

spielbox®
www.spielbox-shop.de



Das Magazin
zum Spielen

Sonderausgabe
Herbst 2026



Translation at
www.spielbox.de



MIX
Papier | Fördert
gute Waldnutzung
FSC® C084635



asmodee®
Inspired by Players



spielbox® special
Stand: Halle 2 A210

WHERE PRAGUE'S LEGENDS COME TO LIFE

Step into mystical 19th-century Prague, where Golems, Vodniks, Horned and Robots roam the streets. Put them to work, master four unique neighborhood minigames, build businesses and bridges, and restore Prague to its former glory after a devastating flood.

Albi



14+



120+ min



1-4 players



SCAN
TO DISCOVER
MORE



Liebe Leserinnen, liebe Leser,

endlich geht es wieder los! Die SPIEL in Essen öffnet ihre Tore, noch einmal größer als im Vorjahr mit der neu hinzugenommenen Halle 8. Mehr als 1.000 gemeldete Neuheiten warten auf uns. Großartig!

Klar ist aber auch: Selbst wer alle vier Tage (und am besten auch gleich Nächte) in den Hallen zubringen würde, wird diese Riesensmenge niemals komplett zu Gesicht bekommen.

Hier kommen wir ins Spiel! Wir sind die **spielbox**, das größte Fachmagazin für Brett- und Kartenspiele. Unser Autoren-Team für diese Ausgabe (rechts im Bild) hat sich bereits seit Sommer durch Neuheitenlisten gewählt, Spielanleitungen zum Teil noch vor dem Druck angefordert und gelesen. Und danach auch zahlreiche Messeneuheiten bereits gespielt.

Deshalb können wir Ihnen hier gleich zwei Angebote machen:

Nummer 1: In diesem kostenlosen **spielbox** Special erhalten Sie 25 kurze, kompetente Hinweise auf Spiele, auf die Sie während der Messe oder demnächst im Fachhandel einmal achten sollten. Auf den „Gelben Seiten“ in der Mitte des Heftes haben wir fast 200 spannende Messe-Neuheiten gesammelt. Natürlich mit den Nummern der Verlagsstände, damit man sie auch finden kann.

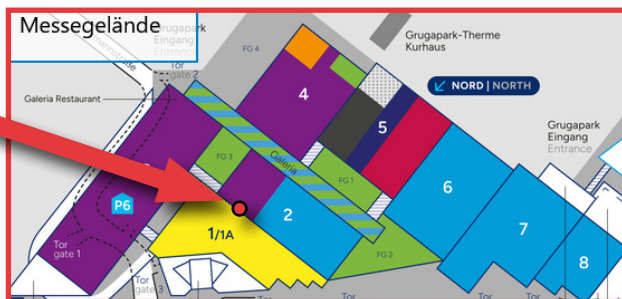
Nummer 2: In unserer aktuellen Ausgabe 5/26 der **spielbox** finden Sie bereits ausführliche Kritiken zu vielen Messeneuheiten wie CARCASSONNE LABYRINTH, PEAK TEAM, NACHT IM ZOO, RIFFWELTEN, HOROLOGIUM oder TRASH POKER. Kommen Sie für einen Blick ins Heft gerne bei uns am Stand vorbei: Halle 2 A210.

Dort gibt es auch **ein kleines Extra zu Mitnehmen**: Unsere Kolumnistin Maren Hoffmann hat sich mit ihrer Spielrunde Gedanken gemacht, wie man einen Messebesuch für sich und andere angenehmer machen kann. Ihre To-do-Liste aus der aktuellen Kolumne in „Hoffmanns Heimspiel“ finden Sie auf Seite 18 dieses Specials. Und die kleine Spielkarte dazu gibt es kostenlos am **spielbox**-Stand.



Und jetzt kopfüber hinein ins Spielemeer des Jahres 2026! Wir wünschen viel Spaß beim Spielen, ob in Essen oder zuhause. Was haben wir doch für ein wunderbares Hobby!

Viel Spaß beim Lesen wünscht
Stefan Duchscho
Chefredakteur der **spielbox**



Anzeige

FIND

spielbox[®]
ENGLISH EDITION

LIVE ON
from
Oct., 15th

KICKSTARTER

The project ends on Nov., 14th

Viele neue Spiele

Abacusspiele (7 E511)

Jahreszeitlich passend wühlen wir bei BLATTWERK im Laub. Christian Heuser und Tim Hüwe präsentieren uns allerdings für ihr taktisches Legespiel einen ziemlich aufgeräumten Wald. In acht Zeilen liegen hier Blätter in bis zu vier Farben verdeckt nebeneinander, darüber liegen noch einige offene im Unterholz. Jeder

am Tisch kümmert sich um eine Baumart, also Ahorn, Buche, Eiche oder Birke. Man könnte aber auch einfach „Farbe“ sagen.

Am Zug versuchen wir, das bunte Geraschel da am Waldboden in unserem Sinne zu sortieren. Dafür decken wir eigene Blätter

auf dem Waldboden auf, die Tiere, Früchte oder beides zeigen. Entweder nehmen wir uns Punkte für Tiere gleicher Art auf dem Blatt oder wir zocken auf mehr. Dann platzieren wir eine unserer Lupen auf unserem Blatt.

Unser Ziel ist es nun, anstatt aufzudecken passende andere Blätter neben unsere Lupen zu bekommen. Dafür tauschen wir eigene oder fremde verdeckte Blätter mit dem Unterholz aus. Und vielleicht hat ja auch ein Nachbar ähnliche Interessen und deshalb für uns passende Tiere und Früchte auf seinen

Blättern? BLATTWERK hat gerade mal vier kurze Seiten Spielanleitung, eine davon für einen Solomodus. Hier können wir, je nach Punkterfolg, in der Wertung zwischen „Faunafrischling“ und „Naturgottheit“ landen. Soll der Herbst ruhig kommen. (sd)

Blattwerk, 1-4, 10+, 45 min,
angekündigt für Oktober

Albi (4 D400) / BSL Games (3 C300)

Einen Crashkurs „Prager Mythologie“ bietet PRAG IM VERBORGENEN. In unseren Diensten: Gehörnter, Golem, Roboter und Vodník. Die Geschichte des Golems ist wahrscheinlich am bekanntesten. Aber wer sind die anderen? Der Gehörnte greift den Krampus-Kult in Prag auf. Der Roboter geht zurück auf Karel Čapek, der 1920 im Drama „R.U.R. – Rossum's Universal Robots“ eben jene erfand. Vodníks wiederum sind Wassermänner in Frack und Zylinder.

„Wir sind alle mit diesen Geschichten aufgewachsen, daher fühlte es sich einfach nach dem richtigen Thema an“, erklärt Michal Peichl, neben Jindřich Pavlásek (auch Illustration) und Petr Vojtěch einer der drei Autoren. „Da wir alle sehr unterschiedliche Stile haben, dachten wir, bei einer Zusammenarbeit kommt etwas heraus, was sonst nicht möglich

ist“, erklärt Pavlásek die Kooperation.

Passend zu den vier Gestalten existieren auf dem Plan vier Bezirke zum Arbeitereinsatz. Jede Gestalt darf in jedes Viertel. Im jeweiligen Heimatviertel hören wir Gerüchte (eine Art Joker für vieles), in anderen Stadtteilen sammeln wir Ressourcen. Einmal platziert, löst eine Gestalt ein Mini-Game aus. Im Golem-Viertel pflegen wir Kontakte zu Gilden, um Brücken über die Moldau zu bauen. Im Vodník-Viertel schipern wir über den Fluss und erhalten Ressourcen, zum Beispiel für Häuser.

An dieser Stelle alles zu erklären, sprengte den Rahmen. Experten finden ein üppiges Angebot an Detailregeln und Nebenaktionen, an Belohnungen und Zwängen, an So-viel-zu-tun und So-wenig-Zeit. Was wiederum weniger nach mythischer Mär als nach präziser Ingenieurskunst klingt. (ab)

Prag im Verborgenen

1-4, 14+, 120 min., angekündigt für
Oktober (deutsche Version bei BSL)



Fotos: Abacusspiele, Albi

Anzeige

The Mix

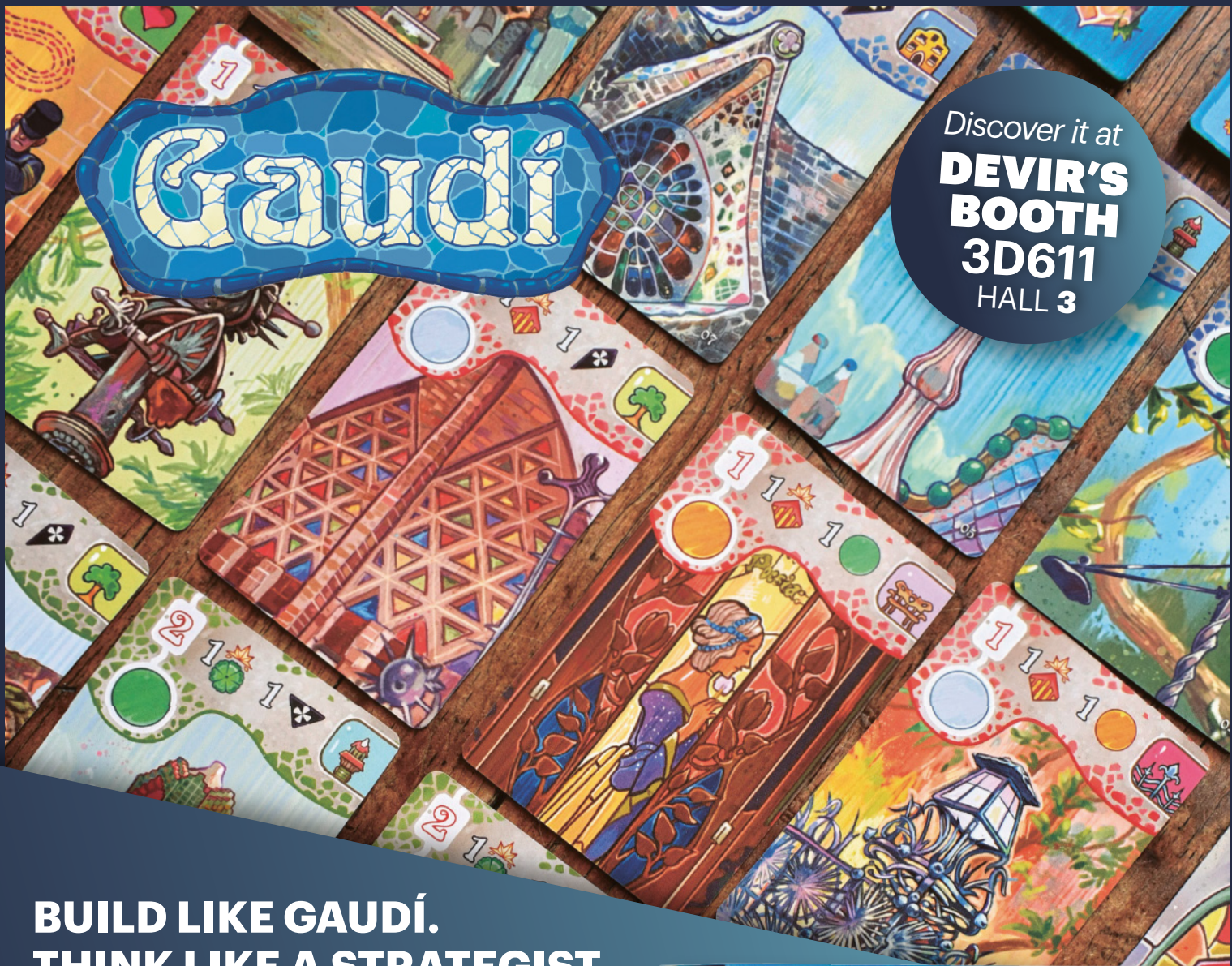
Strategic Cocktail Engine Building

Spiel Essen 2026

Halle 8 8A300



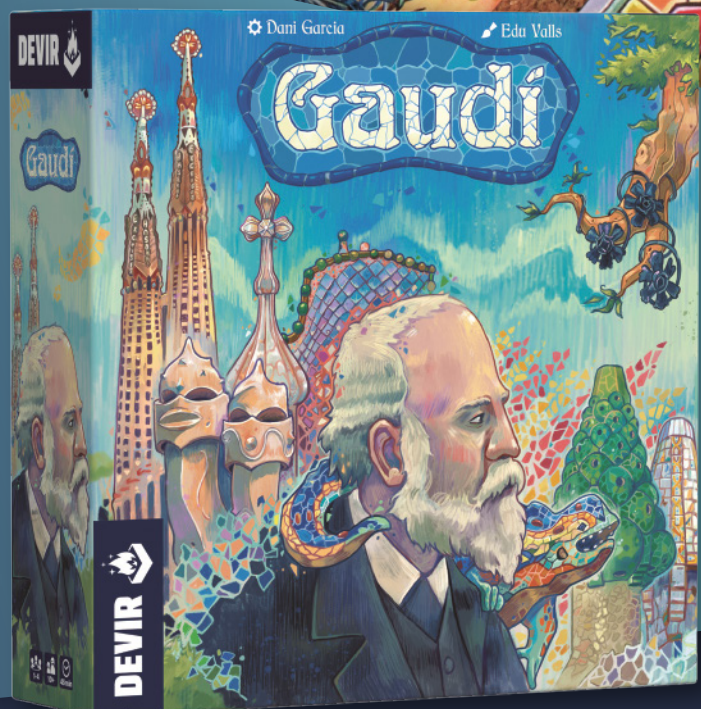
HABA



Discover it at
**DEVIR'S
 BOOTH**
3D611
 HALL 3

BUILD LIKE GAUDÍ. THINK LIKE A STRATEGIST

Step into the visionary world of Antoni Gaudí in this medium-weight Eurogame by Dani García. Travel through Gaudí's life and work, collecting cards and arranging colourful Trencadís tiles to create your own masterpiece. Develop three pillars that shaped his work: Nature, Catalonia and Religion. Move around Gaudí's iconic chandelier, make the right choices and keep your inspiration in balance. Will your masterpiece stand above the rest?



