eins mach drei: Aus **GREAT WESTERN TRAIL** wird eine Trilogie, aktuell erscheint mit **ARGENTINIEN** Spiel Nummer zwei. Wie kam es dazu?

Alexander Pfister: Das ist dem Erfolg geschuldet. Es sollte keine Erweiterung werden, sondern ein Stand-Alone-Spiel. Mich hat der Auftrag des Verlages sehr gefreut. Und es sollte in andere Regionen auf dem Planeten gehen, nicht wieder nur nach Europa oder in die USA.

Wussten Sie vorher schon genug über Argentinien?

Es hat mir großen Spaß gemacht, mich da einzulesen und passende Spielmechanismen für das Land und das Thema zu finden. Es war klar, dass sich an der Funktionsweise der Eisenbahn etwas ändern wird. Und dass Schiffe gut wären: Schließlich gab es seit den 1870ern schon die ersten Kühlschiffe. Mit welchem **GREAT WESTERN TRAIL** sollten denn Neu-Einsteiger am besten anfangen?

Mit dem ersten, dem Basisspiel. Man braucht zwar nur etwa 20 Minuten, um jemandem, der Spiel eins kennt, die Unterschiede zu erklären. Aber ich denke schon, dass **ARGENTINIEN** sicherlich nicht einfacher zu spielen ist.

Im Jahr 2023 soll dann Spiel drei mit dem Thema NEUSEELAND erscheinen. Da geht es doch sicherlich um Schafe, oder?

Natürlich, das erwarten die Leute doch! Da ist aber nicht nur das Verschiffen von Fleisch ein Thema, dann kann man auch die Wolle verkaufen. Und topografisch ist Neuseeland mit einer Nord- und einer Südinsel natürlich auch sehr interessant. (sd)

Bank, Presse, Amt, Schule und Industrie. Und jede dieser Leisten funktioniert im Detail ein kleines bisschen anders. Das muss man verinnerlichen, ansonsten ist das Regelwerk extrem schlank.

Natürlich möchte der geneigte Kenner auf allen Leisten weit vorne stehen und tappt in die übliche Dilemma-Falle: So viel möchte man, so wenig lässt sich – gefühlt – in zwölf Aktionen wuppen. Und obwohl Rise laut Cover im Zeitalter der Industrialisierung verortet ist, als ein exorbitanter CO₂-Ausstoß noch nicht per se als problematisch angesehen wurde, spielen Umweltfaktoren bereits eine Rolle, weil es nämlich für die Zufriedenheit der Bevölkerung wichtig ist. Gut so.

Um auf den vielen Leisten etwas zu leisten, muss sich jeder der zwei bis vier Industriellen ab zehn Jahren in einer Runde für eine der vier Aktionskarten entscheiden, die von links nach rechts abgehandelt werden. In der Regel gibt es dort Schritte auf einer der Leisten – und im besten Fall werden nun Kettenzug-Kaskaden losgetreten. Nach jeder Aktionskarte wird ein Ereignis ausgelöst, aber nur für die Spieler, die noch keine Aktion ausgeführt haben. Und da sind sie wieder, die Dilemmata, die wir so lieben.

Nach zwölf Runden gibt es noch eine kleine Schlusswertung, schon sind laut Verlagsangabe 60 Minuten vorbei. Um das Spiel variab-

ler zu gestalten, gibt es wie auf der guten alten Schallplatte eine A- und eine B-Seite der Leisten. Rise ist für Oktober angekündigt. (ab)

Frosted Games

Die Welt, wie wir sie kennen, ist einmal mehr vor die Hunde gegangen. **FROSTPUNK: DAS BRETTSPIEL** ist in einem düsteren, dystopischen Steampunk-Szenario angesiedelt. Und wie das in düsteren, dystopischen Steampunk-Szenarien so ist, geht es vor allem ums (in diesem Fall: gemeinsame) Überleben. Aber auch um Stadtaufbau: Wir wollen New London nach dem (fast) alles zerstörenden Eissturm wieder errichten. Adam Kwapinski hat das erfolgreiche Computerspiel in die analoge Brettspielwelt übersetzt, Frosted Games bringt es nun auf Deutsch.

Die ein bis vier Spieler ab 16 Jahren müssen im storygetriebenen FROSTPUNK gemeinsam darauf achten, dass der Generator läuft (damit ein Überleben in der neuen Eiszeit überhaupt möglich ist), die Stadt wächst und die Verwaltung funktioniert – nur leider

kann man nicht mit jeder Entscheidung everybody's Honigkuchenpferd sein. Man hat quasi permanent die Wahl zwischen Pest und Cholera.

Je nach Szenario müssen andere Aufgaben erfüllt werden. Aber jeder Tag

beginnt bereits mit einem Dilemma. Will man zum Beispiel der darbenenden Bevölkerung ihre Glücksspiel-Abende weiter erlauben oder sie doch lieber verbieten? Natürlich wirkt sich die Entscheidung auf die Stimmung aus. Als nächstes gilt es, den Generator zu betreiben. Heizen wir nicht genug, erkranken mehr Menschen. Heizen wir zu stark, nimmt der Generator Schaden. Und es wird, wie Phase 4 einer Runde zeigt, stets kälter. Um wie viel genau, zeigt eine Wetterkarte an. All das passiert gefühlt schon vor dem ersten Kaffee, bevor man mit den eigenen Aktionen überhaupt beginnt.

Die Macher von THIS WAR OF MINE stecken hinter FROSTPUNK, was bedeutet: Sie kennen sich mit hochimmersiven Erlebnissen wirklich aus. Die Regel ist fast so dick wie ein Buch, FROSTPUNK ist etwas für sehr erfahrene Gruppen. Angekündigt ist es für Dezember. (ab)

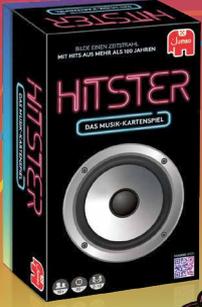
Game Brewer

Es ist Mystik pur, wenn sich Druiden um eine uralte Eiche versammeln, Tränke brauen, Schreine bauen und auf Misteln kauen. „Erzdruiden weihen heilige Orte und errichten mit Runen verzierte Menhire aus Stein. Bardensammeln Geschichten für ihre Rekrutierungsreisen. Ovaten lesen die Omen, um einen Blick auf die kommenden Dinge zu werfen. Krallenmeister wenden Mächte an, um den Glauben ihres Ordens zu verteidigen.“ Das ist die Welt von OAK aus der Feder von Wim Goossens.

Was der Flavourtext aber verschweigt: Auch das Druiden-Einsatz-Business ist



Anzeige



Ready to play!
Incl. kostenloser
Hitster App!

HITSTER

DAS MUSIK-KARTENSPIEL

DIE INSTANT-PARTY AUS DER BOX!

300 SONGS AUS 100 JAHREN INTERNATIONALER MUSIKGESCHICHTE! WER ERKENNT DIE MEISTEN HITS UND BRINGT SIE IN DIE RICHTIGE ZEITFOLGE?

Wer wird der nächste „Hitster“?



GET IT ON
Google Play



Available on the
App Store

hitstergame.com



jumbo.eu



jumbo_spiele



Jumbo Spiele

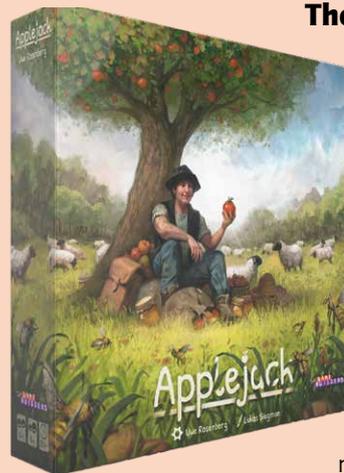
letztlich ein knallhartes. Es geht einzig darum, derjenige von den bis zu vier Orden zu sein, der sich der alten Eiche nach rund 90 Minuten als würdig erweist. Und das ist der Clan, der die meisten Siegpunkte angehäuft hat.

Der Druideneinsatz-Mechanismus ist seit Beginn der Zeiten bekannt. Entweder geht einer in den Tempel und besorgt etwas oder wertet etwas auf. Oder er geht an einen speziellen Ort, um beispielsweise einen Trank zu brauen. Es geht also darum, Ressourcen zu sammeln, um sie dann in etwas Gewinnbringenderes umzuwandeln.

Autor Wim Goossens, der bislang nur sein **CASTLE MADNESS** im Eigenverlag herausgebracht hat, greift für **OAK** tief in den Topf mit den Zauberzutaten und schüttet ein Füllhorn aus. Jeder Orden verfügt zum Beispiel über Sondereigenschaften. Oder: Druiden können zu Altdruiden aufgewertet werden: ein Barde bringt eine Spielertableauerweiterung, ein Ovat braut Tränke mit weniger Zutaten. Wir können Kreaturen wie **Slúagh na Marbh** oder **Dobhar-Chù** als Verbündete gewinnen. Artefakte gibt es auch noch. Und ja, auf der großen Eiche gibt es drei Äste, auf denen Druiden hochklettern, um Punkte und permanentes Einkommen zu sammeln. Schreine bieten mehr Platz für Arbeitsdruiden, die mehr können, als nur Pilze oder Blaubeeren zu sammeln. Menhire bedeuten: viele Punkte. **OAK** ist für Oktober angekündigt. (ab)

Game Factory

Ein wirklich ungewöhnliches Partyspiel ist **HOT AND COLD**. Es verbindet As-



The Game Builders

Wieder einmal gibt Autor Uwe Rosenberg einem neuen Verlag Starthilfe (wie zum Beispiel schon 2019 mit **ROBIN VON LOCKSLEY** bei Wyrmgold oder 2016 mit **COTTAGE GARDEN** bei Edition Spielwiese; er macht das also wirklich regelmäßig und aus Überzeugung). Bei **The Game Builders** erscheint mit **APPLEJACK** nun ein Legespiel auf Familienniveau. Wohl auch deshalb trägt der freundliche Herr unter dem Baum auf der Schachtel diesen netten Namen.

Dass es sich bei „Applejack“ eigentlich um einen frisch gegärten Cider handelt, erfährt man erst ganz am Ende der Anleitung. Die sich übrigens recht eingängig liest: Alle Mitspielenden bekommen eine persönliche Streuobstwiese, auf der sie Baumplättchen ablegen. Welche, bestimmt der Würfel namens „Applejack“, der um den zentralen Ernteplan herumwandert. Aus den rechts und links von ihm liegenden Segmenten darf man nun ein Baumplättchen wählen und bei sich ablegen.

Ziel ist es, dabei möglichst viel Honig zu sammeln. Das gelingt, wenn die Plättchen mit ihren Bienenkorbseiten aneinanderstoßen, aber auch wenn der Würfel über die Markierungen mit einer Apfelsorte (sieben verschiedene gibt es im Spiel) zieht, dann wird geerntet. Dafür werden die gleichen Apfelsorten auf aneinander platzierten Plättchen gezählt. Je nach Rundenzahl, die der „Applejack“ bereits gedreht hat, werden schließlich noch Honigpunkte abgezogen, gleiches geschieht bei der großen Schlusswertung. Und natürlich ist auch wieder eine Solo-Variante in der Box. Mitmachen können ein bis vier fleißige Bienchen ab acht Jahren, eine Partie dauert etwa eine halbe Stunde. **APPLEJACK** ist für Oktober angekündigt. (sd)

soziationen, Tempo und Taktik. Besser also, man tastet sich an die Aufgabe erst einmal langsam heran, auch wenn die Sanduhr nur 90 Sekunden läuft: Zwei Teampartner sollen abwechselnd Wörter zu einem geheimen Oberthema finden. Zu „Dinosaurier“ wären „ausgestorben“, „Jurassic Park“ oder „Killer-

echsen“ passend. Sie zu nennen, wäre gleichsam riskant, denn die anderen Mitspieler, die „Detektive“, hören zu und versuchen, das Oberthema zu erraten und so Punkte wegzuschnappen. Besser also, die beiden Teampartner streuen ein wenig ihre Begriffe und sorgen so für Verwirrung.

Anzeige

Dein Webshop für Gesellschaftsspiele

- faire Preise
- schneller Versand
- persönliche Beratung

5 % Rabatt für Neukunden

meeplebox.de



Thorsten Hanson (46) aus Bochum ist freier Journalist und hat 2021 gemeinsam mit Spiele-

Autor Andreas „ode.“ Odendahl aus dem Münsterland den neuen Verlag The Game Builders gegründet. Ihre Philosophie lautet, dass sie sich als ein offenes Entwicklungsstudio verstehen.

Was war die Motivation, einen eigenen Verlag zu gründen?

Thorsten Hanson: Die Idee ist in der Corona-Zeit entstanden. Wir arbeiten viel im Team zusammen, ich habe bei einigen Spielen von ode., also meinem Kompagnon Andreas Odendahl, in den Entwicklungsgruppen mitgemacht. Wir wollten jetzt einmal Spiele so entwickeln, wie wir uns das selbst vorstellen. Wir haben dafür außerdem ein Netzwerk mit einem Grafiker und dem Vertrieb Calderan, der aus dem Buchhan-

del kommt. Das Verlegergeschäft ist für uns natürlich eine ganz neue Erfahrung. Zum Auftakt gibt es mit **APPLEJACK** dann gleich mal ein Uwe-Rosenberg-Spiel.

Das hilft uns sehr, wahrgenommen zu werden. Das sieht man auch schon an den vielen Anfragen von Bloggern und ausländischen Verlagen. Außerdem hatte Uwe sein Spiel schon sehr weit entwickelt. Und da wir bis Essen nur ein begrenztes Zeitfenster hatten, haben wir uns bewusst erst einmal für diese Veröffentlichung entschieden. Und bei der geplanten Veröffentlichung von **CHAI TEA FOR 2** handelt es sich um eine Lokalisierung eines Spiels des kanadischen Verlages Steeped Games. Hier sind wir aber noch nicht so weit.

