

FEUERLAND

HERBST
2025



Liebe Spielehändler und Spielebegeisterte,

selten wurde über eines unserer Spiele so viel diskutiert, bevor es erschienen ist. Somit war **Artengarten** auch für uns eine neue Erfahrung. In unserer Neuheit im Kosmos des weltweiten Bestsellers **Arche Nova** werden wieder wissenschaftliche Zoos aufgebaut. Dabei modifiziert und vereinfacht **Artengarten** aber viele Mechanismen aus **Arche Nova** auf elegante und überraschende Weise. Der einfachere Einstieg spricht eine größere Zielgruppe an, sodass dieses außergewöhnliche Kennerspiel bereit ist, die Spieletische zu erobern.

Neu im Programm ist auch **Flossenschlag**. Es wandelt das beliebte **Flügelschlag**-Prinzip ab und verlegt es in die verschiedenen Tiefen der Ozeane. Auch **Flossenschlag** ist wunderschön illustriert und bietet einen einfachen Einstieg – aber auch erfahrene **Flügelschlag**-Fans finden weitere Abwechslung.

Neben diesen beiden Highlights haben wir weitere bemerkenswerte Neuheiten im Programm: **PARKS (2. Edition)** ist die neu illustrierte Edition des beliebten Wanderspieles durch die Nationalparks der USA. Die Spielmechanik wurde leicht gestrafft und die wichtigsten Elemente der bisherigen Erweiterungen sind jetzt im Grundspiel enthalten. Zusätzlich bietet **Parks – Würfeln & Wandern** als kleiner Würfel-und-Schreib-Ableger farbenfrohen Würfel-Spaß im gleichen Setting.

Und natürlich gibt es neue **Erweiterungen** zu wichtigen Spielen aus unserem Katalog: **Terra Mystica** erfreut sich an 20 neuen **Fan Völkern**, bei **Astrobie** bietet der **Ausbau des Bienenstocks** neue Variabilität, und **Tapestry – Überarbeitete Zivilisationen** schließt die Spielereihe mit 31 final bearbeiteten Zivilisationskarten ab. Außerdem ist das **Map Pack 1** für **Arche Nova** – das ursprünglich nur als Promo-Artikel für Messen entwickelt wurde – jetzt auch für den regulären Handel erhältlich.

Es gibt aber nicht nur viel Neues zu entdecken. Die 3 Topseller des letzten Jahres, **Flügelschlag**, **Gloomhaven – Knöpfe und Krabber** und **Schwingenschlag**, sollten in keinem gut sortierten Spiel laden fehlen. Denn so entsteht ein passendes Angebot für jeden Geschmack.

Stephan Rink

Geschäftsführer
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

Burst Spiele GmbH

www.burstspiele.de

G. Umbreit GmbH & Co. KG

www.umbreit.de

Alles für den Helden

www.alles-fuer-den-helden.de

Frontdepot GmbH

www.shop.frontdepot.com

ADC Blackfire Entertainment GmbH

www.blackfire.eu

BNW Distribution GmbH

<https://bnw-distribution.com/>

Ludit GmbH (CH)

www.ludit.ch

UNSER SPIELEGUIDE

Empfehlungen für verschiedene Zielgruppen 2

NEUHEITEN 2025

■ Artengarten.....	4
❑ Flossenschlag	6
❑ Parks 2. Edition.....	8
❑ Parks – Würfeln & Wandern	9
■ Terra Mystica – Fan Völker.....	10
■ Astrobienen – Ausbau des Bienenstocks.....	11
■ Tapestry – Überarbeitete Zivilisationen.....	11

SPIELEWELTEN

■ Die Welt von Flügelschlag 	12
 ■ Die Welt von Arche Nova	20
 ■ Die Welt von Gloomhaven	26
 ■ Die Welt von Scythe	36
 ■ Die Welt von Terra Mystica / Gaia Project	42

EIN FEST FÜR ODIN

 ■ Ein Fest für Odin	48
■ Ein Fest für Odin – Die Norweger	49

WEITERE SPIELE (und Erweiterungen)

■ Black Forest	50
■ Astrobienen.....	51
■ Viticulture	52
■ Viticulture-Erweiterungen	53
■ Wasserkraft	54
■ Wasserkraft-Erweiterungen	55
■ Arler Erde	56
■ Arler Erde – Tee & Handel	57
❑ Caper Europe.....	58
❑ New York Zoo	59
❑ Libertalia	60
❑ Tauschrausch.....	60
■ Tapestry.....	61

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

❑ Unser **BLUE LABEL Feuerland Fun** steht für weniger komplexe Spiele mit Glückselementen im Familien- oder 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 200.000 verkauften Exemplaren allein in Deutschland.



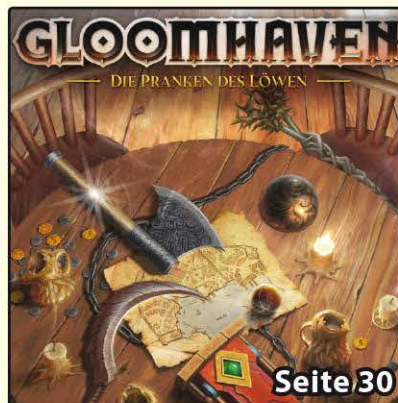
Der Nachfolger von *Flügel-schlag* lockt mit Drachen und etwas mehr Spieltiefe.



Laut Boardgamegeek das weltweit meistverkaufte komplexe Strategiespiel der letzten Jahre.



Das wunderschöne Spiel übers Wandern in den Nationalparks der USA in neuer Ausgabe.