Amigo (7 D110)

Wir wollen alle unsere Spielsteine loswerden und müssen sie klug an die Reihen in der Auslage anlegen. RESTART erinnert auf den ersten Blick ein bisschen an RUMMIKUB – auch haptisch: Handschmeichelnde schwere Kunststoffsteine mit bunten, aufgedruckten Zahlen laden sofort zum Zugreifen ein. Wem es gelingt, alle seine Steine abzulegen, der gewinnt sofort. Wenn alle passen, zählen übrige Steine als Minuspunkte und eine neue Runde startet. Pep soll das leicht zugängliche, schnelle Ablegespiel durch die Spezialsteine bekommen, mit denen man ganze Reihen manipulieren oder sogar entfernen kann. Damit die anderen nicht sehen, was man so auf der Pfanne haben könnte, verbirgt man sein Gestein hinter Sichtschirmen.

Der Verlag bewirbt RESTART von Younsu Hwang damit, dass es „für eine breite Zielgruppe bis hin zu Senioren“ geeignet sei. Das klingt, in Kombination mit der kurzen Dauer und dem niedrigen Einstiegsalter, nach dem Versuch einer massenmarktauglichen Glätte – was ja nicht schlecht sein muss. Für Vielspieler könnte es ein netter kleiner Absacker sein, von dem man nicht zu viel erwarten sollte. Aber durch das sinnlich reizvolle Material könnte es auch gelingen, Leute an den Spieltisch zu locken, die jenseits von UNO und KNIFFEL wenig Spieleerfahrung haben und sie selten von sich aus suchen. (mh)

Restart, 2-4, 7+, 20 min.,
bereits erschienen
(englische Version 2025 bei Lautapelit)



CAT AND THE TOWER

ArsEdition (6 A200)

Dem kleinen Kater Yuki wurde erzählt, seine Mutter sei ein Stern am Himmel. Da ihn die Sehnsucht packt und er ein guter Kletterer ist, macht er sich über einen in den Sternenhimmel wachsenden Turm auf den Weg nach oben: CAT AND THE TOWER. Die Geschichte ist herzerwärmend, aber es erfordert einen kühlen Kopf und eine ruhige Hand, um den Turm in die Höhe wachsen zu lassen. Schließlich spielen wir kooperativ und wollen Yuki den Weg in die zehnte Etage ebnen.

Aus zwei ausliegenden Aktionskarten wählen wir eine aus und fügen so dem wackeligen Turm unterschiedlich hohe Seitenwände hinzu. Oder wir platzieren Yu-

kis Katzenfreunde im Turm, um für einen kurzen Moment scheinbar Stabilität zu erzeugen. Haben wir dabei eine bestimmte Konfiguration im Turm vorbereitet, fasst Yuki Mut und klettert im Turm Stockwerk um Stockwerk nach oben, dem gemeinsamen Ziel entgegen. Auch diese Kletterpartie ist mit der Gefahr verbunden, den Turm unfreiwillig zum Einsturz zu bringen.

Die Anleihen bei RHINO HERO sind unverkennbar. CAT AND THE TOWER bietet aber mehr spielerische Entscheidungen und verbindet den Bauprozess mit einer rührenden Geschichte. Manche Aktionskarten verlangen von den Spielenden, dass sie bereits im Turm platzierte Katzen streicheln. Wie süß und spannend zugleich kann ein Spiel sein? Aus einer kleinen Box wächst hier auf und um den Tisch ein großes Erlebnis für Kinder und Erwachsene. (tk)

Cat and the Tower, 1-5, 8+, 15-30 min., bereits erschienen (englische Version bei Arcane Wonders)

CGE (3 V400) / HeidelBÄR Games (6 B200)

Das Computerspiel *Kingdom Come: Deliverance* (zu Deutsch: Himmereich: Erlösung) basiert auf historischen Ereignissen im Europa des frühen 15. Jahrhunderts. Kein Fantasy-Setting mit Tränken, Drachen und sonstigem generischem Mittelalter-Zeug, sondern eine fiktive, aber historisch und geografisch mög-

lichst korrekte Umsetzung der Epoche.

Wenn zwei Schwergewichte wie die Autoren Tomáš Holec (SETI, TEA GARDEN, FROSCHREICH) und Vlaada Chvátil (MAGE KNIGHT, THROUGH THE AGES, CODENAMES) sich dieses Erfolgsthemas für eine Brettspieladaption annehmen, weckt das große Erwartungen. Folglich wird hier auch nicht gekleckert, sondern geklotzt: Das opulente Open-World-Abenteuer wird mit vielen, vielen Eurogame-Elementen kombiniert.

Wir starten als Dörfler, ausgestattet mit einem Dolch und großen Träumen – und können selbst entscheiden, wohin die Reise geht, wie wir uns entwickeln und ob wir den Fokus etwa lieber auf Kämpfe, auf Heilung oder auf Politik legen wollen. Zehn Handlungsstränge und 55

spielbox[®] 1/26

GRATIS

als ePaper in der **SpieleMag-App**

Gratis-Code SPIEL26D

kostenlos für iOS, Android & Desktop



Nebenquests warten darauf, entdeckt zu werden; die Materialfülle mit unendlich vielen Plättchen, Figuren, Markern, Karten und sonstigen Elementen mag auch der Tatsache geschuldet sein, dass das Spiel zunächst als Crowdfunding-Kampagne startete. (mh)

Kingdom Come: Deliverance, 1-4, 14+, 90 min./Person, englische Version angekündigt für Oktober (deutsche Version angekündigt für Frühjahr 2027 bei HeidelBÄR Games)

MÖGEN DIE SPIELE BEGINNEN

SPIEL
Essen

Die SPIEL App: Perfekt zur Vorbereitung und vor Ort!

Alle Neuheiten, Aussteller und Hallen auf einen Blick!
Erstellt Favoritenlisten, plant eure Termine und
findet den besten Weg durch die Messe.

Holt euch die **kostenlose SPIEL App** jetzt in den Stores:



Apple Store



Google Play



Devir (3 E610) / Huch! (6 B300)

Im Grunde ist Dani Garcia ein Heimatdichter. Mit BARCELONA hat er seiner Heimatstadt bereits ein Denkmal gesetzt, nun nimmt er sich einen der berühmtesten katalonischen Künstler vor: den Architekten Antoni Gaudí. „Ich wollte ein Spiel über ihn machen, weil er vor 100 Jahren gestorben ist“, sagt Garcia. „Und weil er so anders als andere Architekten gebaut hat.“



Wer bei Gaudí am Zug ist, bewegt sich entlang eines Kronleuchters und führt entweder zwei Aktionen oder nur eine aus. Garcia hat an der Stelle einen geradezu gaudíschen Kniff ersonnen: Wer nach seinem Zug am weitesten vorn steht, darf beide Aktionen nutzen. Nachzügler erhalten jeweils nur eine. Bummeln scheint also nicht besonders attraktiv, zumal es einen zusätzlichen Stoppmechanismus gibt: Hat bereits jemand ein Rondell umrundet, endet für alle Nachzügler der Durchgang, sobald sie die zweite, die rötliche Rondell-Hälfte betreten.

Typisch für Gaudí's Bauten waren auch Mosaik, *Trencadís* genannt. „Sie durften natürlich nicht fehlen“, betont Garcia. Zum einen werden Scherben bestimmter Farben benötigt, um Karten ausspielen zu können, zum anderen bedeuten Gruppen aus gleichfarbigen Scherben im Mo-

saik Zusatzpunkte. Der Clou ist aber die Wertung. Gaudí's Arbeit basierte auf drei Säulen: seiner Liebe zur Natur, zu Katalonien sowie seiner Religiosität. Sie sind als drei Siegpunktleisten manifestiert. In der Schlusswertung erinnert Garcia dabei fast an Knizia: Nur die Werte der beiden schwächsten Leisten werden zum Endergebnis addiert. So muss man ein gutes Gespür dafür entwickeln, ausgeglichen in diesem Dreiklang zu agieren. (ab)

Gaudí, 1-4, 12+, 45-90 min.,
angekündigt für Oktober

Edition Spielwiese (6 A300)

Legespiele gelten gemeinhin als familienfreundlich und gemütlich. Eine Landschaft wächst, Gebiete entstehen, Tiere tauchen auf. Das ist hübsch. Genau so sieht dank der Illustration von Jia-yi Zoe Lu auch ISLE TILES aus. Allerdings hat das Entstehen dieser Insel im blauen Meer durch die Ideen von Autor Benjamin Schwer dann doch so

Gebietschefs vielleicht weniger, bringt uns aber am Ende Punkte, denn dafür zählt, wie hoch wir Inselteile gestapelt haben. Vorausgesetzt natürlich, unsere Tierart wurde nicht vor der Schlusswertung aus dem Gebiet wieder vertrieben. Das alles verspricht ein kurzes, eingängiges, aber durchaus auch konfrontatives Spielerlebnis. (sd)

Isle Tiles, 2-4, 8+, 30 min,
angekündigt für Oktober



Feuerland (3 Q300)

Was ist die Wirklichkeit? Wer entscheidet, was überhaupt wahr ist – und wie findet man das heraus? Mit GREENWOOD legt das Autorenduo



Fotos: Huch!, Edition Spielwiese, Feuerland/The Game Builders

Christos Giannakoulas und Manolis Zachariadis (NORSEMEN) ein Spiel vor, dessen Grundsetting fast schon politisch anmutet: Die mächtigen Druiden bewerben ihre abgelegene Halbinsel als idyllischen Urlaubsort und grünes Paradies – aber hinter der schillernden Fassade verbirgt sich eine perfide Tyrannei, bei der mystische Wesen gequält und ausgebeutet werden. Als Clans versuchen wir, mit unseren Tiefenschiffen diese Kreaturen zu befreien, bevor die Touristen kommen.

Das klingt kooperativ, aber obwohl wir alle Urgeister mit gemeinsamen Zielen und Idealen sind, befinden wir uns miteinander im Wettstreit.

Das schon recht anspruchsvolle Basisspiel lässt sich mit individualisierten Eigenschaften auch als fortgeschrittene Version spielen. Wir können Fähigkeiten eigener oder fremder Gefährten nutzen und müssen uns vor den allgegenwärtigen Bedrohungen in Acht nehmen. Für die Befreiung der Wesen müssen wir außerdem Wissen sammeln – und Illusionen durchschauen.

Die Optik ist hinreißend, die Storytexte fantasievoll, das Material kleinteilig genug, um Eurogamern Sehnsucht in die Augen zu treiben. Ein vielversprechendes, optionsreiches Strategiebrett. (mh)

Greenwood, 1-4, 14+,
40 min./Person, angekündigt für Oktober

The Game Builders (4 J500)

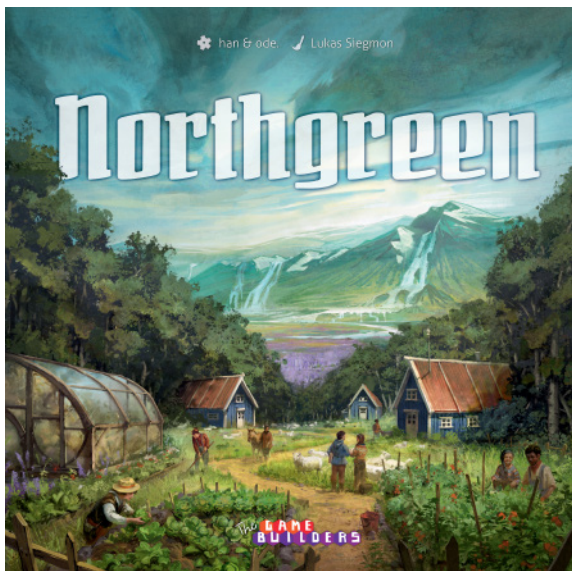
Das Tun in NORTHGREEN erinnert an Renaturierung nach einer Katastrophe, angesiedelt in einer Solarpunk-Welt, wie man sie von den Game Builders kennt. „Das schien uns zu weit weg für ein Thema, das uns ganz

real im Jetzt betrifft“, erklärt Thorsten „han“ Hanson, Verlagschef und Co-Autor von Andreas „ode.“ Odendahl, warum es doch Island im 21. Jahrhundert wurde. Ursprünglich wollten sie die Bodenbewirtschaftung der indigenen Bewohner im Amazonas-Gebiet thematisieren. „Sie haben sich ihre fruchtbare Erde selbst geschaffen. Die Portugiesen nannten sie Terra Preta, schwarze Erde“, sagt Hanson. Die wiederum auf Island helfen könnte, aufzuforsten – so die Arbeitshypothese.