Was sieht die mittelfristige Planung aus? Wird es ausschließlich Familienspiele geben oder erscheinen auch „ode.-Spiele“ bei den Game Builders?

Wir planen für 2023 zwei Veröffentlichungen. Für eine davon haben sich Michael Keller, ode. und Uwe Rosenberg zusammengetan. Das wird definitiv ein Expertenspiel, das sich mit dem Thema Nachhaltigkeit beschäftigt. (sd)

Bevor man überhaupt etwas sagt, zieht man aber stets eine Karte, auf der „Hot“, „Cold“ oder „Warm“ steht. Zu „Hot“ passten die oben genannten Begriffe, bei „Warm“ könnte man vielleicht „riesig“, „fossil“ oder „gefährlich“ sagen. Dementsprechend wären „Straßenbahn“ oder „Fußpilz“ eindeutig „Cold“. Damit das Team selbst punkten kann, muss allerdings der andere Partner erraten, welche Temperaturkarte sein Kollege wohl gerade auf der Hand hält. Und das auf Tempo, denn die Detektive können die „Cold“-Karten stehlen, indem sie dies rechtzeitig sagen. Ist eine Karte erledigt, muss der andere Teampartner sofort einen neuen Begriff zu seiner nächsten Temperaturkarte nennen.

Das hört sich kompliziert an und ist eingangs auch etwas verwirrend. Haben es allerdings alle am Tisch verstanden, was sich der österreichische Autor Markus Slawitschek da ausgedacht hat, entwickelt sich ein extrem dynamisches Assoziationsspiel für Blitzmerker, das es so noch nicht gab. **HOT AND COLD** ist bereits erhältlich. (sd)

Giochix.it

Stadtstaat-Chef? Klingt schwer wie: Bremsens Bürgermeister Andreas Bovenschulte muss mal wieder ein Finanzloch stopfen. Übersetzt man das Wort aber ins Italienische, dann klingt es gleich viel besser: **CITTÀ-STATO**. Und die Geschehnisse eines solchen italienischen Stadtstaates im 12. Jahrhundert sollen wir im gleichnamigen Titel von Simone Cerruti Sola lenken.

Über sieben Runden versuchen ein bis vier Dogen-Anwärter ab 15 Jahren, entweder Amalfi, Ancona, Genua, Pisa, Ragusa, Venedig, Noli oder Gaeta (alle mit einer einzigartigen Stadtaktion ausgestattet) zu Ruhm und Ehre zu führen. Zentrale Währung dabei sind kleine Klötzchen in sechs Farben, wobei weiße auch Joker für gelbe und grüne sind, schwarze können jederzeit orange und lila ersetzen. Je nachdem, was ich machen möchte, muss ich farblich passend bezahlen: Die gelbe Aktion Handelsflotte, um neue farbige Klötzchen auf dem Markt einzukaufen, verlangt ein oder zwei oder drei oder mehr gelbe Klötzchen – je nachdem, die wievielte Aktion es in dieser Runde ist. ➔

HERBST-, WINTER und WEIHNACHTSHIGHLIGHTS von



SPANNENDER KARTENSPIEL-ALARM!



Rainbow Pirates Inseln, Regenbögen & diebische Piraten!

Ab 7 Jahren. Für 2-5 Spieler.



Unter Mordverdacht Mord im Landhaus – wer löst den Fall auf?

Ab 14 Jahren. Für 3-8 Spieler.

KINDERSPIEL



Im Eulenzoo

Wecke die Eule und sammle fette Beute!

Ab 4 Jahren. Für 2-4 Spieler.

Besuchen Sie uns auf der **SPIEL '22**, Halle 2, Stand E118

www.goliathtoys.de

Natürlich ist das Klötzchen-Management ein wichtiger Bestandteil, um flexibel zu sein beziehungsweise gezielt auf bestimmte Farben zu spielen. Aber es gibt noch mehr zu tun: So sammeln wir Banner, um sie später in Siegpunkte umzutauschen, verschieben unseren Marker auf der Regierungsformleiste, um am Ende zum Beispiel auch tatsächlich eine Plutokratie zu sein, und so fort.

Etwas komplizierter wird es in der Endwertung. Da sind zum einen die im Laufe der Partie gesammelten Siegpunkte, die bestehen bleiben. Nun wird noch eine separate Zweitwertung vorgenommen: Dafür darf jeder genau eine seiner bereits gespielten Aktionskarten jeder Farbe erneut nutzen. Dann wird geschaut: Hat man seine eigene Regierungsform wie Plutokratie, Oligarchie oder Magistratur des Dogen erreicht. Nein? Nun, dann gibt es nur den niedrigeren der beiden Siegpunktwerte. Wer seine Regierungsform erreicht hat, muss nun aber noch die Kronen auf der Siegpunkteleiste zählen, die zwischen dem ersten und dem zweiten Siegpunktstein zu sehen sind. Nur wer nun

entsprechend viele Kronenmarker abgeben kann, bekommt den höheren der eigenen beiden Siegpunktsteine, wer es nicht kann, wieder nur den niedrigeren. CITTÀ-STATO ist bereits erschienen. (ab)

Hans im Glück

Mehr als 20 Jahre nach Erscheinen des ersten Spiels zieht er nun auf, der **NEBEL ÜBER CARCASSONNE**. Und weil der naturgemäß ein wenig undurchsichtig ist, hat sich Autor Klaus-Jürgen Wrede nun erstmals eine kooperative Variante ausgedacht. Es gibt weiter quadratische Plättchen mit Wegen und Städten, aber fast alle zeigen auch graue Schwaden, die übers Land ziehen. Und in denen treiben sich tatsächlich Geister herum, mit denen sich alle am Tisch gemeinsam herumschlagen müssen.

Sollten Geister ins Spiel gebracht werden müssen und ihre Meeple sind ausgegangen, hat die Gruppe das Spiel ebenso

verloren, wie wenn sie nicht die vorgegebene Mindestpunktzahl in einem der sechs Level erreicht. Allerdings kann die Runde auf Pluspunkte bei einer Wertung verzichten und stattdessen bis zu drei Geister von einem Nebelfeld entfernen. Und da es ja nun kooperativ ist: Gelingt es nach den bekannten CARCASSONNE-Regeln, mehrere Meeple verschiedener Farben auf einem Weg oder in einer Stadt zu haben, so punktet jede Farbe, was den gemeinsamen Punkteanzeiger natürlich richtig beschleunigt. Mitmachen können ein bis fünf Spielende ab acht Jahren, eine Partie soll etwa 35 Minuten dauern. **NEBEL ÜBER CARCASSONNE** ist für Oktober angekündigt. (sd)

➔ Fortsetzung auf Seite 22



HERBST-HIGHLIGHTS VON SCHMIDT SPIELE

Anzeige

DIE SUCHE NACH DEM HEILIGEN GRAL

Eine der bekanntesten Sagen der Menschheitsgeschichte rund um König Artus, die Tafelrunde und deren Suche nach dem heiligen Gral bekommt mit **DIE ZUKUNFT VON CAMELOT** eine spielerische Adaption von Autor Emanuele Briano. Auf Geheiß des Königs und seines Beraters Merlin sollen Ritter und Magier endlich zusammenarbeiten, um dem heiligen Gral auf die Spur zu kommen. Da Wettbewerb bekanntlich anspornt, werden mehrere Gefolge losgeschickt, die auf dem Land sowie auf Camelot selbst Herausforderungen zu meistern haben. Zwei bis fünf Personen ab zehn Jahren versuchen, die meisten Punkte zu erspielen, indem sie ihre Ritter verfügbare Missionen ausführen lassen, während die Magier möglichst präzise vorherzusagen versuchen, wie viele Ritter insgesamt losgeschickt werden, um so eine bevorzugte Auswahl bei den besagten Missionen zu ergattern. Doch auf Camelot geht es leider nicht nur harmonisch zu – und so werden auch Intrigen gesponnen. (jpn)



BUNTE GERÄUSCHKULISSE

LAUTSALAT ist ein kooperatives Spiel von Hjalmar Hach und Lorenzo Silva, bei dem von einem der mindestens drei Mitspieler ab acht Jahren Geräusche und Laute erkannt werden müssen. Die Nicht-Lauscher ziehen verschiedenste Begriffe wie Piratenangriff oder Achterbahn und sollen anschließend alle gleichzeitig ihre Begriffe akustisch darstellen, was natürlich zu einem **LAUTSALAT** führt. Aus diesem Wirrwarr muss der einen Sichtschutz tragende Lauscher nun die einzelnen Begriffe erraten. Bei den Hilfsmitteln zum Geräuschemachen ist alles erlaubt, was dem Ratenden helfen kann – wie etwa herumliegende Gegenstände. Kreativität ist Trumpf! (jpn)

Checkliste. Herbstneuheiten 2022

Verlag	Spiel	Autor(en)	Personen	Alter ab
1 More Time Games (1C101)	Challengers!	Johannes Krenner, Markus Slawitscheck	1 – 8	8
2F-Spiele (3L104)	Fasanerie	Friedemann Friese	2 – 6	8
	Findorff	Friedemann Friese	1 – 5	12
ABACUSSPIELE (3E114)	St. Patrick	Haig Tahta, Sacha Tahta Alexander	2 – 4	10
Agie Games (4D101)	Violet and the Grumpy Nisse	Pedro Pereira	2	14
alea/Ravensburger (3H110)	Council of Shadows	Martin Kallenborn, Jochen Scherer	1 – 4	14
	Puerto Rico 1897	Andreas Seyfarth	2 – 5	12
Alley Cat Games (5D105)	Autobahn	Fabio Lopiano, Nestore Mangone	1 – 4	14
Amigo (3H103, 3K110)	Sauscharf	Wolfgang Kramer, Christian Stöhr	2 – 4	10
	Würfelhelden	Richard Garfield	2 – 4	8
Aporta Games (3E107)	Revive	Helge Meissner, Eilif Svensson, Anna Wermlund, Kristian Amundsen Østby	1 – 4	14
Arcane Wonders (1C135)	Foundations of Rome	Emerson Matsuuchi	2 – 4	13
Ares Games (3F101)	Orconomics	Timofey Bokarev, Fedor Korzhenkov	2 – 5	10
ASS/Rio Grande Games (2D128)	Dominion: Verbündete	Donald X. Vaccarino	2 – 4	13
Avalon Hill/Hasbro (2B116)	Betrayal at House on the Hill (3. Edition)	Bruce Glassco	3 – 6	12
Bézier Games (1E137)	Sync or Swim	Lucas & Divya Hedgren	3 – 6	14
BLAM! (3O106/107)	Splito	Romarc Galonnier, Luc Rémond	3 – 8	8
Blue Orange (3M107)	Wonder Woods	Eli Thomas Wolf	2 – 5	8
Board Game Box (4B125)	Oltrée	Antoine Bauza, John Grümph	2 – 4	10
Board Game Circus (2C110)	Kleine Völker, großer Garten	Rémi & Nathalie Saunier	2 – 4	10
	Oros	Brandt Brinkerhoff	1 – 4	12
Board&Dice (2C130)	Founders of Teotihuacan	Filip Głowacz	1 – 4	14
Capital Gains Studio (5G122)	Dirty Money	Daryl Chow	2 – 5	12
Capstone Games (3H113)	Fire & Stone: Siege of Vienna 1683	Robert DeLeskie	2	14

Anzeige

mighty-boards.com

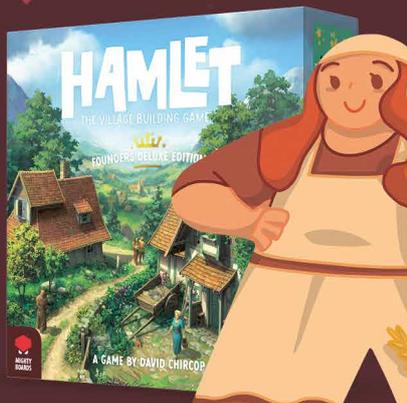


SEAL OF EXCELLENCE
the MIGHTY BOARD

**AVAILABLE NOW
AT ESSEN SPIEL!**

FIND US IN
Hall 1-D129





Checkliste. **Herbstneuheiten 2022**

Verlag	Spiel	Autor(en)	Personen	Alter ab
Chilifox Games (3D103, 3E100/102/107)	Come Together	Vegard Eliassen Stillerud, Eilif & Åsmund Svensson	1-6	14
Corax (2A150)	Unfair	Joel Finch	2-5	14
Cosmoludo (5A118)	Yoxii	Jérémy Partinico	2	8
Cranio Creations (5A105)	My Shelfie	Phil Walker Harding, Matthew Dunstan	2-4	8
Czech Games Edition (1D139)	Deal with the Devil	Matus Kotry	4	14
Days of Wonder (1D102/103, 1E102)	Heat	Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen	1-6	10
Deep Print Games (1E114/116)	Caldera Park	Wolfgang Kramer, Michael Kiesling	1-4	10
	Skymines	Alexander Pfister, Viktor Kobilke	1-4	12
Delicious Games (5G124)	Woodcraft	Vladimír Suchý, Ross Arnold	1-4	14
Devir (3M104)	Lacrimosa	Gerard Ascensi, Ferran Renalias	1-4	14
dlp games (1D100)	Johanna – Orléans Draw & Write	Ryan Hendrickson, Reiner Stockhausen	1-5	12
	Rise	Remo Conzadori, Marco Pranzo	2-4	10
Doppeldenkspiele (5L112)	Plutocracy	Claudio Bierig	2-4	12
Dranda Games (5F103)	Solar Sphere	Ayden Lowther, Simon Milburn	1-4	13
Edition Spielwiese (2D110)	Fyfe	Kosch	2-5	10
	Swindler	Matthias Cramer	2-4	10
eggertspiele (1E102)	Great Western Trail – Argentinien	Alexander Pfister	1-4	12
Explor8 (5E119)	Federation	Dimitri Perrier, Matthieu Verdier	2-4	14
Feuerland (3H113)	La Famiglia – The Great Mafia War	Maximilian Maria Thiel	4	16
Frosted Games (1D116)	Earthborne Rangers	Adam Sadler, Andrew Fischer, Andrew Navaro, Brady Sadler, Brooks Flugaur-Leavitt	1-4	12
	Frostpunk – Das Brettspiel	Adam Kwapinski	1-4	16
Fryx Games (3P101)	Angel Fury	Daniel Fryxelius	1-4	12
Funbot (2A144)	Hennen	Giampaolo Razzino	1-4	10
Funtails (5G104)	Caral	Klaus-Jürgen Wrede	2-4	12
	Feed the Kraken	Maikel Cheney, Hans Joachim Höh, Tobias Immich	5-11	12

