

# FEUERLAND

HERBST  
2024



## Liebe Spielehändler und Spielfreunde,

Erfolg ist nicht planbar, aber unsere Herbstneuheit **Black Forest** gibt Anlass zu großen Hoffnungen. Das Expertenspiel zum Thema Glasherstellung im Schwarzwald glänzt durch den außergewöhnlichen Ressourcen-Mechanismus und einen sehr angenehmen Spielflow. Erfolgsautor Uwe Rosenberg und sein Co-Autor Tido Lorenz haben mit Worker Movement ein neuartiges Spielgefühl kreiert.

Neu im Programm ist auch **Astrobienern**, ein tolles Strategiespiel aus dem Hause Stonemaier. Trotz einfacher Regeln besticht es mit einer großen Spieltiefe und einer gesunden Prise Humor.

Die sorgfältige Pflege unserer erfolgreichen Spielwelten ist uns eine Herzensangelegenheit. Seit dem Frühjahr ergänzt **Schwingenschlag** die **Flügelschlag**-Familie. Wir freuen uns sehr über die überschwänglichen Reaktionen auf dieses Drachen-Spin-Off. Zusätzlich ist für **Flügelschlag** das **Fan Art Pack** mit von Fans illustrierten Vogelkarten erhältlich.

In der **Terra Mystica**-Spielwelt erscheint die erste **Gaia Project**-Erweiterung **Die verlorene Flotte**. Dort warten die Raumschiffe der verlorenen Flotte auf ihre Erkundung und neue Planeten wollen besiedelt werden.

Für unser Erfolgsspiel **Arche Nova** sorgt ein neues Set an Zooplänen für noch mehr Abwechslung.

Nachdem mit **Frosthaven** im letzten Winter das größte Spiel der **Gloomhaven**-Serie erschienen ist, folgt diesen Winter mit **Gloomhaven – Knöpfe & Krabber** die kleinste Ausgabe. Ein Solospiel, dessen süße kleine Box auf jeden noch so vollen Schreibtisch passt!

Es gibt also wieder viel zu entdecken und wir haben für jeden Geschmack ein passendes Angebot.

**Stephan Rink**  
Feuerland Spiele



## HERAUSGEBER

**Feuerland Verlagsgesellschaft mbH**

Nassaustraße 3, 65719 Hofheim am Taunus  
kontakt@feuerland-spiele.de  
www.feuerland-spiele.de



## VERTRIEBSPARTNER

**Pegasus Spiele GmbH**  
www.pegasus.de

**Spiel direkt eG**  
www.spiel-direkt-eg.eu

**ADC Blackfire Entertainment GmbH**  
www.blackfire.eu

**Alles für den Helden**  
www.alles-fuer-den-helden.de

**G. Umbreit GmbH & Co. KG**  
www.umbreit.de

**Ludit GmbH (CH)**  
www.ludit.ch

**Frontdepot GmbH**  
www.shop.frontdepot.com

**Zeitfracht GmbH**  
www.zeitfracht-medien.de

## UNSER SPIELGUIDE

Empfehlungen für verschiedene Zielgruppen ..... 2

## NEUHEITEN 2024

- Schwingenschlag ..... 4
- Black Forest ..... 6
- Astrobienern ..... 8
- ⊠ Tauschrausch ..... 10
- Gaia Project – Die verlorene Flotte ..... 12
- Gloomhaven – Knöpfe & Krabber ..... 14
- Flügelschlag – Fan Art Pack ..... 15
- Expeditions – Der Gesandte der Verderbnis ..... 15
- Arche Nova – Map Pack 2 ..... 15

## ARCHE NOVA

- Arche Nova ..... 16
- Arche Nova – Wasserwelten ..... 18

## EIN FEST FÜR ODIN

- Ein Fest für Odin ..... 20
- Ein Fest für Odin – Die Norweger ..... 22

## SPIELEWELTEN

- Die Welt von **Terra Mystica** ..... 24
- Die Welt von **Gloomhaven** ..... 32
- Die Welt von **Flügelschlag** ..... 42
- Die Welt von **Scythe** ..... 48
- Die Welt von **Viticulture** ..... 58

## WEITERE SPIELE (und Erweiterungen)

- Wasserkraft ..... 64
- Arler Erde ..... 68
- Parks ..... 70
- ⊠ Trails ..... 72
- ⊠ Caper Europe ..... 74
- ⊠ New York Zoo ..... 76
- ⊠ Total Regal – Plätze für Schätze ..... 78
- ⊠ Libertalia ..... 80
- Würfelwelten ..... 82
- Tapestry ..... 84

■ Unser **BLACK LABEL** steht für Strategiespiele, die sich vor allem an Kenner und Experten richten.

⊠ Unser **BLUE LABEL Feuerland Fun** steht für weniger komplexe Spiele mit Glückselementen im Familienspiel- oder im Kennerspielbereich.

⊠ Diese (Basis-)Spiele stehen zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Kataloges unter den ersten 30 Plätzen der Boardgamegeek-Charts.

Dieser Katalog wurde auf Recycling-Papier gedruckt.

## UNSER SPIELGUIDE

### TOPSELLER



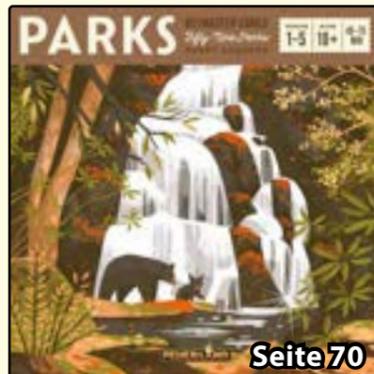
Das Kennerspiel 2019 mit über 180.000 verkauften Exemplaren allein in Deutschland.



Der Nachfolger von *Flügel Schlag* lockt mit Drachen und etwas mehr Spieltiefe.



Laut Boardgamegeek das weltweit meistverkaufte komplexe Strategiespiel der letzten Jahre.



Das wunderschöne Spiel über das Wandern in den Nationalparks der USA.



Der einfache Einstieg in die fantastische Welt von *Gloomhaven*.



Jamey Stegmaiers Strategieklassiker in der alternativen Welt von 1920.

### Für zwei Personen



Kann als eigenständiges Spiel für 2 Personen oder als Erweiterung verwendet werden.



Kurzweilige Gaunereien in Europas Metropolen mit humorvoller Aufmachung.



Der Expertenhit wird auch sehr gerne in der Zweierbesetzung gespielt.

### Für die Familie



Briefmarkensammeln kann spannend sein und wunderschön aussehen!



Uwe Rosenbergs schönes Puzzle-Spiel mit 127 niedlichen Holztierchen.



Auf Wanderung mit der kleinen Schwester von *Parks* – klein genug für den Rucksack.

### Für Kennerinnen und Kenner



Weinbau in der Toscana – spielerisch und thematisch äußerst aromatisch abgeschmeckt.



Die Welt der Drachen und des Höhlenausbaus bietet neue interessante Anreize.



Wer den direkten Einstieg ins große *Gloomhaven* scheut, liegt hier genau richtig.

### Für Expertinnen und Experten



Das epische Fantasy-Spiel ist mit 10 kg in vielerlei Hinsicht ein Schwergewicht.



Die strategische Herausforderung mit 14 asymmetrischen Völkern.



Der komplexe Nachfolger unseres erfolgreichen Erstlingsspiels *Terra Mystica*.

NEU 2024



## Schwingenschlag

Das Nachfolgespiel von *Flügelschlag* entführt in die Welt der Drachen. Auch hier werden wieder einzigartige Drachen in unterschiedlichen Lebensräumen untergebracht. Doch zuerst müssen dafür Höhlen ausgegraben werden. Das Erforschen der Höhlen aktiviert die Drachen darin und bringt zusätzliche Boni wie z. B. Fortschritte bei der Drachengilde. Diese können weitere wertvolle Boni oder Punkte bringen. *Schwingenschlag* ist zwar eindeutig von *Flügelschlag* inspiriert und nutzt die gleichen Grundmechanismen, doch das komplexere Nachfolgespiel hebt sich durch einige Änderungen und neue Ideen deutlich von *Flügelschlag* ab.



**UVP** 64,90 €  
**Artikelnr.** 31032  
**Geeignet für** Alle **Kenner** Experten  
**Glücksfaktor** hoch **mittel** niedrig  
**Personenzahl** 1 – 5  
**Spieldauer** 90 Minuten



In deinem Zug wählst du aus drei unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten: Ausgraben, Anlocken und Erforschen. Für jede dieser Aktionen benötigst du eine Münze. Hast du keine Münzen mehr oder willst keine mehr ausgeben, dann musst du passen und steigst aus der aktuellen Runde aus.

Mit der Aktion **Ausgraben** legst du eine Höhlenkarte von deiner Hand auf das am weitesten links gelegene freie Höhlenfeld in einer deiner Höhlen. Jede Karte bringt dir beim Ausspielen Boni.

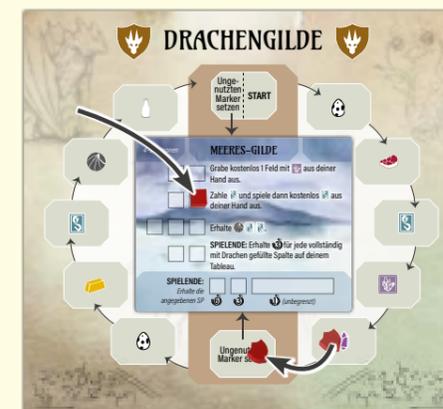


Die Aktion **Anlocken** lässt dich eine Drachenkarte von deiner Hand in eine deiner Höhlen spielen. Dabei musst du die Lebensraumanforderungen des Drachen beachten und das Höhlenfeld muss bereits ausgegraben sein. Außerdem musst du die Kosten des Drachen bezahlen. Hat er eine „Beim-Ausspielen-Fähigkeit“, aktivierst du sie.

Bei der Aktion **Erforschen** wandert deine Spielfigur durch eine Höhle deiner Wahl. Sie hält an jedem Feld oder Drachen mit ihrem Symbol und sammelt die entsprechende Belohnung ein. Erst bei einem Stoppschild ist die Erforschung der Höhle beendet. Möchtest du die Höhle in dieser Runde erneut erforschen, steigen die Kosten dafür.



In der Drachengilde schreitest du durch Drachenfähigkeiten oder das Erforschen von Höhlen voran. Immer wenn du voran schreitest, bekommst du eine Belohnung. Auf zwei Feldern der Drachengilde kannst du einen Marker platzieren. Wählst du den lukrativen Sofortbonus oder die wichtigen Punkte am Spielende?



Am Ende jeder der vier Runden wird geprüft, wer das Rundenziel am Besten erreicht hat und mehr Punkte für das Spielende sammelt.

Wer am Schluss die meisten Punkte durch Drachen, Rundenwertungen, Eier, gehortete Ressourcen oder geschobene Karten hat, gewinnt.



NEU  
10/24

## Black Forest

Die Rückkehr der Rohstoffräder!

Das große Nachfolgespiel von *Die Glasstraße* führt diesmal in den Schwarzwald.

Auf deiner Wanderung durch den Schwarzwald besuchst du verschiedene Handwerker. Sie helfen dir beim Ausbau des eigenen kleinen Guts indem sie Weiden, Seen oder Äcker anlegen, Tiere beschaffen oder Gebäude bauen.

Oder sie helfen bei der Produktion in der Glashütte, was dein Gut vergrößert. Gleichzeitig musst du deine Rohstoffe und die Produktion von Glas und Proviant geschickt auf deinen Rohstoffrädern verwalten. Überlege dir gut welche der zahlreichen Gebäude du für eine erfolgreiche Strategie kombinierst.

In gewohnt hochwertiger und reichhaltiger Ausstattung ist *Black Forest* ein weiteres Spiele-Highlight!



**UVP** 59,90 €

**Artikelnr.** 31037

**Geeignet für** Alle Kenner **Experten**

**Glücksfaktor** hoch mittel **niedrig**

**Personenzahl** 1-4

**Spieldauer** 60 - 120 Minuten



Im eigenen Zug musst du zuerst deine **Spielfigur bewegen**. Dies kann innerhalb eines Dorfes sein oder in ein anderes Schwarzwalddorf. Dann musst du allerdings Proviant dafür bezahlen.



Der Handwerker **Fahrender Händler** hat eine besondere Funktion. Du kannst ihn zu Beginn deines Zuges mittels einer Handelsware gegen einen anderen beliebigen Handwerker austauschen. So wechseln die Handwerker im Lauf des Spiels ihre Plätze und neue Aktionskombinationen entstehen.



Deine Rohstoffe verwaltest du auf den beiden **Rohstoffrädern**. Durch sie werden aber auch automatisch Glas und Proviant produziert, sobald die benötigten einfachen Rohstoffe vorhanden sind.



Danach führst du die **Aktionen** der beiden benachbarten **Handwerker** aus. Diese erlauben es dir beispielsweise, neue Landschaften oder Tiere zu platzieren oder Gebäude zu bauen.

Triffst du am Zielort der Wanderung auf andere Personen, musst du ihnen Rohstoffe zahlen. Natürlich blockieren sie auch Plätze auf dem Spielplan. Deine aktuelle und die nächsten Wanderungen solltest du dir gut überlegen.



Zu Beginn hast du nur ein kleines Gut. Durch Produktionsfortschritte in deiner **Glashütte** muss diese in ein neues Gebiet weiterziehen. So erschließt du neue Gebiete, erweiterst dein **Gut** und legst neue Wälder an.



Die 36 doppelseitigen kleinen und 14 großen **Gebäude**, alle einzigartig, fordern zu unterschiedlichen Strategien auf. So ist keine Partie wie die vorherige.

Wer am Spielende am meisten Punkte durch Gebäude, Tiere und produziertes Glas erzielt hat, gewinnt das Spiel.

NEU  
8/24



## Astrobienen

... besticht mit dem leicht zugänglichen Konzept des Arbeiterinnen-Einsatzes. Allerdings wird deine Arbeiterin jedes Mal wenn sie von einer Aktion nach Hause kommt stärker und leider auch älter ... bis sie in den Tiefschlaf gehen muss. Eine neue und spannende Interpretation dieses beliebten Mechanismus. Erweitere deinen Bienenstock mit Waben und kombiniere dabei clever Einkommen, Verstärkungen, Einmal-Effekte und besondere Wertungen.

5 verschiedene Bienenstöcke, 20 einzigartige Fraktionen, weit über 100 Waben, jede mit besonderen Möglichkeiten, wechselnde Tauschmöglichkeiten: *Astrobienen* bietet riesige Variabilität, jedes Spiel verläuft anders.



|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 74,90 €                     |
| Artikelnr.   | 31034                       |
| Geeignet für | Alle <b>Kenner</b> Experten |
| Glücksfaktor | hoch <b>mittel</b> niedrig  |
| Personenzahl | 1 – 5                       |
| Spieldauer   | 60 – 90 Minuten             |



Du verfügst über bis zu **4 Arbeiterinnen**, die eine Stärke von 1 bis 4 haben.



Liegt auf einem Einsatzfeld schon eine Arbeiterin, wird sie auf ihre Andockstation **geschubst**, wo sie altert und damit stärker wird.



Wird eine Arbeiterin älter als 4, geht sie sofort ins **Tiefschlafabteil** und muss durch eine neue Biene ersetzt werden. Ist das Tiefschlafabteil voll, endet das Spiel.



Durch **Saatkarten** bekommst du einmalige Boni oder du kannst sie als zusätzliche Endwertungen unter deinen Bienenstockplan säen.



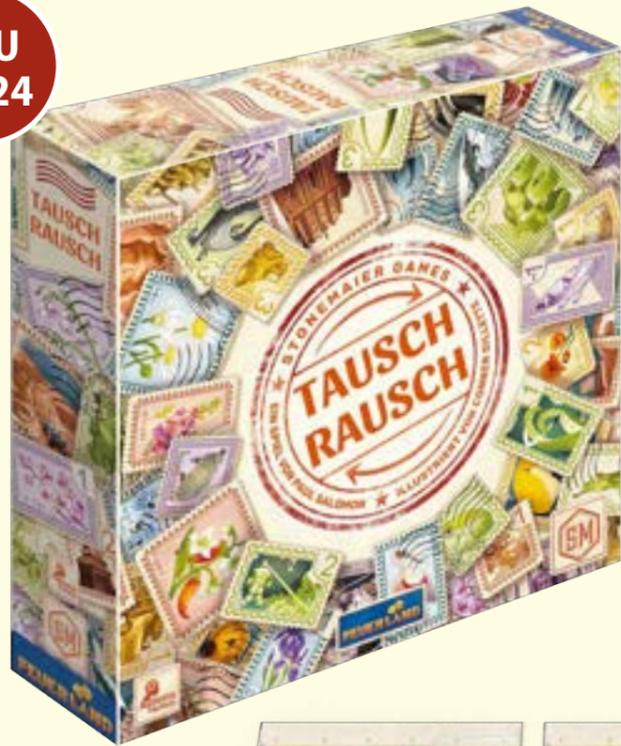
In deinem Zug kannst du 1 Arbeiterin auf ein **Einsatzfeld** der 6 Aktionen des Spielplans legen. Ihre **Stärke** definiert, wie gut du die Aktion ausführen kannst. Arbeiterinnen mit Stärke 4 erlauben besonders mächtige Aktionen.



Ausgehend von deinem **Startplättchen**, baust du deinen Bienenstock mit 4 verschiedenen **Wabensorten** aus. **Rahmen** verschaffen dir weiteren Platz für Waben.

Wer zu **Spielende** seine Arbeiterinnen und die erhaltenen Rohstoffe am besten eingesetzt hat und die Ausbauten am passendsten kombinieren konnte (und so die meisten Punkte gesammelt hat) gewinnt das Spiel.

NEU  
10/24



## Tauschrausch

Das neue Familienspiel aus dem Hause Stone-  
maier Games führt uns auf eine Briefmarken-  
börse. Alle sammeln und tauschen Briefmarken,  
um sie schließlich möglichst schön in das eigene  
Sammelalbum einzusortieren und punkteträch-  
tig zu präsentieren.

Der besondere Clou sind die Tausch- und die  
Wertungsphase. Wie gestaltet man sein Tausch-  
angebot möglichst attraktiv für die anderen?  
Welche Wertung nutzt man zuerst und welche  
lässt man aus?

**Tauschrausch** ist ein interaktives Familienspiel  
mit spannenden Kniffen.



**UVP** 39,90 €  
**Artikelnr.** 31040  
**Geeignet für** Alle Kenner Experten  
**Glücksfaktor** hoch mittel niedrig  
**Personenzahl** 1 – 5  
**Spieldauer** 20 – 60 Minuten

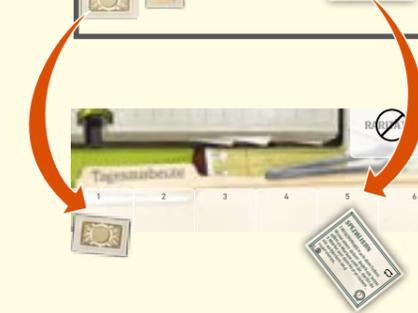
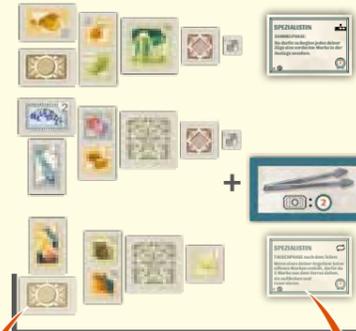


Tauschrausch verläuft über die 3 Tage (Runden) der **Briefmarkenbörse**,  
die mit einer finalen Präsentation abgeschlossen wird.

Eine kleine **Regeländerung** zu Beginn jeder Runde  
bringt dabei zusätzliche Variation ins Spiel.

Jede Runde besteht aus **3 Phasen**:

In der **Sammelphase** liegen  
Briefmarken und Personenkarten aus –  
manche offen, manche verdeckt.  
Reihum nehmen sich alle immer  
1 davon bis alle je 6 Objekte haben.



In der **Präsentationsphase** sortierst du die  
Objekte der beiden erhaltenen Angebote  
(eines von jemand anderem und dein  
eigenes) in dein **Sammelalbum** ein.