Dafür gibt es nur neun Hauptaktionen Zeit. Der Arbeitereinsatz klingt frisch: Je nachdem, auf welches der Felder einer Aktion ich meine Figur stelle, erhalte ich einen anderen Bonus. Um meine Siedlung herum errichte ich so Gewächshäuser, um Kohl und Tomaten zu kultivieren, zudem hüte ich Islandponys oder Schafe im Wald. Ich expandiere dabei nicht nur in die Fläche, sondern auch in die Höhe, was zwar teurer ist, aber auch Erträge und mein Ansehen steigert. Ähnlich funktioniert die Forstforschung, mit der man sich wiederum Schritte auf der Waldleiste freischaltet.

Angereichert wird das Ganze unter anderem durch Forschungsbeiträge, Lieferaktionen und Langzeit-Projekte. Kurz: alles, was zu einem vollwertigen Expertenfrühstück dazugehört. Es gibt viel auszuprobieren, verbunden mit der Gefahr, sich im Unterholz zu verheddern. Deswegen wird empfohlen, anfangs mit vorkuratierten Projektkarten zu starten. (ab)

Northgreen, 1-4, 12+, 60-120 min.,
angekündigt für Oktober



Anzeige

DOUBLE NINE

★ DOUBLE NINE ★

Planet Pioneer Meteora

未開の星のミトラ

Arclight Games

Hall 5
M400

Giant Roc (bei B-Rex 2 E430)

Mit der Gestaltung eines Saals im Palazzo Vecchio in Florenz wurde kein Geringerer als Leonardo da Vinci beauftragt. Als auch Michelangelo einen Teil des Saals gestalten sollte, verwandelte sich die gegenseitige Ablehnung der beiden in einen künstlerischen Wettbewerb mit ungewissem Ausgang. Diesen historischen Kern lässt Andrea Robbiani zu einem konfrontativen Teamspiel wachsen: da Vinci plus Assistent gegen Michelangelo plus Assistent. MAESTRO ist aber kein reines Vier-Personen-Spiel. Jede Seite kann aus einem oder zwei Spielenden bestehen.

Abwechselnd sind beide Seiten am Zug. Wir kreieren Kunstwerke und verteilen diese über ganz Italien. In MAESTRO wurde der Kampf um die Anerkennung in einen Kampf um Regionen verwandelt. Man kann die Kunstsammlerloge besuchen und damit die Wertungen der Regionen am Rundenende zu den eigenen Gunsten beeinflussen. Außerdem können wir noch studieren und dabei auf einer Leiste Boni auslösen. Hierbei ist die Verbesserung unserer Handkarten besonders reizvoll, denn mit Karten lösen wir die erwähnten



MAESTRO

Aktionen in unterschiedlicher Stärke aus.

In den Kartendecks von da Vinci und Michelangelo verstecken sich Asymmetrien, genauso wie in den Tableaus, die jede Seite kontrolliert und bearbeitet. Den Saal in Florenz bearbeiteten da Vinci und Michelangelo dann doch nicht gemeinsam. Und kein Fresko der beiden

Maestros wurde jemals fertig. Leonardo verwendete eine ungeeignete Farbmischung und Michelangelo wandte sich anderen Projekten zu. (tk)

Maestro: Künstler und Rivalen,
1-4, 14+, 90-140 min., bereits erschienen
(englische Version bei
Board & Dice, 3 G200)

Anzeige



REACTOR RESCUE

Rette die
Stadt Electra!



www.hape.com

KOSMOS

ENTDECKT UNSERE NEUHEITEN



Halle 7
Stand
E-311



GELINGT EUCH
DER PERFEKTE
EINBRUCH INS
CASINO?



10 Jahre EXIT® - Das Spiel
LIMITIERTE
JUBILÄUMS-EDITION
- Extra-Gadgets
- Bonus-Rätsel

DAS KOOPERATIVE
POKERSPIEL IN DER
DELUXE-EDITION.



DAS KOOPERATIVE
STICHSPIEL:
FINDET GEMEINSAM
DEN SCHATZ!



BART IST TRUMPF!
ÜBERRASCHENDES
STICHSPIEL MIT
WECHSELNDEN
TEAMS.

NEUE
TAKTISCHE
MÖGLICHKEITEN
MIT 3D-LAND-
SCHAFTEN.



JETZT MIT NOCH
MEHR RISIKO UND
NEUEN KARTEN!



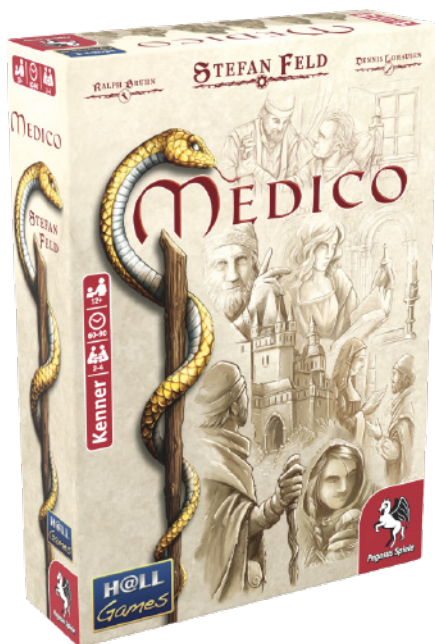
MIT JEDEM
PLÄTTCHEN
ZU DEINEM
PANORAMA!

Hier geht's
zu den Highlights



Hall Games (bei Pegasus Spiele 3 M120)

Stefan Feld hat einen Lauf. Zumindest mechanisch. 2025 gab es den Wald-Lauf der DRUIDS OF EDORA und in diesem Jahr den Rund-Lauf der Bader in MEDICO. Dass es so gekommen ist: Zufall. MEDICO ist schon älter und erscheint halt gerade jetzt, sagt Feld (siehe auch das Interview mit Ralph Bruhn). Er durchlebt also keine Lauf-Periode. „Der Ursprung des Spiels war die Geometrie des Plans, der in sieben Orte aufgeteilt ist. Dadurch gibt es immer einen kürzeren oder längeren Weg.“



Da Ärzte im Mittelalter rar waren, suchten Kranke oft Hilfe von Badern, die von Ort zu Ort zogen. Neben ihrer mobilen Wellness-Landschaft verfügten sie auch über rudimentäres medizinisches Wissen. Wer das Werk von Stefan Feld kennt, weiß: Darum geht es nicht wirklich, sondern um mechanische Eleganz. „Neben der besonderen Geometrie wollte ich zudem eine Form der Interaktion hineinbringen, bei der das Abschätzen der Züge der Mitspielenden eine wichtige Rolle spielt“, sagt Feld. „Ich glaube fest, wer es nicht schafft, die anderen richtig ‚zu lesen‘, hat es schwer zu gewinnen.“

Da die Ziele geheim gewählt werden, geht es ums Antizipieren. Treffen Bader an einem Ort aufeinander, kommt es zum Prestigeduell. Der Preis: eine weitere Hauptaktion. Bei nur acht Aktionen insgesamt ist das nicht zu unterschätzen, auch wenn das Tun vor

Ort eher unauffällig scheint: Geld oder Gunstkarte nehmen, einen Lehrling ausbilden, medizinische Instrumente kaufen. Wichtig ist auch, auf seiner Reise viel zu erledigen: Heilmittel sammeln oder verkaufen, einen Brief beim Klerus einwerfen, ein Rezeptbuch er-

werben. Oder wie Konfuzius sagt: Der Weg ist das Ziel. (ab)

MEDICO, 2-4, 12+, 60-90 min.,
angekündigt für Oktober

Anzeige



spielbox[®] 1/26
GRATIS
als ePaper in der **SpieleMag-App**
Gratis-Code SPIEL26D
kostenlos für iOS, Android & Desktop

„Ich habe einen hohen Anspruch“



Ralph Bruhn (60) ist freier Spielredakteur und arbeitet für verschiedene Verlage. Seit 2009 betreibt er auch den Einmannverlag Hall Games. Hier erscheint in diesem Jahr mit MEDICO das insgesamt achte Spiel – es ist bereits das fünfte von Stefan Feld. Ralph Bruhn lebt in Bornheim bei Bonn.

Endlich mal wieder ein neues Spiel bei Hall Games! Das passiert ja nicht so häufig.

Ralph Bruhn: Da habe ich einen hohen Anspruch. Ein Spiel muss mich so sehr begeistern, dass ich weiß: Das möchte ich sicher drei Jahre lang spielen. Ich freue mich über neue Mechanismen, aber bei mir geht es vor allem darum, dass ich selbst dabei ein gutes Spielgefühl habe.

Du hast mal gesagt, in eine Spielanleitung investierst Du bis zu 100 Stunden Arbeitszeit. Das klingt nach sehr viel?

Anleitungen sind für mich das Wichtigste in der Spieleschachtel. Da lege ich sehr viel Wert darauf, dass alles gut erklärt und aufgebaut ist. Ich bin da übergenau und korrigiere lange weiter. Aber ich weiß, dass nicht jedem jede Anleitung gleich gut gefällt.

Was ist das Besondere an der Zusammenarbeit mit Stefan Feld?

Wir denken in die gleiche Richtung, wir haben denselben Spielgeschmack. Und wir haben immer wieder festgestellt, dass bei uns das gemeinsame Entwickeln von Spielen sehr gut funktioniert. Er zeigt mir die Ideen in einem sehr frühen Stadium, und sie verändern sich dann noch deutlich.

Für so eine Entwicklung nimmst du dir sehr viel Zeit?

Ich habe Stefan MEDICO tatsächlich zweimal zurückgegeben. Einige Dinge passten für mich nicht, zwischendurch war das Spiel dann auch mal bei anderen Verlagen. Vor zwei, drei Jahren haben wir dann aber gemeinsam den entscheidenden Ansatz gefunden. Und jetzt ist es da.

Bei MEDICO entscheide ich geheim, wohin ich ziehe, komme allerdings im ganzen Spiel nur achtmal an die Reihe. Das klingt ziemlich minimalistisch. Ich weiß, das hört sich komisch an und überrascht mich auch selber. Ich mag eigentlich keine Spiele, in denen man nur selten dran ist. Bei MEDICO habe ich zwar nur achtmal eine Hauptaktion, kann aber im Idealfall eine ganze Reihe Nebenaktionen ausführen, wenn ich meinen Weg gut geplant habe. Und ich schaue, was die anderen machen, denn an deren Zügen hat man auch einen Anteil. (sd)

Das ganze Gespräch mit Ralph Bruhn im **spielboxcast**.



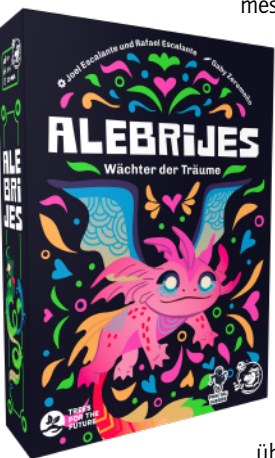
HeidelBÄR Games (6 B200)

Ein bisschen Extra muss schon sein, auch bei Kartenspielen. Deshalb also nach dem Aufnehmen der Karten von ALEBRIJES mal kurz das Licht ausmachen: Siehe da, sie leuchten im Dunkeln! Durchaus angemessen für die „Alebríjes“,

diese farbenprächtigen Fantasiewesen aus Mexiko. Doch auch wenn sie so schön aussehen, wollen wir sie hier möglichst schnell loswerden. Denn es gibt Minuspunkte für verbliebene Handkarten.

Das vorherige Ausspiel muss stets überboten werden. Die

Karten zeigen Werte in vier Farben sowie Joker. Auch letztere haben Werte von 1 bis 5. Es gilt, dieselbe Anzahl Karten mit einem höheren Wert auszuspielen – oder eine Kombination mit einem höheren Farbwert. Alternativ kann man passen und aus der aktuellen Runde aussteigen, dann darf man immerhin bis zu zwei unnütze Handkarten abwerfen und neue ziehen.



Außerdem müssen die anderen am Tisch zwischendurch Karten nachziehen, wenn man eine Karte mit einem besonderen Symbol ausspielt. Das flotte Climbing-Spiel von Joel und Rafael Escalante geht nur über drei Durchgänge und bietet so Gelegenheit für eine Revanche. (sd)

Alebríjes, 3-6, 8+, 20 min.,
angekündigt für Oktober (englische
Version bei Fractal Juegos)

Kosmos (7 E311)

Bis Anfang Oktober war der Inhalt von BATMAN: GOTHAM CITY CRIMES weitgehend Geheime Kommandosache. Grund ist, dass der Kosmos-Verlag mit dem Comic-Giganten DC Comics dafür eine Kooperation eingegangen ist. Unternehmen dieser Dimension verknappen den Informationsfluss gerne bis zum Stillstand. Dazu kommt, dass es sich bei diesem Brettspiel um ein kooperatives Abenteuerspiel handelt, das Storygetrieben ist. Heißt also: Spoiler-Alarm.

Herauszubekommen war bis zum Redaktionsschluss dieses Heftes immerhin, dass wir in BATMAN: GOTHAM CITY CRIMES die Rollen von Batman, Batgirl, Batwoman und Nightwing übernehmen, um auf dem Stadtplan von Gotham City Hinweise zu sammeln, Superschurken aufzuspüren und

Bedrohungen zu bekämpfen. Zumindest den Spielplan durfte Autor Michael Menzel, der von Haus aus ja bekanntlich Illustrator ist, gestalten, während das Aussehen von Batman und Co. sowie das Cover natürlich streng vom Lizenzgeber überwacht wurde.