Anzeige

ONE CARD WONDER

Du hast nur einen Job: Stelle das erste Wunder fertig!
Aber vielleicht hilft 1 zusätzliches Gebäude. Oder 2. Oder...

www.ostia-spiele.de

SPIEL 2022 Halle 6-H102

Die Checkliste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit

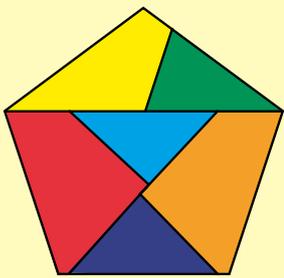
Verlag	Spiel	Autor(en)	Personen	Alter ab
Game Brewer (5A121)	Oak	Wim Goossens	1-4	12
Game Factory (3E111)	Die Reise zum Mittelpunkt der Erde	Alberto Millán	1-6	10
	Hot and Cold	Markus Slawitscheck	3-8	8
GDM Games (4I122)	Festival	Eloi Pujades	2-4	8
Giant Roc (2B146)	Capital Lux 2 – Generations	Eilif Svensson, Kristian Amundsen Østby	1-4	10
	Terrakotta Armee	Przemyslaw Fornal, Adam Kwapinski	2-4	12
	Tiletum	Simone Luciani, Daniele Tascini	1-4	14
Gigamic (3B105/109/111)	Qawale	Romain Froger, Didier Lenain-Bragard	2	8
Giochix.it (1C127)	Città-Stato	Simone Cerruti Sola	1-4	15
Grail (3D103, 3E100/102/107)	Fjords	Franz-Benno Delonge, Phil Walker Harding	2-4	10
Grand Gamers Guild (5H114)	Aldabas: Doors of Cartagena	Nat Levan, Josh Mills	1-4	13
Grimspire (2A149)	Scarface 1920	Toni Serradesanferm, Daniel Simon	1-4	14
Haba (3F103/104)	The Key – Einbruch im Royal Star Casino	Thomas Sing	1-4	10
Hans im Glück (2B110, 3B113)	Nebel über Carcassonne	Klaus-Jürgen Wrede	2-5	8
	Planet B	Johannes Natterer	2-4	14
HeidelBÄR Games (1C121)	Tails on Fire	Thomas Sellner	2-6	10
HeidelBÄR/Games Horrible Guild (1C121)	Evergreen	Hjalmar Hach	1-4	8
	The Great Split	Hjalmar Hach, Lorenzo Silva	4-7	8
Hobby Japan (4F105)	Cat in the Box	Muneyuki Yokouchi	2-5	13
Hodari Spiele (5J103)	Wutaki	David Rimbach, Lisa Brancazzu, Tobias Gries, Lucie Hüser	1-5	14
Huch! (3D120)	East India Companies	Pascal Ribault, Guillaume Tavernier	2-4	12

Anzeige

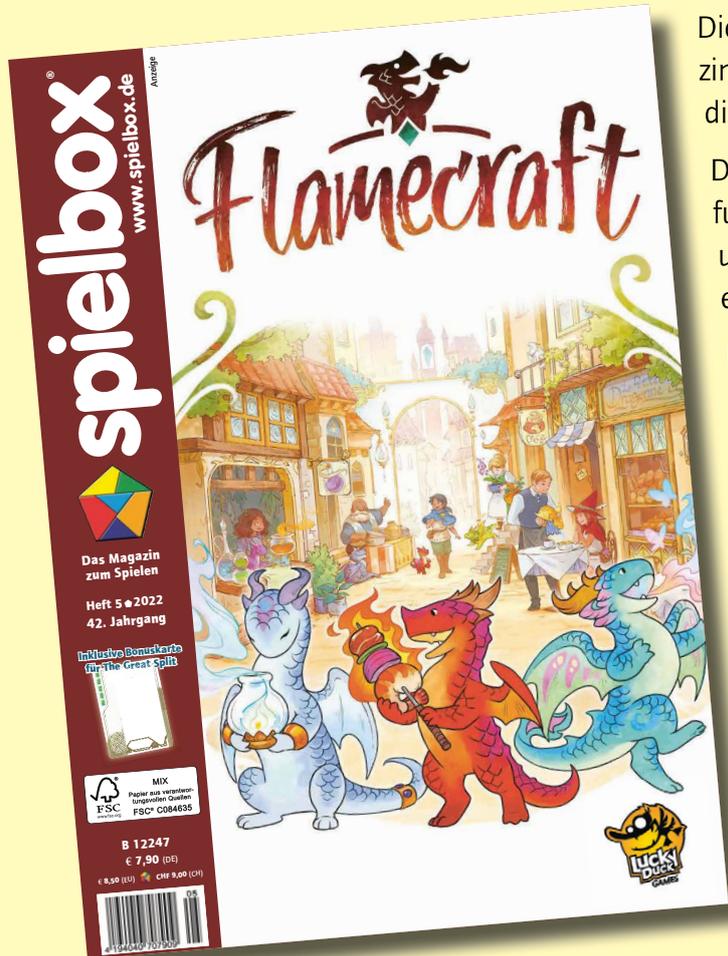
KAPPLEX
BRETTSPIELMÖBEL

THE
CHOICE OF
BOARD GAMERS

Triff uns auf
der **SPIEL'22**
6.-9. Okt. 2022
Stand 6H104



spielbox®



Die **spielbox**® ist das weltweit meistgelesene Publikumsmagazin für den interessierten Brett- und Kartenspielfan und für alle, die sich mit diesem Thema beschäftigen.

Dem Spielekäufer gibt die **spielbox**® Orientierungshilfe durch fundierte Rezensionen. Herstellern hilft sie, Trends zu erkennen und Verbraucherwünsche auszuloten. Dem Fachhandel erleichtert die **spielbox**® die Kundenberatung.

Das Magazin liefert siebenmal pro Jahr in einer deutschen und einer englischsprachigen Ausgabe aktuelle und umfassende Informationen.

- Neue Spiele aus dem In- und Ausland werden vorgestellt.
- Unabhängige Rezensenten besprechen die wichtigsten Neuerscheinungen.
- Reportagen rund um die Welt des Spiels und Messeberichte geben tiefere Einblicke in die Szene.
- Es werden Varianten und Anregungen zu veröffentlichten Spielen vorgeschlagen.

In fast jeder Ausgabe befindet sich eine – oft exklusive – Erweiterung zu neuen oder bereits bekannten Spielen.

Erhältlich ist das Magazin im Abonnement, in Spielereien sowie im **spielbox**® Webshop und kann auch als ePaper bezogen werden.

Eine Auswahl unserer SONDERPREISE zur SPIEL 2022 (gültig bis Montag 10.10.2022)

spielbox®
Einzelheft

5 €
statt ~~7,90 €~~

spielbox®
Schnupper-Abo

3 Hefte
12,- €
statt ~~13,99 €~~

spielbox®
Jahres-Abo

7 Hefte
44 €
statt ~~51,80 €~~

Kombi-Jahres-Abo

7 Hefte **spielbox**® +
2 Hefte **SPIEL DOCH!**

50 € statt ~~58,60 €~~



+ 1 **spielböchchen**®
im Wert von 3 €
gratis dazu.

Weitere Angebote im **spielbox**® Webshop:



www.nostheide.de/webshop3/index.php?cPath=31



www.nostheide.de/webshop3/index.php?language=en&cPath=31



SPIELDOCH!

Das Magazin für Brett- und Kartenspiele

Die Zeitschrift **SPIEL DOCH!** richtet sich an alle, die sich für Brett- und Kartenspiele interessieren, aber (noch) keine Spielekenner sind.

Hier werden Spiele-Einsteiger und Spiel-Interessierte gezielt angesprochen. Mit kurzen, frechen Texten und einer bunten Themenvielfalt:

Was und wie spielen Promis? Wie wurden moderne Spiele-Klassiker entwickelt und warum haben sie sich durchgesetzt. Wie spielt man getrennt zusammen online? Was erlebt man, wenn man ein Spiel an dem Ort spielt, an dem es selbst spielt? Wie halten Spielthemen wissenschaftlichen Fakten stand? ...

Und natürlich werden vor allem leicht zugängliche Spiele besprochen, bei denen der gemeinsame Spaß mit Familie und Freunden im Vordergrund steht.

SPIEL DOCH! will die Menschen zum Spielen bringen und Begeisterung für dieses vielseitige Hobby entfachen.

SPIEL DOCH! erscheint zweimal pro Jahr und ist erhältlich im Abonnement, in Spielereien, Bahnhofs- und Flughafenkiosken sowie bei ausgewählten Spieleversendern und natürlich im **SPIEL DOCH!** Webshop. Ebenso kann es als ePaper bezogen werden.



! Diese Sonderpreise gelten auch am spielbox®-Messestand 5 J114 !

Kombi-Jahres-Abo
7 Hefte **spielbox®** +
2 Hefte **SPIEL DOCH!**
50 € statt ~~58,60 €~~



+ 1 **spielböchchen®**
im Wert von 3 €
gratis dazu.

SPIEL DOCH!
Jahres-Abo
2 Hefte
8,- €
statt ~~9,80 €~~

SPIEL DOCH!
Einzelheft
5,- €
statt ~~5,90 €~~

Weitere Angebote im **SPIEL DOCH!** Webshop:



www.nostheide.de/webshop3/index.php?cPath=31



www.nostheide.de/webshop3/index.php?language=en&cPath=31



Checkliste. **Herbstneuheiten 2022**

Verlag	Spiel	Autor(en)	Personen	Alter ab
Iello (30110/113)	The Animals of Baker Street	Dave Neale, Clementine Beauvais	1-4	10
Inside Up Games (5H108)	Block and Key	David Van Drunen	1-4	8
Irongames (2F107)	Discordia	Bernd Eisenstein	1-4	12
Jolly Dutch (1D101)	Donkey Valley	Stefaan Henderickx	3-7	10
Jolly Thinkers (4G103/106)	Cheese Thief	Dongxu Li	4-8	8
Jumbo (3E116)	Split	Kim Vandenbroucke	2-5	8
Kobold Spieleverlag (2A142)	Akropolis	Jules Messaud	2-4	8
	Roll Camera!	Malachi Ray Rempen	1-4	10
	Wilde Serengeti	Gunho Kim	1-4	10
Korea Boardgames (4D119)	Shark	Jean Vanaise	2-6	12
Kosmos (3B110/112)	Death Valley	Kevin Ellenburg	1-2	8
	Die Legenden von Andor – Die ewige Kälte	Michael Menzel	2-4	10
	Terra Nova	Andreas Faul	2-4	12
La Boîte de Jeu/Blackrock (30106/107)	Tribes of the Wind	Joachim Thôme	2-5	14
Lautapelit (1D127)	Speak Easy!	Kasper Lapp	3-5	10
Lookout Games (1B103, 1C101)	Atiwa	Uwe Rosenberg	1-4	12
Lucky Duck Games (5D115)	Flamecraft	Manny Vega	1-5	10
	Tidal Blades – Banner Festival	J.B. Howell, Michael Mihealsick	2-5	8
Lucrum Games (5J110)	Venturesome	Michael Rieneck	2-5	10
LudiCreations (4D111)	So You've Been Eaten	Scott Almes	1-2	14
Ludonaute (3M117)	Precognition	Julien Prothière	2-4	12
Ludonova (3G100)	Air Mail	Toni López	2-5	10
Mandoo Games (4A107, 5B127)	Deities	Gary Kim	2-4	14
MEBO Games (2E121)	Évora	João Quintela Martins	2-4	8
Mighty Boards (1D129)	Hamlet: The Village Building Game	David Chircop	1-4	10
Mirakulus (2B138)	Fabelland	Moritz Schuster	2-5	8
moses Verlag (3M115)	Outlines	Arno Steinwender, Paul Schulz	3-8	12

Anzeige

Die Checkliste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit

Verlag	Spiel	Autor(en)	Personen	Alter ab
Next Move Games (1E102)	Maui	Frank Crittin, Grégoire Largey, Sébastien Pauchon	2-4	8
Nice Game Publishing (5E122)	Phraya	Alberto Millán	2-4	12
NSV (3D111)	Triggs	Karin Hetling	2-4	8
Oink Games (5G114)	Order Overload: Cafe	Jun Sasaki	2-6	6
	Town 66	Christoph Cantzler, Anja Wrede	1-4	9
Osprey Games (1E125)	Crescent Moon	Steven Mathers	4-5	14
Ostia (6H102)	One Card Wonder	Nathaniel Levan	2-6	8
PD-Verlag (2E110, 6H118)	Crossing Oceans	Mac Gerdts	2-4	12
Pegasus (3M101/103/105/110)	ChronoCops	Matthias Prinz, Martin Kallenborn	1-6	12
	Merchants Cove	Jonny Pac, Carl Van Ostrand, Drake Villareal	1-4	10
	Spaceship Unity	Ulrich Blum, Jens Merkl	2-4	10
Pendragon Game Studio (2E146)	The Thing – The Boardgame	Giuseppe Cicero, Andrea Crespi	1-8	14
Piatnik (3D108)	Wildtastic Five	Bernd Bürgel	2-5	8
Pile up Games (4E124)	Dom Pierre	Costa, Rôla	2-4	12
Portal Games (30118)	Basilica	Łukasz Pogoda	2	14
Post Scriptum	Legend Raiders	Dario Massarenti, Francesco Testini	2-4	8