In der **Tauschphase**  
darf du zunächst  
1 Objekt reservieren.  
Danach müssen alle ihre  
gesammelten Objekte in  
**2 Angebote** teilen.

Im Anschluss wird eines  
der Angebote von **jemand  
anderem** genommen,  
während du das andere  
behältst.



Die Herausforderung ist, die Angebote  
so zu erstellen, dass für die anderen  
eins besonders attraktiv ist, aber das  
zweite gleichzeitig möglichst viel für  
dich einbringt.

Nun folgt noch die **Rundenwertung**.  
Es liegen 4 Wettbewerbskarten aus. Wähle, an welchem Wettbewerb  
du in dieser Runde für die Wertung teilnehmen möchten.

**Aber Achtung!**

Du kannst jeden Wettbewerb nur einmal bestreiten ...  
Du musst abwägen welchen der Wettbewerbe du in dieser  
Runde schon auslöst und welcher in einer der nächste Runde  
noch mehr Punkte bringen wird.



Nach der dritten Runde gibt es zum Abschluss die **letzte Präsentation**.  
Hier zählen unter anderem die Werte der Briefmarken und eine besondere Wettbewerbskarte.  
Wer insgesamt die meisten Punkte hat, präsentiert das schönste Sammelalbum und gewinnt!



NEU  
8/24



## Gaia Project – Die verlorene Flotte

Die lang ersehnte Erweiterung zu *Gaia Project* lässt die Herzen der Expertenspieler höher schlagen! Neben neuen Völkern, neuen Planeten und neuen Spielfeldteilen sind die Schiffe der verlorenen Flotte das besondere neue Element, das für ein verändertes Spielgefühl sorgt.

Die Schiffe tauchen inmitten des Spielfeldes auf und ziehen das Interesse der Völker des Alls auf sich. Nach dem Erforschen der verlassenen Schiffe bieten sie neue Aktionsmöglichkeiten, neue Technologien und weitere spannende Vorteile. Erlebe *Gaia Project* in einer neuen Dimension!

Alles wird abgerundet durch zusätzliche Varianten bestehender Elemente: neue Rundenwertungen, neue Schlusswertungen, neue Ausbautechnologien und neue Rundenbooster.

Die randvolle Box ist ein unverzichtbares Upgrade für die zahlreichen Fans unseres Weltraumstrategiespiels.



|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 39,90 €                     |
| Artikelnr.   | 31033                       |
| Geeignet für | Alle Kenner <b>Experten</b> |
| Glücksfaktor | hoch mittel <b>niedrig</b>  |
| Personenzahl | 1 – 4                       |
| Spieldauer   | 60 – 150 Minuten            |



Durch eine veränderte Auslage der Spielplanteile wird Platz geschaffen für **Zwischenräume** und **Außensektoren**



Auf 4 der Zwischenraumplättchen sind die Schiffe der **Verlorenen Flotte** abgebildet.

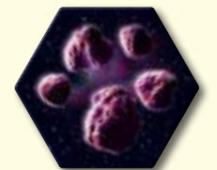
So wie du normalerweise von Planet zu Planet fliegst kannst du mit deinen neuen **Shuttles** auf den Schiffen landen.



Dort bekommst du **Zugriff** auf neue Aktionen, weitere Technologien, stärkere Allianzplättchen und manchmal auch seltene Artefakte.



Mit **Protoplaneten** und **Asteroiden** kommen zusätzliche Planetenarten ins Spiel, die du auf neue Weise besiedeln kannst und die dir weitere Wertungen erlauben.



4 neue **Völker** (auf 2 Völkertableaus) mit sehr besonderen Fähigkeiten und ohne Heimatplaneten bieten dir neue Strategien.

NEU  
10/24



## Gloomhaven – Knöpfe & Krabblers

*Gloomhaven* für 1 Person im Mini-Format

Im Mini-*Gloomhaven* taucht 1 Person in die Welt von *Gloomhaven* ein. Die unabhängige Kampagne spielt nach den Ereignissen von *Gloomhaven* und der Erweiterung *Forgotten Circles*.

Wenn dir *Gloomhaven* zu groß war, aber dir das Spielprinzip gefallen hat, wirst du hier fündig!



Angriffe werden mit einem Würfel in Verbindung mit einer Modifikatorentabelle entschieden. Sowohl die Tabelle als auch die Fähigkeitskarten der Söldner können im Laufe der Kampagne verbessert werden.



|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 19,90 €                     |
| Artikelnr.   | 31041                       |
| Geeignet für | Alle Kenner <b>Experten</b> |
| Glücksfaktor | hoch <b>mittel</b> niedrig  |
| Personenzahl | 1                           |
| Spieldauer   | 20 – 30 Minuten             |

Jedes Szenario besteht aus einer einzigen Karte, auf der ein Söldner gegen eine Handvoll Feinde mit vereinfachten Aktionen und KI-Steuerung antritt.



Dabei hat der Söldner nur vier doppelseitige Karten auf der Hand. Diese können jedoch zweimal verwendet werden (sowohl mit ihrer Vorder- als auch mit ihrer Rückseite) bevor sie abgeworfen werden.



NEU  
8/24



## Flügelschlag – Fan Art Pack



Über 300 *Flügelschlag*-Fans folgten dem Aufruf von Stonemaier Games und reichten Darstellungen ihrer Lieblingsvögel ein. Daraus wurden 255 Illustrationen in einer Vielzahl von unterschiedlichen Stilen ausgewählt und die entsprechenden Karten damit gestaltet. Die Vogelkarten sind zwar mit ihren Gegenstücken in *Flügelschlag* sowie den Erweiterungen bis auf die Illustration identisch, verleihen dem Spiel aber ein ganz besonderes Flair.

|            |         |
|------------|---------|
| UVP        | 29,90 € |
| Artikelnr. | 31036   |

NEU  
10/24



## Expeditions – Der Gesandte der Verderbnis

Die Erweiterung beschleunigt den Spielstart durch Ressourcen und einen Joker-Arbeiter. Sie enthält neue Mechs sowie doppellagige Mechtaleaus auch für alle bisherigen Mechs, weitere Paare Charakter / Begleiter und Material für eine 6. Person.

In einem Modul durchstreift ein infizierter Mech das Land. Er ist gefährlich – aber vielleicht könnt ihr ihn besiegen?

|              |         |
|--------------|---------|
| UVP          | 34,90 € |
| Artikelnr.   | 31035   |
| Personenzahl | 1 – 6   |

NEU  
10/24



## Arche Nova – Map Pack 2

Dieses kleine Erweiterung bringt euch 5 neue Zoopläne, mit neuen Geländeanordnungen und Spielmechanismen.

Auf der Vorderseite findet ihr die Pläne »Höhlen«, »Künstliche Intelligenz«, »Reißbrett« und »Lagune«.

Auf der Rückseite ist bei allen 4 Plänen der »Turnierplan 1« zu finden, so dass ihr alle mit dem gleichen Plan spielen könnt. Alle zusammen sind in einen Pappumschlag verpackt, in dem auch gedruckte Regeln beiliegen.

Anmerkung:  
Das *Arche Nova – Map Pack 1* ist ein Promoartikel, der nicht über den Handel vertrieben wird.

|            |         |
|------------|---------|
| UVP        | 11,20 € |
| Artikelnr. | 31046   |



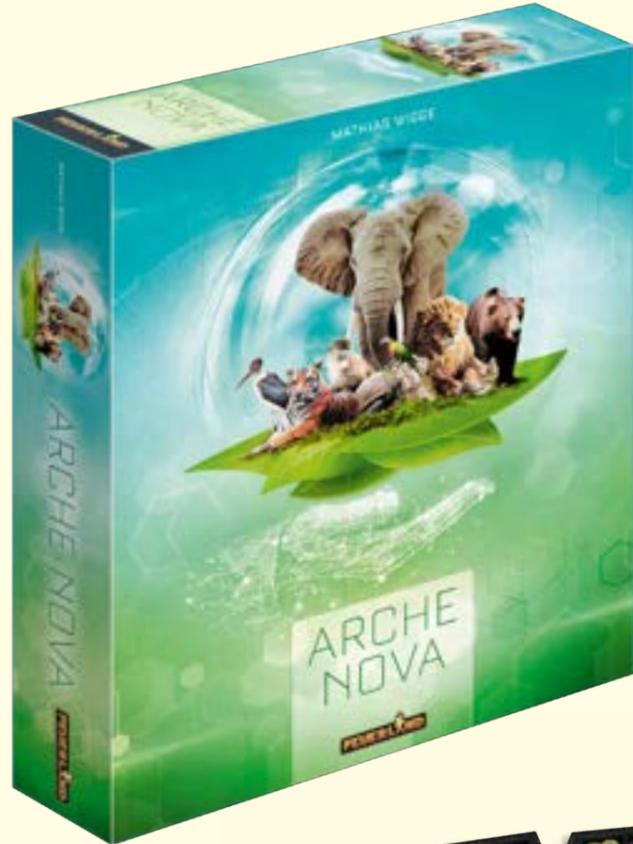
## Arche Nova

... ist ein geschickt verzahntes Expertenspiel über den Aufbau eines modernen, wissenschaftlich geführten Zoos.

Es werden Gehege angelegt, Tiere beheimatet und weltweit Artenschutzprojekte unterstützt, um den erfolgreichsten Zoo aufzubauen.

Spezialisten und besondere Bauwerke helfen dabei, dieses Ziel zu erreichen. Am Ende gewinnt, wer die beste Balance aus Attraktivität des Zoos und Artenschutz erreicht hat.

Die rund 250 unterschiedlichen Karten, verschiedene asymmetrische Zoopläne und eine detailreiche Ausstattung garantieren ein großartiges Spielerlebnis mit hohem Wiederspielreiz.



|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 64,90 €                     |
| Artikelnr.   | 31012                       |
| Geeignet für | Alle Kenner <b>Experten</b> |
| Glücksfaktor | hoch mittel <b>niedrig</b>  |
| Personenzahl | 1-4                         |
| Spieldauer   | 90 - 150 Minuten            |



Im eigenen Zug wird eine von fünf möglichen Aktionen ausgeführt. Die **Aktionskarten** dafür liegen unter dem eigenen Zooplan aus. Je weiter rechts eine Karte liegt, desto stärker ist eine bestimmte Aktion.

Nach Ausführung der Aktion wird die zugehörige Aktionskarte auf den niedrigsten Aktionsplatz ganz links gelegt. Die restlichen Karten rutschen auf.



Mit der Aktion **Bauen** werden **Gehege** gebaut. Mit einer weiteren Aktion können dann in den Gehegen **Tiere** untergebracht werden. Dabei müssen allerdings die Anforderungen der Tiere erfüllt werden.



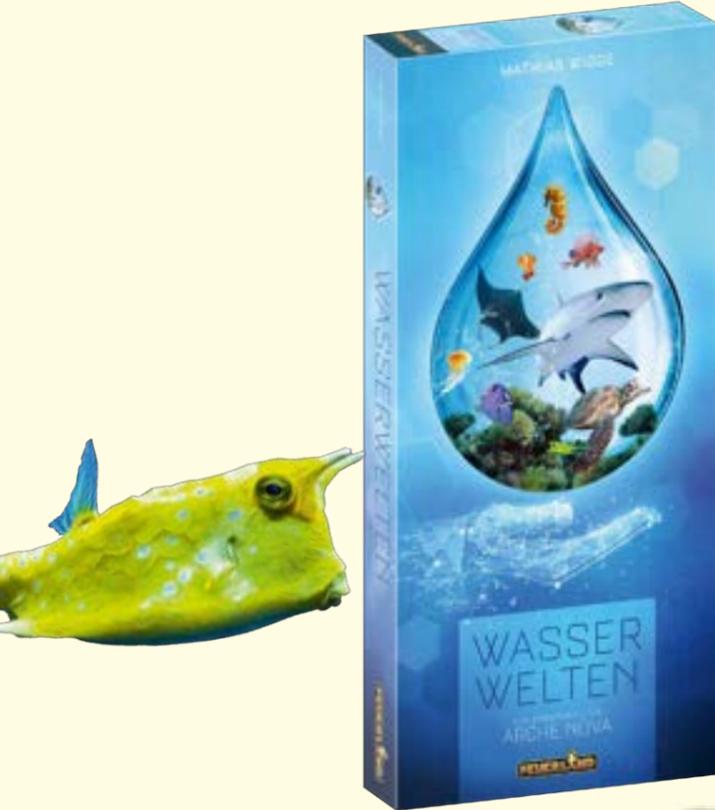
Die Unterstützung von **Artenschutzprojekten** ist ein besonderer Fokus im Spiel. Dafür müssen mit Hilfe der Tierkarten und Partnerzoos bestimmte Kombinationen und Symbole gesammelt werden. Für manche Projekte werden Tiere auch wieder aus dem Zoo ausgewildert.

**Sponsorenkarten** können unterschiedliche Effekte haben. Manche geben ein regelmäßiges Einkommen, während andere einen einmaligen oder dauerhaften Effekt haben.



Die **Attraktivität** und die **Artenschutzpunkte** eines Zoos werden auf gegenläufigen Punkteleisten gesammelt. Sobald sich die Marker einer Farbe zum ersten Mal begegnen, wird das Spielende eingeläutet. Es gewinnt, wessen Attraktions- und Artenschutzmarker sich am weitesten überschneiden.

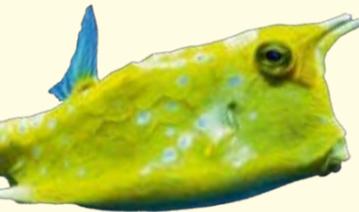




## Arche Nova – Wasserwelten

Diese Erweiterung bringt die Wunderwelt der Meerestiere in eure Zoos. Fische, Schildkröten, Haie und weitere erstaunliche Kreaturen locken noch mehr Besucher an. Dazu müsst ihr selbstverständlich Aquarien bauen, um den Tieren einen ansprechenden Lebensraum zu bieten.

Abgesehen von diesen neuen Tieren mit ihren speziellen Fähigkeiten, gibt es auch zahlreiche weitere neue Mechanismen. Diese steigern den Wiederspielreiz – schon immer ein großes Plus bei *Arche Nova* – auch für Fans mit zahlreichen gespielten Partien noch einmal enorm.



**UVP** 27,50 €  
**Artikelnr.** 31029  
**Geeignet für** Alle Kenner **Experten**  
**Glücksfaktor** hoch mittel **niedrig**  
**Personenzahl** 1–4  
**Spieldauer** 90 – 150 Minuten



Viele der Meerestiere sind **Riffbewohner** und bringen ihren eigenen kleinen Bonus mit. Spielst du einen neuen Riffbewohner in deinen Zoo, löst er zusätzlich zu seinem eigenen Bonus, auch die Boni aller schon vorhandenen Riffbewohner aus.



Alle Meerestiere haben eine **Wellensymbol**. Kommt so eine Karte in die Auslage wird »durchgespült«: Die Karte auf Platz 1 wird entfernt und gleich eine weitere auf Platz 6 nachgelegt. So findet mehr Kartendurchsatz statt.



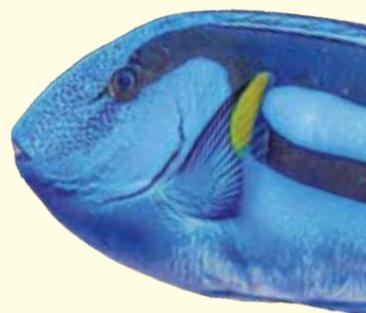
Für jede der **5 Aktionskarten** gibt es nun je 4 alternative Versionen mit kleinen Änderungen. Vor dem Spiel wählt ihr 2 dieser Aktionskarten aus, so dass ihr alle von Anfang an etwas andere Möglichkeiten habt.

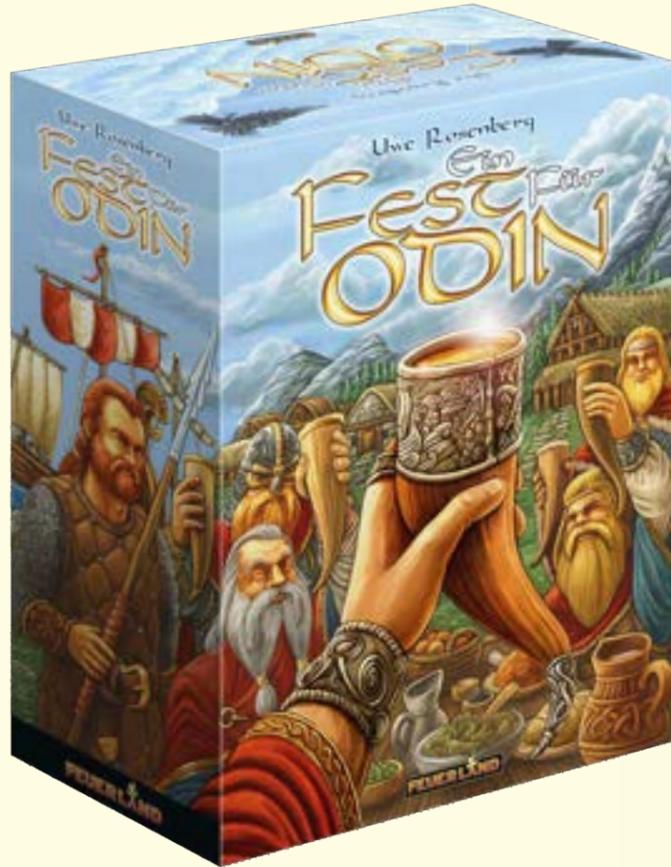


Wählst du die **neue Universität**, nimmst du dir eine der Unis mit einer Tierklasse (rechts). Dann deckst du so lange Karten vom Stapel auf, bis du eine Karte mit dem gleichen Tierklassensymbol bekommst. Diese nimmst du auf die Hand. So verschaffst du dir gezielt Zugang zu bestimmten Tierklassensymbolen.



Für die drei Leisten **Artenschutz**, **Attraktion** und **Ruf** ist für jede Farbe ein besonderer **Marker** enthalten. Für die Unterstützung der Artenschutzprojekte kannst du jetzt eine deiner 7 kleinen **Tierfiguren** einsetzen.





## Ein Fest für Odin

Wikingers meets Puzzeln – das epische Strategiespiel vom Erfolgsautor **Uwe Rosenberg**.

Mit viel Liebe zum Detail hat der Autor eine großartige Welt erschaffen, in der gehandelt, gejagt, auf Entdeckungsfahrt gegangen und geplündert wird, um der stärkste Wikingerstamm zu werden. Das zentrale Element – das Puzzeln von Waren auf dem persönlichen Heimatplan – bringt ein völlig neues Spielgefühl in die Strategiespielwelt.

Ein *Fest für Odin* ist ein Schwergewicht von Strategiespiel – über 3 kg Material wollen erforscht und bespielt werden!



Ein 20-seitiger Almanach zur Historie der Wikingers rundet das Spielerlebnis ab.



**UVP** 79,90 €  
**Artikelnr.** 61855  
**Geeignet für** Alle Kenner **Experten**  
**Glücksfaktor** hoch mittel **niedrig**  
**Personenzahl** 1–4  
**Spieldauer** 60 – 120 Minuten



In Ein Fest für Odin hat jede Person einen **Heimatplan**, der im Laufe von 7 Runden beuzzelt wird.



Verschiedene Sorten von **Waren** müssen dabei geschickt verbaut werden, sodass ein möglichst hohes Einkommen erzielt oder Boni erreicht werden.



Ein großer **Aktionsplan** bietet Runde für Runde viele Möglichkeiten, seine Wikingers einzusetzen, um verschiedene Aktionen auszuführen.