Immerhin verriet uns Michael Menzel (siehe Interview), dass wir fünf Szenarien lang per Würfeinsatz in der Stadt unterwegs sind, in der wir uns recht frei bewegen können. Und wie zuletzt auch bei Menzels ANDOR-Spielen üblich, entfällt langes Regellesen, weil es mit einem Einstiegsabenteuer direkt losgeht. (sd)

Batman: Gotham City Crimes,

2-4, 12+, 60 min.,

angekündigt für Oktober



„Das ist eine große Ehre!“



Michael Menzel (50) illustriert seit 2004 Brettspiele. 2012 erschien mit DIE LEGENDEN VON ANDOR sein erstes eigenes Spiel, mit dem er gleich die Auszeichnung Kennerspiel des Jahres errang. Nach zahlreichen Erweiterungen zu ANDOR ist BATMAN erst sein viertes Spiel. Michael Menzel lebt in Neunkirchen-Vluyn.

Du hattest Kosmos ein kooperatives Spiel vorgestellt, der Verlag dachte dafür an ein Batman-Thema und nahm mit DC Comics Kontakt auf?

Michael Menzel: Das war schon ein *perfect match*. Die wichtigste Aufgabe war, nicht irgendein Lizenzspiel zu machen, sondern dass es sich wirklich anfühlt wie Batman. Es ist jetzt so, als wenn du ein Comic-Buch aufschlägst: Das Batman-Symbol erscheint am Himmel, Commissioner Gordon bittet um Hilfe und gemeinsam müssen wir den Fall lösen.

Normalerweise illustrierst du deine Spiele komplett selbst, hier ging das aus Lizenzgründen nicht. Bedauerst du das?

Nein. Allein, dass ich eine Spielkarte entwickle und da kommt nachher ein Original DC-Bild drauf, das ist eine große Ehre! Genauso wie das Cover. Beim Spielplan ging das nicht, da gab es keine Vorlage bei DC mit dem Blick von schräg oben, so wie wir es brauchten. Den durfte ich illustrieren und der wurde dann auch freigegeben.

Hast du denn für dich selbst schon mal Batman gezeichnet?

Ja, tausendmal! Ich war 1989 im Kino, danach habe ich erstmal einen zwei Meter großen Batman auf meine Kinderzimmerwand gemalt. Meine Mutter fand das, naja, so mittel. Ich hätte heute gern eine Zeitreise zu dem 12-jährigen Micha, der anstatt Hausaufgaben zu machen Comics las. Um ihm zu sagen: „Mach weiter so, ist genau richtig! Das ist Recherche, du wirst es später mal brauchen.“

Spielt man das Spiel nur einmal durch, oder kann man das mehrfach machen?

Von den fünf Abenteuern gibt es unterschiedliche Varianten. Wir haben ein neues Bewegungs- und Kampfsystem, das es so noch nicht gab. Und es ist alles sehr thematisch. Wir haben die Presse im Spiel, die immer unsere Identität aufdecken will. Auf der Straße erwischt uns dann vielleicht ein Blitzlicht, und zu viel davon ist nicht gut. Da sind wir auf dem Dach sicherer, deshalb brauchen wir auch sichtbare Höhenunterschiede auf dem Plan. Es gibt Detektivarbeit, Action, also alles, was man sich von einem Batman-Spiel wünscht. Inklusive Batmobil. (sd)

Das ganze Gespräch mit Michael Menzel im **spielboxcast**.



Lookout Spiele (3 V300) bei Asmodee (7 C111)

Nun also die **SMOKY MOUNTAINS**. Nach drei Erweiterungen des erfolgreichen Neoklassikers **MISCHWALD** des Autors Kosch und dem eigenständigen **MISCHWALD DARTMOOR** geht es in den Südosten der USA, wo uns viele Tiere begegnen, die gern im und am Wasser unterwegs sind – vom Waschbären über den Grünseiten-Springbarsch bis zum Schlammteufel. Deshalb dürfen wir, wenn uns das eine zusätzliche Karte wert ist, unsere Bäume ans Flussufer stellen. Wer **MISCHWALD** kennt, kann sich darauf verlassen, dass das bewährte Grundprinzip beibehalten wird. Man findet sofort ins Spiel, hat es aber mit einigen reizvollen neuen Punkte-mechanismen und Bonusaktionen zu tun. Wer es noch nicht kennt, findet hier ein atmosphärisch intensives, leicht zugängliches Set-Collection-Spiel mit reicher Kartenfülle, konstruktiver Grundstimmung und erfreulicher Thematik. 180 Tier-, Baum- und Terrainkarten laden ein, ein möglichst punkteträchtiges



Biotop in die eigene Auslage zu bauen. Wie immer endet das Spiel sofort, wenn die dritte Winterkarte kommt. Und wie immer ist die Schlussabrechnung eine Herausforderung für sich, weil die Kartenwertung so vielfältig untereinander verzahnt ist. (mh)

Mischwald Smoky Mountains, 2-5,
10+, 60 min, angekündigt für Oktober



„Man muss auch gute Ideen loslassen können“



Kosch (49) feierte mit **FYFE** (Edition Spielwiese) 2022 sein Debüt als Spieleautor. Vorher arbeitete er als Tierpfleger und Informatiker. 2024 gewann er mit **MISCHWALD** den Deutschen Spielepreis. Kosch, der nur unter seinem Künstlernamen bekannt ist, lebt in Berlin.

Warum braucht es noch einen weiteren Wald? Was ist in den **SMOKY MOUNTAINS**?

Kosch: Unterschiedliche Habitate machen spielerisch einen Unterschied: Ein deutscher Mischwald fühlt sich anders an als die amerikanischen Smoky Mountains oder Dartmoor. Das neue Setting gibt uns die Möglichkeit, mit der Mechanik zu experimentieren. Die Flüsse bringen eine neue Ebene ins Spiel – und endlich kommen auch Fische vor, die in den bisherigen Spielen und Erweiterungen zu kurz gekommen sind.

Ist **SMOKY MOUNTAINS** eher *more of the same* oder ein neues Spiel?

Eine Mischung. Die Grundmechanik bleibt erhalten. Spannend war, neue Synergien und ein anderes Zusammenspiel der Karten zu finden. Eine neue Mechanik um ihrer selbst willen braucht es nicht. Entscheidend ist, was sie mit den Karten macht.

Von welcher guten Idee musstest du dich schweren Herzens trennen?

Ursprünglich sollte es schneebedeckte Bäume und flussunterlaufene Bäume geben. Die Karte war dafür geteilt: oben Schnee, unten Fluss. Am Ende ist nur der Fluss geblieben. Auf den Schnee zu verzichten, fand ich persönlich schade. Für die Vereinfachung hatte ich aber Verständnis: Eine zusätzliche Ebene muss Mehrwert bringen, ohne das Spiel unnötig kompliziert zu machen. Man muss auch gute Ideen loslassen können.

Warst du schon mal in den **SMOKY MOUNTAINS**?

Leider nein. Ich habe Flugangst. Da ist die Anreise schwierig. Ich habe aber viele Biologen im Freundeskreis, die mir mit ihren Erfahrungen und Einblicken weiterhelfen.

Hat der Erfolg von **MISCHWALD** deine Freiheit als Autor vergrößert oder den Druck erhöht?

Ich kann meine Zeit freier auf die Dinge verteilen, die ich machen möchte. Mein Hauptberuf ist seit **FYFE** Spieleautor, ich kann davon mittlerweile leben. **MISCHWALD** hat mir noch mehr Freiheiten gegeben. Ich arbeite aber auch an anderen Projekten, teilweise mit Co-Autoren.

Was ist dein Lieblingstier?

Ganz klar: der Waschbär. Ich bin ohnehin ein Bärenfantasist, aber Waschbären haben etwas Schelmisches und Liebenswertes. Einmal stand nachts im Garten eines Freundes im Licht der Taschenlampe plötzlich ein Waschbär mit ein paar Nüssen. Als er entdeckt wurde, warf er die Nüsse weg und rannte davon. Diese Mischung aus Neugier, Frechheit und Charme blieb mir im Gedächtnis. (mh)

Checkliste. **Herbstneuheiten 2026**

Verlag	Spiel	Autor(en)	Pers.	Alter ab
1 More Time Games (7 B111)  / Pandasaurus Games (2 E330) 	Fadenfroh	Jordy Adan, Alexander Pfister	1-4	8
25th Century Games (6 B201) 	Observatory	Chris A. Williams	1-5	10
2F-Spiele (3 G215) 	Flixo	Friedemann Friese	2-5	8
2Tomatoes Games (6B 400) 	Bonbon	Eloi Pujadas, Eugeni Castano	2-5	8
Abacusspiele (7 E511) 	Blattwerk	Christian Heuser, Tim Hüwe	1-4	10
Adam's Apples Games (4 H120) 	Gnomeville	Björn Lindberg	2-4	10
AEG (3 B200) 	Cascadia: Alpine Lakes	Flynn, Johnson, Melvin, Stankewich	1-4	10
Albi (4 D400)  / BSL Games (3 C300) 	Prague Unseen	J. Pavlásek, M. Peichl, P. Vojtěch	1-4	14
Alion Games (3 F120) 	Timespan	Kristian A Østby, Kenneth Minde	1-5	12
All or None Games (3 E500) 	Furruits	Tobias Hall	1-5	8
Alley Cat Games (3 F400) 	Foxglove Farm	Aya Taguchi, Shun Taguchi	1-4	14
Allplay (8 D200)  / Ostia (4 J500) 	Mountain Goats Legacy	Alex Cutler, Michael Mihealsick	2-5	7
Amigo (7 D110)  / Lautapelit (2 C520) 	Restart	Yonsu Hwang	2-4	7
Anzen Spiele (8 C111) 	Codewords	I. & M. Brand, K. Arendt, D. Dudek	2-8	12
Arcane Wonders (2E 200)  / Pegasus (3 M120) 	Raas: A Dance of Love	Mihir Shah, Shaleen Halalka	1-6	10
Archona Games (3 U215) 	Guilds of Thokaia	Thomas Nielsen, Kai Starck	1-5	14
Arclight Games (5 M400) 	Double Nine	H1RO	2-4	8
Armillary Games (4 A115) 	AstroNavigators	Vincent Verhoeven, Diego Sanchez	1-4	14
ArsEdition (6 A200) 	Cat and the Tower	Masakazu Takizawa	1-5	8
ATM Gaming (6 F325) 	Pili Pili Spicy Edition	Ben & JB	2-8	8
Batusaki (2 D631) 	Cena	Masafumi Mizuno	3-5	12
Bezier Games (2 B510) 	Warp 99	Reinhard Staupé	1-4	10
BGNations (5 H400) 	The Final Heir	Zong-Ger	3-6	10
Bieberstein-Spiele (4 C215) 	1902 Méliès	Eloi Pujadas, Ferran Renallas	2-4	12
Bitewing (4 H400) 	Seagrass	Trevor Benjamin, Brett J. Gilbert	2-4	10
Blackrock Games (6 K400) 	Near	Matthieu Podevin	2-4	14
Blue Orange (6 F300)  / Pegasus (3 M120) 	Next Station Berlin	Matthew Dunstan	1-4	8
Board & Dice (3 G200)  / Frosted Games (3 G300) 	Entropy	Simone Luciani, Nestore Mangone, Tommaso Battista	1-4	10
Board Game Circus (2 C130) 	Stonesaga	Max Brooke, Luke Eddy	1-4	14
Boardcubator (4 C120) 	Shapemash	Patrik Chleboun, Jan Soukal	2-8	8
Bouvier International (2 B630) 	Road Master	Jan-Christophe Bouvier	2-6	7
Bright Horizon Games (4 E110) 	Shrine: Duel of Light	Richad Amann	1-2	10
Capital Gains Studio (2 A435) 	Hungry Hungry Ghosts	Steve Ng	2-6	10
Captain Games (3 Q600) 	Tea & Rum	Fabien Gridel	2-4	14
Catch Up Games (6 K400)  / AllGo-Games (5 D100) 	Red Notice	Gautier de Cottreau, Baptiste Laurent	2	10
CGE (3 V400) 	Kingdome Come: Deliverance	Tomáš Holec, Vlaada Chvátil	1-4	14
Chilifox Games (3 F120) 	Wild World	Åsmund, Eilif & Viljar Opdal Svensson	1-4	14
Combo Games (3 U210) 	Queen Alice	David Heras Pino, Héctor Carrión	1-4	14
Correctiv (4 J600) 	Projekt G	Fee Wedepohl, Sebastian Haupt	2-4	14
Corax Games (2 E440/B-Rex) 	Trash Poker	Rico Besteher, Frank Noack	1-4	12