Anzeige

PLAY & BUY

ECLIPSE
SECOND DAWN FOR THE GALAXY

PLAY

AGEMONIA

PLAY & BUY

SPEAK EASY!
THE PARTY GAME WHERE NONSENSE MAKES SENSE
A PARTY GAME BY PASPÉ LAPP

PLAY & BUY

FLAMME ROUGE

PLAY & BUY

PLAY & BUY

ALL ROADS

PLAY & BUY

lautapelit.fi

SPIEL '22 Internationale Spieltage
Booth **1-D127**

Checkliste. Herbstneuheiten 2022

Verlag	Spiel	Autor(en)	Personen	Alter ab
Primigenio (5H107)	Flower	Isra C., Shei S.	1-4	12
Pythagoras (4E124)	Moesteiro	Costa, Rôla	2-4	10
Queen Games (3H116, 3M118)	Finish Line	Dan Glimne	2-4	12
	Marrakesh	Stefan Feld	2-4	14
R&D Games (3A106)	Keydom's Dragons	Richard Breese, Dávid Turczi	1-6	14
Ravensburger (3H110)	Disney Villains – The Card Game	Leo Colovini	3-6	8
	Minecraft – Portal Dash	Ulrich Blum	1-4	10
Rebel (1B103)	San Francisco	Reiner Knizia	2-4	12
Repos Production (1C101, 1E102, 2D102)	Fun Facts	Kasper Lapp	4-8	8
	Stranger Things – Attack of the Mind Flayer	Joey Vigour	4-10	10
Schmidt Spiele (3H102)	Clever 4Ever	Wolfgang Warsch	1-4	8
Schwerkraft (3P124)	Heiße Hexenkessel	Erik Andersson Sundén	2-5	14
	Voll Dampf	Scott Caputo, Luke Laurie	2-4	14
Schwerkraft/Garphill (3P124)	Wayfarers of the South Tigris	S J Macdonald, Shem Phillips	1-4	12
Sit Down!/Huch! (3D120)	Tiwanaku	Olivier Grégoire	1-4	14
Skellig Games (2C110)	Chocolate Factory	Matthew Dunstan, Brett J. Gilbert	1-4	10
	Coffee Traders	Rolf Sagel, André Spil	2-5	12
	Zwergendorf	Rita Modl	2-4	10
Sorry We Are French (3B105)	Galileo Project	Adrien Hesling	2-4	14
SPIEL DAS! Verlag (2A101)	Aeolos	Arve D. Fühler, Guido Eckhof	2-4	10
Spielefaible (1B126)	Fantasy Ranch	Keshia & Anastasia Swanlund	2-4	8
Spielworxx (6H102)	London Necropolis Railway	Daniel Newman	2-4	12
	Oranienburger Kanal	Uwe Rosenberg	1-2	12
Strohmann Games (2E133)	Q. E.	Gavin Birnbaum	3-5	10
	Secret Identity	Johan Benvenuto, Alexandre Droit, Kévin Jost, Bertrand Roux	3-8	10
The Game Builders (5K104)	Applejack	Uwe Rosenberg	1-4	8
Zoch Verlag (2D116)	All in All	Torsten Landsvogt	3-6	10

Anzeige

LANIAKEA
Marco Teubner

Aus der Spielwerkstatt im Westerwald

NEU 2022

WALDMEISTER
Andreas Kuhnekath-Häbler

www.spielwerkstatt.eu
Spiel '22 Halle 3 Stand C 104

SISAL
Oliver Schaudt

Gerhards
Spiel und Design

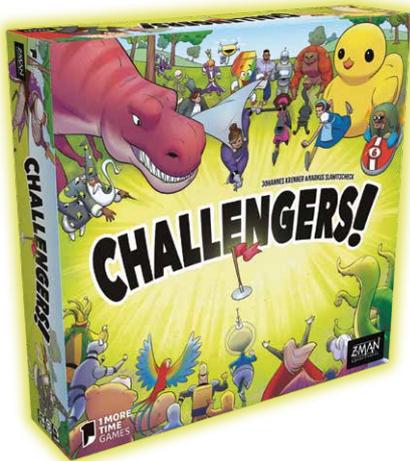
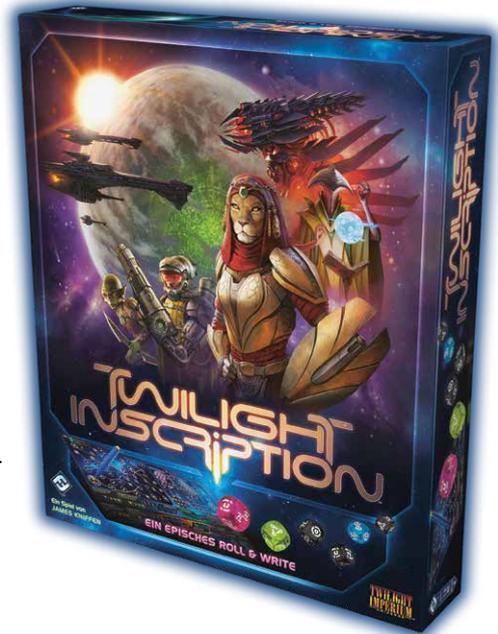
ASMODEE-GROUP AUF DER SPIEL

Wettstreit der Zivilisationen und verrückte Duelle

Ein breites Spielesortiment von eigenen Entwicklern und Partnerverlagen bringt Asmodee mit zur SPIEL nach Essen. Drei Neuheiten davon stellen wir auf dieser Seite vor.

Episches Roll & Write

TWILIGHT INSCRIPTION von Fantasy Flight Games (Stand 1E102/2B110) heißt ein episches Roll & Write im Universum von TWILIGHT IMPERIUM: Das Lazax-Imperium ist zu Asche verbrannt, gestürzt von seinen eigenen Untertanen. Die Galaxie fiel in ein dunkles Zeitalter, die Fraktionen zogen sich auf ihre Heimatwelten zurück. Erst jetzt richten sie ihren Blick wieder zu den Sternen und träumen von einer Zukunft, in der sie die Geschicke der Galaxie bestimmen. Jeder spielt eine von 24 Fraktionen, die von ihrer Heimatwelt aus Spuren in der Galaxie hinterlassen wollen. Es gilt, durch technologische Überlegenheit, militärische Macht und wirtschaftliche Leistung eine Vormachtstellung in der Galaxie zu erringen. Dutzende mögliche Strategien und spannende Ereigniskarten lassen jede Partie anders verlaufen.

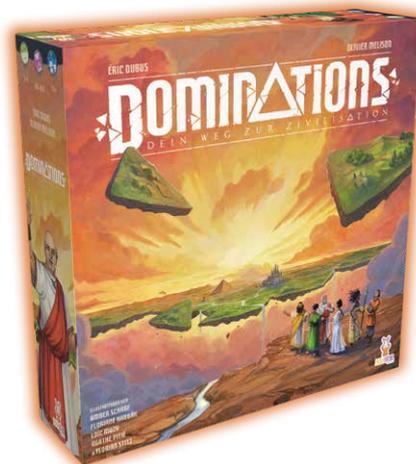


Deck-Management plus Auto-Battler

Spannende Capture-the-Flag-Wettkämpfe sind bei **CHALLENGERS!** von 1 More Time Games und Z-Man Games (Stand 1B103) angesagt: Mehr als 70 verrückte Charaktere aus so unterschiedlichen Gegenden wie Hollywood, dem Weltraum, der Tiefsee oder der Badewanne treten gegeneinander an. Um Trophäen und Fans zu gewinnen, müssen sie andere Spieler in Duellen besiegen. Bei diesem Deck-Management-Spiel und Karten-Autobattler ziehen die Spielenden Charakterkarten mit einzigartigen Fähigkeiten und treffen zwischen den Runden schwierige Entscheidungen bei der Zusammenstellung des Decks – welche Karten kaufen, welche rauswerfen? Jede Kombination eröffnet neue Möglichkeiten zum Gewinnen. In Duellen messen sich jeweils zwei Decks. Am Ende duellieren sich die beiden Spieler mit den meisten Trophäen und Fans, um den ultimativen Champion zu küren. (th)

Zivilisationsspiel mit großer Tiefe

Auf eine Reise vom primitiven Stamm zur bedeutenden Nation lädt **DOMINATIONS** von Holy Grail Games (Stand 1E102) ein: In dem komplexen Aufbauspiel werden 16 verschiedene Zivilisationen entwickelt, neue Länder entdeckt, Wissen gesammelt und Städte mit beeindruckenden Monumenten errichtet. Durch Einfluss gewinnt man neue Verbündete und erreicht seine Ziele. **DOMINATIONS** ist ein Zivilisationsspiel mit großer Tiefe. Die Spielenden erweitern ihr Gebiet und erforschen bis zu 144 Technologien, um immer neue Wege zum Sieg zu finden. Kluges Einsetzen dreieckiger Landschaftsplättchen belohnt die Forscher mit Wissen als Ressource, mit der sich in drei Zeitaltern Städte oder Monumente bauen und Fertigkeiten perfektionieren lassen.



➔ Fortsetzung von Seite 12

Horrible Guild

Nein, EVERGREEN ist nicht die Neuauflage eines wohl zu Recht in Vergessenheit geratenen Frühwerks von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling. EVERGREEN ist neu, von Hjalmar Hach ausgedacht, für ein bis vier Baumpflanzer ab acht Jahren, die sich bei diesem abstrakten Denkspiel rund 45 Minuten den Kopf zerbrechen, wo sie was wachsen lassen sollen. Die schönen Holzspielsteine, liebevoll Treeple genannt, machen auf jeden Fall direkt Lust, sich einmal als Aufforster zu versuchen.

Herzstück ist der Auswahlmechanismus der Karten. Zum einen suche ich aus, in welchem Biotop ich einen Sprössling setzen möchte oder meine Pflanzen wachsen lasse. Zum anderen wirken sich alle nicht gewählten Karten am Ende aus, weil sie bestimmen, wie wertvoll welche Landschaft in der Endwertung sein wird. Darüber hinaus bieten die Karten noch Bonusaktionen, beispielsweise kann man einen See setzen, der als Wachstumsturbo für angrenzende Bäume dient. Oder einen Busch, der Bäume miteinander verbindet und so für die Größter-Wald-Wertung am Rundenende wichtig ist.

Am Ende von Frühling, Sommer, Herbst und Winter wird auch geschaut, welche Bäume Sonne und damit Punkte abbekommen (nicht nur dieses Detail, das ganze Thema erinnert doch sehr an PHOTOSYNTHESE, was aber nicht weiter schlimm ist, weil Hach 2022 an dieser Stelle Hach 2017 zitiert). Nach 14 Zügen

endet eine Partie, dann werden alle großen Bäume in jedem Lebensraum noch einmal gewertet. EVERGREEN erscheint auf Deutsch bei Heidelbär Games und ist für das vierte Quartal angekündigt. (ab)

Kobold Spieleverlag

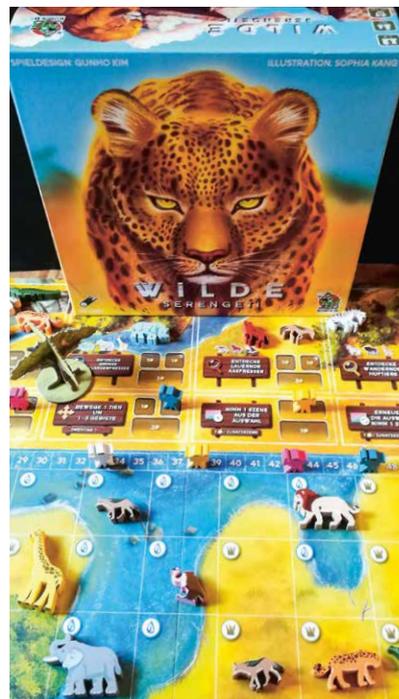
Dem Verlagsnamen alle Ehre macht das kooperative **ROLL CAMERA! DAS FILMEMACHER-BRETTSPIEL** von Malachi Ray Rempen. Fünf Szenen soll die Gruppe aus

bis zu vier (bei entsprechender Nervenstärke auch bis zu sechs) Filmemachern drehen und schneiden. Wie üblich kämpft die Produktion dabei mit einem knappen Budget an Zeit und Geld. Das verführt wie an allen Drehorten dazu, auftretende Probleme, von denen jede Runde eines dazukommt, erst einmal zu ignorieren. Mit dem Ergebnis, dass es nachher hakt.