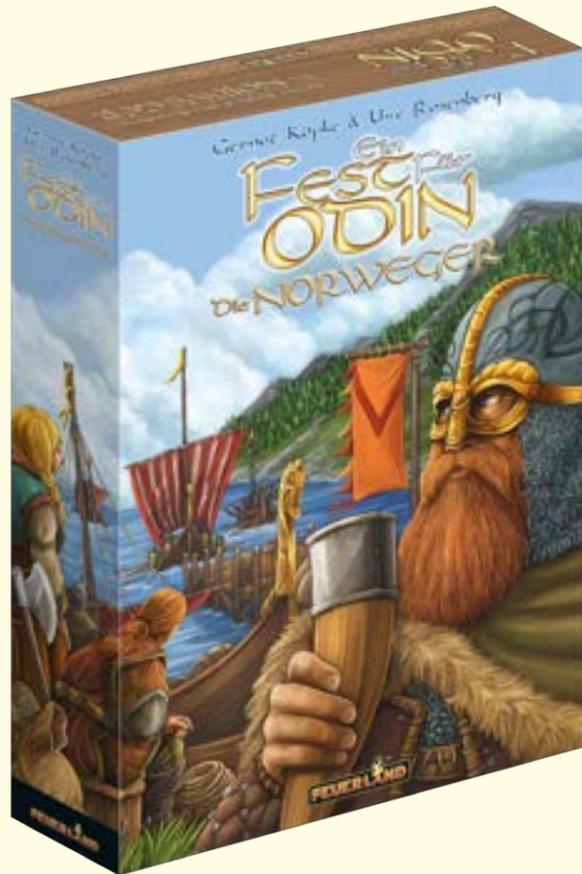


Es gibt **viele Wege**, an die wertvollen grünen und blauen **Marker** zu kommen. Ob Handel, Jagd, Entdeckung oder Plünderung: Das Spiel ist so vielfältig wie das Leben der Wikingers selbst.



Die Vielzahl von Waren wird in zwei praktischen **Sortierkästen** aufbewahrt. So ist das Spiel trotz seines großen Umfangs schnell auf den Tisch gebracht.

Im Laufe des Spiels bekommen alle individuelle **Ausbildungen**, die seinen Spielverlauf beeinflussen. Mit über 190 verschiedenen Ausbildungskarten verläuft jedes Spiel anders.



## Ein Fest für Odin – Die Norweger

Die erste Erweiterung für *Ein Fest für Odin* bringt zahlreiche neue Elemente ins Spiel. Neue Inseln, neue Tiere und neue Gebäude sind nur einige die Element, die es zu entdecken gibt.

Der neue **Aktionsplan** ist dreigeteilt und die Anzahl der Aktionsfelder auf der Vorder- und Rückseite ist an die Personenzahl angepasst, d.h. die Auswahl an Aktionen lässt sich nun für kleinere Personenzahlen beschränken. Außerdem gibt es eine neue **5. Spalte für den „letzten Wikinger“** bzw. die letzte Aktion, die man in einer Runde tätigt.

Neue **Entdeckungspläne** stellen neue Puzzelaufgaben. Es können **Pferde** und **Schweine** gezüchtet werden. Alle bekommen einen persönlichen **Handwerksschuppen**, den nur man selbst im Laufe des Spiels bauen kann.



UVP **34,90 €**  
 Artikelnr. **63554**  
 Personenzahl **1–4**



## Mini-Erweiterung I

Die Erweiterung enthält zwei neue Entdeckungspläne.



## Mini-Erweiterung II

Die Erweiterung enthält einen neuen Entdeckungsplan, neue Warensorten sowie Teile für mehr Varianz in der Erntephase und im 6-Runden-Spiel.



Seit 2024 sind die beiden Mini-Erweiterungen bereits im Grundspiel enthalten und nur noch begrenzt separat erhältlich.

## Die Welt von TERRA MYSTICA

Unser Erstlingswerk war von Beginn an ein voller Erfolg, errang den Deutschen Spielepreis 2013, sowie zahlreiche weitere Auszeichnungen. Auch 12 Jahren nach der Veröffentlichung befindet sich das Spiel immer noch in den Top 30 bei Boardgamegeek.

2015 folgte die erste Erweiterung **Feuer & Eis** mit neuen Völkern, die bald darauf auch zusammen mit dem Basisspiel und dem Promo-Erweiterungsbogen in der deutsch-koreanischen **Big Box** verkauft wurde. Der im Weltall spielende Nachfolger **Gaia Project** erschien 2017. Für das Basisspiel gab es 2019 die zweite Erweiterung **Die Händler**, entstanden in Zusammenarbeit von Fans und den beiden Autoren. Die **Automa Solo Box** von 2021 lieferte die lange gewünschte Spielbarkeit für Solospieler. Eine neue Edition der **Big Box** folgte 2022. Mit **Age of Innovation** (2023) wurde Wert auf noch mehr Variabilität im Spiel gelegt und das **Terra Mystica**-Prinzip auf ein neues Level gehoben. Und mit **Die Verlorene Flotte** gibt es 2024 eine Erweiterung für **Gaia Project**, die frischen Glanz in die aufregende Welt der vielen Planeten bringt.



### Terra Mystica – Big Box (2. Edition)

**Das Spiel ist ab Herbst 2024 nur noch als Big Box erhältlich**

Der vielfach ausgezeichnete Strategie-Klassiker legt den Fokus auf friedliche Ausbreitung des eigenen Volks. Einerseits sucht man die Nachbarschaft der anderen um von ihnen zu profitieren, andererseits erschweren sie die eigene Ausbreitung. Wechselnde Rundenziele machen ständige Anpassung der eigenen Strategie notwendig. Durch viele verschiedene Völker ist für Abwechslung gesorgt.

Die **Big Box** enthält das Grundspiel und folgende Erweiterungen: **Feuer & Eis** ergänzt das Spiel um 6 weitere Völker und 2 neue Landschaftsarten, einen Spielplan mit neuer Karte, Material für die Spielreihenfolge, sowie 4 neue Endwertungsplättchen.

**Die Händler** bringt Schiffe, welche die Flüsse entlang fahren, was Vorteile bei Einkommen und Ausbreitung verschafft. Dazu gibt es für alle Völker (auch aus **Feuer & Eis**) Werften, Tableaus, Schiffe und Handelsmarker.

Die **Automa Solo Box** liefert alles Notwendige, um Terra Mystica solo zu spielen und ist kompatibel mit beiden Erweiterungen. Als Gegner gibt es 12 Automa-Völker in 3 Schwierigkeitsstufen.



### Age of Innovation

Dieses eigenständige **Terra Mystica**-Spiel stellt Variabilität in den Fokus. 7 Landschaften, 12 Gemeinschaften und 17 Paläste werden in jedem Spiel neu zusammengestellt. Bücher, Innovationen, neutrale Gebäude und zufällig angeordnete Kompetenzen bieten nahezu unendliche Varianz.



### Gaia Project

In diesem eigenständige Spiel werden viele bekannte Mechanismen aus **Terra Mystica** für das Weltall-Setting ganz neu interpretiert. 14 Völker, mit überraschend neuen Möglichkeiten, stehen zur Auswahl. Es gewinnt, wer Ausbreitung, technologische Entwicklungen und wechselnde Ziele am besten aufeinander abstimmt.



### Gaia Project – Die Verlorene Flotte **NEU ab 08/2024**, siehe Seite 12

In dieser Erweiterung tauchen die Schiffe der verlorenen Flotte plötzlich im Weltall auf. Nach deren Erkundung können ihre neuen Aktionen genutzt werden. Zwei neue Planetenarten, vier neue Völker in zwei Farben und verschiedenes mehr lassen den Wiederspielreiz noch einmal ansteigen.



## Terra Mystica

... lässt viele Spielerherzen höher schlagen!  
Die Spieltiefe, die Vielfalt der Strategien und das tolle Material sind einfach umwerfend!

Alle übernehmen die Rolle eines von 14 Völkern, um die Landschaft auf dem Spielfeld zu den eigenen Gunsten umzuwandeln und Gebäude darauf zu errichten.

Jedes der 14 kunstvoll gestalteten Völker verfügt über besondere Eigenschaften. Zusammen mit austauschbaren Rundenkarten ermöglicht dies unzählige Spielkombinationen, die dieses Spiel bei jeder Partie anders und dauerhaft spannend machen.

Selten hat das erste Spiel eines Verlags so viele Auszeichnungen erhalten wie *Terra Mystica*!



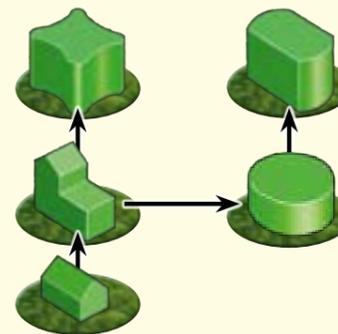
**UVP** 139,90 €  
**Artikelnr.** 31009  
**Geeignet für** Alle **Kenner** Experten  
**Glücksfaktor** hoch mittel **niedrig**  
**Personenzahl** 2-5  
**Spieldauer** 60 - 120 Minuten



Die Welt von Terra Mystica besteht aus **7 Landschaftstypen** und **-farben**, z.B. Wald (grün), Wüste (gelb), See (blau), u.a.



Jedes Volk kann nur in **seiner Landschaft** bauen, die grünen Hexen z. B. nur im Wald. Um sich auszubreiten, müssen sie die anderen Gebiete erst in ihre Landschaft umwandeln – in Konkurrenz zu den anderen.



Das erste **Gebäude** auf einem Feld ist immer ein kleines Wohnhaus. Dieses Haus kann nach und nach zu größeren Gebäuden aufgewertet werden.

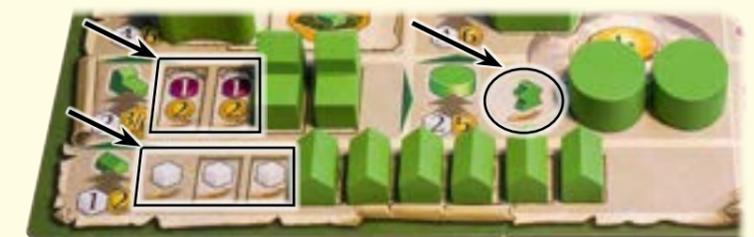
Ein Spiel geht über **6 Runden**, in denen verschiedene Aktionen durchgeführt werden können. In den einzelnen Runden werden unterschiedliche Aktionen besonders belohnt. Die Zusammenstellung ist in jedem Spiel anders. Wer die meisten Gebäude errichtet und dabei die richtigen Aktionen zum richtigen Zeitpunkt ausgeführt hat, gewinnt das Spiel.



Für jede Farbe gibt es ein zweiseitiges Völkertableau mit zwei unterschiedlichen **Völkern**, so dass 14 verschiedene Völker mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Auswahl stehen.



Zu Beginn haben alle ihre Gebäude vor sich auf dem eigenen **Völkertableau**. Im Laufe des Spiels versucht man, möglichst viele davon auf dem Spielplan zu errichten.



Jede **Gebäudeart** bringt einen anderen **Nutzen**. Wohnhäuser liefern Arbeiter, Handelshäuser sorgen für Geld, und Tempel für Priester.



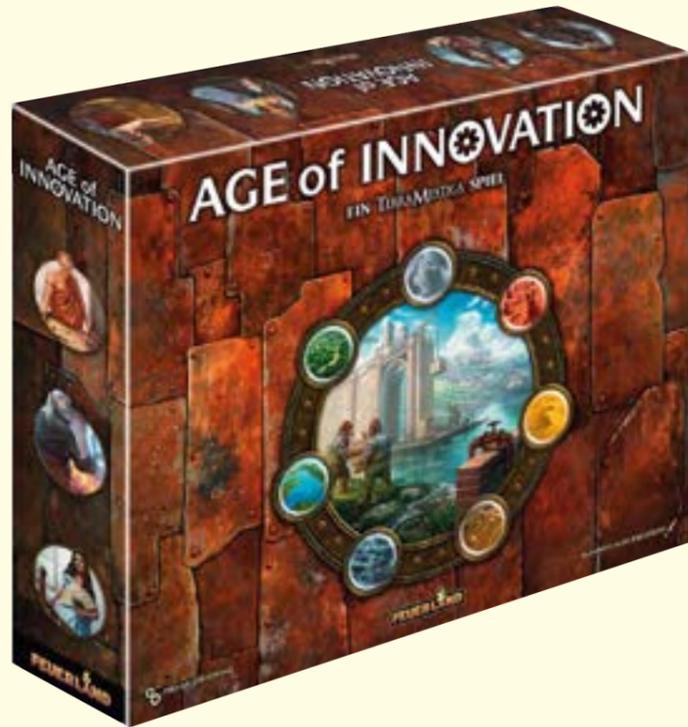


## Age of Innovation

Ein Terra Mystica-Spiel

*Terra Mystica* in einer neuen Dimension! Alles, was unzählige Fans am modernen Klassiker schätzen, ist vorhanden; es gibt aber noch mehr zu entdecken. Variabilität steht hier im Mittelpunkt.

Die 12 Gemeinschaften und 17 Paläste sind keiner Landschaft zugeordnet und werden in jedem Spiel neu zusammengestellt. Als neue Währung kommen die Bücher ins Spiel, mit denen man Aktionen ausführt oder seine Gemeinschaft mit Innovationen weiterentwickelt. Neutrale Gebäude, neue Möglichkeiten Städte zu gründen und zufällig angeordnete Kompetenzen stellen die Spielenden jedes Mal vor neue, interessante Entscheidungen.



|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 79,90 €                     |
| Artikelnr.   | 31024                       |
| Geeignet für | Alle Kenner <b>Experten</b> |
| Glücksfaktor | hoch mittel <b>niedrig</b>  |
| Personenzahl | 1 – 5                       |
| Spieldauer   | 90 – 150 Minuten            |



Auf dem Plan gibt es **7 Landschaftstypen**, zu denen je ein Planungstableau passt.



Jede Gemeinschaft kann nur auf **ihrer Landschaft** bauen. Um sich auszubreiten, muss sie die anderen Gebiete erst in ihre Landschaft umwandeln – in Konkurrenz zu den anderen.



In jedem Spiel wird eine **Gemeinschaft** und eine **Palastfähigkeit** neu zugeordnet. So gibt es immer wieder neue Kombinationen.



Das erste **Gebäude** ist immer eine Werkstatt. Diese und andere können nach und nach zu **größeren Gebäuden aufgewertet** werden.

Jede **Gebäudeart** bringt einen anderen **Nutzen**. Auf den Plan gebaute Werkstätten liefern Werkzeuge, Gilden sorgen für Geld und Macht, Schulen bilden Gelehrte aus.



Durch die neue Währung **Bücher** könnt ihr **Innovationen** entdecken, die euch Vorteile im Spiel, besondere Gebäude oder auch große Punktgewinne einbringen.



Ein Spiel geht über **6 Runden**, in denen unterschiedliche Aktionen belohnt werden. Diese Zusammenstellung ist in jedem Spiel anders. Wer die meisten Gebäude errichtet und dabei die richtigen Aktionen zum richtigen Zeitpunkt ausgeführt hat, gewinnt das Spiel.

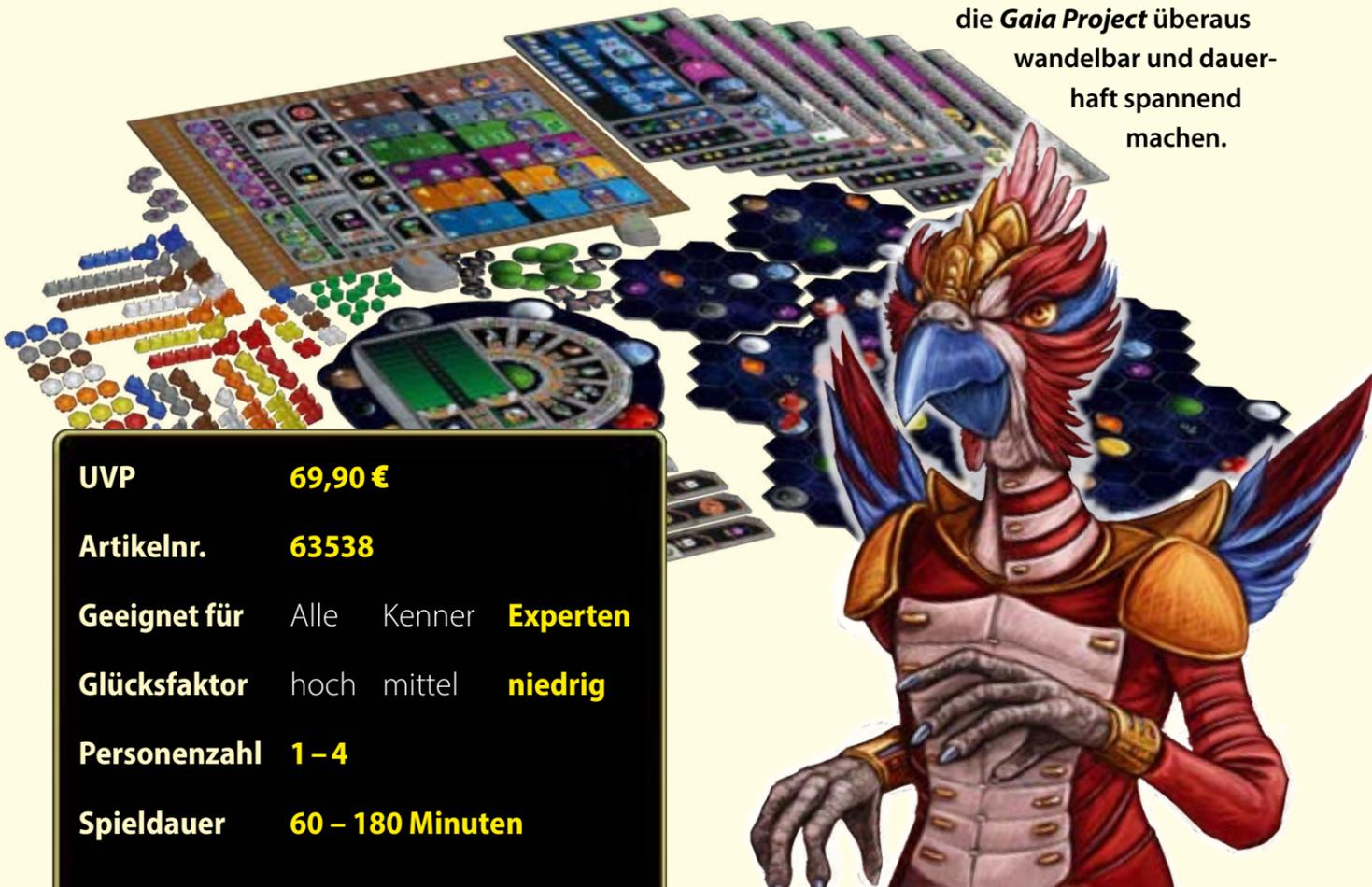


## Gaia Project

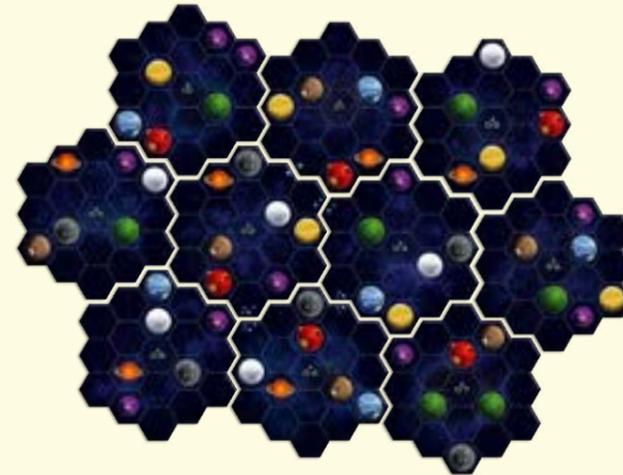
Das Spiel ergänzt die *Terra Mystica*-Spielefamilie seit 2017 und hält sich bis heute in den Top 15 von Boardgamegeek. Für uns Grund genug, beim aktuellen Nachdruck ein Facelift durchzuführen: Ein moderneres Cover bei unverändertem Inhalt.

Alle übernehmen je 1 von 14 Völkern und besiedeln die Planeten einer Galaxie, indem sie dort Minen errichten. Diese werden im Laufe des Spiels in verschiedene andere Gebäude aufgewertet. Das ermöglicht den Zugriff auf mehr Ressourcen und Aktionen. Außerdem stehen sechs Forschungsbereiche zur Verfügung, um die eigene Ausbreitung in der Galaxie schneller und effizienter voranzutreiben als die anderen.