Checkliste. **Herbstneuheiten 2026**

Verlag	Spiel	Autor(en)	Pers.	Alter ab
Cosmoludo (6 G400) 	Kumata	Claude Leroy	2-6	8
Cozy Games Studio (8 D235) 	Tiny Toe Beans: Ultimate Mischief	Marco Zannini	2-4	10
Cranio Creations (3 T400)  / Pegasus (3 M120) 	Minikin City	Simone Luciani, Matthieu Verdier	2-5	10
Crime Cases (2 B300) 	Cover Up	Dennis Burfey	3-5	14
Cwali (2 A445) 	Bloooooom	Corné van Moorsel	2-4	8
Daimon Play (6 B201) 	Good Fortune	Jean-Louis Roubira	2	10
David's Games (4 D125) 	Ashes & Amber	David Falla de Acebo	1-4	14
Deep Print Games (3 B300) 	Rooms & Roomies	Juri Alexander	1-5	10
Delicious Games (4 A210) 	Chronocritters	Tristan Geereart, Vladimir Suchy	1-4	12
Denkriesen (8 B300) 	Soundcheck	Colin Valière, Camille Verrier	3-16	12
Devir (3 610)  / Huch! (6 B300) 	Gaudí	Dani Garcia	1-4	12
Didact Games (5 G115) 	FangFrage	Daniel Hitzing, Erik Robert	6-36	12
Dlp Games (3 C115) 	Underwood	Remo Conzadori, Andre Mainini	2-4	14
Dragon Dawn Productions (5 M515) 	Quantum Tricks	Ren Multamäki	3-5	12
Dranda Games (3 H400) 	Crispy Critters	Matt Ding	2-4	7
Dream Alley Games (5 J400) 	Hidden Thieves	Abdulaziz Aljazzaf	2-4	14
Dutchgames (2 A610) 	Math Masters	Bart-Willem van Huizum	2-4	6
DV Games (3 P500) 	Raindrops	Fernando Cunha	2-4	10
Edition Spielwiese (6 A300) 	Isle Tiles	Benjamin Schwer	2-4	8
Elab Game Design (5 J400) 	Hizabr	Yusuf Bohadi	2-4	12
Elnir Games (2 B110) 	Roxane	Daniele Ursini	2-4	12
Engames (2 B400) 	The Travels of Isabella Lucy Bird	Isao Mukai	1-6	10
Explor8 (4 D515) 	Oshaka Trick	Keita Kasagi	3-4	8
Feuerland (3 Q300) 	Greenwood	C. Giannakoulas, M. Zacharidis	1-4	14
Fox Troll Games (4 D115) 	Boktor	Ludovic Adam	1-6	10
Fractal Juegos (4 J300) 	Word Buffet	Andrea Mancini, Simone Luciani	2-4	10
Franjos (6 H125) 	Funsis	Leo Colovini, Dario De Toffoli	2-5	15
Frosted Games (3 G300) 	Horologium: Die Orloy von Prag	A. Sanchez Hermida, P. Pascual	1-4	14
Funtails (3 M215) 	Whacktown	Daniel Piechnick	2-4	14
Gam'inBIZ (2 C115) 	Leaflings	Andy Hopwood	1-4	8
Gamdow Business (2 D410) 	Harvest Business	Foreza Zhang	2-5	12

Anzeige



Visit **Mighty Boards**
at **M300 in Hall 3**

MIGHTY BOARDS

Die Checkliste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit

Verlag	Spiel	Autor(en)	Pers.	Alter ab
Game Factory (6 B110) 	Die vier Pforten	M. Leacock, M. Riddle, B. Pinchback	1-5	10
Gameplay Publishing (6 F115) 	Mole Racing	Jenny Holl, Tomas Falerno	2-6	8
Gamia Games (2 A430) 	Underhaven	Svavar Björgvinsson	2-4	14
GDM/Atomo Games (3 G120) 	Cagones	Antón Vega, Jose Carlos Carmona	2-6	8
Giant Roc (2 E430)  / Board & Dice (3 G200) 	Maestro	Andrea Robbiani	1-4	14
Gigamic (6 K300) 	Odysseus	Johannes Goupy, Matthieu Verdier	1-5	8
Giochi Uniti (3 K515) 	All You Can Chili	Dario Massa	2-6	8
Giochix.it (3 H315) 	Disfida	Michele Quondam	1-4	14
Godot Games (3 N400) 	Yokai Forest Duel	Stefan Godot	2-8	8
Goliath (6 B401) 	Pyramiez	Reiner Knizia	2-4	8
Good Games Publishing (2 D530) 	Skyward Republic	Brendan Evans	2-4	14
Grand Gamers Guild (3 E400) 	Under the Leaves	Trevor Benjamin, Brett J. Gilbert	2-4	8
Guntower Games (2 E311) 	Carta Imperia: Rise of Rome	Mike Ibeji	1-6	10
Haba (8 A115) 	Kilauea	David Bernal, Ferran Renallas	2-4	10
Hall Games (3 M120/Pegasus) 	Medico	Stefan Feld	2-4	12
Hans im Glück (2 B210) 	Cardia: Flut & Sturm	Mathieu Rivero, Faouzi Boughida	2	8
Hape (2 E325) 	Reactor Rescue	Arta Shehu, Fiona Shehu	1-4	10
HeidelBÄR Games (6 B200)  / Fractal Juegos (4 J300) 	Alebrijes	Joel Escalante, Rafael Escalante	3-6	8
Helvetiq (8 D300) 	Fugu	Flavio Foches, Riccardo Foches	1-4	8
Hobby Japan (3 D120) 	Magnet Club	Satoru Kitano	3-5	10
Hobby World (6 H110) 	Outremer	M. Alexandrov, S. Krasnov, O. Ilchenko	2-4	12
Hodari Spiele (3 H300) 	Wikingerschafe	Kai Starck	2-4	8
Hopeful Games (4 G200) 	Neon Hope	D. Schönleben, F. Grothe, T. Ratzlaff	1-4	14
Horrible Guild (6 B115) 	Drops of Evil	Hjalmar Hach, Lorenzo Silva	2-4	12
Huch! (6 B300)  / Moaideas Game Design (5 D115) 	Jiangnan: The Art of Influence	DuGuWei	1-4	14
Hungarian Board Game P. A. (2 B345) 	Aquapark	Dávid Nagy	1-5	8
Iello (6 F200)  / Pegasus (3 M120) 	Fragments: Fungatai	Yohan Servais	1-4	12
InPatience (2 D411) 	Karnivorous	Markus & Inka Brand	1-4	10
Inside Up Games (3 R400)  / Pegasus (3 M120) 	Kalypso	Gilles Turbide	1-4	14

Anzeige





Tipps für eine schöne Messe

Acht Messehallen, über 50.000 Besucher auf der SPIEL am Tag: Das wird ganz schön eng! Doch es kann klappen, wenn alle auch ein wenig auf die anderen Rücksicht nehmen.

Unsere Kolumnistin Maren Hoffmann hat unter dem Titel „Bitte recht freundlich!“ in der aktuellen Ausgabe der **spielbox** eine kleine Liste veröffentlicht, wie man den Mitmenschen auf der Messe ohne viel Aufwand eine kleine Freude machen kann (siehe rechts).

Ihre Idee für die nette Spielkarte, die man anderen überreichen kann, haben wir Realität werden lassen. Wer die **spielbox** am Stand 2 A210 besucht, kann sich unsere Karte **DU BIST GROSSARTIG (jederzeit spielbar)** kostenlos abholen – solange der Vorrat reicht. Um sie netten Menschen ins Spiel zu schmuggeln – oder einfach so in die Hand zu drücken!

Viel Spaß auf der Messe wünscht
Das **spielbox**-Team

- ☐ Andere aussuchen lassen, wer Startspieler sein will.
- ☐ Jemandem die Spielerfarbe überlassen, die man selbst auch am liebsten hat.
- ☐ Anderen ein Spiel erklären, das man selbst nicht mitspielt.
- ☐ Jemanden für einen Zug loben, der die eigene Niederlage besiegelt hat.
- ☐ Jemanden in der Schlange vorlassen.
- ☐ Ein paar überzählige Beutel und Taschen auf die Messe mitnehmen und an Leute verschenken, die schwer zu tragen haben.
- ☐ Jemandem ein High Five geben, der dasselbe Spiel gekauft hat.
- ☐ Ein paar Post-Its mit netten Botschaften irgendwo anbringen, wo sie jemand findet.
- ☐ Ein paar kleine Getränkeflaschen mitnehmen und jemandem eine Apfelschorle spendieren, einfach so.
- ☐ Einem Spieleerklärer ein ehrliches Kompliment machen.
- ☐ Heimlich eine Karte in ein Spiel legen, auf der steht: „DU BIST GROSSARTIG (jederzeit spielbar)“ – damit sich jemand in der nächsten Runde freut.





Das Magazin zum Spielen für Kenner

spielbox



Die neue Ausgabe 5/26 -
erhältlich am Stand Halle 2-A210

! Nur am spielbox® -Stand Halle 2-A210 !

SONDERPREISE zur

SPIEL
Essen



spielbox®
Einzelheft

5 €
statt ~~8,90 €~~

spielbox®
Schnupper-Abo
3 Hefte

14,- €
statt ~~16,99 €~~

spielbox®
Jahres-Abo
7 Hefte

48 €
statt ~~56,70 €~~

Kombi-Jahres-Abo

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

54 € statt ~~65,50 €~~

! spielbox® is also available in English. Just ask at booth hall 2-A210 for our offers !

Checkliste. **Herbstneuheiten 2026**

Verlag	Spiel	Autor(en)	Pers.	Alter ab
InstaPlay (6 B201) 	Shimoda Perry Road	Juwah Le, Giung Kim	2	8
InterHuman Games (3 C411) 	Jure Grando the First Vampire	Damir Debanic	1-4	14
Invedars (3 U200) 	Cthulu Rift	loi Pujadas, Ferran Renalias	1-4	14
Itten (6 B301) 	Music Nonsense	Yoshiaki Tornioka, Mandy Tong	3-5	10
Japanime Games (5 H600) 	HackClad	Kaku	1-4	12
Japon Brand (5 K415) 	Shiba Goten	Aki Watakabe	1-4	10
Jolly Dutch (6 F110) 	Snowy Tricks	Dent, Jacobsen, Kneepkens, Trouerbach	2-5	8
Juegorama (3 Q115) 	The Last Squadron	Jose Muñoz	1-4	10
Jumbo Spiele (8 C110) 	Match my Beat	David James	3-8	17
Jumping Turtle Games (2 D130) 	Rival Seas	David Ausloos	2-4	12
Kagu Spiele (2 C315) 	Kirlo	Lukas Zühl	2-6	6
Kampfhummel Spiele (5 B110) 	Road Rage	Angela Vögtli	3-6	14
Karma Games (3 M517) 	Wildscape	Sebastian Bleasdale	1-4	14
Keen Bean Studio (2 D450) 	Almighty	Malachi Ray Rempen, Kevin Privalle	1-4	10
Kendi (6 B415) 	Wendo	Jannik Walter	2-5	8
King Raccoon Games (4 H325) 	Gangs of Trash City	Felix Mertikat	2	10
Koalla (4 A425) 	Aridnyk	Y. Kifor, V. Kuznietsov, A. Yanovskiy	1-4	10
Kokorin Games (4 G110) 	Sitting Bull	Perepau Llistosella	2-4	12
Kosmos (7 E311) 	Batman: Gotham City Crimes	Michael Menzel	2-4	12
KTBG/Burnt Island Games (3 D400) 	Treeline	Christopher Chan	2-4	8
Lirius Games (3 F600) 	Timeless Journeys	Nestore Mangone, Andrea Robbiani	1-5	14
Locomuse (3 F120) 	Apocalypse	Yoriyasu Harano	3-6	10
Lonny Games (4 F120) 	1880 Romania	Leonhard Orgler	2-6	13
Lookout Spiele (3 V300) 	Mischwald: Smoky Mountains	Kosch	2-5	10
Looping Games (3D511) 	1953 Everest	Xavier Violeau	1-4	12
Loosey Goosey Games (2 E620) 	Mad Cat Sad Cat	Andreas Preiss	2-5	8
Lucky Duck Games (6 B401) 	Oakspire	James Newman	1-5	12
Lucrum Games (3 H500) 	Ant Gravity	Pawel Siemek	2-4	10
Ludicatessen (2C 500) 	Landis	Rafael Prado	2-4	8
Ludit (4 C110) 	Go Big	Antony Proietti	3-6	7
Ludolux (2 D541) 	Padventures	Günter Burkhardt	2-4	6
Ludonova (3 F115) 	Green Gold	Toni López	1-4	14
Mandoo Games (6 B201) 	Blood Hunt	Maxime Rambourg, Théo Rivière	2-4	10
Mattel (8 D110) 	Odd Logic	Quentin Weir	3-6	12

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: Stefan Duchs (V.i.S.d.P./sd)
 Mitarbeiter dieser Ausgabe: Andreas Becker (ab), Maren Hoffmann (mh), Till Kühne (tk)
 Für die mit Namen gekennzeichneten Artikel zeichnen die einzelnen Autoren verantwortlich.
 Erscheinungsweise: Einmal jährlich im Herbst.
 Erscheint im 24. 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, Jan Philipp Nostheide
 Vertrieb: Martina Schneider, vertrieb@nostheide.de
 Satz und Layout: Stephan Zerlik
 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 Checkliste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit

Verlag	Spiel	Autor(en)	Pers.	Alter ab
Mazaza Games (6 F101) 	Scavengers	Mat Brown, Zara Reid	2-5	8
Mebo (6 G225) 	Âmbar	Nunos Santos	2-4	8
Mighty Boards (3 M300) 	Fot the Gods!	T. Benjamin, B. Gilbert, D. Thompson	2-4	10
Mindclash Games (3 G115) 	Revenant	Allan Kirkeby	1-4	14
MM-Spiele (6 B300/Huch!) 	Tornado Splash	Moyuki Adisawa	2-5	8
Mojito Studios (3 N120) 	All You Can Eat Buffet	Bruno Faidutti, Théo Rivière	3-6	8
Moou Games (2 B525) 	Noah	Elam Agam	1-4	14
Moses (6 F400) 	Das Cliquenquiz	Jürgen Heel, Nicola Berger	2-6	12
Mozaic Games (2 B410) 	Totally Normal Langurs	Phalgun Polepalli	2-8	14
Murdoc Games (1 D320) 	Rumian	Viktor Kadziolka, Andreas Kobari	2-4	10
Nanox Games (3 C115/dlp Games) 	-60°	Peter Prinz, Alexander Pfister	1-4	14
Nerdlab Games (5 B700) 	The Beat: Rockstars of the Galaxy	Morten Blaabjerg, Christian Kudahl	2-4	8
Never Enough Board Games (3 C300) 	No Risk, No Tower!	Jochen Knittel	2	8
Nice Game Publishing (6 D320) 	Faust vs. Mephisto	Geonil	2	8
Noctis Verlag (3 E300) 	Rank My Denk	I. & M. Brand, L. & V. Wiechens	2-8	10
Noris (8 C200) 	Brabbelkrabben	Die 7 Bazis	3-6	8
NSV (6 B410) 	Lightning City: Tokyo	Jannik Auth	1-12	10
Oink Games (6 C310) 	Aufgeflogen	Ali Mussell	3-8	9
Origame (6 G102) 	The Purple House	Daryl Chow, Nicanor Valdez	1-5	8
Ostia (4 J500) 	Wendepunkte	Martin Thiele-Schwez, Michael Geithner	3-8	12
Outset Media (6 K110) 	Zombie Days	Gareth Edwards	2	6
Ottavio & Ulisses Spiele (1 F915) 	Drachenelfen: Himmel in Flammen	B. Hennen, P. Baas, J. Kaub	3-7	10
Panic Zones (4 G115) 	Panic Zones: Arctic Edition	P. Saber, R. Chedrawi, A. Attieh, E. Rizk	3-6	10
Paverson Games (4 B200) 	Class of '89	Kory Jordan	1-4	14
PD-Verlag (8 C100) 	Das violette Schwert	Johannes Lorenzen	1-6	14
Pegasus (3 M120) 	Dorfromantik: Südsee	Michael Palm, Lukas Zach	1-6	10
Perdix Spiele (5 G115) 	Häää!?	Ralf zur Linde	2-5	10
Perro Loko Games (3 U115) 	Nijar	David Bernal	1-4	14
Phalanx (3 L500) 	Saga: Vikings vs. Anglo-Saxons	Maciej Stepien	2	14
Piatnik (6 G200) 	Nuancen	Scott Brady	3-10	8
Pink Troubadour (4 G515) 	Carl von Linné	Michael Peichl	1-4	12
Play With Us Design (2 E510) 	Leaves	Shi Chen	1-4	15
Portal Games (3 J120) 	Robo Run	Eryk Nowak	2	10
Pythagoras (2 B355) 	Caribe	Orlando Sá	1-4	10
Quango Games (6 K201) 	The Plank	Magnus Karlsson	2-6	7
Queen Games (3 K400) 	Palace Quest	Dirk Henn, Emanuele Ornella	1-6	8
Ravensburger (7 D311)  / Hans im Glück (2 B210) 	Carcassonne Labyrinth	Klaus-Jürgen Wrede, Max J. Kobbert	1-4	8
Red Cat Games (6 H110) 	Festburg	Gary Kim, Hope S. Wang, Yohan Goh	3-6	8
Red Glove (3 T200) 	Maya Run	Francesco Testini	1-4	8
Runner Games (6 C108) 	Dribble 'n' Dice	Ralf Vanpey	2	10
Saashi & Saashi (6 C300) 	Railway Porters	Saashi	2-4	10
Salt & Pepper Games (3 A400) 	The Glasgow Train Robbery	Eloi Pujadas, Ferrán Renalias	2	10
Sand Castle (8 B100) 	Time Walkers	Alexandre Aguilar, Benoit Turpin	2	10

Checkliste. **Herbstneuheiten 2026**

Verlag	Spiel	Autor(en)	Pers.	Alter ab
Schmidt Spiele (7 E111)	Secret Museum	Werner Schmidt, Matthias Cramer	2-4	10
Seajay Games (3 M110)	Era of Atlantis	Channing Jones	3-5	14
Simon & Jan (8 B110)	Verlegt	Rudi Biber	2-6	7
Simplexity Games (4 J400)	Knights of the Pond Table	Dixon Block	2-4	8
SkelligGames (3 C300)	Tinctura	Jürgen Then, Franziska Stürzenhofecker	1-4	12
Skjald Spil & Events (5 G125)	Ladybird	M. Blaabjerg, M. L. Andersen	1-4	10
Skytear Games (3 P111)	Dicequest	Jochen Eisenhuth	1-4	10
Sorry We Are French (6 K400)	Greylune	William Attia	2-4	14
Spiel das! (2 D430)	Wild Tiled West	Paul Dennen	1-5	13
Spielefaible (3 G515)	Wireless	Marco Canetta, Stefania Niccolini	1-4	14
Spielworxx (3 B300)	The Old King's Crown	Pablo Clark	1-4	14
Squink Verlag (2 E451)	Roter Norden	James Dickinson	2-4	10
Stonemaier Games (3 R400)	Duel of Meloch	Jamey Stegmaier	1-2	14
Strohmann Games (3 T600)	Railway Boom	Hisashi Hayashi, Simone Luciani	2-4	14
Studio H (6 K300/Gigamic)	Bella Vista	Bruno Cathala, Andrea Mainini	2-4	8
The Game Builders (4 J500/Ostia)	Northgreen	Thorsten Hanson, Andreas Odendahl	1-4	12
Till5am Games (3 S200)	Faultopia	Marcel Dehlinger	1-4	8
Tlama Games (2 C145)	Bologna	Martin Holeksa, Robert Milicka	2	10
Topp/Frechverlag (6 H200)	Geschickt gefädelt	Cami Muñoz Villar	2-5	8
Treeceratops (3 Q400)	The Dawn of Pangea	Thomas Franken	1-4	10
Unfriendly Games (6 K400)	Terraces of Kanoa	David Carmona, Karen Nguyen	1-4	10
Van Ryder Games (2 E210)	Food Truck Fury	Ryan Jorjorian	1-4	14
Wonderbow Games (3 Q120)	Ironwood: Stahl und Geist	Maël Brunet, Julien Chaput	1-2	12
Wulfhorn Games (3 H225)	Council of Serpents	Joeri Hessels, Wouter Moons	1-4	14
XOXO (8 A300/Haba)	Pow Mau	Thade Precht	2-5	10
Yaofish (5 G215)	Sherlock Squad	Chen Qiang	1-4	14
Zilverspar Games (3 T125)	Orbit Master	Jason Gamber	3-6	10
Zoch (8 C200)	Pocket Pisa	Christoph Cantzler, Anja Wrede	2-4	8

Anzeige



spielbox[®] 1/26

kostenlos als ePaper lesen!

Gratis-Code
SPIEL26D

- ❶ SpieleMag-App laden / Desktop-Version öffnen
- ❷ Im Menü „Freischaltcode“ wählen
- ❸ Code eingeben und loslesen!





Desktop-Version:
emagazin.nostheide.shop

Laden im
 App Store

GET IT ON
 Google Play

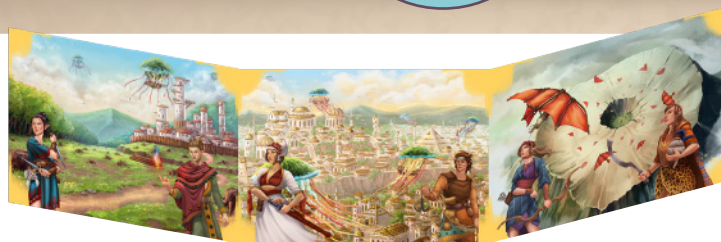


OTTAVIO

HALLE 1
1F915

- Anzeige -

ABENTEUER SPIELEN



Nach seinem Einstand auf der SPIEL 2025 beweist Ottavio auch dieses Jahr in Neuveröffentlichungen seine große Stärke: Spiele, die Geschichten erzählen. Mit **DRACHENELFEN** erscheint ein neues „Adventure in a Box“ in der beliebten Romanwelt von Bernhard Hennen. Außerdem laden „Bibi & Tina“-Abenteuerspiele ein, selbst zauberhafte Storys auf dem Martinshof zu erleben.

Bernhard Hennen gehört zu den bekanntesten deutschen Fantasy-Autoren. Seine epische „Drachenelfen“-Reihe erwacht jetzt auch spielerisch zum Leben: **ADVENTURE IN A BOX: DRACHENELFEN** lässt drei bis sieben Spielende ab zehn Jahren in die Rollen von Elite-Kriegern der Elfen schlüpfen, die sich kooperativ im Krieg mit den Menschen behaupten müssen. Nur wer taktisch auf abwechslungsreichen Battlemaps die Goldene Stadt infiltriert, findet die versteckte Geheimwaffe der Widersacher. Der

eigene Charakter entwickelt sich über mehrere Kapitel weiter und erlernt neue Fähigkeiten. Ein/e Mitspieler/de/r leitet dabei die Partie und steuert die Feinde.

Wie man es von einem „Adventure in a Box“ kennt, braucht die Partie keine Vorbereitung und verläuft wie ein Rollenspiel. Wer ein solches schon immer mal ausprobieren wollte, genießt mit den **DRACHENELFEN** einen besonders atmosphärischen Einstieg.

Nicht weniger magisch, aber an eine etwas jüngere Zielgruppe ad-

ressiert sind ab November zwei neue **BIBI & TINA ABENTEUERSPIELE**: Als Nachwuchs-Hexe Bibi Blocksberg, deren beste Freundin Tina und weitere Charaktere wie Alexander oder Freddy erleben hier drei bis fünf Pferdefans ab acht Jahren auf dem Martinshof verzauberte Geschichten, die jedes Mal anders verlaufen. Auch hier übernimmt eine/r der Spielenden die Regie, während die anderen als Team Entscheidungen treffen, um sich mit Geschick und Würfelglück kreative Problemlösungen auszudenken. Spüren die Freunde gemeinsam das verschwundene KÄLBCHEN KÄTHE auf? Und wer gewinnt DAS GROSSE WEIHNACHTSWETTREITEN?



© 2026 KIDDINX
Studios GmbH

Nanox Games (bei dlp Games 3 C115)

In der Antarktis ist ein Meteorit abgestürzt. Unsere waghalsige Mannschaft macht sich auf den Weg – im Namen der Wissenschaft! Und der Siegpunkte, natürlich. Zu Beginn jeder Runde von -60° (sprich: Sixty Below) bereiten wir unsere Expedition vor. Wir ziehen Karten vom eigenen Deck und legen sie auf unser Tableau. Im Deck haben wir wichtige Gegenstände, aber auch Stürme. Sie versorgen uns mit Energie, behindern aber die effektive Nutzung unserer Basis. Das Wetter eben!

Jederzeit können wir das Ziehen weiterer Karten stoppen, um die Effekte bereits gezogener Karten und sturmfreier Bereiche unserer Basis auszulösen. In der Hauptphase des Spiels können wir dann unsere Basis ausbauen, Experten anheuern und unser Deck verbessern. Was war nochmal mit dem Meteoriten? Richtig, der liegt in der Tischmitte und kann von jedem Spielenden erkundet werden. Dafür platzieren wir Explorer und Stationen im nicht mehr ganz so ewigen Eis und erkunden so den Weg zum Meteoriten und dessen Umfeld. Dadurch wächst die Auslage, und es erscheinen neue Aktionsfelder für unsere Forscher.

Interessant ist hierbei, dass unsere Explorer die Aktionen auslösen und für den Rest des Spiels auf den Aktionsfeldern stehen bleiben. Das werden die Auswirkungen der Kälte sein. Es geht aber auch darum, präsent zu sein,



um immer bessere Stationen im Eis platzieren zu können. Peter Prinz und Alexander Pfister kombinieren Arbeitereinsatz mit geschicktem Optimieren des eigenen Kartendecks. Ein Unterfangen, bei dem wir der extremen Kälte mit kühlem Kopf trotzen müssen. (tk)

-60°, 1-4, 14+, 120-180 min., angekündigt für Oktober



NSV (6 B410)

Es blitzt und donnert draußen, aber wir sitzen ja sicher im Trockenen? Denkste! Beim Würfelspiel LIGHTNING CITY: TOKYO bauen wir Wolkenkratzer, über denen sich im Verlauf immer mehr dunkle Wolken zusammenbrauen. Wir sollten daher unsere Bauarbeiten rechtzeitig abschließen, indem wir ein Dach aufsetzen. Sonst schlägt vielleicht der Blitz ein und zerstört alle unsere Räume.

Autor Jannik Auth gibt uns für das Spiel sechs Würfel in die Hand: Mit den vier verschiedenen „Raumwürfeln“ bauen wir Restaurants, Shops, Spielhallen und Karaokebars in unsere Hochhäuser ein. Ein Jokerwürfel gibt uns freie Auswahl, ein Farbwürfel hingegen blockiert eine Gebäudesorte in jeder Runde. Voraussichtlich spielen wir deren neun, das hängt allerdings auch davon ab, wie oft der Blitz einschlägt.