Man könnte sich natürlich auch Zeit für ein Produktionsmeeting nehmen, in dem alle ihre verdeckten Ideenkarten anpreisen können, und in dem der aktive Spieler drei Kandidaten auswählt: Eine Idee wird umgesetzt, eine zweite vertagt, die dritte gleich mal vergessen. So weit, so realistisch. Nebenbei wird tatsächlich auch noch gedreht: Der aktive Spieler wirft sechs Crew-Würfel, die entweder auf den Charakterbögen der Spieler Aktionen auslösen oder auf dem Set eingesetzt werden können. Vorausgesetzt, das Set wurde vorher passend aufgebaut. Anschließend kommt die abgedrehte Szene noch in den Schnittraum, wo sich entscheidet, was aus dem Streifen wird. Mittelmäßig ist verboten. Wenn es kein

Knaller wird, sollte man rechtzeitig auf Trash umschalten, um wenigstens noch als Kult zu gelten. Klappt beides nicht, hat die Gruppe ebenso verloren wie wenn Zeit oder Geld ausgehen. ROLL CAMERA! ist bereits lieferbar. (sd)

Blickfang in **WILDE SERENGETI** sind die 36 Holztiere, die am Rand des Plans auf ihren Einsatz warten. Stattliche 168 Auftragskarten hat sich Autor Gunho Kim ausgedacht, sie geben vor, welche Szenen in freier Wildbahn (das heißt auf dem Plan) gedreht werden sollen. Zunächst erhält jeder der ein bis vier Spieler ab 10 Jahren deren acht, wovon man die Hälfte behält. Die Karten variieren deutlich in Aufgabenstellung und Belohnung. Ein Aufgabentyp etwa verlangt, dass vier be-



stimmte Tierarten, beispielsweise Elefant, Krokodil, Gazelle und Giraffe, in einer Linie in der genannten Reihenfolge stehen sollen, das Krokodil auch noch auf bestimmtem Terrain, nämlich im Grasland. Elf Siegpunkte streicht der Dokumentarfilmer ein, sobald die Tiere korrekt in seinem Zug platziert sind, egal, wer dazu beigetragen hat. Manche Karten zeigen zusätzlich Symbole wie etwa Blumen; gezielt diese Symbole zu sammeln, kann sich lohnen, weil wiederum andere Aufträge dafür Punkte ausschütten.

Über Arbeitereinsatz wird bestimmt, welche Tiere man in seinem Zug einbeziehungsweise versetzen oder tauschen

Anzeige

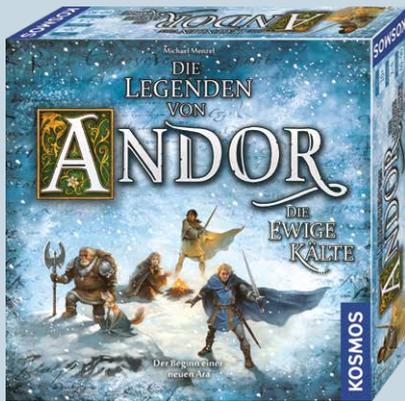
VERKAUFSSTART AUF DER SPIEL'22 HALLE 2, 2A101*

HOL DIR DAS GÖTTLICHE SPIEL!

Starte mit AEOLOS in dein Seefahrt-Abenteuer! Ist dir der Gott des Windes wohlgesonnen? Oder wird er dir den Wind verweigern? Finde es heraus – im Kennerspiel für die ganze Familie.

MEER INFOS AUF WWW.SPIEL-DAS.DE

*nur solange der Vorrat reicht



Kosmos

Als hätte er es geahnt: Während hierzulande alle die Heizung runterdrehen und schon mal die dicken Pullover für den Winter raussuchen, serviert uns Michael Menzel in **DIE LEGENDEN VON ANDOR – DIE EWIGE KÄLTE** eine in Eis erstarrte Landschaft auf dem Plan. In dem eigenständigen Spiel, das wieder nach den etablierten Grundmechanismen funktioniert, sind die bekannten, nun tiefgefrorenen Helden in vier

Legenden unterwegs. Selbst die Trolle haben sich jetzt ein Fell wachsen lassen und ein paar neue Kreaturen-Kumpels bekommen.

Als Ausrüstungsoption kann man einen Stapel Brennholz mitschleppen, dessen Wert uns gerade allen bewusst wird. Wer ihn für zwei Willenspunkte entzündet, hat auf seinem Feld einen Bonus im Kampf und erhält bei Tagesende, so er dort steht, fünf Willenspunkte. Leider erlischt jedes Feuer, wenn der Hahn kräht.

Und da ist noch etwas, das schauern lässt: die „Ewige Kälte“. Dieser Marker rückt auf einer verlängerten Tagesleiste von rechts auf die Aktionssteine der Spieler zu. Bald schon erreicht er die ersten Überstundenfelder. Und nimmt den Helden dann so immer mehr Möglichkeiten, auf dem Plan aktiv zu werden. Zentrale Aufgabe der Helden ist es herauszubekommen, was genau hinter dieser „Ewigen Kälte“ steckt. **DIE LEGENDEN VON ANDOR – DIE EWIGE KÄLTE** ist für Januar angekündigt. (sd)



Michael Menzel (46) ist Illustrator und Spiele-Autor. Er lebt mit seiner Familie am Niederrhein.

DIE LEGENDEN VON ANDOR war sein allererstes Spiel als Autor, es wurde 2013 als Kennerspiel des Jahres ausgezeichnet.

Hatten Sie nach der dritten ANDOR-Box **DIE LETZTE HOFFNUNG** nicht gesagt, von Ihnen kämen jetzt keine neuen ANDOR-Spiele mehr?

Michael Menzel: Stimmt. Ich hatte damals die Trilogie zu Ende erzählt und wollte keine eigenen Legenden mehr schreiben. Außerdem hatte ich andere Spielideen, wie zum Beispiel zu **DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD**. Die Fans haben die Reihe ja weiter gepflegt und getragen. Es gab neue Boxen von Menschen, die richtig tief im Thema sind, und ich habe nur noch illustriert. Aber so nach einer Weile hatte ich jetzt wieder richtig Lust, dazu etwas selbst zu

machen. Passte zum zehnjährigen Jubiläum ja auch ganz gut.

Und richtig Winter war es in Andor ja auch noch nicht.

Ich mag den Winter, und ich mag Schnee! Auch im Spiel werden jetzt die Tage kürzer. Und es ist spannend, wie sich die Welt in Andor verändert, wenn es kalt wird und alle zusammenrücken müssen. Beim Überqueren des zugefrorenen Sees knackt das Eis, und die Stellen sind dann nicht mehr passierbar. Das bedeutet Umwege.

Das Spiel ist wieder eigenständig und für Einsteiger geeignet. Was ist mit den ANDOR-Profis?

Wir fragen an bestimmten Stellen im Spiel nach: Seid ihr schon erfahren oder noch nicht? Wer das erste Mal spielt, kann einfach weitermachen. Profis können aber sagen: „Wir decken noch eine weitere Karte auf. Mal sehen, was dann passiert!“

Und war das jetzt wieder das letzte ANDOR-Spiel von Ihnen?

(lacht) Ich glaube nicht. Es hat viel Spaß gemacht, wieder etwas in dem System zu machen. Es war wie nach Hause zu kommen. Deswegen trägt es ja auch den Untertitel „Eine neue Ära“. (sd)

darf; weitere Felder dienen dem Kartennachschub. Da alle Aufträge offen ausliegen, sind die Ziele der Mitspieler bei genauer Betrachtung klar. Aufmerksamkeit ist vor allem bei entgegengesetzten Interessen gefordert. Bei Streit, von dem naturgemäß die Unbeteiligten profitieren, verharren die Tiere meistens nicht auf ihrem zugedachten Platz. Da freut man sich über die Belohnung „Fleisch“, mit dem Tiere angelockt werden können, sodass man seine Aufgabe in weniger Teilzügen und damit weniger störungsfähig ausführen kann.

Herzstück sind die vielfältigen Videoszenen. Ganz wirklichkeitsnah benötigt man beträchtlich Zeit und Ausdauer, Minimum zwei Stunden, um deren Bedingungen im Auge zu behalten. **WILDE SERENGETI** ist bereits erhältlich. (cc)

Lookout Spiele

Arbeitereinsatzspiel und biologisches Lehrstück zugleich ist **ATIWA** von Uwe Rosenberg. Es beschreibt, wie die Bevölkerung im Südosten von Ghana derzeit für ihren Lebensunterhalt häufig nach Rohstoffen schürft und dabei die eigene Umwelt vergiftet. Schult man sie hingegen im Umgang mit Flughunden (die sonst auch mal gegessen werden), lernen die Familien, dass diese Tiere durch ihre Ausscheidungen zur Wiederaufforstung großer Flächen beitragen und so die Lebensqualität für alle verbessern können.

Rosenberg übersetzt dies in ein Einsatzspiel über sieben Runden: Jeder platziert reihum Arbeiter auf Aktionsfeldern, die neue Landschaften für die eigene Auslage einbringen, Bäume pflanzen lassen, Familien schulen oder Tiere ansiedeln. Wer aber Rohstoffe fördert, sorgt dafür, dass einzelne Felder der eigenen Auslage unbrauchbar werden. Zudem betreibt man Materialmanagement, weil Früchte, Bäume, Tiere und Familien von einem eigenen Spieltabelleau kommen, wo sie durch das Abräumen ebenfalls Punkte einbringen. Zusätzlich zum Arbeitereinsatz kann man optional eine Flughundeaktion ausführen. Sie simuliert den nächtlichen Ausflug der Tiere und hilft bei der Aufforstung des persönlichen Gebietes.

Das Spiel richtet sich laut Verlag an Menschen ab zehn Jahren und dauert pro Person etwa eine halbe Stunde. Da das Thema Uwe Rosenberg sehr am Herzen



Über die Bedeutung von Flughunden in der ghanaischen Landwirtschaft lernen Spieler etwas in ATIWA von Uwe Rosenberg.

liegt, hat er sogar ein Begleitbuch geschrieben, mit dem er die Spieler über die Lebenswirklichkeit in Ghana informiert. Im Rahmen der SPIEL in Essen hält er am Samstag, 8. Oktober, um 17.30 Uhr den Vortrag „Ghana in Worker-Placement-Spielen“ (Raum M+N im Untergeschoss des CC Süd, erreichbar über das Foyer des Eingangs Süd). In der Ankündigung heißt es: „Von Bergbau, Mangroven und Lagunen, über Savannenlandwirtschaft und Plantagenwirtschaft hin zum Ökotourismus: Ghana bietet etliche Themen für Gesellschaftsspiele. Rosenberg versucht herauszuarbeiten, wie man aus der Themenvielfalt Spiele gestaltet. Um die Spiele nicht zu überfrachten, sieht Rosenberg Ansätze für etwa fünf Spiele, die in Ghana spielen könnten. Er hat die Themen in einem Buch ausgearbeitet und wird sich in nächster Zeit seiner Recherche bedienen, um die Spiele zu entwickeln.“ Min-

destens aber könnte sich Uwe Rosenberg vorstellen, dass er eine Ghana-Trilogie entwickelt. ATIWA ist für Oktober angekündigt. (sd)

Nice Game Publishing

Als Kaufleute auf dem schwimmenden Markt des Chao Phraya versuchen die Spieler in PHRAYA, gewinnbringend mit Waren zu handeln, um unter anderem Restaurants zu beliefern. In seinem Zug spielt man eine seiner Handkarten aus und folgt deren Vorgaben. So kann man etwa die Händlerfigur versetzen und die Preise der beiden Waren verändern, die dessen neuer Standort angibt. Oder man bewegt die königliche Barke, die Besitzer benachbarter Marktstände mit Blumen bedenkt.

Nach der Kartenausführung schippert man mit seinem Boot entlang der Fluss-

arme und agiert dann am Zielort gemäß den beiden Feldern dort. Man kann demnach Waren ein- oder verkaufen, einen weiteren Marktstand errichten, eine Karte aus der Auslage erwerben, im Buddha-tempel Opfergaben in Form von Waren und Blumen darbringen oder einen weiteren Warenlagerplatz in seinem Boot kaufen. Wer benachbart zur Barke des Königs zieht, darf ihm Tribut zollen. Dazu reicht man ihm Münzen, Blumen oder Waren, wofür man als Gegenleistung einen Gunstmarker erhält, der später für Waren eingesetzt werden kann oder Rabatt gewährt. Am Ende punkten erfüllte Restaurant-Aufträge, vor allem aber werden Tributzahlungen und Tempellieferungen gewertet.

Angesichts des knapp bemessenen Startkapitals verlangt der Unternehmensaufbau zwar Mühen, der sich jedoch – mit unterschiedlichen Strategien – nach Überwindung einiger Hürden, insbesondere einem notorischen Liquiditätsengpass, allmählich bewerkstelligen lässt. Konkurrierende und gemeinsame Marktinteressen sorgen für hohe Interaktion. PHRAYA ist ein vielschichtiges Handelsspiel für Kenner und ist für das vierte Quartal angekündigt. (cc)

NSV

Im Kartenspiel TRIGGS geht es gar nicht um Stiche (Englisch *trick*), sondern ums Abkreuzen, das in diesem Werk von Karin Hetling im Gegensatz zu den mannigfachen Flip-and-Write-Spielen unabhängig von den Mitspielern geschieht. Entweder zieht man in seinem Zug zwei Zahlenkarten von den drei Stapeln in der Mitte, wovon zwei offenliegen, wirft Karten derselben Zahl ab oder wertet. Dazu sagt man eine Zahl an, die man dann mit einzelnen Karten oder paarweise erfüllen kann, durchaus auch mehrfach. Bei einem Kartenpaar wird die Summe gebildet. Auf seinem Abkreuzblatt markiert man dann entsprechend häufig die Kästchen der genannten Zahl. Kreuzt man das letzte noch freie Feld einer Zahl an, darf man als Bonus an beliebiger Stelle ein weiteres Kreuz setzen. Hat man gleichzeitig auch noch seine Hand leer gespielt, zieht man zusätzlich fünf Karten nach. Ziel ist es, als erster alle Felder anzukreuzen.

Zum einen versucht man, möglichst viele Karten derselben Zahl beziehungsweise dazu passende Summanden zu

Anzeige



Manufaktur Der Würfelturm

Der Experte für
Brett- & Kartenspiele
sowie Zubehör
aus eigener Manufaktur
Artikel u. Preise bitte anfordern
unter

gert.wahlstedt@t-online.de

MESSE DORTMUND

Publikumsmesse für Brett- & Kartespiele

SPiELDOCH!
in DORTMUND

**28.-30.
April 2023**

Messe Dortmund
Rheinlanddamm 200
44139 Dortmund



SPiELDOCH!
am BODENSEE

**02.-04.
Juni 2023**

Messe Friedrichshafen
Neue Messe 1
88046 Friedrichshafen

SPiELDOCH! MESSEN

präsentiert von... **spielbox**® & **SPiELDOCH!** Das Magazin für Brett- & Kartenspiele
Ihre Magazine für Brett- & Kartenspiele

**...Ihre Spielmessen für die Neuheiten aus
der Welt der Brett-, Karten- & Rollenspiele**

KOMMT VORBEI & SPIELT MIT !