Verschiedene Völker mit unterschiedlichen Fähigkeiten, wechselnde Spiel- und Siegpunktbedingungen sowie ein variables Spielfeld: Jedes Spiel bietet unzählige Kombinationen, die *Gaia Project* überaus wandelbar und dauerhaft spannend machen.



|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 69,90 €                     |
| Artikelnr.   | 63538                       |
| Geeignet für | Alle Kenner <b>Experten</b> |
| Glücksfaktor | hoch mittel <b>niedrig</b>  |
| Personenzahl | 1-4                         |
| Spieldauer   | 60 - 180 Minuten            |



10 Raumteile mit verschiedenen Planeten ermöglichen ein **variables Spielfeld**.



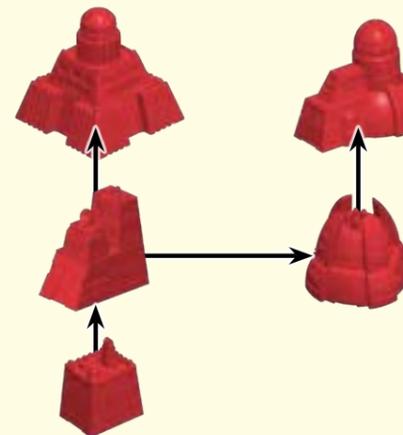
Für jede der 7 Planetenfarben gibt es ein zweiseitiges Spieltableau mit zwei unterschiedlichen Völkern, sodass **14 verschiedene Völker** mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Auswahl stehen.



Alle haben ein **Spieltableau** mit Gebäuden vor sich. Im Lauf des Spiels versuchen alle, möglichst viele davon auf dem Spielplan zu errichten.



Alle wetteifern um die **strategisch besten Bauplätze** für ihre Gebäude auf dem Spielplan.



Das erste Gebäude auf einem Planeten ist immer eine Mine. Minen und andere Gebäude können zu größeren **Gebäuden aufgewertet** werden.

**Technologieplättchen** bringen Einkünfte und Aktionen. Sie ermöglichen außerdem den Fortschritt in den sechs Forschungsbereichen, welche die eigenen Handlungsmöglichkeiten ausweiten. Verglichen mit *Terra Mystica* ist *Gaia Project* dadurch noch etwas komplexer.



Jede **Gebäudeart** bringt einen anderen **Nutzen**. Minen liefern Erz, Handelszentren sorgen für Geld und Forschungslabore für Wissen.



## Die Welt von GLOOMHAVEN

**Gloomhaven** eroberte die Spielwelt im Sturm. Das epische Abenteuer, ursprünglich auf Kickstarter finanziert, hielt sich einige Jahre auf Platz 1 der weltgrößten Spieledatenbank boardgamegeek.com. Und noch immer entdecken zahlreiche Spielerinnen und Spieler als Söldnergruppe neue Orte, bekämpfen Monster und müssen schwere Entscheidungen treffen. Der kartenbasierte Kampf und die Entwicklung der Charaktere finden dabei besonderen Anklang. Entdeckungen, Entscheidungen und Erfahrungen werden dabei mit Aufklebern festgehalten.

Doch trotz der 10 kg Material und etlichen Stunden Spieldauer war die Nachfrage nach neuen Abenteuern ungebrochen und **Gloomhaven** wurde durch die Erweiterung **Forgotten Circles** und die **Soloabenteurer** ergänzt.

Um **Gloomhaven** einem breiteren Publikum bekannt zu machen und den Einstieg zu erleichtern, vervollständigte die Einstiegsversion **Die Pranken des Löwen** im Jahr 2020 die Welt von **Gloomhaven**. In 5 Anfangsszenarien werden die Regeln des Spiels nach und nach erklärt.

Wem die Riesenbox zu groß ist, kann sich auf **Gloomhaven Knöpfe & Krabblert** freuen. Die kleine Schachtel passt gut in eine Hand. Sie enthält ein Gloomhaven ähnliches Solospiel mit einer eigenen Kampagne.

Und wer bis jetzt noch nicht genug von **Gloomhaven** hat, der darf die Welt des Nachfolgers **Frosthaven** erkunden. Die 16 kg schwere Box enthält noch mehr Charaktere, noch mehr Abenteuer und noch mehr Geheimnisse. Seid ihr dafür bereit?

Entdeckt die Welt von **Gloomhaven**!



### Gloomhaven

Das Spiel schickt die Spieler\*innen auf eine lange Reise als Söldner. 17 verschiedene Charakterklassen, 95 Szenarien, zahlreiche Monsterklassen und über 1000 Karten garantieren einen lang anhaltenden Spielspaß. Die Schwierigkeit ist dabei skalierbar.



### Gloomhaven – Forgotten Circles

Diese Erweiterung ergänzt **Gloomhaven** um ein neues Abenteuer mit 20 Szenarien, 1 neue Charakterklasse, neue Ereignisse, Gegenstände und Monster.

Benötigt **Gloomhaven** zum Spielen.



### Gloomhaven – Soloszenarien

Die Soloszenarien enthalten 17 Soloabenteuer, je 1 für jede Charakterklasse des Grundspiels. Bei erfolgreichem Bestehen des Abenteuers erlangt der Charakter einen besonderen Gegenstand, der für seine Klasse besonders nützlich ist.

Benötigt **Gloomhaven** zum Spielen.



### Gloomhaven – Die Pranken des Löwen

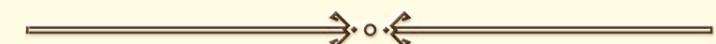
Diese Einstiegsversion bietet mit 4 Charakterklassen, zahlreichen Monstern und 25 Szenarien ausführlich die Möglichkeit, sich mit dem System von **Gloomhaven** vertraut zu machen. Der Aufbau geht hier besonders schnell. Gespielt wird einfach direkt auf dem Szenariobuch.

Als eigenständiges Spiel oder Erweiterung zu **Gloomhaven** spielbar.



### Gloomhaven – Knöpfe & Krabblert **NEU ab 10/2024**, siehe Seite 14

Das eigenständige Solo-Spiel enthält eine eigene Kampagne mit einem Spielstil ähnlich zu Gloomhaven. Die Schachtel besticht durch ihre geringe Größe. Ein Gloomhaven im Mini-Format!



### Frosthaven

Der große Nachfolger von **Gloomhaven** spielt in der Welt von Gloomhaven, enthält aber noch mehr Abenteuer, Charaktere, Entscheidungen und Geheimnisse.



## Gloomhaven

... ist laut Boardgamegeek eines der am besten bewerteten Spiele der Welt. Es ist wirklich in vielerlei Hinsicht einzigartig. Allein die riesige, 10 kg schwere Box lässt den Umfang des Abenteuers erahnen, das erlebt werden möchte. Allein oder in einer Gruppe von bis zu 4 Personen schlüpfen alle in die Rolle eines Söldners im Kampf für Gut oder Böse und entscheiden damit über den Lauf der Geschichte in der Welt von

**Gloomhaven.** Ein dickes Szenariobuch, 17 verschiedene Charakterklassen und über 1700 Karten bieten eine fast unerschöpfliche Abwechslung.

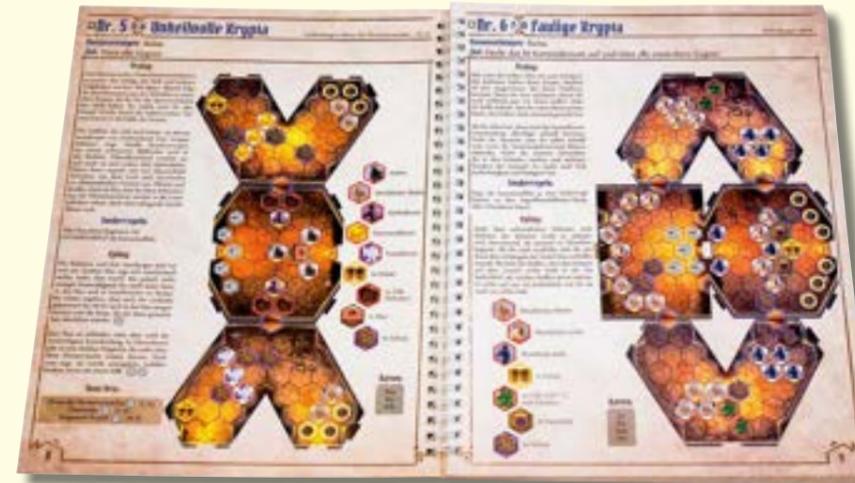


**Game of the Year Winner of:**

- Thematic Board Game
- Strategy Board Game
- Solo Board Game
- Cooperative Game



**UVP 199,90 €**  
**Artikelnr. 63548**  
**Geeignet für** Alle Kenner **Experten**  
**Glücksfaktor** hoch mittel **niedrig**  
**Personenzahl 1-4**  
**Spieldauer 60 - 100 Minuten**



Ein **Buch mit 95 Szenarien** führt durch die aufregende Welt von **Gloomhaven.**



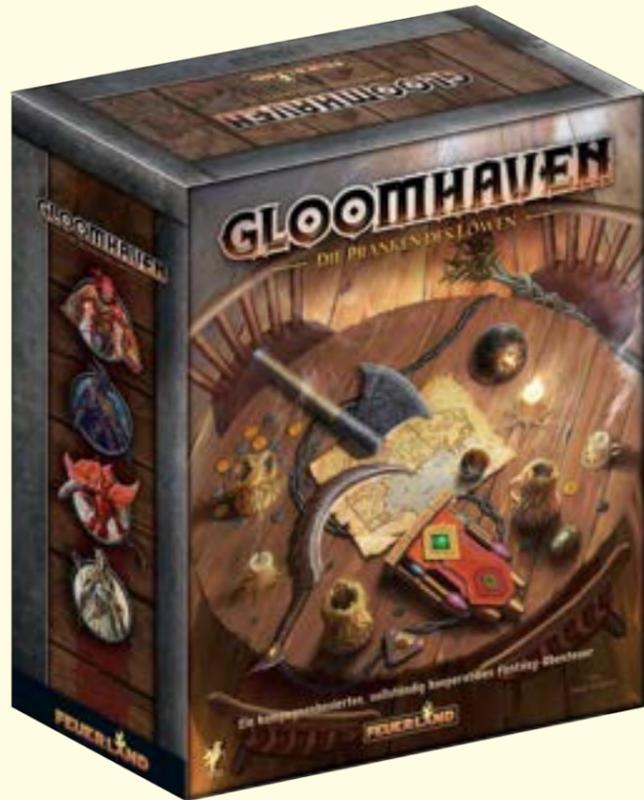
Der anfangs leere **Spielplan** füllt sich nach und nach mit **Ortsaufklebern.**



Die 17 spielbaren **Charakterklassen** sind alle einzeln in Boxen verpackt. Am Anfang stehen aber nur eine Handvoll davon zur Verfügung. Die anderen Klassen werden erst nach und nach in den 95 Szenarien entdeckt.



Mit dem geschickten Einsatz von **Fähigkeitskarten** gilt es, viele verschiedene Monster zu besiegen und immer wieder neue Aufgaben zu meistern.



## Gloomhaven – Die Pranken des Löwen

... basiert auf *Gloomhaven* und ist ebenfalls ein taktisches Koop-Kampfspiel mit Legacy-Elementen.

Jede Person schlüpft in die Rolle eines abgeharteten Söldners und kämpft sich zusammen mit den anderen durch eine Kampagne voller Möglichkeiten, Herausforderungen und überraschenden Wendungen.

Jedes Szenario bietet temporeiche, taktische Kämpfe, die nicht von Würfelglück abhängig sind. Stattdessen kann der Einsatz der richtigen Fertigkeit zum richtigen Zeitpunkt den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten.

*Die Pranken des Löwen* kann als eigenständiges Spiel oder als Erweiterung zu *Gloomhaven* gespielt werden.



- UVP **69,90 €**
- Artikelnr. **63577**
- Geeignet für Alle **Kenner** Experten
- Glücksfaktor hoch mittel **niedrig**
- Personenzahl **1-4**
- Spieldauer **30-120 Minuten**

Gemeinsam erforschen die Charaktere die Welt von *Gloomhaven*, indem sie neue Orte entdecken, diese der Karte als **Aufkleber** hinzufügen, und dort Abenteuer erleben.



Statt auf einem Spielbrett findet der Kampf direkt auf dem **Szenariobuch** statt, sodass der Aufbau schnell erledigt ist.



Jeder Charakter hat ein eigenes Set aus **Fähigkeitskarten**, die im Kampf eingesetzt werden.

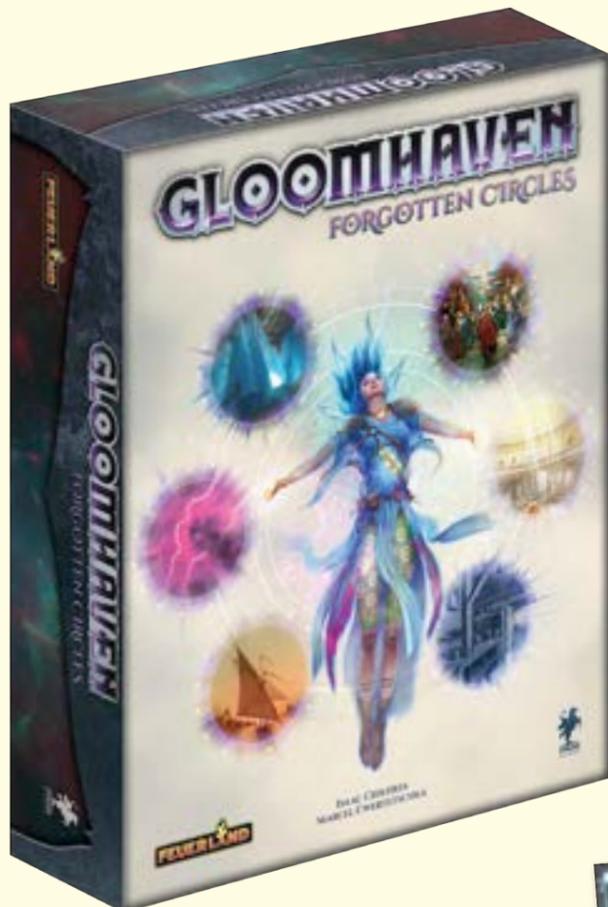
Im Kampf wird **Erfahrung** gesammelt, sodass die Charaktere sich und ihre Fähigkeiten verbessern.



Doch es gilt nicht nur Kämpfe zu bestehen, sondern auch bei **Ereignissen** folgenreiche Entscheidungen zu treffen.



*Gloomhaven – Die Pranken des Löwen* ist genau das Richtige für diejenigen, die schon immer mal in die Welt von *Gloomhaven* hineinschnuppern wollten.



## Gloomhaven – Forgotten Circles

Die 1. Erweiterung zum großen *Gloomhaven*.

Sie bietet neben einem neuen Abenteuer aus 20 Szenarien auch neue Ereignisse und Gegenstände, neue Monsterarten und Bosse sowie nicht zuletzt eine neue, herausfordernde Klasse, die Aesther-Prophetin.

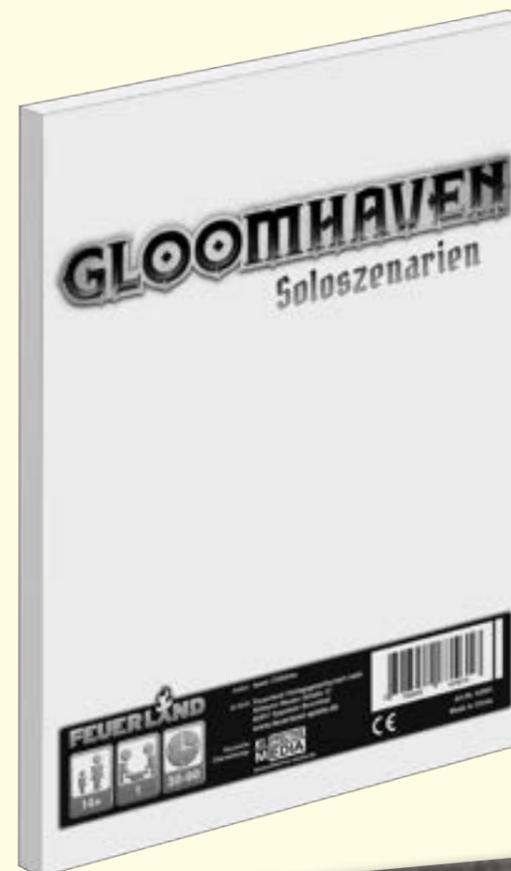


ab  
**10/24**  
wieder  
verfügbar

UVP **37,90 €**

Artikelnr. **63560**

Personenzahl **1 – 4**



## Gloomhaven – Soloszenarien

Die *Soloszenarien* enthält für jede der 17 Klassen in *Gloomhaven* ein spezifisches Szenario, das nur mit dieser Klasse gespielt werden kann.

Die Szenarien testen das Wissen über die einzelne Klasse und geben als Belohnung immer einen einzigartigen Gegenstand, der für diese Klasse besonders nützlich ist.



UVP **12,90 €**

Artikelnr. **63561**

Personenzahl **1**



|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 360,00 €                    |
| Artikelnr.   | 31028                       |
| Geeignet für | Alle Kenner <b>Experten</b> |
| Glücksfaktor | hoch mittel <b>niedrig</b>  |
| Personenzahl | 1-4                         |
| Spieldauer   | 30 Minuten pro Person       |

## Frosthaven

Das Nachfolgespiel des großartigen **Gloomhaven** ist noch großartiger! Das eigenständige Spiel enthält zahlreiche neue Charaktere, Klassen, Gegenstände, Feinde und Rätsel sowie eine Kampagne mit 100 Szenarien.

Der Außenposten Frosthaven muss vor den Gefahren der Außenwelt geschützt werden.

Es gilt Abenteuer zu bestehen, Kämpfe auszufechten und immer wieder nach Frosthaven zurückzukehren, um den Außenposten auszubauen.

Charaktere und Gegenstände aus **Gloomhaven** können in **Frosthaven** genutzt werden und umgekehrt.



Die **Szenarien der Kampagne** haben unterschiedliche Herausforderungen und Ziele. Manche Ziele werden auch erst während des Szenarios klar enthüllt...

Mit jedem Abenteuer gewinnen die Charaktere **Erfahrung** und entwickeln sich weiter. Ihre einzigartigen Fertigkeiten beeinflussen die Spielweise.

Zu Beginn stehen 6 Klassen zur Verfügung. Im Verlauf der Kampagne werden weitere Klassen verfügbar.



Nach jedem Abenteuer folgt eine **Außenpostenphase**, in der die Verwaltung stattfindet. Unterschiedliche Ereignisse passieren und der Außenposten verteidigt sich. Die während der Szenarien erbeuteten Rohstoffe können genutzt werden, um die Stadtwache auszubauen, Gebäude zu bauen, zu verbessern und zu nutzen oder Gegenstände herzustellen.

Und es passiert noch mehr als das.



Wie von Gloomhaven gewohnt, verändert sich die Weltkarte, je mehr Entdeckung die Spielgruppe macht.

## Die Welt von FLÜGELSCHLAG

**Flügelschlag** überrascht mit frischem Thema und gelungener Spielmechanik die Spielewelt.

Die liebevolle und gründliche Rechercharbeit zur Lebensweise der Vögel der Autorin Elizabeth Hargrave und deren gelungener Übertrag ins Spiel überzeugt nicht nur Vogelliebhaber, sondern Spielefans auf der ganzen Welt.

So ist es kein Wunder, dass **Flügelschlag** im Jahr 2019 das Doppel schaffte: es wurde nicht nur als Kennerspiel des Jahres 2019 ausgezeichnet, sondern gewann auch den Deutschen Spielepreis 2019. Dank dieser Auszeichnungen hielt und hält **Flügelschlag** auch in die Haushalte Einzug, in denen nicht so viel gespielt wird.



Die weltweite Verbreitung des Spiels und der Wunsch der Spielefans, die Vögel aus ihrer Heimat im Spiel zu entdecken, ließen den Verlag Stonemaier Games bereits die Veröffentlichung von einer Erweiterung für jeden Kontinent verkünden. Bisher erschienen sind die Erweiterungen **Europa**, **Ozeanien** und **Asien**.