Wir kombinieren die Augenzahlen zweier Würfel und zeichnen die zu ihren Farben gehörenden Shops in der passenden Spalte auf unserem persönlichen Wertungsblatt ein. Mit

dem Joker dürfen wir ein Dach bauen, dann ist der Turm bei dieser Augenzahl aber abgeschlossen. Nach jeder Runde grummelt das Gewitter, wieder mit zwei W6: Erst färbt sich die Wolke über dem Turm schwarz, das nächste Mal schlägt es dort ein. Machen wir rechtzeitig ein Dach drauf? Außerdem punkten wir hier am Ende über ausliegende Wertungskarten und eine persönliche Aufgabe. (sd)

Lightning City: Tokyo, 1-12, 10+, 30 min., bereits erschienen

Anzeige

ERFAHREN SIE ES ALS ERSTE/R

spielbox®
NEWS
LETTER

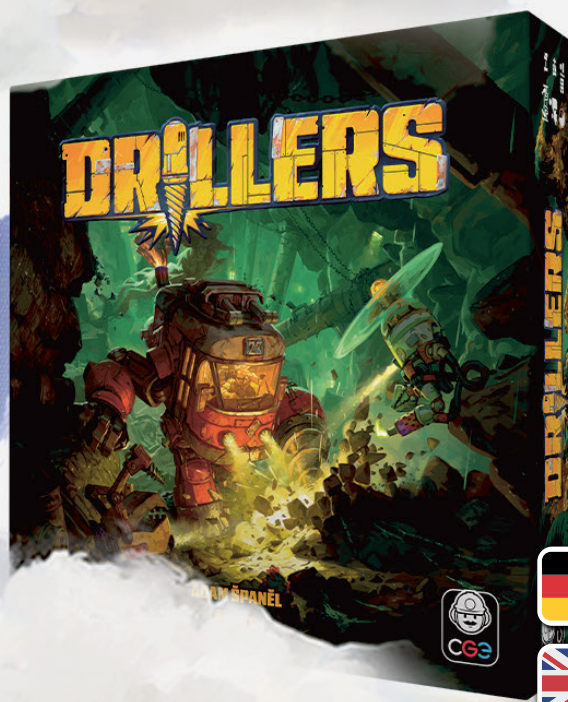
- Infos zu den neuesten Ausgaben von **spielbox®**, **spielböchchen®**, **SPIEL DOCH!**, **spielboxcast** ...
- Wichtige Neuigkeiten zu unseren **SPIEL DOCH!**-Messen
- **Sonderangebote** in unserem Onlineshop | Rabattcodes uvm.

JETZT ABONNIEREN

spielbox.de/newsletter



NEW GAMES FOR EVERY PLAYSTYLE!

3V400
HALL 3
7E100
HALL 7


FREE PROMOS INCLUDED WITH PURCHASE
*WHILE SUPPLIES LAST

GET THE FULL CGE SPIEL GUIDE

cge.as/spiel26-guide



Pink Troubadour (4 G515)

Charles Darwin ist eine Bank. Als lautete ein Naturgesetz: Biologie, Wissenschaftsgeschichte, Darwin. Und nun kommt Spieleautor Michal Peichl mit CARL VON LINNÉ um die Ecke. Bitte wem? Achtung, Leistungskurswissen: Von Linné war ein schwedischer Biologe, der im 18. Jahrhundert in Uppsala forschte. Auf ihn geht die Systematik zurück, Lebewesen mit einem lateinischen Doppelnamen zu benennen. „Er war sehr wichtig für Darwin: Er beschäftigte sich mit der Katalogisierung von Arten und der Klassifizierung lebender Organismen. Aber in seinem Werk gibt es auch philosophische Überlegungen, etwa zu den Wurzeln aller Lebewesen“, erzählt Peichl.

Für die Forschung auf dem Tisch gibt es fünf Bereiche, die eng miteinander verzahnt sind. Natürlich wird erkundet. Zum einen in Schweden, wo die Forschenden Pflanzen ausrupfen, um sie später zu erforschen. Dann gibt es Kollegen, die die Welt bereisen und Exoten einfangen. In Uppsala kultivieren wir noch den Botanischen Garten. Zu guter Letzt gehört der Briefaustausch mit Koryphäen zum Alltag. Welche Aktion wir spielen, entscheiden wir über Linsen, die wir in unterschiedliche Instrumente wie Lupe oder Mikroskop einsetzen – je nach Gerät wird eine Aktion unterschiedlich oft ausgeführt.

Bei den Fachvokabeln fühlt sich der eine oder andere Experte (und an diese richtet sich der Titel) an DARWIN'S JOURNEY erinnert. Was Peichl versteht: „Das Spielgefühl mag zwar ähnlich sein, die Spielmechaniken unterscheiden sich aber stark voneinander“, betont er. Bei Redaktionsschluss dieses Specials war noch unklar, welcher deutsche Verlag CARL VON LINNÉ veröffentlichen wird. (ab)

Carl von Linné, 1-4, 12+, 60-120 min., englische Version angekündigt für Oktober

Queen Games (3 K400)

Es gibt Dinge, da kommt man einfach nicht selbst drauf. Es ist über ein Vierteljahrhundert her, dass Autor Dirk Henn seine Spielidee zum späteren PALAST VON ALHAMBRA (Spiel des Jahres 2003) entwickelte. Seitdem erschien eine große Zahl von Erweiterungen, Big Boxen und Varianten. Doch erst als im Winter 2024 eine E-Mail von Henns italienischem Autorenkollegen Emanu-



Fotos: Pink Troubadour, Queen Games

Anzeige



spielbox® 1/26

**GRATIS
LESEN**

als ePaper in der SpieleMag-App

Gratis-Code

SPIEL26D

kostenlos für iOS, Android & Desktop

ele Ornella eintraf, kam Henn darauf, dass man ALHAMBRA vielleicht auch kooperativ spielen könnte. Gemeinsam erarbeiteten die beiden PALACE QUEST, in dem wir zwar noch immer an der Alhambra bauen und Währungen eine Rolle spielen. Aber das sind die einzigen Gemeinsamkeiten. PALACE QUEST ist ein komplett neues Spiel, das vom Anspruch her etwas über dem alten ALHAMBRA liegt. Alle bauen gemeinsam an der Palastanlage, das Kartenglück spielt auch eine Rolle.



Alle Spieler haben einen eigenen verdeckten Stapel mit Baukarten in vier verschiedenen Farben und Werten. Zieht man eine unpassende zu den in dieser Runde zu errichtenden Gebäuden, kann man diese abwerfen. Vorsicht: Ist der eigene Stapel leer, ist aber Schluss! Außerdem sollte man den Bau von Gebäudeplättchen nicht zu lange aufschieben, denn ist das Lager voll ... Also diskutiert man mit der Runde, ob man die Karten behält, die erlauben, die Gebäude auf gleichfarbige Felder

auf den Bauplatten in der Mitte zu legen. Wer hier passend bezahlt, weitere Platten auslegt und von dort Bonusplättchen einsammelt, kommt in der Punktwertung voran. Nach fast jeder Runde müssen aber auch noch Aufgaben erledigt werden. Gelingt dies nicht, kostet das weitere Karten – oder gleich die komplette Partie. (sd)

Palace Quest,
1-6, 8+, 60 min.,
angekündigt für Oktober



CLUEBOX HOUDINI's Magic Escape



HALL 6
STAND G115

iDVENTURE

WWW.IDVENTURE-SHOP.DE

@IDVENTURE_GAMES_AND_PUZZLES

EMAIL: INFO@IDVENTURE-SHOP.DE

nice GAME

Unsere SPIEL Neuheiten



Der neue Hit vom
Autor von
Jekyll vs. Hyde

Auktionsspiel
trifft Magic: The
Gathering



Im Weltall hört
dich niemand
scannen...



Nachschub für
Knobelfans!



Spiel mit uns!



Halle 6 - D320

Auch erhältlich auf
NiceGameShop.com

Aktuell. Herbstneuheiten 2026

Ravensburger (7 D311) / Hans im Glück (2 B210)

Nein, dies ist kein Scherz, denn es funktioniert ganz ausgezeichnet: Ab sofort kann man die beiden Klassiker Das VERRÜCKTE LABYRINTH und CARCASSONNE gleichzeitig spielen. Beim neuen CARCASSONNE LABYRINTH verschieben wir erst mit einem Plättchen die Wege auf dem Spielbrett und laufen dann hoffentlich darüber mit unserer Figur zum Ziel. Das ist das alte LABYRINTH. Anschließend nehmen wir das herausgeschobene Plättchen plus unser Aufgabenplättchen, sofern wir unser Ziel erreicht haben. Beides basteln wir in die persönliche CARCASSONNE-Landschaft vor uns ein. Ziel dabei: Binnen zehn Zügen abgeschlossene Straßen und Städte zu bauen, denn dafür gibt es Extra-Chips. Wer davon die meisten sammelt und mit ihnen sowie aus seinem verbauten Spielmaterial am Ende zum höchsten Turm aufeinander stapeln kann, gewinnt.

Das hört sich nach einer lockeren Spielerei an, doch selbst erfahrene Zocker kommen hier nach wenigen Zügen bereits ins Tüfteln: Das muss doch besser gehen! Natürlich sind die neuen Plättchen auch wieder mit einer Variante für CARCASSONNE nutzbar. In der aktuellen Ausgabe der **spielbox** (5/26) gibt es nicht nur eine ausführliche Kritik zum CARCASSONNE LABYRINTH, sondern dazu auch gleich die Bonusplättchen DRACHENSCHATZ. (sd)

Carcassonne Labyrinth, 1-4, 8+, 30 min., bereits erschienen

Schmidt Spiele (7 E111)

Es ist mal wieder so weit: Die nerdigen Kunstsammler sind auch in SECRET MUSEUM wieder die Hauptdarsteller. Geheim ist das Museum deshalb, weil es nie öffentlich zugänglich sein wird. Denn hier wird mit heißer Ware gehandelt. Kunstwerke, frisch erworben auf dem Schwarzmarkt, werden begutachtet, und, so denn wertvoll genug, in der eigenen Sammlung präsentiert.

Erdacht haben SECRET MUSEUM Werner Schmidt und Matthias Cramer. Sie lassen uns mit sechs verschiedenfarbigen Symbolwürfeln hantieren, die wir reihum auswählen. Einen davon nutzen wir auf dem Schwarzmarkt, um neue Ware zu bekommen und in unser Lager zu verfrachten – mit dem



Ziel, dort drei gleichfarbige Stücke oder drei mit gleichem Symbol aneinanderzureihen. Alternativ gebrauchen wir den gewählten Sechseiter, um unsere bisherigen Exponate von der Society begutachten zu lassen – je nach Symbol oder Farbe des Würfels. Jetzt spielen die Schilder eine Rolle, die sich rechts und links unterhalb des Kunstwerkes am Rand unserer Plättchen befinden. Ist es uns zuvor gelungen, aus den beiden Hälften benachbarter Teile komplette Symbole zu basteln, so gibt es nun Siegpunkte, Aufträge oder weitere Exponate aus dem Beutel. Dadurch können Kettenzüge entstehen, was natürlich gewollt ist. Bereits ab dem achten Kunstwerk in der eigenen Sammlung und damit nach einer Dreiviertelstunde endet der heimliche Kunsthandel. Punkte gibt es, falls man nun die Exponate aus den Vitrinen der eigenen Sammlung farblich passend den eigenen Auftragskarten zuordnen kann. (sd)

Secret Museum, 2-4, 10+, 45 min., angekündigt für Oktober





Unsere Gebotskarte schützt fortan die erlangte Karte, kann aber durch eine stärkere Karte in kommenden Runden verdrängt werden. Im Sommer geraten wir in direkten Konflikt. Wir legen je eine verdeckte Karte in die drei Regionen. Wer nach dem Aufdecken der Karten und Abhandeln ihrer Effekte den höchsten Wert in einer Region erzielt, erhält Einfluss und andere Belohnungen. Im Herbst können wir je eine Handkarte einsetzen, um Effekte im Rat auszulösen oder in die Unterwelt zu reisen und dadurch Wissen zu erlangen.

Mit Wissen können wir unser Deck durch bessere Karten verstärken. Der Winter dient der Vorbereitung auf das nächste Jahr.

Das elegante Spielgerüst wird durch asymmetrische Fraktionsfähigkeiten und diverse Effekte auf Karten um zahlreiche Stellschrauben und taktische Möglichkeiten erweitert. Garniert wird THE OLD KING'S CROWN durch die stimmungsvollen Illustrationen, die – wie die Spielidee – von Pablo Clark stammen. (tk)

The Old King's Crown, 1-4, 14+, 60-120 min., angekündigt für Oktober

Spielworxx (3 B300)

Der alte König ist tot – oder verschwunden oder verweist? Auf jeden Fall sucht seine Krone ein neues, würdiges Haupt. Über mehrere Runden versuchen wir, uns durch das Anhäufen von Einfluss für die Thronnachfolge in Stellung zu bringen. Die Krone des alten Königs wird erst nach mehreren Jahren neu vergeben. Wir durchlaufen mehrfach die Jahreszeiten und versuchen, durch gekonntes Kartenspiel den Lauf der Dinge in unsere Richtung zu lenken.

Im Frühling bieten wir mit unseren Handkarten auf Verbesserungskarten.

Anzeige



spielbox® 1/26

GRATIS LESEN

als ePaper in der SpieleMag-App

Gratis-Code
SPIEL26D

kostenlos für iOS, Android & Desktop

Anzeige





MATCH
my
BEAT

Wenn ironische Songs auf ironische Situationen treffen!



Der Moment,
in dem du merkst,
dass du im
Flugzeug neben
einem Baby sitzt



SPIEL
Essen

Halle 8 Stand 8C110



Entscheide dich für
eine Playlist,
spiele sie auf Shuffle
ab und wähle die
Karte, die am
besten passt!