Infos auf:

www.spieldoch-messe.com



black stories

DAS SPIEL

Das große Brettspiel zur kultigen
Rätselspiel-Reihe black stories

20 Fälle – 10 Runden
Spielspaß

Alle spielen gemeinsam.
Und das Spiel stellt
die Fragen.

Wie gut könnt ihr ermitteln?



Von Inka & Markus Brand



© Bastian Schröder



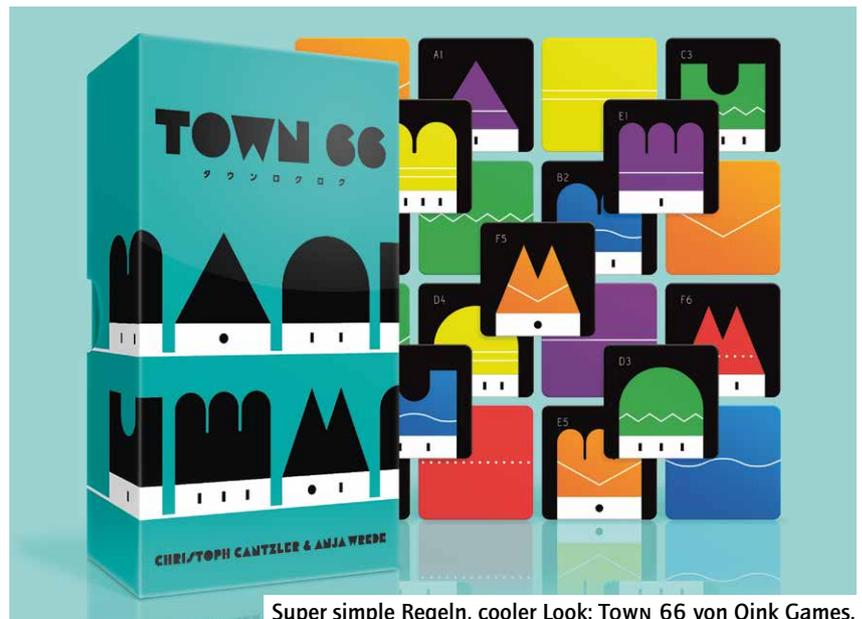
black stories Das Spiel
Löst gemeinsam 20 mörderische Fälle
Von Inka & Markus Brand
4033477900838 | € 39,95 (UVP)



moses.

www.moses-verlag.de

Aktuell. Herbstneuheiten 2022



Super simple Regeln, cooler Look: Town 66 von Oink Games.

sammeln, wird aber durchs Handkartenlimit gebremst. Andererseits kann es auch lohnen, den kostenlosen Nachziehbonus zu nutzen, der immerhin zweieinhalb Züge einspart. Am Ende kommt es auf bestimmte Zahlen an. Wohl dem, der zuvor seine Bonuskreuze geschickt platziert hat. TRIGGS ist bereits erhältlich. (cc)

Oink Games

Sudoku-Freunde und Kreuzworträtsler Sab neun Jahren dürften ihre besondere Freude an diesem kleinen Viertelstunden-Puzzle von Christoph Cantzler und Anja Wrede haben, sagt der Verlag. Beim Bau von Town 66 gilt es, eine einzige Regel einzuhalten: In den Reihen und Spalten des nach und nach wachsenden sechs mal sechs Felder großen Bau-Areals darf keine Farbe und keine Form doppelt vorkommen. 36 Gebäude sind im Spiel, jede Form taucht also ein Mal in jeder Farbe auf.

Am Beginn der Partie erhält jeder vier Karten, in jedem Zug legt man eine aus. Dabei stehen einem sogar Informationen über die Möglichkeiten der Mitspieler zur Verfügung, denn die Kartenrückseiten verraten, welche Farbe das jeweilige Gebäude hat. Am Ende meines Zuges ziehe ich ein Gebäudekärtchen nach und kann mich entscheiden, eine Karte komplett abzuwerfen. Ich habe zwar weniger Karten zur Verfügung und bin eingeschränkt, aber sich leer zu spielen, ist durchaus reizvoll, weil

am Ende der Partie derjenige mit den wenigsten verbliebenen Karten gewinnt, bei Gleichstand derjenige, der das letzte Kärtchen ausgespielt hat. Town 66 ist für Oktober angekündigt. (ab)

Pegasus

Beim Zeitreisenspiel CHRONOCOPS herrscht nicht der große Ernst wie bei so manchem Genre-Vorgänger vor. Der Verlag schreibt sich sogar selbst einen gewissen „verrückten Humor“ auf die Fahnen, was nach einer Probepartie durchaus bestätigt werden kann.

Der durchgeknallte Professor Knix hat die Zeitläufte völlig durcheinandergebracht und mit den puscheligen, aber nicht ungefährlichen „Crons“ genannten Wesen eine große Helfertruppe um sich geschart. Die Spieler sind auf der Reise durch die Zeit und versuchen, die Welt wieder in Ordnung zu bringen. Dabei liegen Karten bestimmter Zeitlinien auf dem Tisch. Alle entscheiden gemeinsam – ähnlich wie bei einem Point-&-Click-Abenteuer – welche Karte als nächste ins Spiel kommt.

Dass in einer Geschichte Albert Einstein, eine Cola und eine Waschmaschine eine Rolle spielen, zeigt, dass es drunter und drüber geht. Die Gruppe sollte die Übersicht behalten und Informationen oder Gegenstände aus der einen in andere Zeitebenen mitnehmen. Dann öffnen sich immer wieder neue Zeitlinien.



Wenn man sich selbst nicht zu ernst nimmt und an skurrilen Ideen Spaß hat, die durchaus die Intention haben, die Gruppe auszutricksen, könnte auf den Geschmack kommen. Zunächst erscheinen die beiden Abenteuer EINSTEINS RELATIVITÄTSKRISE und DA VINCIS UNIVERSAL-DILEMMA. Zudem plant Pegasus einen verkürzten Promo-Fall zum Kennenlernen. CHRONOCOPS ist für Oktober angekündigt. (sd)



Eigene Rollen für jeden Mitspieler: MERCHANTS COVE.

Die über drei Kilogramm schwere, quadratische Box von MERCHANTS COVE, so hoch wie eine übliche Kartenspielschachtel, enthält eine Fülle von Material, um den asymmetrischen Aufbau zu unterstreichen. Jeder Spieler beschafft in mehreren Etappen Ressourcen, die er dann in der Marktphase geschickt zu Geld machen soll. Während die Kapitänin mit ihren vier Schiffen von der Schlangenburg aus ausschwärmt, um nach Meerestieren zu fischen oder Schatzkisten zu entdecken, befüllt der Schmied seine Hauptöfen, damit er aus Legierungs- und

Kohlewürfeln Waffen und Rüstungen schmieden kann. Jeder hat extra für seine Rolle geformte Pappplättchen, die sich in vier Farben unterscheiden.

Aus einem Beutel zieht man farbige Meeple und setzt sie auf die Sitzplätze der dreidimensionalen Boote, die auf hoher See warten. Wer den letzten Bootsplatz besetzt, lässt es losfahren und bestimmt die Anlegestelle. Die Anzahl der

angekommenen Nachfrager legt den Multiplikator für die Verkäufer fest. Wohl dem, der mehrere Waren derselben Farbe vielen gleichfarbigen Meeplen anbieten kann. An vielerlei Stellen werden Abkürzungen, Verbesserungen oder höhere Erträge in Aussicht gestellt, die allerdings eine Korruptionkarte mit sich bringen, die man andernorts aber auch wieder loswerden kann. Ansonsten hagelt es

Anzeige

Entdecke unsere Neuheiten auf der SPIEL 2022!

QWIXX
feiert
Jubiläum!



10 JAHRE
Limited-Edition
Classic-Bonus-Longo
Gemixxt

Flott,
einfach,
genial!



Triggs
Zur Genüge
Extrazügel!

NEU

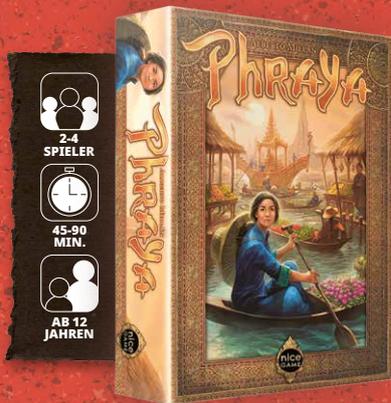
Halle 3, D111

nsv-spiele.de
 /nsv.de
 /nsvgmbh
 /nsv.gmbh
 /nsvspieltv



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH · Forsthausstraße 3-5 · D-90768 Fürth-Dambach

NEU IN ESSEN



Handelt auf dem Schwimmenden Markt!

EMPFOHLEN FÜR:
Interaktive Eurogamer,
Marktmanipulatoren,
Thailandfans



Erschafft und versteigert Hinweise!

EMPFOHLEN FÜR:
Partyspielkenner,
Kreative,
Auktionsfans



Lenkt eine Überlebendensiedlung nach dem Weltuntergang.

EMPFOHLEN FÜR:
Diskussionsfreudige,
Rollenspieler,
Pessimisten

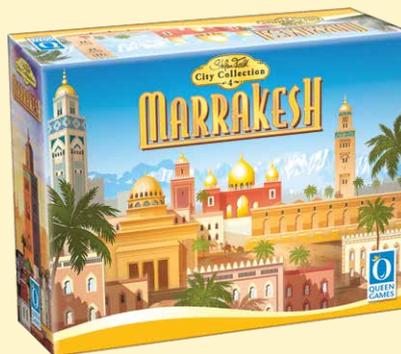
UNSERE BESTSELLER



Besucht uns in
Halle 5, Stand E122!

nicegameshop.com
nicegamepublishing.com

Aktuell. Herbstneuheiten 2022



Queen Games

Nach den Kickstarter-Backern kommen in Essen jetzt auch die weiteren Kunden zum Zug. Die „Stefan Feld City Collection“ startet mit gleich vier Titeln. Während HAMBURG (vormals BRÜGGE), AMSTERDAM (das EX-MACAO) und NEW YORK CITY (ehedem RIALTO) umfangreich überarbeitet wurden, ist MARRAKESH ein komplett neuer Titel.

Das Material-satte Spiel erreicht die 100-Euro-Marke, dafür spendieren Queen Games und Feld auch wieder einen Würfelturm, in den nun „Keshies“ geworfen werden. Kleine Holzzyylinder in zwölf Farben, die, sofern nicht vom Turm verschluckt, reihum gewählt und aufs eigene Tableau gesetzt werden. Dort sammeln sie sich an und machen eine Aktion über drei Durchgänge immer stärker, sofern man sie wählt. Was wiederum damit zusammenhängt, was man denn so an Farben in den Turm hineinwirft: Schickt man seine Assistenten zum Palast oder in die Moschee, als Fischer an den Fluss oder als Erntehelfer in die Dattelpflanzung? Verzichten sie darauf, dort tätig zu werden, erhält man einen weiteren Marker in das entsprechende Segment des Tableaus. Sodass im letzten Durchgang große Sprünge und Punktgewinne auf allen Skalen möglich sind.

Im Spiel sind außerdem fünf weitere Module, falls die zwei bis vier Strategen ab 14 Jahren auch nach zwei Stunden noch nicht genug haben. MARRAKESH ist, wie die anderen drei Spiele der „City Collection“ auch, bereits lieferbar. (sd)



Stefan Feld (52) ist Schulleiter an einem Gymnasium in Gengenbach. Derzeit legt Queen

Games viele ältere Spiele von ihm neu in der „Stefan Feld City Collection“ auf. Die Reihe wird mindestens sechs Spiele umfassen.

Eine ganze Serie von Feld-Spielen bei nur einem Verlag. Ist Queen Games jetzt Ihr neues Alea?

Stefan Feld: Das ist tatsächlich ein neues Zuhause geworden. Es ist eine Riesensache und eine Ehre, eine eigene Spiele-Reihe zu bekommen. Das schließt aber nicht aus, dass ich mit Altbekanntem weiter Kontakte pflege. Die Spiele sind toll ausgestattet, haben dafür aber auch ihren Preis.

Optik und Material sind auch für mich als Autor sehr wichtig. Da gab es früher an anderer Stelle einen blinden Fleck bei meinen Spielen. Ich sitze gern am

Tisch und zelebriere ein Spiel. Und da gehört es dazu, dass es gut aussieht. Ich bin dafür, schöne Produkte zu machen. Fünf der Spiele sind stark überarbeitete Neuauflagen. Scheint so, als wären Sie auch inhaltlich mit den ersten Versionen nicht immer glücklich.

Ein Spiel hat immer etwas, was man trotz 100 oder 200 Test-Partien nicht gesehen hat. Wenn es dann sehr viele Menschen spielen, kristallisieren sich da Dinge heraus. Bei BRÜGGE fand ich zum Beispiel das Spielende nicht rund, in HAMBURG gibt es deshalb jetzt feste Rundenzahlen. Wir haben die Systeme der Spiele aufgebrochen, aber ihren Charakter nicht verändert.

Einige der Spiele sind schon ein paar Jahre alt. Musste man das auch berücksichtigen?