### Flügelschlag

Das Spiel bietet nicht nur Spielspaß durch den Aufbau von Kombinationsketten, man lernt dabei auch etwas über die enthaltenen Vögel. Dank 170 verschiedener Vogelkarten gibt es auf lange Zeit viele kleine Details zu entdecken.

### Flügelschlag – Europa

Diese Erweiterung ergänzt das Grundspiel um 81 Vogelkarten mit europäischen Vögeln, violette Eier, 5 Bonuskarten, 5 Zielplättchen sowie zusätzliche Futtermarker. Eine weitere Aufbewahrungsbox für die Karten aller Erweiterungen ist ebenfalls enthalten.  
*Benötigt **Flügelschlag** zum Spielen.*

### Flügelschlag – Ozeanien

Diese Erweiterung ergänzt das Grundspiel nicht nur um 95 Vogelkarten mit ozeanischen Vögeln, gelbe Eier, 5 Bonuskarten und 4 Zielplättchen. Wegen der neuen Futterart Nektar und deren Wertungsmechanismus sind auch alternative Spieltableaus, Futterwürfel und entsprechend Nektarmarker enthalten.  
*Benötigt **Flügelschlag** zum Spielen.*

### Flügelschlag – Asien

Dieses Spiel ist sowohl als ergänzende Erweiterung als auch als eigenständiges Spiel für 2 Personen spielbar. Enthalten sind 90 Vogelkarten mit asiatischen Vögeln, rote Eier, 14 Bonuskarten sowie spezielles Material für den Duellmodus zu zweit und den Schwarmmodus für 6–7 Personen.  
*Benötigt **Flügelschlag** zum Spielen mit 3–7 Personen.*

### Flügelschlag – Fan Art Pack **NEU ab 08/2024**, siehe Seite 15

Diese Erweiterung enthält alternative Kartengestaltungen von Fans für Vögel, die im Basisspiel, der Europa-, Ozeanien-, oder Asien-Erweiterung enthalten sind. Die Karten werden einfach ausgetauscht.  
*Benötigt **Flügelschlag** zum Spielen.*

### Schwingenschlag **NEU 2024**, siehe Seite 4

**Schwingenschlag** wurde durch **Flügelschlag** inspiriert und nutzt dieselben grundlegenden Mechaniken. Schwingenschlag ist allerdings etwas komplexer und alle Spielaspekte wurden speziell an die Drachenthematik angepasst. Mit 183 einzigartigen Drachenkarten, 75 Höhlenkarten und weiteren schönen Materialien wird eine fantastische Welt heraufbeschworen.





## Flügelschlag

... ist ein wunderschönes Spiel über die Vögel Nordamerikas, das mit 170 liebevoll illustrierten Vogelkarten und weiteren hochwertigen Materialien glänzt.

Alle versuchen, eine Vielzahl von unterschiedlichen Vogelkarten für die drei Lebensräume auf dem eigenen Tableau auszuspielen. Verschiedene Vögel im gleichen Lebensraum können starke Kombinationsketten bilden, die durch Aktionen aktiviert werden. Wechselnde Aufgaben und individuelle Zielkarten bringen viel Abwechslung ins Spiel.

Eine hochwertige Ausstattung, wie der Würfelturm in Form eines Vogelhäuschens und die massiven Vogeleier, runden das Spielerlebnis perfekt ab.



Ein Würfelturm in Form eines Vogelhäuschens macht das Würfeln zum Erlebnis!



|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 59,90 €                     |
| Artikelnr.   | 63558                       |
| Geeignet für | Alle <b>Kenner</b> Experten |
| Glücksfaktor | hoch <b>mittel</b> niedrig  |
| Personenzahl | 1 – 5                       |
| Spieldauer   | 40 – 80 Minuten             |

Jedes **Spieltableau** besteht aus **drei Lebensräumen**, die für drei verschiedene Aktionen stehen:



Wird die **obere** Reihe aktiviert, erhält man neue **Futtermarker**, die für das Ausspielen von Vogelkarten benötigt werden.

Wird die **mittlere** Reihe aktiviert, erhält man **Vogeleier**, die für Siegpunkte und auch für das Ausspielen von Vogelkarten benötigt werden.

Wird die **untere** Reihe aktiviert, erhält man neue **Vogelkarten**.



Zusätzlich zur Basisaktion einer Reihe werden auch alle **Eigenschaften** der Vögel aktiviert. Durch das geschickte Kombinieren der Vögel können so starke Züge gemacht werden.



Die Box aus abbaubarem Pappmaterial, die sogenannte **Vogeltränke**, dient zur Aufbewahrung der Karten und als Kartenauslage im Spiel.



UVP **27,90 €**  
 Artikelnr. **63563**  
 Personenzahl **1-5**

## Flügel Schlag – Europa-Erweiterung

Diese erste Erweiterung enthält viele der wunderschönen und majestätischen Vögel Europas, wie z. B. die Amsel, den Mäusebusard oder den Eisvogel. Die neuen Vogelkarten bilden zusammen mit den Karten des Basisspiels einen großen Vogelkartenstapel.

Die **europäischen Vögel** bieten viele neuen Fähigkeiten. Manche fördern die **Interaktion**, manche belegen **mehrere Kartenplätze**, und verbessern somit Aktionen schneller, manche profitieren von einem Überfluss an Futter oder Handkarten. Eine neue Fähigkeitenart, wird „**Am Rundenende**“ aktiviert.

Des Weiteren sind auch eine zusätzliche Aufbewahrungsbox, **violette Miniatureier**, **neue Zielflättchen** und **Bonuskarten** sowie ein neuer Wertungsblock für das Mehrpersonen- und Solospiel enthalten.



UVP **32,90 €**  
 Artikelnr. **31000**  
 Personenzahl **1-5**

## Flügel Schlag – Ozeanien-Erweiterung

In der zweiten Erweiterung präsentieren wir die farbenfrohen und beeindruckenden Vögel Ozeaniens. Die Vogelkarten dieser Erweiterung können zusammen mit den Vögeln des Grundspiels und/oder in Kombination mit anderen Erweiterungen genutzt werden. Mit der neuen Fähigkeitenart „**Am Spielende**“ lassen sich noch einige Extrapunkte einheimsen.

Durch die Futterart **Nektar** kommt eine zusätzliche Wertung ins Spiel. Dies und neue **Spieltableaus** mit weiteren Bonusaktionen erlauben es, neue Strategien auszuprobieren. Passende Futterwürfel und ein entsprechender Wertungsblock sind enthalten.

UVP **44,90 €**  
 Artikelnr. **31018**  
 Personenzahl **1-7**



Im **Schwarmmodus** werden 2 Gruppen gebildet. Während des Spiels ist immer 1 Person pro Gruppe am Zug, also 2 gleichzeitig. Dabei hat jede Gruppe eine eigene Vogeltränke und ein eigenes Vogelhäuschen. Fähigkeiten, die andere betreffen, und die Rundenziele beziehen sich aber immer auf alle, also beide Gruppen.

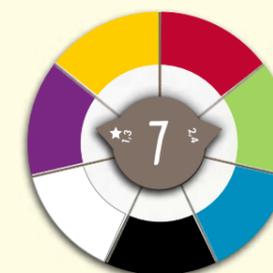


## Flügel Schlag – Asien

Die dritte Erweiterung kann nicht nur mit dem Grundspiel von *Flügel Schlag* und den anderen Erweiterungen gemischt werden, sondern ist gleichzeitig auch ein eigenständiges Spiel für 2 Personen.

Natürlich sind neue Vogel- und Bonuskarten enthalten.

Neben dem neuen Duellmodus für das Spiel zu zweit, ist auch ein Schwarmmodus für das Spiel zu sechst oder zu siebt enthalten. Für den Schwarmmodus wird allerdings das Grundspiel benötigt.



Wenn man im **Duellmodus** einen Vogel spielt, legt man immer einen Marker auf die Duellkarte. Der Marker muss in den Bereich gelegt werden, in den der Vogel gespielt wurde. Außerdem gilt es die Bedingung des Feldes zu erfüllen.

Alle **Rundenziele** beziehen sich auf die **Marker** auf der Duellkarte. Außerdem gibt es am Spielende noch Punkte für die größte Gruppe an eigenen Duellmarkern.

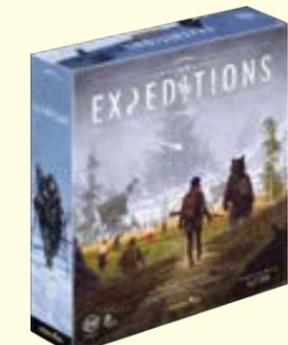


## Die Welt von SCYTHER

Oft beginnt ein Spiel mit der Idee für eine bestimmte Spielmechanik. Bei **Scythe** jedoch war das anders. Autor Jamey Stegmaier entdeckte die illustrierte Welt von Jakub Rozalski namens **1920+** und war absolut begeistert. Da er seine Phantasie kaum bremsen konnte, nahm er Kontakt mit Jakub auf und sie arbeiteten daraufhin zusammen an einem Spiel, das die Atmosphäre dieser Welt einfangen sollte. Es entstand **Scythe** und das Spiel wurde 2016 auf Kickstarter zum phänomenalen Hit und ist bis heute ein Dauerbrenner.

Schnell folgte die erste Erweiterung mit zwei weiteren Fraktionen. 2017 erschien dann die zweite Erweiterung, die in Zusammenarbeit mit einem **Scythe**-Fan entstand. Im Jahr 2018 erschien letztendlich die dritte und letzte große Erweiterung: **Aufstieg der Fenris**. Dabei ist es auf grandiose Weise gelungen, die thematische Hintergrundgeschichte von Scythe einzufangen und als Kampagne spielbar zu machen.

**Scythe** ist ein Klassiker, der in keinem Spieleschrank fehlen sollte, ob mit oder ohne Zubehör.



### Scythe

Das Spiel bietet eine spannende Mischung aus Strategie und Aufbau. Durch 5 unterschiedlichen Fraktionen, die immer mit einem anderen Spieltableau kombiniert werden, spielt sich jede Partie immer anders. Die Illustrationen und Miniaturen unterstützen das Spielerlebnis auf besondere Art und Weise.

### Scythe – Invasoren aus der Ferne

Die erste Erweiterung ergänzt **Scythe** um 2 neue Fraktionen, sodass es nun auch zu siebt gespielt werden kann.  
*Benötigt Scythe zum Spielen.*

### Scythe – Kolosse der Lüfte

Die zweite Erweiterung ergänzt **Scythe** um Luftschiffe für die 7 Fraktionen sowie verschiedene alternative Bedingungen für das Spielende.  
*Benötigt Scythe zum Spielen.*

### Scythe – Aufstieg der Fenris

In der dritten Erweiterung wird die Hintergrundgeschichte von **Scythe** als Kampagne über unterschiedliche Szenarien entdeckt. Das Material der Kampagne kann auch in Einzelpartien genutzt werden.  
*Benötigt Scythe zum Spielen.*

### Scythe – Begegnungen

Diese kleine Erweiterung ergänzt den Begegnungsstapel um 32 neue Begegnungen.  
*Benötigt Scythe zum Spielen.*

### Expeditions

*Ein eigenständiges Spiel in der Welt von Scythe*

In diesem Erkundungsspiel versucht ihr Fähigkeiten von gesammelte Karten möglichst effektiv aufeinander abzustimmen. Ihr spielt Karten, die euch Stärke und List geben, euren Arbeitern Aktionen ermöglichen und eure Mechs verbessern. Mit diesen entdeckt ihr geheimnisvolle Orte und versucht außerdem die Verderbnis aus dem Land zu tilgen.

### Expeditions – Der Gesandte der Verderbnis **NEU ab 10/2024**, siehe S. 15

Die Erweiterung zu **Expeditions** beschleunigt den Start und enthält neue Mechs sowie doppellagige Tableaus auch für alle bisherigen Mechs. Weitere Paare Charakter / Begleiter und Material für eine 6. Person sind ebenfalls dabei. In einem Modul durchstreift ein infizierter Mech das Land. Er ist gefährlich – aber vielleicht könnt ihr ihn besiegen?



## Scythe

In einem fiktiven Europa der 1920er Jahre versuchen 5 Nationen, die Kontrolle über Ost-europa zu übernehmen. Was auf den ersten Blick wie ein taktisches Konfliktspiel aussieht, ist im Herzen ein sehr strategisches Spiel mit starken Aufbauelementen.

Die fantastisch gestaltete fiktive Welt und die hochwertige Ausstattung mit detailreichen Kunststofffiguren und liebevoll gestalteten Holzteilen machen das Spiel optisch und haptisch zu einem Genuss.

Kaum ein anderes Spiel ist auf Boardgamegeek so schnell in die Top 10 aufgestiegen und hat so viel Buzz erzeugt wie *Scythe*!



**UVP** 89,90 €  
**Artikelnr.** 61858  
**Geeignet für** Alle **Kenner** Experten  
**Glücksfaktor** hoch mittel **niedrig**  
**Personenzahl** 1 – 5  
**Spieldauer** 60 – 120 Minuten



Zu einem **Nationentableau** (oben) bekommen alle je ein **Spieltableau** (unten) zugelost, das sie im Laufe des Spiels ausbauen können, um ihre Aktionen zu optimieren. Alle Tableaus sind ein wenig anders aufgebaut, so ergibt sich eine Vielzahl von Spielkombinationen.

Auf dem Spielplan finden sich verschiedene **Ressourcen** wie Nahrung, Öl und Metall, die für den Ausbau von Aktionen benötigt werden.



Manchmal ist ein **Angriff** nötig, um dem Gegner ein strategisch wichtiges Gebiet abzunehmen.



Ziel des Spiels ist es, **6 Erfolge** von 10 möglichen zu erreichen (Rot hat bereits 4 Erfolge erreicht).



## Scythe – Invasoren aus der Ferne

Die erste Erweiterung erweitert das Grundspiel um zwei neue Fraktionen, Albion und Togawa, und weitere Spieltableaus. Mit diesen neuen Fraktionen ist das Spiel nun für bis zu 7 Personen spielbar.



UVP **34,90 €**  
 Artikelnr. **61859**  
 Personenzahl **1-7**



## Scythe – Kolosse der Lüfte

Die zweite Erweiterung führt mächtige Luftschiffe ein, die in jeder Partie eine andere aggressive und passive Fähigkeit, wie z. B. Arbeiter transportieren, haben. Neue Spielendbedingungen erhöhen den Wiederspielreiz von *Scythe* noch mehr.

Für ein Spiel zu sechst oder siebt wird die Erweiterung *Invasoren aus der Ferne* benötigt.



UVP **34,90 €**  
 Artikelnr. **63539**  
 Personenzahl **1-7**



## Scythe – Aufstieg der Fenris

Dies ist die dritte, größte und letzte Erweiterung zu *Scythe*.

Lernt die Hintergrundgeschichte der Welt von *Scythe* in einer wiederholbaren Kampagne kennen. Verschiedene Module, die auch außerhalb der Kampagne optional genutzt werden können, versprechen neuen und dauerhaften Spielspaß in der grandiosen Welt von *Scythe*. Enthält ein kooperatives Modul.

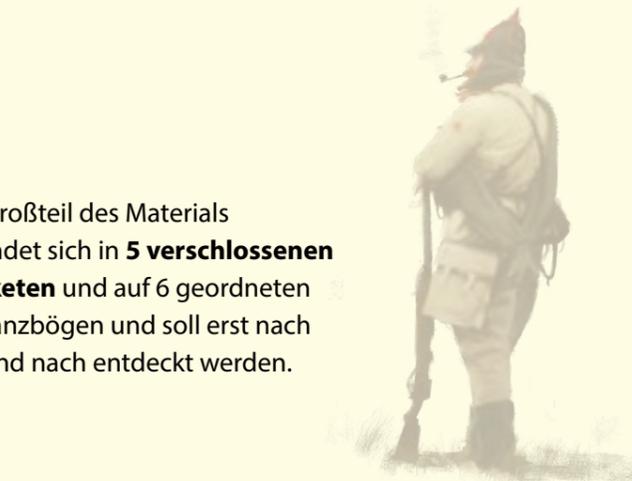
Keine Erweiterung zu *Scythe* wurde auf BGG bislang so gut bewertet wie diese.

Für ein Spiel zu sechst oder siebt wird die Erweiterung *Invasoren aus der Ferne* benötigt.



Der Großteil des Materials befindet sich in **5 verschlossenen Paketen** und auf 6 geordneten Stanzbögen und soll erst nach und nach entdeckt werden.

UVP **59,90 €**  
 Artikelnr. **63550**  
 Personenzahl **1-7**



## Scythe Zubehör

Für *Scythe* gibt es eine Reihe von Zubehörartikeln, die aber nicht immer auf Lager sind.

### Scythe – Begegnungsbox

Die Begegnungsbox enthält 32 neue Begegnungskarten, die auf Fanvorschlägen beruhen und von Jamey Stegmaier überarbeitet wurden. Darunter sind Karten, die eine geheime Option anbieten, bei deren Wahl die Karte verdeckt abgelegt wird, bis sie genutzt wird.

**UVP** 14,90 €

**Artikelnr.** 63557

**Personenzahl** 1–7

### Scythe – das modulare Spielbrett

Das modulare Spielbrett bietet Fans von *Scythe* noch mehr Variationsmöglichkeiten.

Auf Vorder- oder Rückseite des Bretts werden variable Landschaftsblöcke zufällig angeordnet. Weil auch die Heimatgebiete zufällig verteilt werden bietet sich auch bei den Startbedingungen eine Vielzahl von Möglichkeiten. Enthält außerdem noch 8 neue Gebäudebonus-Karten.

**UVP** 19,90 €

**Artikelnr.** STM638

**Personenzahl** 1–7





## Expeditions

Ein Spiel in der Welt von *Scythe*

*Expeditions* ist ein Erkundungsspiel, in dem ihr euch mit ausgespielten und eingesammelten Karten eine eigene Engine aufbaut.

Dazu spielt ihr Karten aus, die euch Stärke, List und Arbeiterfähigkeiten verleihen. Bewegt euren Mech an geheimnisvolle Orte, benutzt Arbeiter, Artefakte, Meteoriten und Aufträge, um euren Mech zu verbessern. Verwendet Stärke und List, um Verderbnis vom Land zu beseitigen.

Ein neues eigenständige Spiel in der *Scythe*-Welt, wie immer atemberaubend illustriert von Jakub Rozalski.



|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 79,90 €                     |
| Artikelnr.   | 31025                       |
| Geeignet für | Alle <b>Kenner</b> Experten |
| Glücksfaktor | hoch <b>mittel</b> niedrig  |
| Personenzahl | 1 – 5                       |
| Spieldauer   | 60 – 90 Minuten             |



Du beginnst mit einem **Mech** und dem passenden Tableau. Dazu bekommst du eine zufälligen **Charakterkarte** und den zugehörigen **Begleiter**. Beide verleihen dir besondere Fähigkeiten im Spiel.

Im Spiel gibt es 3 Basis-Aktionen: (Mech) **Bewegen**, (Karte) **Spielen**, (Vorteile des Ortes) **Sammeln**. Vor dem Zug blockierst du eine der Aktionen mit einem Marker und führst die anderen aus. Sind deine Möglichkeiten erschöpft, legst du den Marker auf **Rasten** und regenerierst deine Kräfte.



Für viele Kartenaktionen benötigst du einen **Arbeiter** einer bestimmten Farbe. Besorge dir Arbeiter, um mehr aus deinen Möglichkeiten herauszuholen.



Bewegst du deinen Mech, kannst du auch bisher **unbekanntes Gelände** entdecken und damit neue Aktionen zugänglich machen.



Mit weiteren Aktionen kannst du Karten unter dein Tableau schieben und dich so weiterentwickeln.  
**ERFÜLLEN: Aufträge** bringen Belohnungen.  
**AUSRÜSTEN: Artefakte** bringen dauerhaften Vorteil ohne Arbeiter.  
**VERSCHMELZEN: Meteoriten** bringen Boni und aktivieren alle Boni verschmolzener Meteoriten.

Durch die Aktion **PRAHLEN** kannst du 1 von 4 Sterne platzieren, wenn du eines der 7 Ziele erfüllt hast. Hat jemand alle 4 Sterne gesetzt, wird ermittelt wessen Erfolge am meisten zählen.