Von den Machern von

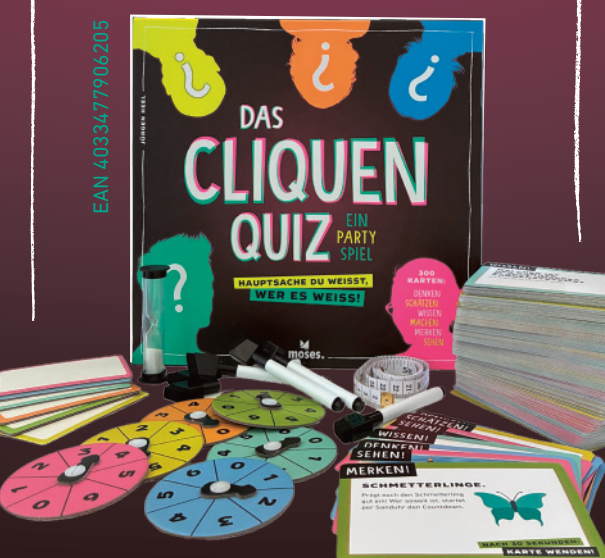
HITSTER

DAS CLIQUEN QUIZ

EIN PARTY SPIEL

**HAUPTSACHE
DU WEISST,
WER ES WEISS!**

EAN 4033477906205



**300 KARTEN
6 KATEGORIEN**



moses.

www.moses-verlag.de

Aktuell. Herbstneuheiten 2026

Studio H (bei Gigamic 6 K300)

Bruno Cathala aus Frankreich und Andrea Mainini aus Italien laden uns ein in eine Stadt, die zu Spielbeginn noch ziemlich flach daherkommt. Die besten Plätze in BELLA VISTA bebauen und am Ende den Platz an der Sonne genießen – das ist das Ziel. Dafür gibt es nur eine Währung: Punkte! Gleichzeitig sind die Punkte aber auch dringend benötigtes Kleingeld, um im Kampf um die besten Plätze in jeder Runde mitbieten zu können.

Der frühe Vogel zahlt einen höheren Preis, wählt aber auch aus einer größeren Vielfalt verfügbarer Baugründe. Pro Runde spielen wir eine unserer Handkarten. Je höher die Zahl auf unserer Karte ist, umso höher das Haus, das wir in BELLA VISTA platzieren. Am besten angrenzend an niedrigere Häuser der Konkurrenz, denn dann fahren wir pro bemitleidenswertem Gebäude einen Taler Neidsteuer ein. Wird unser Gebäude von keinem höheren Gebäude in der angrenzenden Nachbarschaft in den Schatten gestellt, fallen noch einmal drei Taler ab.

Außerdem liegen noch Ziele aus: Zwei fürs Spielende und vier, die wäh-

rend des Spiels erreicht werden können. Auch sie versorgen uns mit Punkten. Bei der Auswahl der Mechanismen wurde auf Sicht gefahren und es wurden keine Regelumwege eingebaut.

Ist es sinnvoll Punkte auszugeben, um früher dran zu sein oder behalten wir sie? Genau diesen Widerspruch müssen wir ertragen und zu unseren Gunsten steuern. So eng bebaut sich BELLA VISTA am Ende vor unseren Augen präsentiert, so eng getaktet waren auch die Entscheidungen in der kurzen Spielzeit. (tk)

Bella Vista, 2-4, 8+, 30-45+ min.,
bereits erschienen



Anzeige

8-C200

BESUCHT UNS AUF DER
SPIEL'26 UND TESTET
ALLE NEUHEITEN!



UNSERE HERBSTNEUHEITEN:

FUNKEL MUNKEL



Memory unter Tage: Loren bewegen sich verdeckt durch die Miene und sammeln Edelsteine ein. Wer Wege und Positionen im Kopf behält, sammelt die begehrten Klunker ein.



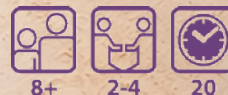
4+

POCKET PISA

Push-your-Luck auf wackeligem Fundament: Weiterstapeln für mehr Belohnung oder rechtzeitig aussteigen, bevor der Turm fällt.



8+



NEIN! DOCH! OHH!

Timing ohne Uhr: Vier verdeckte Sanduhren wechseln ständig ihre Plätze. Wer die Laufzeiten richtig einschätzt und im richtigen Moment widerspricht, liegt vorn.



8+

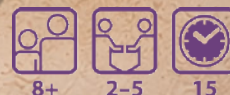


DER TURM

Memory mit Etagenwechsel: Edelsteine verschwinden im Turm, dessen Ebenen ständig neu sortiert werden. Wer den wandernden Verstecken folgen kann, wird seine Steine zuerst los und gewinnt.



8+



SCAN ME

www.zoch-verlag.com





Anzeige

Aktuell. **Herbstneuheiten 2026**

Topp / Frechverlag (6 H200)

Weben ist eine Kunst. Wer Fadenverläufe gut planen und kunstvolle Muster herstellen will, muss in der Lage sein, drei-dimensional zu denken – auch wenn das Ergebnis am Ende plan liegt. Die chilenische Autorin Cami Muñoz Villar gibt allen Spielenden einen eigenen Webrahmen und lässt sie fädeln. Das ist anspruchsvoller, als es das bunte Material vermuten lässt, das ein wenig an Vorschulbasteien erinnert. Die bunten Schnüre werden gedrahtet: Jeder zieht fünf aus dem Beutel, wählt einen und gibt den Rest weiter, bis alle je vier haben. Die zieht man dann auf dem eigenen Rahmen auf, einem Pappbrett mit Löchern am Rand, und versucht dabei, ausliegende Muster nachzuweben – welches gewertet wird, entscheidet man selbst. **GESCHICKT GEFÄDELT** verlangt ein bisschen Feinmotorik und trotz der simplen Regeln eine Art des planerischen Denkens, die im Alltag meist kaum eine Rolle spielt – irgendetwas übersieht man in den ersten Runden meist, kann dann aber schnelle Lernfortschritte machen. Eher etwas für Entspannung suchende stille Tüftler als für Leute, die von einem Spiel muntere Interaktion und steile Spannungskurven erwarten. (mh)

Geschickt gefädelt,

2-5, 8+, 30 min., bereits erschienen

XOXO (bei Haba 8 A300)

Es ist ja nicht genug, dass sie bei Haba jetzt auch Spiele lokalisieren und im Familiensektor mittlerweile so stark unterwegs sind, dass das Unternehmen aus Bad Rodach gleich 50 (!) Neuheiten zur SPIEL meldet. Man gönnt sich auch noch die Idee, mit der Marke XOXO eine neue Spielereihe mit flotten Comics und schwarzer Packungsgestaltung zu starten (siehe Interview) – sehr viel weiter kann man vom einstigen Haba-Gelb und Kinderspielen nicht entfernt sein.

XOXO startet gleich mit drei Neuheiten im Kartenspielformat. Pow Mau

ist dabei eine „elaborierte Mau-Mau Variante mit Power-Twist“ (Verlagstext). Spieltechnisch übersetzt heißt das, dass man neben MAU-MAU-passenden Einzel-



karten auch einen Packen gleicher Zahlenwerte auf einen Schlag ablegen kann, sofern der unterste zumindest farblich passt. Außerdem wird bei gleichen Werten mitgezählt: Mit der „zweiten 2“ oder der „vierten 4“ nacheinander wird der Stapel „scharfgeschaltet“, der Nächste darf jetzt nur die passende Zahl spielen. Ergänzt wird Pow Mau nicht nur durch Joker, Richtungswechsel- und Aussetzen-Karten, sondern in der Variante auch mit der nicht spielbaren schwarzen 6. Sie verhindert als eine Art *Schwarzer Peter*, dass man durch das Ablegen der letzten Karte eine Zwischenwertung auslösen kann. (sd)

Pow Mau,

2-5, 10+, 20 min., bereits erschienen

Anzeige

spielbox 1/26

GRATIS

als ePaper in der **SpielMag-App**

Gratis-Code SPIEL26D

kostenlos für iOS, Android & Desktop



Thade Precht hat die neue Spielemarke XOXO gegründet.

XOXO'S LUDOMATIC UNIVERSE

DOORS OPEN @ SPIEL ESSEN 2026

←






„Wie eine Sitcom oder Daily Soap“

Thade Precht (45) arbeitet als Visual Lead Games und Autor bei Haba und hat in seiner Freizeit gerade mal die neue Spielemarke XOXO gegründet. Sie startet mit drei Spielen in Essen, natürlich produziert und vertrieben von Haba. Thade Precht lebt in Coburg.

Die XOXO-Spiele sehen sehr anders aus: Eine etwas abgedrehte Grafik, die sich irgendwie über die Reihe „XOXO's Ludomatic Universe“ fortsetzt. Was steckt dahinter?

Thade Precht: Die Spiele haben eine durchgehende Geschichte, weil ihre Charaktere in späteren Spielen immer wieder auftauchen und sich weiterentwickeln. Es ist eine Reise durch die asiatische Popkultur.

Heißt das, dass alle Spiele sehr ähnlich sind?

Nur optisch, bei der Dauer von etwa 20 Minuten und bei der Zielgruppe ab zehn Jahren. Neben POW MAU gibt es unter den ersten Spielen, die wir in Essen zeigen, mit SALARYMAN

MADNESS auch ein schnelles Reaktionspiel und mit YOKAI YEN?!! ein Climbing-Spiel. Ab 2027 folgen dann in jedem Jahr zwei weitere.

Verstehe ich das nur, wenn ich alle Spiele in genau dieser Reihenfolge ausprobiere?

Nein, man kann die natürlich auch alle einzeln und für sich spielen. Aber die Geschichte, die die Spiele erzählen, entwickelt sich weiter über den kurzen, einleitenden Comic zu Beginn jeder Anleitung. Und ich empfehle, sich jede Schachtel mal genau anzuschauen!

Hört sich ein wenig nach einer Fernsehserie an.

So ist es auch gedacht, quasi wie eine Sitcom oder Daily Soap. Wir sprechen derzeit deshalb auch von Staffel 1, in der alle Spiele Kartenspiele sein werden. Vielleicht gibt es in Staffel 2 dann ja Geschicklichkeitsspiele? Wer weiß. Ich bin jedenfalls sehr dankbar, dass mir Haba das Vertrauen dafür schenkt. (sd).

FEUERLAND



**VISIT US AT
BOOTH 2C520**



**INCLUDES
CORE GAME
PELTON & METEO
STORAGE SYSTEM
NEW FEATURES**



... AND MORE!

Zoch (8 C200)

Bei Zoch trauen sie sich was: Die toskanische Stadt Pisa ist in Deutschland unverschuldet in Verruf geraten. Weil die gleichnamige europaweite Lernstandserhebung immer wieder vor Augen führt, wie schlecht es im Vergleich um das Wissen der Schülerinnen und Schüler im deutschen Schulsystem steht. Doch die Autoren Christoph Cantzler und Anja Wrede machen uns mit POCKET PISA darauf aufmerksam, dass es in Pisa ja auch noch einen Schiefen Turm gibt. Mit dem lässt sich viel besser und mit Freude spielen.

Bei POCKET PISA steht eine dicke Säule auf einem Sockel, daneben liegen 14 merkwürdige Holzteile, die ein wenig an den legendären Zoch'schen BAUSACK erinnern. Spielkarten geben uns vor, welches der Bauteile der nächste Spieler

spielbox[®] 1/26

GRATIS

als ePaper in der **SpieleMag-App**

Gratis-Code SPIEL26D

kostenlos für iOS, Android & Desktop



verbauen muss – und zwar immer auf den letzten Stein, der auf dem Turm gestapelt wurde, mithin also ganz oben. Wem das alles nicht geheuer ist, der darf passen. Stößt irgendein Pechvogel oder Grobmotoriker das Gebilde um, endet eine Runde. Passer und Umstürzler bekommen nichts; alle, die noch im Spiel sind, erhalten reihum die Karten der gebauten Stockwerke. Hat jemand so fünf Karten, werden die Ergebnisse der besten drei addiert. Sonst geht es weiter, und da sich die Reihenfolge der noch im Spiel befindlichen Karten nie ändert, weiß man bald, welches Teil als nächstes kommt. Um dann vielleicht rechtzeitig zu passen. Oder auch nicht. (sd)

Pocket Pisa, 2-4, 8+, 20 min.,
angekündigt für Oktober



Mit großer betreuter
Spielfläche & Spieleausleihe.

SPIELDOCH! MESSEN

9.-11. April 2027

Messe Dortmund

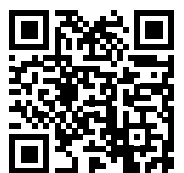
12. & 13. Juni 2027

Messe Friedrichshafen

Die Publikumsmessen für
Brett-, Karten- & Rollenspiele

Tickets & Infos unter

SPIELDOCH-MESSE.COM



präsentiert von... **spielbox®** & **SPIELDOCH!**
Das Magazin für Brett- und Kartenspiele

Die Magazine für Brett- & Kartenspiele



keep cool & collect



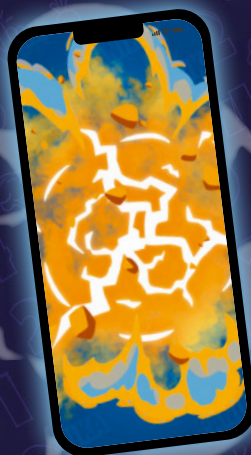
Strategisch bieten

und Hand optimieren

Besuche uns in

HALLE 7, STAND D 110/111

**DON'T
PANIC**



Karten ablegen mit Nervenkitzel

Inkl. App fürs zufällige Platzen



amigo.spiele



www.amigo-spiele.de