Früher waren Spiele hart, konfrontativ, interaktiv. Heute wünschen sich viele eine schnellere Belohnung und mehr Wohlfühlfaktor. Deshalb steckt in den Überarbeitungen mehr Aufwand, als ich erwartet habe. Er war ähnlich wie bei Neuentwicklungen. Aber es hat sich gelohnt. Es sind definitiv keine Neuauflagen, nur damit der Umsatz stimmt. (sd)

Punktabzug. Das Spielprinzip ist eigentlich recht einfach, jedoch sollte man für den Auf- und Zusammenbau sowie für die Vermittlung der individuellen Regeln reichlich Zeit einplanen. Inwieweit die Bedingungen der verschiedenen Rollen ausgewogen sind, wird sich wohl erst nach mehreren Partien erweisen. (cc)

Ravensburger

MINECRAFT ist zurück. Nachdem Autor Ulrich Blum die grobpixelige Klötzchen-Welt vor drei Jahren mit BUILDERS & BIOMES bereits das erste Mal aufs Brett übersetzt hat, kommt jetzt ein kooperatives Strategiespiel: **MINECRAFT – PORTAL DASH**. Das Kalkül von Ravensburger, auf die berühmte Videospiele-Lizenz zu setzen, ist demnach aufgegangen, weil laut Verlag sowohl Brett- als auch Videospiele angezogen waren.

Nun sind die ein bis vier Spieler ab zehn Jahren im Nether, „Minecrafts“ feuriger Unterwelt, gefangen. Natürlich wollen wir dort raus, allerdings müssen dafür erst

einmal Horden von Monstern, präziser: Mobs, überwunden werden. Endermen, Ghasts, Hoglins und Co. müssen aus dem Weg geräumt werden, damit man sich dann voll auf einen der beiden zufällig ausgelosten (und in unterschiedlichen Schwierigkeitsleveln auftauchenden) Endgegner konzentrieren kann.

Am Anfang seines Zuges würfelt der aktive Spieler zwei Würfel. Einer zeigt an, welche Monster sich auf die Helden zubewegen, der andere, welcher Block abgebaut wird und damit unwiederbringlich futsch ist. Das ist deswegen misslich, weil wir nur aus dem Nether entkommen, wenn wir Obsidian bei den Piglins eintauschen. Dafür wollen sie Blöcke von uns. Allerdings muss die erste Aufgabe erfüllt werden, bevor die erste Schicht des bereits aus BUILDERS & BIOMES bekannten vier mal vier mal vier Blöcke großen



Würfels abgetragen ist. Ansonsten: game over. Das gilt auch, wenn einer der Helden bei der Flucht stirbt.

Blöcke wollen wir aber auch selbst nutzen, weil wir daraus

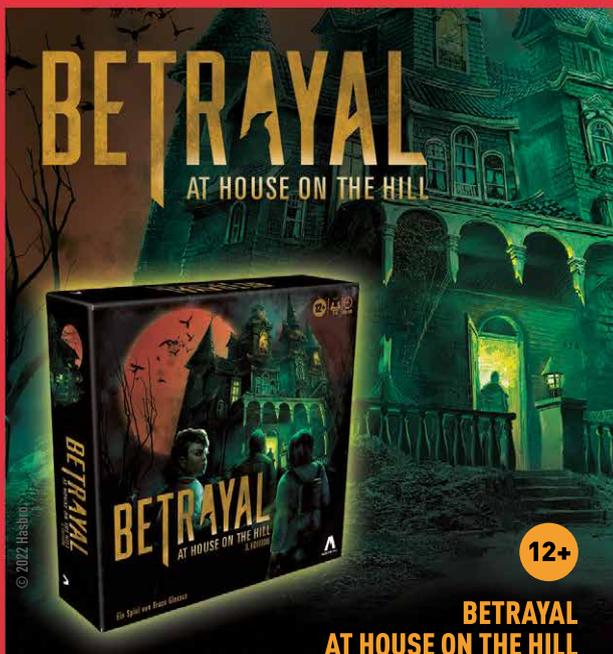
bessere Ausrüstung herstellen können, die gegen die Monster effektiver eingesetzt werden kann. Oder wir heilen damit Wunden. Oder wir reparieren unser Equipment, das zwar mächtig ist, aber leider nach einmaligem Gebrauch Verschleißerscheinungen zeigt.

Es gilt, schnell zu sein, nicht nur wegen der Piglin-Aufgaben, sondern weil die Flucht auch scheitert, falls der letzte der 64 Ressourcenblöcke abgebaut wurde. Und es gilt, gut zu kämpfen, damit keiner der Helden vorzeitig das Zeitige segnet. Bis zu 60 Minuten soll so ein Fluchtversuch dann dauern. Autor Ulrich Blum meint, dass MINECRAFT – PORTAL DASH anspruchsvoller als BUILDERS & BIOMES

Anzeige

DIE ABENTEUER GEHEN WEITER!

HASBRO GAMING STAND
HALLE 2, STAND 2B116



BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL

Die dritte Edition des bekannten Story-basierten Spiels rund um Furcht, Schrecken und Verrat lädt zu einer schaurigen Spielnacht mit Monstern, Miniaturen und modularen Spielteilen ein. Auch für Neueinsteiger geeignet.



HEROQUEST DER EISIGE SCHRECKEN ABENTEUERPACK

Die Karten in dieser aufregenden Erweiterung zum HeroQuest Brettspiel warten mit einem Design auf, das die Fantasie der Spieler in eine eisige Welt voller Monster, tödlicher Fallen und mehr führt. Mit 21 detaillierten und unbemalten Miniaturen: Eisiger Schrecken, Barbarin, Söldner u. a.

ist, dafür belohne es mit „vielen taktischen und strategischen Möglichkeiten“. Es ist bereits erhältlich. (ab)

Repos Production

Die WERWÖLFE standen Pate bei STRANGER THINGS – ATTACK OF THE MIND FLAYER. Nachdem geheim die anfänglichen Rollen Waffel (entspricht Dorfbewohner) und Mind Flayer (Werwölfe) zugeteilt worden sind, deckt man reihum vom zentralen Kartenstapel die oberste Karte auf und schenkt sie einem Mitspieler, nicht ohne vorher darüber zu diskutieren. Sobald jemand drei Sturzkarten hat, die er nicht durch Helfende-Hand-Karten ausgleichen kann, ist er für den Rest der Partie tot und darf das Geschehen nur noch schweigend in der Hoffnung mitverfolgen, dass sein Team gewinnt.

Ein Spieler aus dem Waffel-Team wechselt (ohne dies mitzuteilen) ins gegnerische Lager, sobald er drei Mind-Flayer-Karten besitzt, die er in diesem Moment nicht ausgleichen kann. Dreimal während der Partie bestimmt eine Treffpunkt-karte eine besondere Aktion, wonach der Aktive sich beispielsweise eine Handkarte eines Mitspielers zeigen lässt oder er angibt, wer mit wem seinen Sitzplatz tauschen soll. Im Anschluss an jeden

Treffpunkt reicht man an beide Sitznachbarn je eine Karte. Befindet sich unter den erhaltenen Karten ein Mind Flayer, erlaubt dies den Schluss, dass wenigstens einer der Nachbarn besessen sein muss.

Am Ende gewinnt das um Abtrünnige dezimierte Waffel-Team, wenn wenigstens einer der ihren überlebt hat. Wie beim Vorbild der WERWÖLFE sind die Informationen rar und es wird wüst spekuliert und beschuldigt, während die Bösen versuchen, sich nichts anmerken zu lassen. STRANGER THINGS – ATTACK OF THE MIND FLAYER ist bereits erschienen. (cc)

Schwerkraft

Seit Sommer ist bereits das Material-schwere WHISTLE MOUNTAIN von Bézier Games unter dem Titel VOLL DAMPF bei Schwerkraft erhältlich. Laut Spielgeschichte haben die Mitspielenden Eisen-

bahnimperien ausgebaut und investieren nun ihren Reichtum in neue Technologien. Das sieht so aus, dass alle gemeinsam unter der Brücke über einem Fluss ein gewaltiges Gerüst errichten, wofür es Punkte gibt. Auf diesem Gerüst werden Maschinen installiert, wofür es wieder Punkte gibt. Diese Maschinen produzieren neben Rohstoffen und Effekten überraschenderweise ebenfalls Punkte, sofern man darauf eigene Arbeiter platziert. Die stehen anfangs in Fächern neben der Brücke und drohen in den Fluss gespült zu werden, wenn das Wasser weiter steigt. Sie allerdings auf der anderen Flussseite unterzubringen, bedeutet: weitere Punkte.

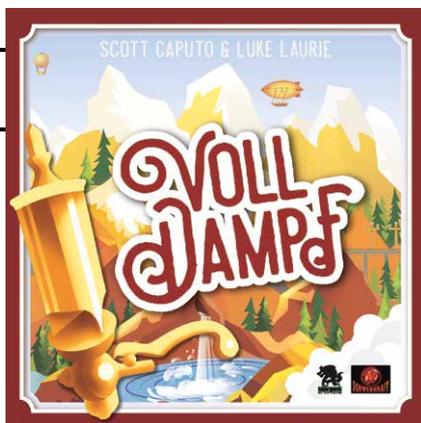
Die eigenen Aktionen steuert man über den Einsatz oder die Rücknahme seiner drei unterschiedlich großen Luftschiffe. Die parkt man entweder in Slots am Spielfeldrand, um Gerüstteile, Maschinen oder Karten einzusammeln. Alternativ fliegt man mit ihnen zwischen die Gerüste, wo die Schiffe orthogonal benachbarte Maschinen auslösen. Das alles, inklusive der



Wer ist Waffel, wer Mind Flayer? STRANGER THINGS.



Nach den NORDSEE- und WESTFRANKENREICH-Dreiteilern kommt jetzt die TIGRIS-Trilogie.



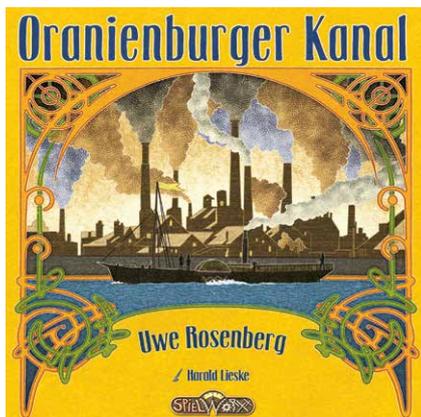
Flutleisten auf dem Plan, sorgt für ein gewaltiges Getümmel an Plättchen, Meeple und Luftschiffen. Wer von den zwei bis vier Teilnehmenden binnen gut 90 Minuten in dieser Vielfalt am besten den Überblick behält, gewinnt. VOLL DAMPF ist, wie gesagt, bereits erhältlich. (sd)

Nach der NORDSEE-Reihe und der ebenfalls dreiteiligen WESTFRANKENREICH-Saga erscheint bei Schwerkraft nun die dritte Trilogie des neuseeländischen Verlages Garphill Games. Zu den Autoren gehört neben Verlagschef Shem Phillips erneut Sam Macdonald, auch Illustrator Mihajlo Dimitrievski ist wieder an Bord. Das erste Spiel heißt REISENDE DES SÜDTIGRIS.

Ausgehend von Bagdad haben alle am Tisch die Aufgabe, die Welt zu kartografieren: Land, Wasser und Himmel. Dazu werden sie im Laufe des Spiels passende Karten einsammeln und auf dem eigenen Tableau ablegen. Motor des Spiels sind die (anfänglich drei) eigenen Würfel, die man einsetzen kann. Es stehen allerdings auch Spieler-neutrale Arbeiter zur Verfügung. Einmal ins Spiel gebracht, werden sie Allgemeingut. Wer sich beispielsweise eine Personenkarte mit einem darauf stehenden Arbeiter kauft, erhält diesen dazu und kann ihn später anstatt eines Würfels für einen Zug aktivieren. Zudem besteht die Gelegenheit, sich auszuruhen. Dann erhält man zumindest die eigenen Würfel zurück und die Gelegenheit, mit dem eigenen Marker im Tagebuch weiter aufzurücken. Das bringt nicht nur unmittelbare Effekte mit sich, sondern steuert auch das Spielende. Eine Partie für ein bis vier Spieler dauert etwa 60 bis 90 Minuten. Die nächsten beiden Titel der Serie sollen im Jahresabstand folgen. REISENDE DES SÜDTIGRIS ist für Januar angekündigt. (sd)

Spiel das!

Arve Fühler und Guido Eckhof haben sich AEOLUS ausgedacht. In diesem runden Abenteuerspiel für Familien



legt man eine Handkarte offen auf den passenden der beiden ausliegenden Stapel. Beide sichtbaren Karten zeigen nun jeweils eine Zahl, deren Summe den

Segelwert ergibt, der mit Windplättchen noch justiert werden kann. Je nach so ermitteltem Zahlenwert steuert man mit seinem Segelschiff den entsprechenden Hafen oder Fluss an, um Juwelen zu sammeln, die Flotte zu erweitern, Tempel zu erkunden, den eigenen Propheten vorzurücken oder Siedlungen zu errichten. Letztere erhöhen zum einen das Handkartenlimit, ersparen zum anderen aber auch die Pflicht, mit einem eigenen Schiff einen Hafen aufzusuchen, um von der dortigen Aktion zu profitieren.