## Die Welt von VITICULTURE

**Viticulture** erschien im Jahr 2013 als erstes Spiel von Stonemaier Games und war direkt ein Erfolg. Die **Tuscany**-Erweiterung kam gleich 2014 hinterher.

Trotzdem dauerte es bis zum Jahr 2016 bis wir das Spiel in Form der **Viticulture Essential Edition** herausbringen konnten. Dort sind schon Teile der **Tuscany**-Erweiterung integriert. Nahezu zeitgleich erschien in Zusammenarbeit mit Uwe Rosenberg die kleine Erweiterung **In Vino Veritas**, deren Besucherkarten unter die des Grundspiels gemischt werden.

Die Nachfrage nach **Viticulture** blieb aber ungebrochen, sodass wir 2018 gleich zwei neue Titel in dieser Welt herausgeben konnten: sowohl die **Tuscany**-Erweiterung in der **Tuscany Essential Edition** (mit den bisher unveröffentlichten Komponenten dieser Erweiterung), als auch **Besuch aus dem Rheingau**, ein alternatives Besucherkartendeck, das aus der Zusammenarbeit eines Fans und Jamey Stegmaiers entstanden ist.

Und immer noch geht die Reise von **Viticulture** weiter. Die neue kooperative Erweiterung **Viticulture World** ist im 4. Quartal 2022 erschienen.



### Viticulture Essential Edition

**Viticulture** ist ein wunderbares Worker-Placement-Spiel rund um Weinbau. Die **Viticulture Essential Edition** enthält aus der **Tuscany**-Erweiterung noch 36 Mama- und Papa-Karten, sodass alle geringfügig anders beginnen, sowie 18 Gebietskarten und ein Automadeck für das Spiel allein.



### Viticulture – Tuscany Essential Edition

Diese große Erweiterung enthält alle anderen Teile der **Tuscany**-Erweiterung, z. B. einen neuen Spielplan mit 4 statt 2 Jahreszeiten und einer Einflusslandkarte, 36 Einflussmarker, 36 Bauwerkskarten, 11 Spezialarbeiterkarten und 14 passende Holzfiguren.  
*Benötigt Viticulture zum Spielen.*



### Viticulture – In Vino Veritas

Die erste kleine Erweiterung ergänzt die Besucherkarten um je 20 Sommer- und Winterbesucher.  
*Benötigt Viticulture zum Spielen.*



### Viticulture – Besuch aus dem Rheingau

Die zweite kleine Erweiterung enthält ein alternatives Besucherkartendeck aus je 40 Sommer- und Winterbesuchern.  
*Benötigt Viticulture zum Spielen.*



### Viticulture – World

Diese Erweiterung ermöglicht es, Viticulture kooperativ zu spielen. Auch wenn alle ihr eigenes Weingut aufbauen und verwalten, arbeiten sie dennoch auf ein gemeinsames Ziel hin.  
*Benötigt Viticulture zum Spielen.*



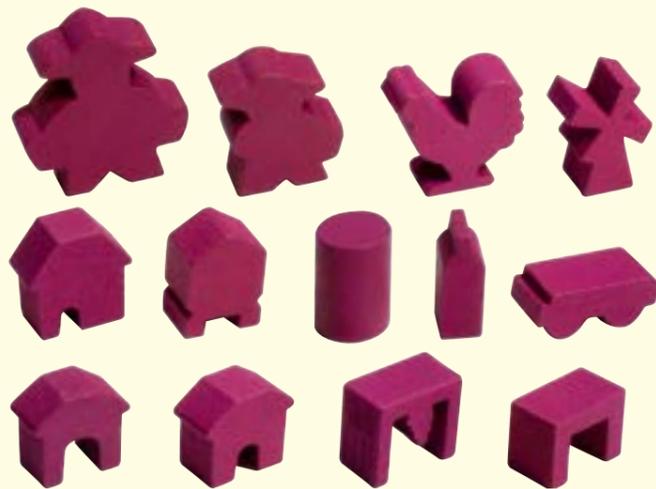


## Viticulture Essential Edition

Weinkultur in Italien: Auf einem Weingut in der Toskana gilt es, die eigenen Arbeiter und hilfsbereite Besucher geschickt einzusetzen, um die Produktion und den Verkauf ihrer Weine am Laufen zu halten.

*Viticulture* ist ein Workerplacement-Spiel mit einem Schuss Glück, welches durch die vielfältigen Besucherkarten (Ereigniskarten) immer wieder für einen kurzweiligen Spieleabend sorgt.

Die hier vorliegende *Essential Edition* von *Viticulture* enthält neben dem Grundspiel einige Elemente aus der *Tuscany*-Erweiterung und bietet einen leichten Spieleinstieg.

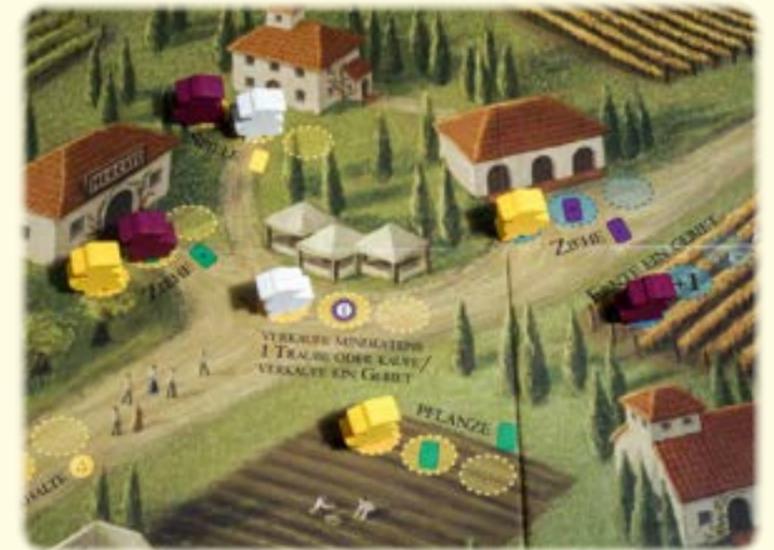


Viele schöne Holzteile sind Teil der liebevollen Ausstattung.

|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 64,90 €                     |
| Artikelnr.   | 61854                       |
| Geeignet für | Alle <b>Kenner</b> Experten |
| Glücksfaktor | hoch <b>mittel</b> niedrig  |
| Personenzahl | 1 – 6                       |
| Spieldauer   | 60 – 120 Minuten            |



Wein anbauen und keltern und damit Aufträge (für Siegpunkte) erfüllen sind die Grundpfeiler in *Viticulture*. Viele hilfsbereite **Besucher** packen mit an!



Im Workerplacement-Stil werden **Arbeiter** eingesetzt, um die passenden Aktionen auszuführen.



Alle haben ein eigenes Tableau mit **3 Weinfeldern**, die bepflanzt werden können.



Durch den Bau von **Gebäuden** kann das eigene Weingut noch ertragreicher gemacht werden.



**Glassteine** zeigen die Qualität der gekelterten Trauben und des fertigen Weines an.



## Viticulture – In Vino Veritas

*In Vino Veritas* führt 20 neue Sommerbesucher und 20 neue Winterbesucher ein. Diese neuen Besucher ergänzen die bisherigen Besucherkarten und werden in den jeweiligen Besucherstapel gemischt.

Illustriert mit Porträts aus Uwe Rosenbergs Umfeld bringen sie noch mehr Abwechslung ins Spiel!



**UVP** 13,90 €  
**Artikelnr.** 61856  
**Personenzahl** 1 – 6



## Viticulture – Besuch aus dem Rheingau

Ein alternatives Besucherkartenset für *Viticulture* mit 80 neuen Karten. *Besuch aus dem Rheingau* enthält als Erweiterung 40 neue Sommerbesucher und 40 neue Winterbesucher, die anstelle der bisherigen Karten verwendet werden können. Mit den neuen Karten werden weniger Siegpunkte gemacht, was das Spiel stärker auf den Weinbau und die Erfüllung von Aufträgen ausrichtet.



**UVP** 13,90 €  
**Artikelnr.** 63547  
**Personenzahl** 1 – 6

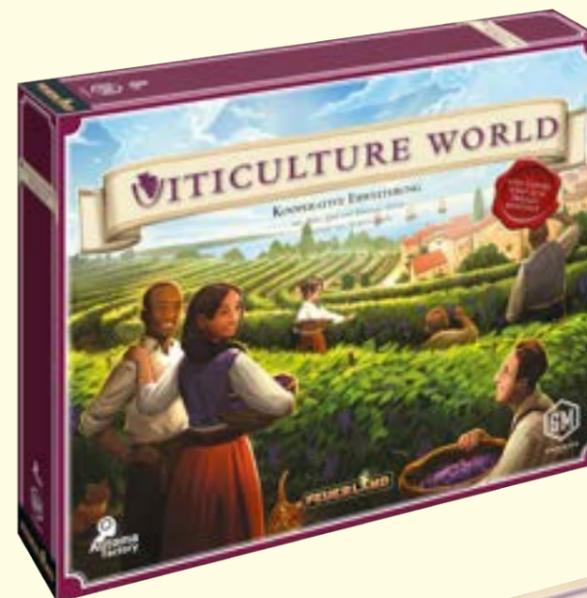


## Viticulture – Tuscany Essential Edition

Diese Erweiterung zu *Viticulture* enthält 3 neue Module, die in beliebiger Kombination verwendet werden können.

Dazu gehören ein erweiterter Spielplan mit allen 4 Jahreszeiten und einer Mehrheitenwertung, Spezialarbeiter mit zahlreichen unterschiedlichen Fähigkeiten und Bauwerkskarten. Die 36 Bauwerke ermöglichen es dem eigenen Weingut dauerhafte Ergänzungen hinzuzufügen.

**UVP** 39,90 €  
**Artikelnr.** 63551  
**Personenzahl** 1 – 6



## Viticulture – World

Dies ist eine kooperative Erweiterung zu *Viticulture*. Obwohl alle weiterhin ihr eigenes Weingut führen und aufbauen, gilt es, sich auch für das gemeinsame Ziel einzusetzen.

7 unterschiedliche Kontinente mit ihrer eigenen Weinbaugeschichte und entsprechenden Sonderregeln können besucht werden. Innovationen bringen Verbesserungen von Aktionen. Ereignisse wollen gemeinsam bewältigt werden, um zusammen das Spiel zu gewinnen.

**UVP** 47,90 €  
**Artikelnr.** 31013  
**Personenzahl** 1 – 6

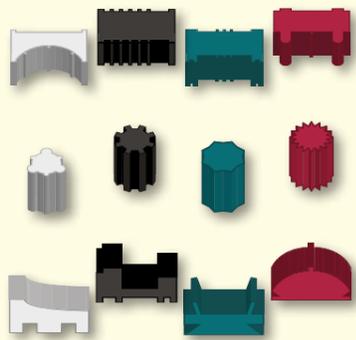




## Wasserkraft

Als episches Strategiespiel mit Arbeitereinsatz hat das Spiel jede Menge frischer Mechanismen zu bieten. Über 5 Spielrunden setzt ihr eure Arbeiter bestmöglich ein, um ein Netzwerk aus Staumauern, Rohrleitungen und Turbinenhäusern zu bauen. Mit der erzeugten Energie versucht ihr die profitabelsten Versorgungsverträge vor den anderen zu erfüllen.

Nur mit planvollem Vorgehen kann man sich den Zugang zum wichtigsten Rohstoff des Spiels sichern: Wasser. Weil das Wasser rar ist und nicht persönlich gesichert werden kann, besteht immer die Möglichkeit, dass einem die anderen das Wasser abgraben. Hohe Interaktion im Spiel ist garantiert!



Jedes Energieunternehmen hat eigene Bauwerksformen.



Wechselnde Chefindeniere und fortgeschrittene Technologieplättchen erhöhen die Komplexität und den Wiederspielreiz.



**UVP** 74,90 €

**Artikelnr.** 63569

**Geeignet für** Alle Kenner **Experten**

**Glücksfaktor** hoch mittel **niedrig**

**Personenzahl** 1-4

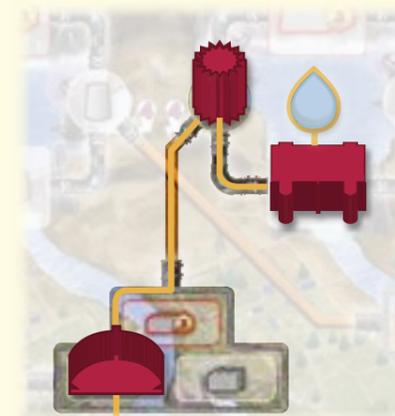
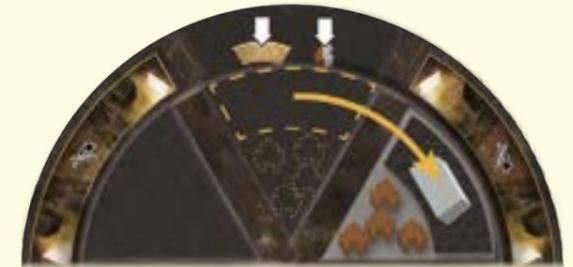
**Spieldauer** 120 Minuten



Jede Runde fließt Wasser aus den Quellen in den Alpen den Berg hinab, bis es von neutralen oder eigenen **Staumauern** gestaut wird. Doch jede Staumauer hat nur eine begrenzte **Speicherkapazität**. Diese kann man erhöhen, indem man seine Arbeiter eine Bauaktion ausführen lässt.

Mit einer **Bauaktion** kann man auch andere Bauwerke, wie Turbinenhäuser zur Stromerzeugung, und Rohrwerke zur Verbindung von Stauseen und Turbinenhäusern auf den Spielplan bringen.

Für eine Bauaktion benötigt man ein passendes Technologieplättchen, das, zusammen mit den benötigten Baumaschinen (Bagger und Zementmischer), in die eigene **Bauscheibe** eingelegt wird und nun eine Weile nicht zur Verfügung steht.



Die wichtigste Aktion ist die **Energieproduktion**. Dafür benötigt man eine Kombination aus einer Staumauer mit gestautem Wasser, einem Rohrwerk und einem Turbinenhaus.



Je mehr Energie man produziert, desto **höherwertige Verträge** kann man erfüllen und ...



... desto mehr **Einkommen** und desto **weniger Abzüge** erhält man bei der Rundenwertung für z. B. die Anzahl der eigenen Staumauern.



## Wasserkraft – Das Leeghwater-Projekt

Ein zusätzlicher Managementplan erlaubt es, mit einer Auswahl an privaten Gebäude neue Aktionsfelder freizuschalten.

Mit Auftragsarbeiten können Maschinen verschickt werden, um starke Boni zu erringen. Allerdings fehlen diese dann bei der Konstruktion.

Außerdem enthalten sind die Fraktion der Niederlande, neue Bonusplättchen, Chefingenieure und noch mehr.

Benötigt *Wasserkraft* zum Spielen!



**UVP** 34,90 €  
**Artikelnr.** 31003  
**Personenzahl** 1 – 4



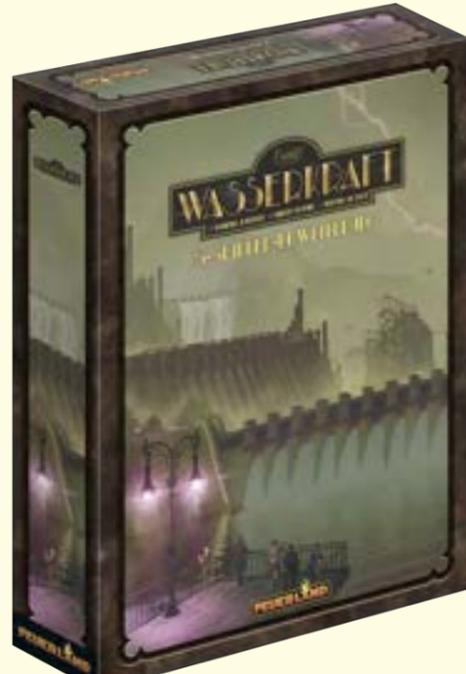
## Wasserkraft – Das Nildelta

Diese Erweiterung führt eine neue Mechanik ein: Bewässerung. Einen neuer Spielplan stellt den Nil und seine Umgebung dar. Die Täler erhalten hier mehr Wasser, allerdings sind die Leistungen der Rohrwerke geringer. In jedem Talpaar gibt es 3 Felder, die ihr von euren Staumauern bewässern könnt. Dafür erhaltet ihr Bewässerungspunkte und Zusatzaktionen, die ihr mit der Hauptaktion kombinieren könnt.

Benötigt *Wasserkraft* zum Spielen!  
 Mit dem *Leeghwater-Projekt* kombinierbar.



**UVP** 14,90 €  
**Artikelnr.** 31019  
**Personenzahl** 2 – 4



## Wasserkraft – 5-Spieler-Erweiterung

Mit dieser Erweiterung ist *Wasserkraft* jetzt auch zu fünft spielbar.

Mit neuem Spielplan, neuen Vertragsplättchen, zusätzlichen Baumaschinen und mehr.

Benötigt *Wasserkraft* und das *Leeghwater-Projekt* zum Spielen!



## Wasserkraft – Die Colorado Connection

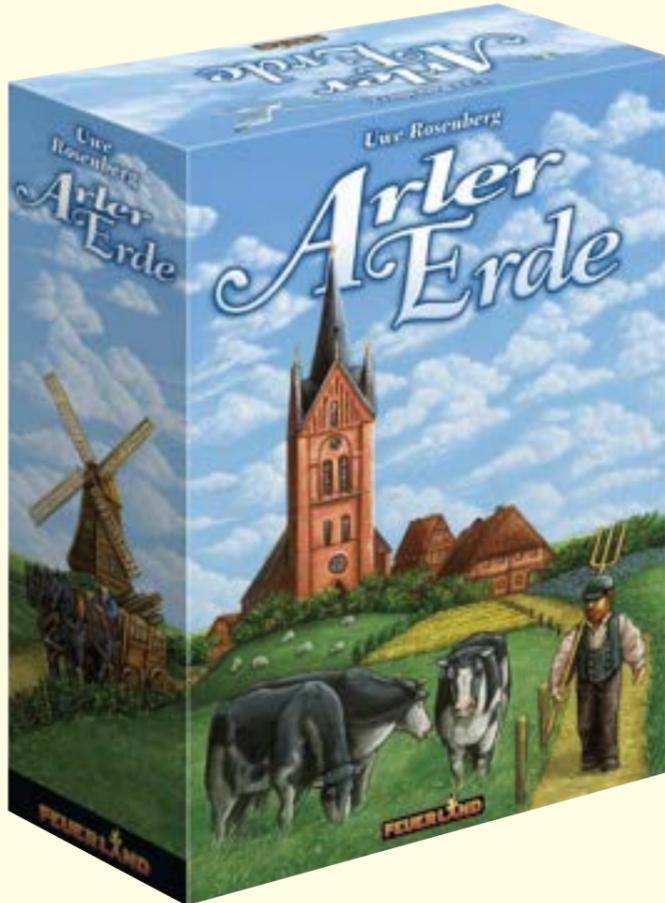
Auf dem neuen Spielplan seht ihr die Gegend um Colorado, in der tiefe Canyons den Weg von Ost nach West erschweren. Errichtet Brücken auf euren Staumauern und schafft dadurch einfachere Wege zu den Produktionsstätten. Produktionsstätten sind neue Aktionsfelder, die ihr mit Arbeitern aktivieren könnt.

Benötigt *Wasserkraft* zum Spielen!  
 Mit dem *Leeghwater-Projekt* kombinierbar.



**UVP** 29,90 €  
**Artikelnr.** 31011  
**Personenzahl** 5

**UVP** 14,90 €  
**Artikelnr.** 31031  
**Personenzahl** 2 – 4



## Arler Erde

**Arler Erde** ist ein großes Strategiespiel für 2 Personen. Diese Kombination macht das Spiel so besonders und so erfolgreich.

In Arle, einem kleinen Dorf in Ostfriesland, warten viele Aufgaben auf die 2 Personen: In der Zeit um 1800 wollen die Moore entwässert, die Ackerböden bestellt und Tiere gezüchtet werden. In diesem Spiel führen viele Wege zum Ziel.

Erfolgsautor Uwe Rosenberg ist selbst Ostfriesen und Arle ist die Heimat seines Vaters. Das Spiel erzählt auch ein Stück Familiengeschichte.



Ein beiliegendes, 36-seitiges Heft, von Uwe Rosenberg selbst geschrieben, zeigt, wie sehr dem Autor die Gegend und das Spiel am Herzen liegen.



**UVP** 59,90  
**Artikelnr.** 41376  
**Geeignet für** Alle **Kenner** Experten  
**Glücksfaktor** hoch mittel **niedrig**  
**Personenzahl** 1-2  
**Spieldauer** 60 - 120 Minuten



Ein Spiel geht über **9 Halbjahre** (Runden). Auf einem großen **Aktionsplan** stehen viele Möglichkeiten für die eigenen 4 Arbeiter offen. Manche sind nur im Sommer (linke Hälfte), andere nur im Winter (rechte Hälfte) verfügbar.

Jeder hat seinen persönlichen **Heimatplan**, auf dem er Deiche baut, Moore entwässert, Tiere züchtet, Ackerland bestellt und Gebäude errichtet.



**Fuhrwerke** können dazu verwendet werden, Rohstoffe und Kleidungsstoffe aufzuwerten und Handelsreisen zu unternehmen.

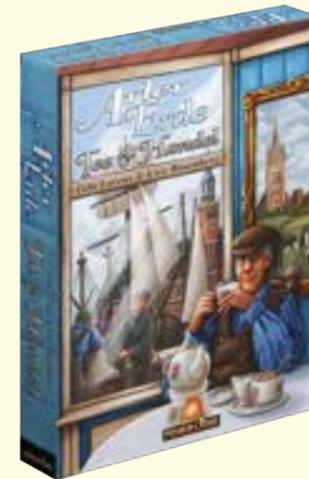
Am Ende des Spiels werden die **Punkte** aus verschiedenen Bereichen notiert und zusammengezählt.



## Arler Erde – Tee & Handel

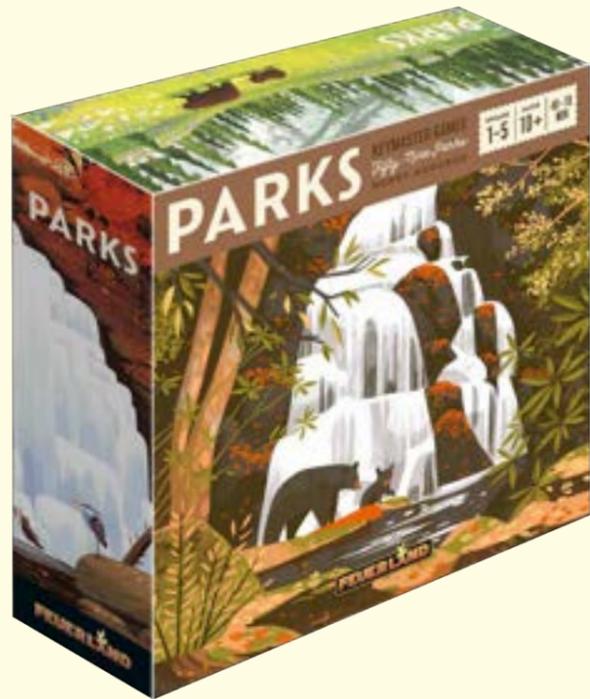
Mit dieser Erweiterung kommt noch mehr Abwechslung in den hohen Norden! Der Schlootzieher gesellt sich zu den Handwerkern, Schiffe erlauben Handel und Fischfang, und eine Vielzahl von Gebäuden bietet neue Möglichkeiten. Natürlich darf das Nationalgetränk der Ostfriesen, der Tee, auch nicht fehlen.

Außerdem erlaubt die Erweiterung, **Arler Erde** in einer leicht verkürzten Fassung mit drei Personen zu genießen. Besondere Startbedingungen verhelfen zu einem schnellen Start ins Geschehen.



**UVP** 34,90 €  
**Artikelnr.** 61860  
**Personenzahl** 1-3





## Parks

... ist ein außergewöhnlich schönes Spiel über die Nationalparks der USA, das nicht nur die Reiselust weckt.

Alle versuchen, mit ihren Wanderern möglichst viele Nationalparks der USA zu besuchen und so Punkte zu sammeln. Auf dem Wanderweg sammeln die Wanderer Erinnerungen, um die Nationalparks zu besuchen.

Durch die einzigartigen Illustrationen der Nationalparks aus der Illustrationsreihe **Fifty-Nine Parks** wird das Spiel zu einem besonderen Augenschmaus.



Parks enthält 48 einzigartige Parkkarten von unterschiedlichen Künstlern.

|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 49,90 €                     |
| Artikelnr.   | 63570                       |
| Geeignet für | Alle <b>Kenner</b> Experten |
| Glücksfaktor | hoch mittel <b>niedrig</b>  |
| Personenzahl | 1 – 5                       |
| Spieldauer   | 30 – 60 Minuten             |



Mit den praktischen Einsätzen ist das Spiel schnell auf- und wieder abgebaut. Darin sind die zahlreichen Holzmarker, darunter 12 einzigartige Wildtiere, und die Fotos verstaut.

Alle begeben sich mit ihren Wanderern auf eine Wanderung durch die Nationalparks der USA.



Im Zug zieht man einen eigenen **Wanderer** auf einen beliebigen **Streckenabschnitt** voraus und führt die Aktion des **Streckenabschnitts** aus.

Ist das Feld bereits durch einen anderen Wanderer belegt, muss man sein **Lagerfeuer** erlöschen lassen.



Oft beinhaltet die Aktion das **Sammeln** von Erinnerungen. Aber manchmal kann man auch ein **Foto** machen.



Am **Ausstieg** angekommen, hat ein Wanderer verschiedene Möglichkeiten wie z. B. Ausrüstung kaufen oder einen Park besuchen. Dabei gibt man die benötigten, gesammelten Erinnerungsmarker ab und nimmt sich dafür die Parkkarte.



Es gewinnt, wer nach 4 Jahreszeiten die meisten **Siegpunkte**, z. B. durch den Besuch von Parks, gemachte Fotos oder die Erfüllung des persönlichen Vorsatzes gesammelt hat.

## Parks – Sternstunden



Die 1. Erweiterung enthält neue Parkkarten mit spannenden Aktionen, alternative Vorsätze, zusätzliche, nachtaktive Wildtiere und Zeltplätze, mit deren Hilfe die Wanderwege neu entdeckt werden. Mit den Zeltplätzen kann eine alternative Aktion genutzt werden.

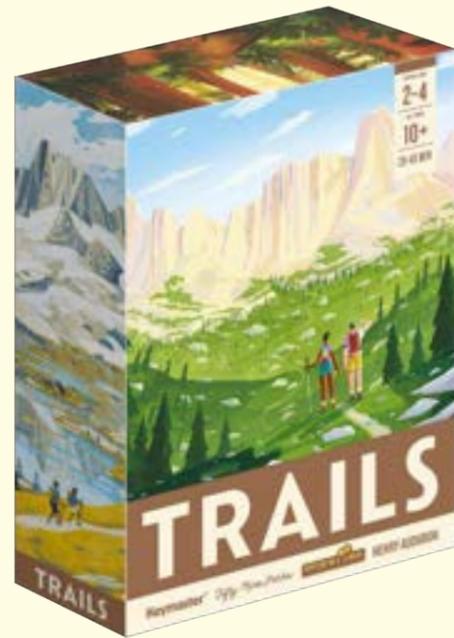
|              |         |
|--------------|---------|
| UVP          | 19,90 € |
| Artikelnr.   | 63575   |
| Personenzahl | 1 – 5   |

## Parks – Wildtiere



Die 2. Erweiterung enthält neue Streckenabschnitte, weitere Park-, Jahreszeiten-, Ausrüstungs- und Feldflaschenkarten, 1 Bison, 4 Wildtiere sowie 6 neue Fotos.

|              |         |
|--------------|---------|
| UVP          | 19,90 € |
| Artikelnr.   | 31015   |
| Personenzahl | 1 – 5   |



## Trails

Die kleine Schwester von *Parks*, die in jeden (Wander-)Rucksack passt.

Mit ihrer Wanderfigur gehen alle auf einem Wanderweg auf und ab, sammeln Rohstoffe und machen Fotos. Am Anfang und Ende des Wanderwegs können die gesammelten Rohstoffe dann in Abzeichen umgewandelt werden.

Wer die meisten Punkte auf seinen Fotos und Abzeichen hat, gewinnt das Spiel.

*Trails* greift das Thema Nationalparks der USA von seinem Vorbild *Parks* auf, ist dabei aber einfacher und schneller erklärt und gespielt.



|              |                            |
|--------------|----------------------------|
| UVP          | 19,90 €                    |
| Artikelnr.   | 31007                      |
| Geeignet für | Alle Kenner Experten       |
| Glücksfaktor | hoch mittel <b>niedrig</b> |
| Personenzahl | 2-4                        |
| Spieldauer   | 20 - 40 Minuten            |



Im eigenen Zug wird die **Wanderfigur** 1 oder 2 Felder weiter bewegt. Dann führt man die **Aktion** des erreichten Streckenabschnitts aus – meist sammelt man dabei Rohstoffe (Blätter, Eicheln oder Steine).



Trifft man dabei auf den **Bären**, würfelt man den Wildtierwürfel und setzt den Bären auf den zugehörigen Streckenabschnitt. Der Streckenabschnitt, auf dem der Bär landet, erlaubt eine Zusatzaktion vor oder nach der Hauptaktion.

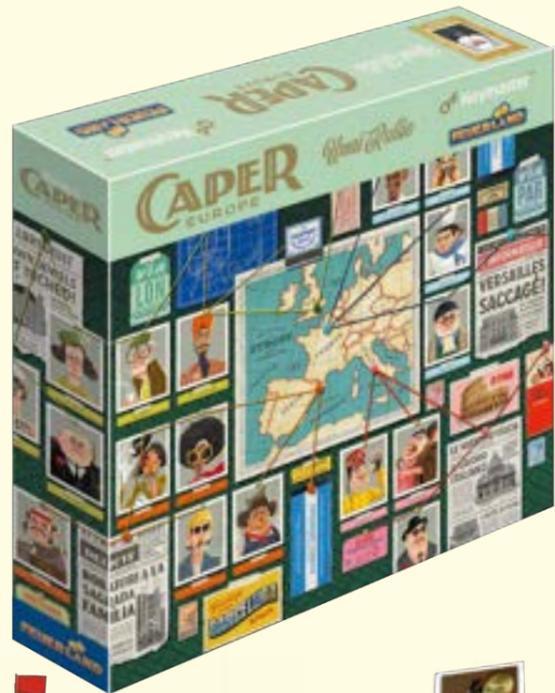
Erreicht die Wanderfigur den **Ein- oder Ausstieg** des Wanderwegs, dürfen die gesammelten Rohstoffe gegen die daneben liegenden Abzeichen getauscht werden. Die Abzeichen geben neben Siegpunkten auch andere Boni.



Auf einem Streckenabschnitt können **Fotos** gemacht werden. Diese geben Siegpunkte und teilweise auch Vögel. Für die meisten Vögel am Spielende gibt es die **Vogeltrophäe** und damit zusätzliche Siegpunkte.

Erreicht eine Wanderfigur den Ausstieg, wandert die **Sonne** ein Stück den Wanderweg entlang und die Nacht bricht über einen Streckenabschnitt herein. Dadurch wird die Aktion des Abschnitts stärker. Hat die Sonne den Wanderweg verlassen, ist die Partie beendet und die Punkte werden gezählt.





## Caper Europe

... ist ein spannendes 2-Personen Spiel mit interessantem Karten-Drafting-Mechanismus.

Beide versuchen das größte kriminelle Genie Europas zu werden. Dafür schicken sie ihre Diebesbanden an verschiedene Orte, um die gewagtesten Raubzüge zu verüben und die meiste Beute zu machen.

Eine gute Kartenauswahl und das Bilden von Sets sind hier der Schlüssel zum Erfolg.

Die humorvollen Illustrationen und Karten-namen laden zum Schmunzeln ein.



|              |                      |
|--------------|----------------------|
| UVP          | 39,90 €              |
| Artikelnr.   | 31017                |
| Geeignet für | Alle Kenner Experten |
| Glücksfaktor | hoch mittel niedrig  |
| Personenzahl | 2                    |
| Spieldauer   | 25 – 35 Minuten      |



Caper Europe wird über **6 Runden** gespielt. In jeder Runde wird eine bestimmte Anzahl Karten verteilt, die abwechselnd ausgespielt werden. Der Clou ist dabei, dass nachdem beide je 1 Karte ausgespielt haben, die **Kartenhände getauscht** werden.

In 3 der 6 Runden werden **Diebe** gespielt. Dabei stehen 3 Orte auf dem Spielplan zur Auswahl. Jede Person kann an einen Ort bis zu 3 Diebe spielen.

Einige Diebe bringen sofort Geld oder Beutemarken.

Andere bewegen den Gaunermarker.

Manche bringen Siegpunkte am Spielende.

Effekte können allerdings auch von den anderen Karten an diesem Ort abhängig sein. Es gilt daher, Sets zu bilden.



In den anderen 3 Runden werden **Ausrüstungskarten** gespielt. Diese haben unterschiedliche Farben, die sich häufig bei den Effekten der Diebe wiederfinden. Jeder Dieb kann bis zu 3 Ausrüstungsgegenstände tragen.

Auch Ausrüstungsgegenstände haben Effekte, die sofort oder am Spielende ausgelöst werden.

Nach den 6 Runden folgt die **Schlusswertung**.

Wer die meisten Gaunereien an einem Ort verübt hat, erhält die **Punkte** und den **Bonus des Ortes**.



Weiterhin gibt es **Punkte** für manche **Diebes-** und **Ausrüstungseffekte** ...

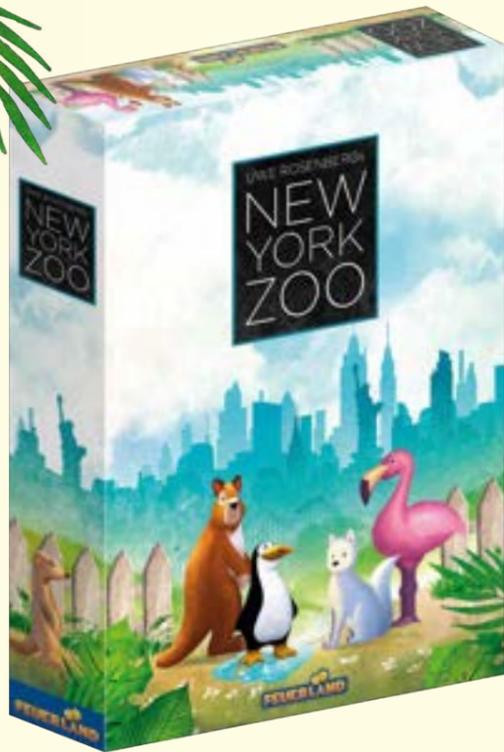


... und für Sets von Beutemarkern.



Wer insgesamt die meisten Punkte hat, ist das größte kriminelle Genie und gewinnt **Caper Europe!**





## New York Zoo

... ist ein schönes Puzzlespiel von Uwe Rosenberg. Es vereint seine bekanntesten Mechanismen, puzzeln und Tiere züchten, in einem Spiel.

Alle versuchen, ihren Zooplan mit Gehegen und Attraktionen komplett vollzupuzzeln. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel. Dabei helfen Attraktionen, die Lücken zwischen den Gehegen zu stopfen. Doch Attraktionen bekommt man nur durch mit Tieren vollständig gefüllte Gehege. Regelmäßige Tierversmehrungen helfen dabei.

Die zahlreichen, niedlichen Tierfiguren aus Holz bringen zusätzlich Farbe ins Spiel!



|              |                            |
|--------------|----------------------------|
| UVP          | 34,90 €                    |
| Artikelnr.   | 63572                      |
| Geeignet für | Alle Kenner Experten       |
| Glücksfaktor | hoch mittel <b>niedrig</b> |
| Personenzahl | 1 – 5                      |
| dauer        | 30 – 60 Minuten            |

Alle erhalten einen eigenen **Zooplan**, dessen Felder **komplett belegt** werden müssen. Die zu belegende Fläche ist dabei von der Personenzahl abhängig.



Im eigenen Zug bewegt man den **Elefanten** auf dem **Aktionsstreifen** um 1–3 bzw. 1–4 Felder, abhängig von der Personenanzahl.

Bewegt man den Elefanten auf ein Feld mit **Gehegen**, baut man das dort zuoberst liegende Gehege im eigenen Zoo ein und belegt es mit einem Tier. Jedes Gehege kann nur Tiere der gleichen Tierart beherbergen.



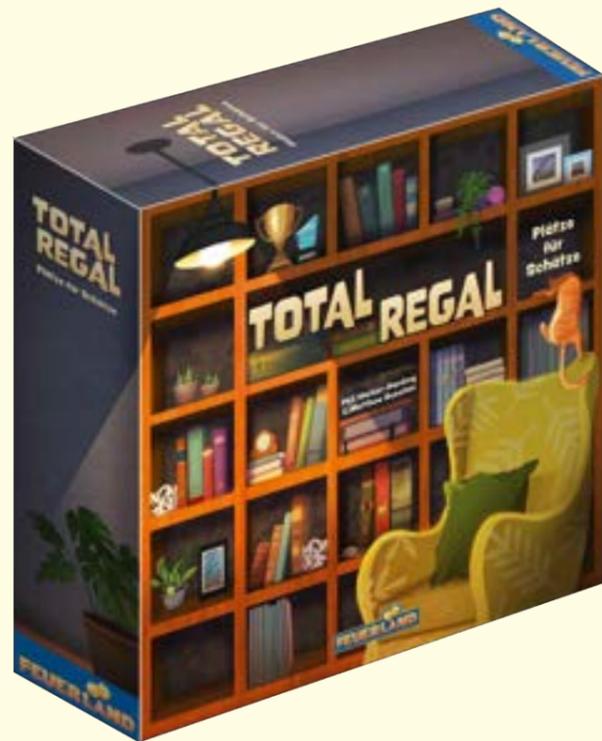
Bewegt man den Elefanten auf ein **Tierfeld**, erhält man die beiden abgebildeten Tiere. Diese werden direkt auf dem eigenen Zooplan in einem **Stall** oder einem **Gehege** untergebracht.



Passiert der Elefant eine **Tierversmehrungslinie**, dürfen **alle Personen** ihre entsprechenden Gehege mit 1 Nachwuchs versorgen, sofern mindestens 2 Tiere im gleichen Gehege vorhanden sind.

Ist ein Gehege **komplett** mit Tieren **gefüllt**, gibt es als Belohnung eine **Attraktion**, die direkt auf dem eigenen Zooplan untergebracht wird.





## Total Regal

### Plätze für Schätze

... ist ein Plättchen-Sortier-Spiel für die ganze Familie mit einem Hauch von **4 gewinnt**.

Plättchen werden vom Spielfeld genommen und in ein Regal gesteckt. Dabei gilt es, vor den anderen Muster zu bilden oder für ein persönliches Ziel, bestimmte Plättchenarten an bestimmten Stellen im Regal einzuräumen.

Mit dem tollen Aufbau macht es besonders viel Spaß, die passenden Plätze für die eigenen Schätze zu finden.



|              |                      |
|--------------|----------------------|
| UVP          | 37,50 €              |
| Artikelnr.   | 31021                |
| Geeignet für | Alle Kenner Experten |
| Glücksfaktor | hoch mittel niedrig  |
| Personenzahl | 2 - 4                |
| Spieldauer   | 25 Minuten           |

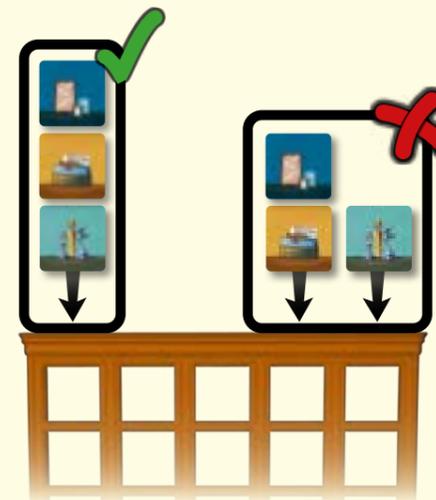


Total Regal wird über mehrere Runden gespielt, bis ein **Regal vollständig** gefüllt ist.