Sehr attraktiv sind spezielle Aktionskarten, die man in einem bestimmten Hafen vom verdeckten Stapel ziehen kann. Sie gewähren eine Gunst der Götter, sodass man seinen eigenen Zug damit geschickt optimieren kann. Schon während der Partie wird mit Siegpunkten belohnt, wer Tempel besetzt, Schiffe baut und seinen Propheten auf Belohnungsfelder zieht. Am Ende bringen zusätzlich noch die gesammelten Kristalle Punkte, je mehr unterschiedliche, desto besser. Alle kämpfen ständig auf den Inseln der Winde gegen die knappe Zeit und fragen sich: Was ist jetzt am vordringlichsten, welchen Bonus will ich noch mitnehmen und wo kann ich meine Mitstreiter in letzter Sekunde überholen? AEOLUS ist für Anfang Oktober angekündigt. (cc)

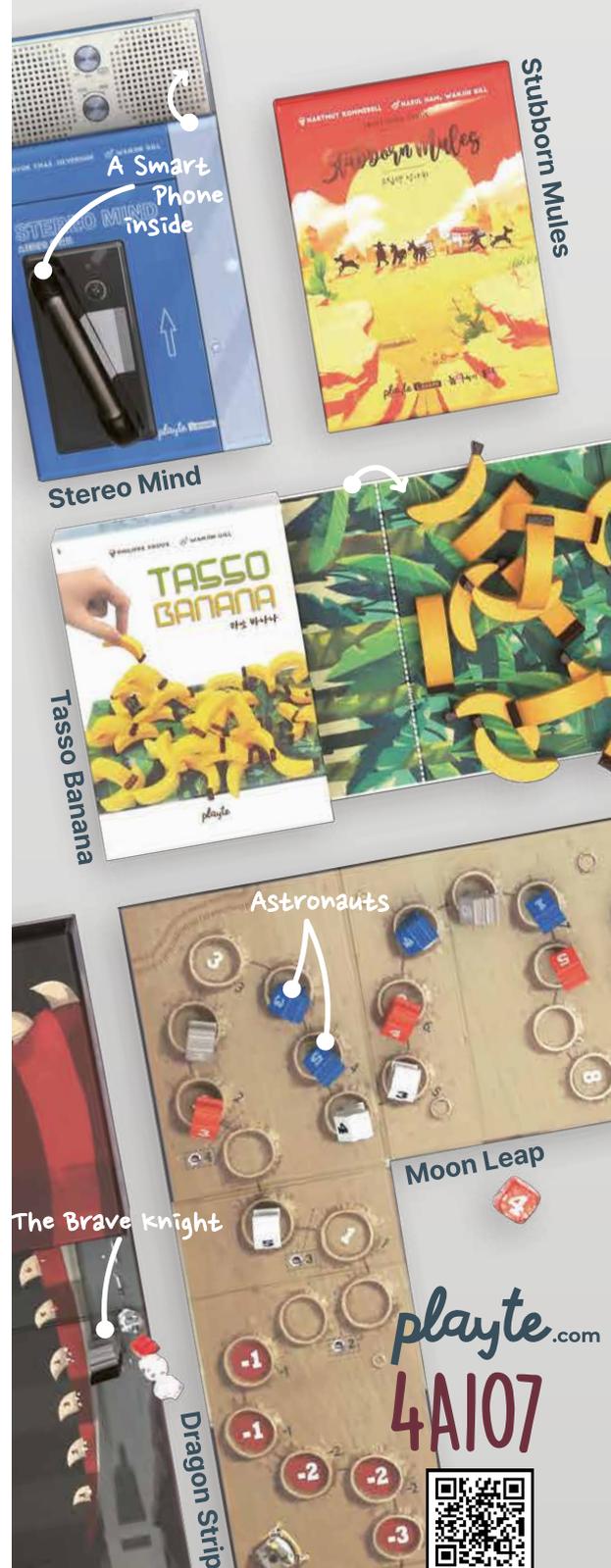
Spielworxx

Niemand sage, man habe ihn nicht gewarnt: Autor Uwe Rosenberg selbst spricht auf der Homepage von Spielworxx über sein neues Spiel ORANIENBURGER KANAL so: Es sei sicher eines seiner „heftigsten Spiele“, inspiriert von seinem eigenen Klassiker LE HAVRE. Außerdem sei die Neuheit verwickelter als ARLER ERDE – und schmutziger. Letzteres bezieht sich auf die Tatsache,

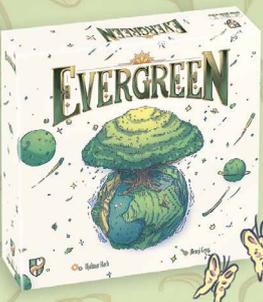
MEET,

L. BOARD

AN INFINITE PLAY BOARD IN A SMALL BOX



Anzeige



Diese spielbox-Ausgabe enthält eine Promo-Karte für **Evergreen**, das abstrakte Strategiespiel, bei dem ihr Bäume wachsen lasst, um aus eurem Planeten den grünsten und fruchtbarsten von allen zu machen!

Auf der SPIEL in Essen könnt ihr das Spiel am Stand von Horrible Guild ausprobieren:
Halle 3 Stand 3F111

Scanne den QR-Code, um zu erfahren, wie die Karte verwendet wird!



dass die ein oder zwei Spieler nicht nur den Kanal in Berlin, sondern drum herum auch Industriegebiete mit unfassbaren 360 Gebäuden aufbauen, die auf zwei Erweiterungen verteilt und durch mehrere Glossarhefte gebündelt und erklärt werden.

Gebäude können zwei Mal im Spiel gewertet werden: Sofern sie komplett von Straßen und Schienen umschlossen oder durch zwei Brücken verbunden sind. Dann lösen sie ihre spezifischen Aktionen aus. Dafür ist nicht nur Geld im Spiel, sondern wieder mal ein Rosenbergsches Rohstoffrad mit zwei Zeigern, das die maximale

Lagermenge der Materialien reguliert. Die Aktionswahl geschieht über einen Stapel mit Aktionssteinen, von denen der unterste liegen bleibt, wenn der Stapel weiterzieht und so das gewählte Feld blockiert. Später im Spiel werden weitere Aktionsfelder frei, sofern die darauf liegenden Gebäude alle errichtet worden sind. Das Spiel wurde per Crowdfunding finanziert, es könnte aber auf der Verlagsseite nach der Auslieferung noch einige Exemplare geben. **ORANIENBURGER KANAL** ist für Dezember angekündigt. (sd)

Strohmann Games

So kann man sich vertun: Das Thema von **Q.E.** (was für Quantitative Easing, also Quantitative Lockerung, steht) hört sich nach einem komplexen Wirtschaftsspiel an. In der Finanzkrise 2008 geben Nationen Gebote ab, um systemrelevante Unternehmen zu retten. Aber der Verlag präsentiert **Q.E.** als halbstündiges Familienspiel für drei bis fünf Zocker ab zehn Jahren.

Das geht deshalb zusammen, weil man wortwörtlich jeden Betrag bieten darf, um seinen Willen zu bekommen. Die Kunst besteht darin, es dann doch nicht zu übertreiben: Wer bei Spielende das meiste Geld ausgegeben hat, scheidet aus – egal, wie viele Unternehmen er gerettet hat. Bis dahin gibt es 15 oder 16 Auktionen, bei jeder geht es um

ein Unternehmen. Welche Firmen uns besonders interessieren, haben wir über ein verdecktes Spartenplättchen vor der Partie erfahren.

Reihum ist ein anderer der Auktionator, der auf das Unternehmensplättchen offen sein Startgebot schreibt. Dann notieren alle anderen verdeckt für sich ein Gebot, das der Auktionator still begutachtet. Schließlich erhält der Höchstbietende das Plättchen, sein Gebot wird allerdings verdeckt auf dessen Rückseite notiert. Wie viel Geld wurde wohl geboten? Was kann man noch ausgeben, ohne auszuschneiden? Auch für Gebote mit dem Wert Null gibt es Siegpunkte, ebenso für passende Sparten, Monopolisierungen oder Diversifikationen. Und schließlich bekommt der Sparsamste auch noch einen Siegpunktbonus. Nur: Ob das reicht? **Q.E.** ist eine Lokalisierung des Spieles von Board Game Tables. Es ist für Oktober angekündigt. (sd)



Impressum spielbox special

Verlag: w. nostheide verlag gmbh, Bahnhofstraße 22, 96117 Memmelsdorf, Tel. 0951/4 06 66-0, Fax 0951/4 06 66-49.
Verlagsleitung: Dipl.-Kfm. Jens Nostheide, Bw. Tim Nostheide.
Redaktion: Andreas Becker (V.i.S.d.P./ab)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christwart Conrad (cc), Stefan Ducksch (sd)
Für die mit Namen gekennzeichneten Artikel zeichnen die einzelnen Autoren verantwortlich.
Erscheinungsweise: Einmal jährlich im Herbst.
Erscheint im 20. Jahrgang.
Anschrift der Redaktion: w. nostheide verlag gmbh, Bahnhofstraße 22, 96117 Memmelsdorf, Tel. 0951/4 06 66-0, Fax 0951/4 06 66-49.
E-Mail-Adresse: redaktion@spielbox.de.
Web: www.spielbox.de, www.spielbox-shop.de.

Anzeigen: Barbara Nostheide, Sven Henkies.
Es gilt die Anzeigenpreisliste vom 1. 1. 2022.
Vertrieb: Martina Schneider, vertrieb@nostheide.de.
Satz und Layout: Andreas Becker.
Gerichtsstand: Bamberg
Druck: creo Druck & Medienservice GmbH, Bamberg.
Urheberrechte: Die in der Zeitschrift veröffentlichten Beiträge genießen urheberrechtlichen Schutz. Artikel, sofern sie unter den urheberrechtlichen Schutz der Zeitschrift spielbox fallen, können nur mit Genehmigung des Verlags übernommen oder veröffentlicht werden. Das gilt für alle Medien.
Unsere ausführliche Datenschutzerklärung gemäß DSGVO finden Sie unter <https://nostheide.de/datenschutzerklaerung>.

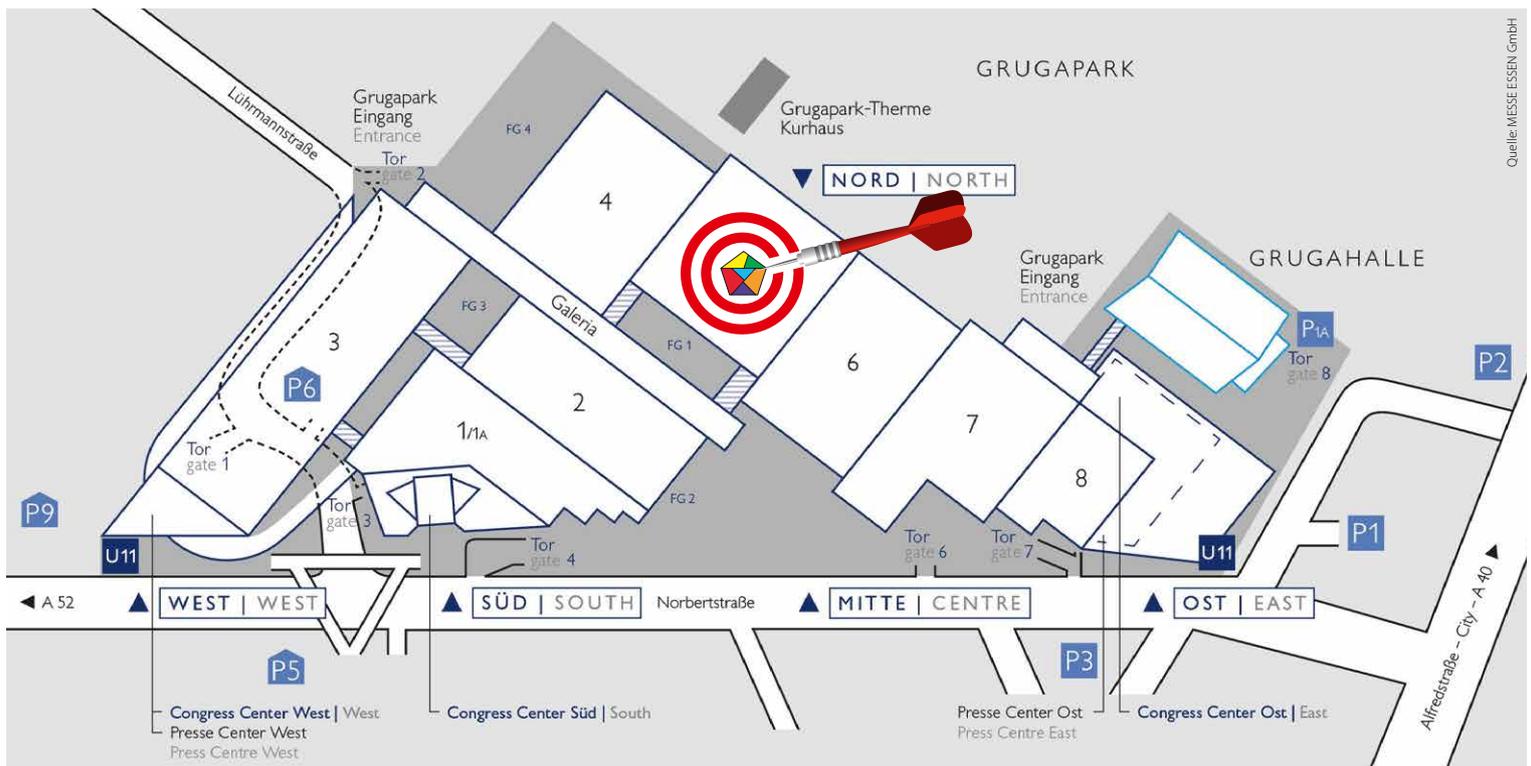
DIE WANDELNDEN TÜRME



Zwei brandneue Zaubertränke erhaltet ihr ab sofort gratis beim Kauf unseres Spiels „Die wandelnden Türme“. Schaut einfach auf unserem **MESSESTAND HALLE 3 E114** oder in unserem Online-Shop vorbei.



GELÄNDEPLAN | SITE PLAN



Quelle: MESSE ESSEN GmbH



Besuchen Sie uns auf der SPIEL '22: **spielbox®-Stand Halle 5 J114**

Unfall oder Mord?



Das packende Krimi-Spiel



1
Hinweise
sammeln



2
Schlüsse
ziehen



3
Fall lösen!

ERMITTLE & GEWINNE!



@amigo.spiele.de



www.amigo-spiele.de