Reihum nehmen sich alle nacheinander **bis zu 3 Lieblingsstücke** vom Spielfeld.

Diese müssen allerdings in einer **Linie benachbart** liegen (nicht diagonal) und mindestens eine freie Seite haben.



Die genommenen Lieblingsstücke werden dann in beliebiger Reihenfolge **in dieselbe Spalte** des eigenen Regals eingeräumt.



Wird ein **allgemeines Ziel** erfüllt, gibt es als Belohnung sofort ein Punkteplättchen. Ein Ziel kann z. B. sein, 2 Gruppen aus je 4 gleichen Lieblingsstücken in einem Quadrat zu bilden.



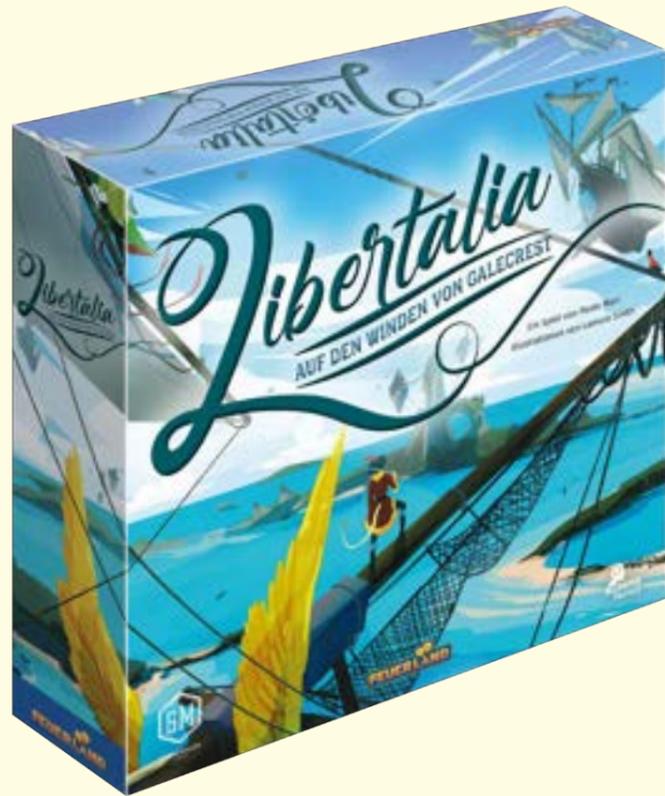
Das persönliche Ziel wird am Spielende gewertet.

Wieviele Lieblingsstücke sind am **richtigen Platz**?

Für **zusammenhängende Gruppen** von Lieblingsstücken gibt es ebenfalls Punkte.

Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt.





## Libertalia

... ist ein sehr interaktives Spiel, bei dem gefasste Pläne auch gern mal schief gehen.

Alle schicken aus der eigenen Bande von Luftpiraten ihre Crewmitglieder auf die Insel, um Beute zu machen und Dublonen einzuheimsen. Leider kommt sich die eigene Crew dabei immer mit der Crew der anderen in die Quere ...

Es gilt, die anderen gut einzuschätzen, um die wertvollste Beute zu erhaschen und die meisten Dublonen in der eigenen Schatzkiste zu sichern.

Je mehr Personen am Spiel teilnehmen, desto häufiger werden die eigenen Pläne durchkreuzt.

Diese überarbeitete Neuauflage enthält 40 Crewmitglieder mit eigenen Fähigkeiten, 2 unterschiedliche Funktionen für jedes Beuteplättchen und einen Mechanismus mit dem man die Auflösung der Gleichstände aktiv beeinflussen kann.



|              |                      |
|--------------|----------------------|
| UVP          | 54,90 €              |
| Artikelnr.   | 31010                |
| Geeignet für | Alle Kenner Experten |
| Glücksfaktor | hoch mittel niedrig  |
| Personenzahl | 1 – 6                |
| Spieldauer   | 45 – 60 Minuten      |

Jede Partie Libertalia verläuft über **3 Reisen** mit einer unterschiedlichen Anzahl an Tagen.

Zu Beginn jeder Reise erhalten alle die gleichen **6 Crewmitglieder** auf die Hand.

Zu **Beginn jedes Tages** wählen dann alle gleichzeitig **eines ihrer Crewmitglieder** von der Hand und schicken es auf die Insel.



Auf der Insel werden die Crewmitglieder **aufsteigend** nach ihrem Rang sortiert. Danach werden in aufsteigender Reihenfolge ihre **Tagfähigkeiten** aktiviert.

Nach dem Tag folgt die **Dämmerung**. In der **Dämmerung** schnappen sich die Crewmitglieder in absteigender Reihenfolge je **1 Beutemarker** und kehren auf ihr Schiff zurück. Dabei werden die **Dämmerungsfähigkeiten** der Crewmitglieder sowie der Beutemarker aktiviert.



Es folgt die Nacht, in der die **Nachtfähigkeiten** aller Crewmitglieder **im Schiff** aktiviert werden. Danach beginnt der nächste Tag, an dem erneut alle eines ihrer Crewmitglieder auf die Insel schicken.

Nach dem **letzten Tag einer Reise** wird der Anker geworfen und die gemachte Beute und **Dublonen** in der eigenen Schatztruhe **gesichert**.

Die **nächste Reise** beginnt mit 6 neuen Crewmitgliedern und den von der vorherigen Reise auf der Hand verbliebenen. So haben auf der 2. und 3. Reise alle etwas andere Karten.

Wer **nach den 3 Reisen** die meisten Dublonen in der eigenen Schatztruhe hat, gewinnt das Spiel.





## Würfelwelten

... ist ein Roll-and-Write-Spiel, das auf 11 Welten von Stonemaier-Spielen basiert.

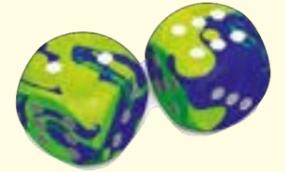
In 3 Durchgängen müssen jeweils 3 zufällig gewählte Aufgabenkarten befüllt werden.

Jede Aufgabenkarte hat ihre eigenen Regeln. Wer am Ende der 3 Durchgänge die meisten Punkte in Form von Sternen gesammelt hat, gewinnt Würfelwelten.

Aus dem Programm von Feuerland sind die Spiele *Flügelschlag*, *Scythe*, *Viticulture*, *Charterstone*, *Tapestry*, *Zwischen 2 Schlössern* und *Pendulum* bekannt, die als Vorlage für jeweils eine Würfelwelt gedient haben.

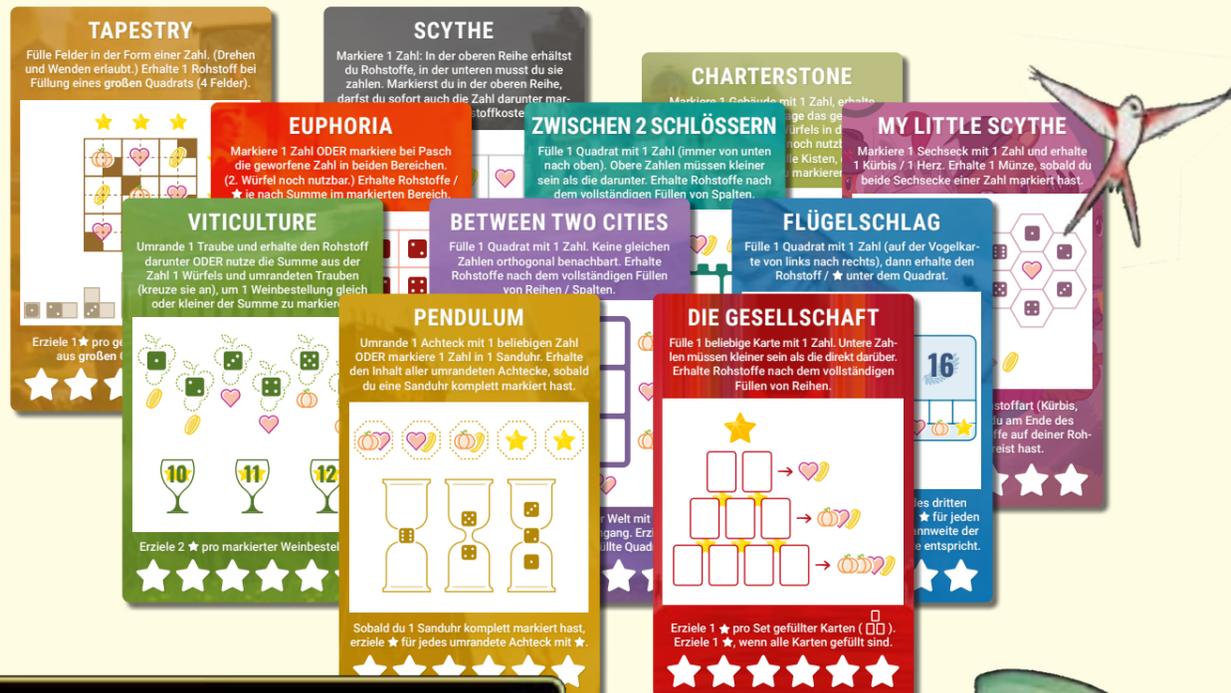
Jeder der 3 Durchgänge hat 9 Runden. In jedem Durchgang gilt es, 3 andere, zufällige **Aufgabenkarten** (Welten) zu befüllen, wobei alle immer die gleichen Welten vor sich ausliegen haben.

Zu Beginn jeder Runde werden die beiden Würfel geworfen. Mit den Würfeln aktivieren dann alle 2 beliebige der 3 Welten.



Jede Welt wird auf eine andere **Art aktiviert**. Bei manchen Welten wird eine Würfelzahl eingetragen, während bei anderen etwas markiert wird.

Durch die Eintragungen können Rohstoffe gesammelt und Sterne erzielt werden.



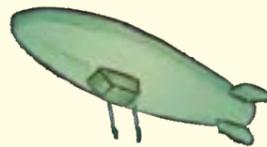
**Rohstoffe** können eingesetzt werden, um das Ergebnis eines Würfels zu verändern oder um zusätzliche Zahlen einzutragen.



**Sterne** sind die Punkte, die über alle 3 Durchgänge gesammelt werden. Wer am Ende die größte Summe an Sternen hat, gewinnt.

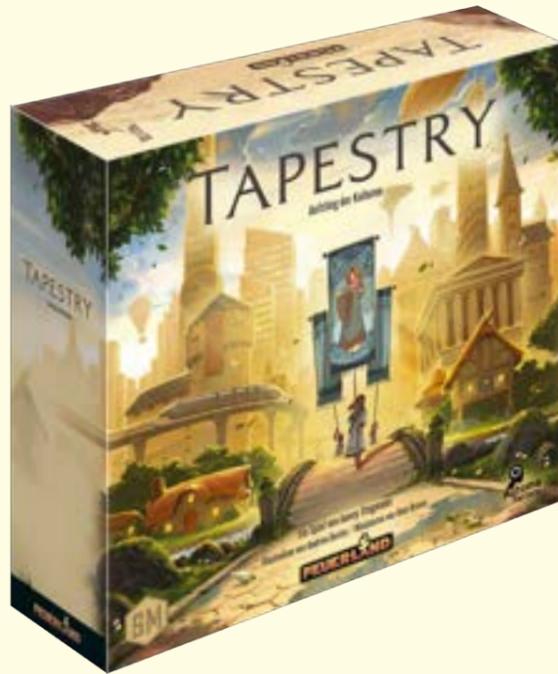


|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 24,90 €                     |
| Artikelnr.   | 31004                       |
| Geeignet für | Alle <b>Kenner</b> Experten |
| Glücksfaktor | hoch <b>mittel</b> niedrig  |
| Personenzahl | 1 – 6                       |
| Spieldauer   | 30 Minuten                  |



Das Spiel enthält eine **Solo-Variante** in Form eines Minigolf-Kurses mit 18 Löchern, den es mit möglichst wenig „Schlägen“ zu erfüllen gilt.





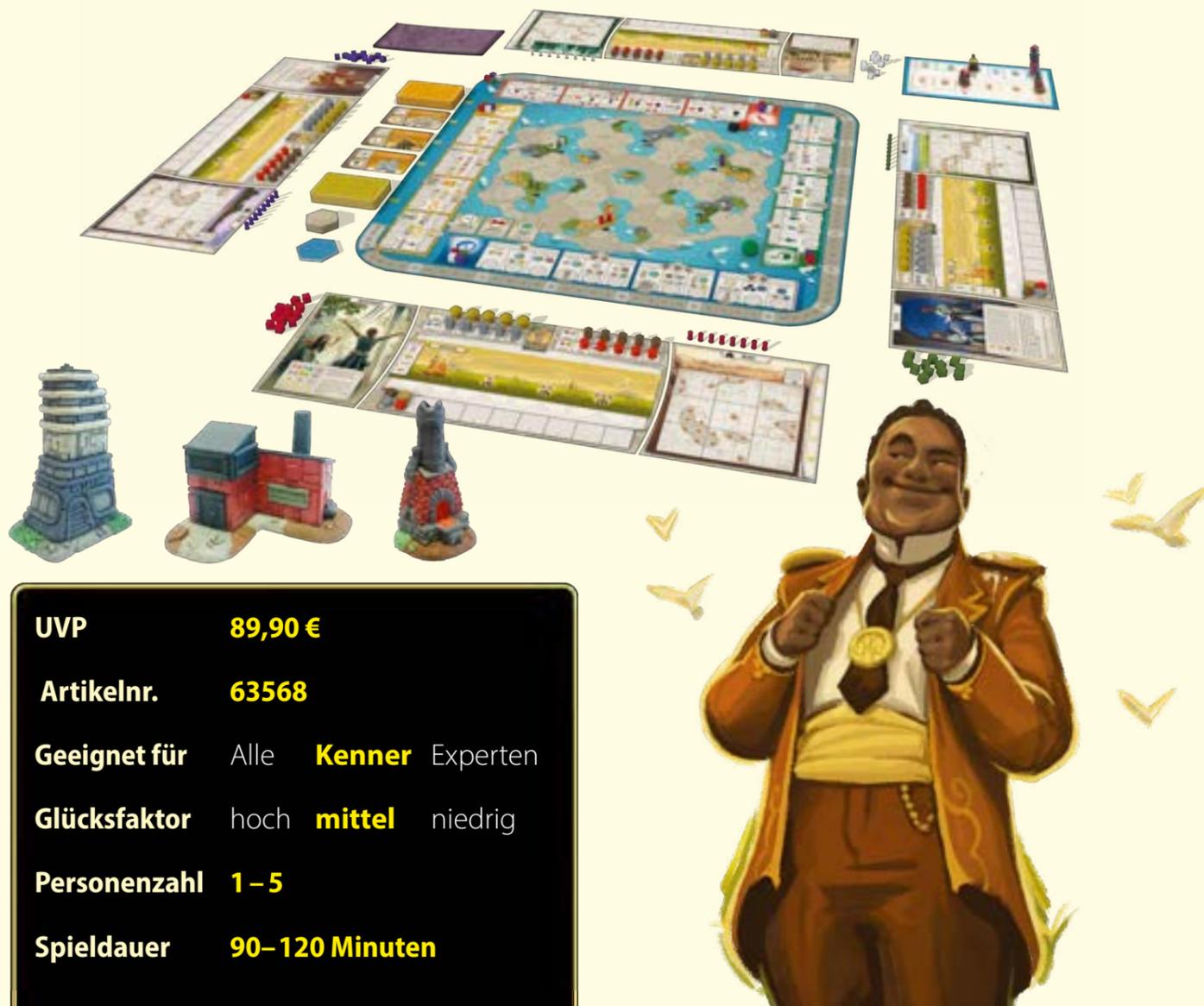
## Tapestry

... ist ein großartiges Entwicklungsspiel mit einer außergewöhnlichen Ausstattung.

Alle entwickeln eine Zivilisation, indem sie auf unterschiedlichen Fortschrittsleisten voranschreiten oder eine neue Ära beginnen.

Trotz der einfachen Regeln, die einen schnellen Spieleinstieg ermöglichen, müssen spannende taktische Entscheidungen getroffen werden.

16 Zivilisationen mit unterschiedlichen Fähigkeiten sowie zahlreiche Karten garantieren einen hohen Wiederspielreiz. Die liebevolle Ausstattung enthält unter anderem 18 einzigartige bemalte Wahrzeichenminiaturen.



|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| UVP          | 89,90 €                     |
| Artikelnr.   | 63568                       |
| Geeignet für | Alle <b>Kenner</b> Experten |
| Glücksfaktor | hoch <b>mittel</b> niedrig  |
| Personenzahl | 1 – 5                       |
| Spieldauer   | 90–120 Minuten              |



Im eigenen Zug gibt es nur 2 unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten: Auf einer der 4 Fortschrittsleisten voranzuschreiten oder eine neue Ära zu beginnen. Entscheidet man sich, eine **neue Ära** zu beginnen, nutzt man die einzigartige Fähigkeit der eigenen Zivilisation, spielt eine Gobelinkarte als Meilenstein der neuen Ära und erhält Einkommen.



Beim **Voranschreiten** gibt es eine Belohnung, die von der spezifischen Fortschrittsleiste abhängt. Jede Leiste hat eine Belohnung, die dort am häufigsten auftritt.

Auf der **Entdeckungsleiste** wird erkundet: Für den Erhalt von Siegpunkten darf man ein Gebietsplättchen auf dem Spielbrett anlegen.



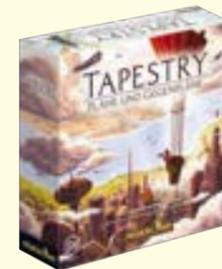
Auf der **Militärleiste** wird erobert: Ein Außenposten kann auf ein angrenzendes Gebiet gestellt werden. Als Belohnung erhält man das Ergebnis eines der beiden Eroberungswürfel.



Auf der **Technologieleiste** werden Erfindungen gemacht: Man erhält Techkarten, die man zu Beginn einer Ära aufwerten kann, um dafür Belohnungen zu erhalten.



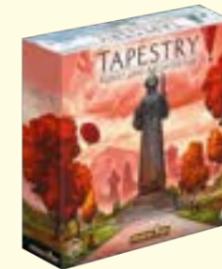
Auf der **Wissenschaftsleiste** wird geforscht: Nach Ergebnis des Wissenschaftswürfels darf man auf einer Fortschrittsleiste voranschreiten.



## Tapestry – Pläne und Gegenpläne

Die 1. Erweiterung enthält eine Vielzahl von neuen Zivilisationen. Weitere Gobelinkarten, Weltraumkarten sowie neue persönliche Wahrzeichenkarten und 7 Wahrzeichenminiaturen ergänzen die vorhandenen Spielkomponenten.

|              |         |
|--------------|---------|
| UVP          | 34,90 € |
| Artikelnr.   | 31001   |
| Personenzahl | 1 – 5   |



## Tapestry – Kunst und Architektur

Die 2. Erweiterung führt eine neue Fortschrittsleiste „Künste“ mit zugehörigen Karten und Plättchen ein. Außerdem enthält sie neue Hauptstadtableaus, Zivilisationen, Tech- und Gobelinkarten und Wahrzeichen.

|              |         |
|--------------|---------|
| UVP          | 49,90 € |
| Artikelnr.   | 31014   |
| Personenzahl | 1 – 5   |



## Tapestry – Fantasie und Zukunft

Die 3. und letzte Erweiterung führt „verzauberte“ Gobelinkarten ein, enthält neue Zivilisationen, fortgeschrittene Hauptstädte und Techkarten. Eine Gesamt-Regel für das Grundspiel und alle Erweiterungen ist ebenfalls enthalten.

|              |         |
|--------------|---------|
| UVP          | 24,90 € |
| Artikelnr.   | 31022   |
| Personenzahl | 1 – 5   |

# FLÜGELSCHLAG

ELIZABETH HARGRAVE