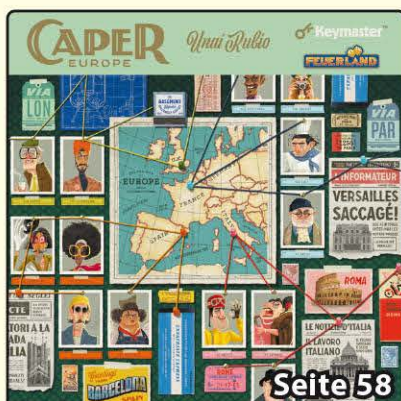


Der einfache Einstieg in die fantastische Welt von *Gloomhaven*.



Jamey Stegmaiers Strategieklassiker in der alternativen Welt von 1920.

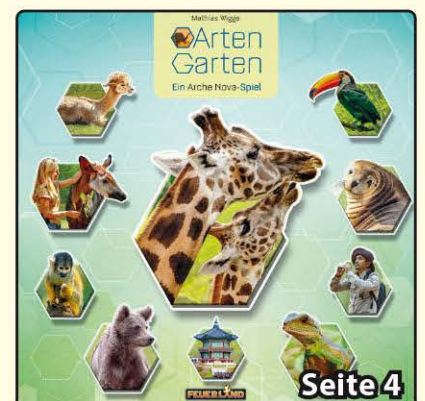
Für zwei Personen



Kurzweilige Gaunereien in Europas Metropolen mit humorvoller Aufmachung.



Der Expertenhit wird auch sehr gerne in der Zweierbesetzung gespielt.



Das Zoobauspiel mit Puzzlefaktor ist auch für 2 eine schnelle Variante von *Arche Nova*.

Für Kennerinnen und Kenner



Wer baut den besten Zoo auf und puzzelt die Plättchen passend zusammen?



Das beliebte *Flügel Schlag*-Prinzip wird hier in die verschiedenen Tiefen der Ozeane verlegt.



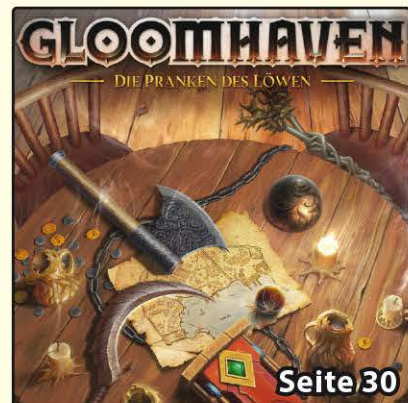
Arbeiterinnen-Einsatz im Weltall – ein Aufbauspiel mit besonderem Rhythmus.



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.

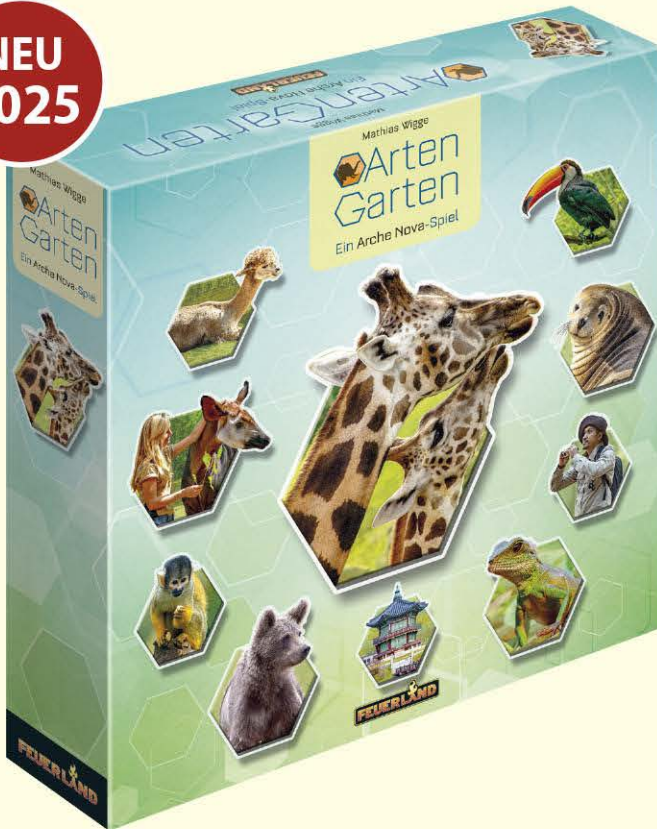


Unterwegs im Schwarzwald mit Uwe Rosenbergs famosen Produktionsrädern.



Der komplexe Nachfolger unseres erfolgreichen Erstlingsspiels *Terra Mystica*.

NEU
2025



Artengarten

Basierend auf dem weltweiten Bestseller *Arche Nova* modifiziert und vereinfacht dieses Spiel viele bekannte Mechanismen auf elegante und überraschende Weise. Baut einen modernen, wissenschaftlich geführten Zoo für Tiere und Besucher auf. Auf 135 einzigartigen Zoo-plättchen habt ihr dafür Tiere, Gebäude und Projekte zur Verfügung.

Versucht, aus dem vorhandenen Angebot die beste Mischung von Plättchen auf eurem Zooplan unterzubringen. Verschiedene Aus-spiel-Effekte helfen euch, Artenschutzziele zu erfüllen und die Attraktion eures Zoos zu erhöhen. Das Ziel, Tiere, Gebäude und Projekte zusammenzupuzzeln, ist in diesem Kennerspiel immer wieder spannend und variantenreich!



UVP	49,90 €
Artikelnr.	31053
Geeignet für	Alle Kenner Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 5
Spieldauer	20 Minuten pro Person

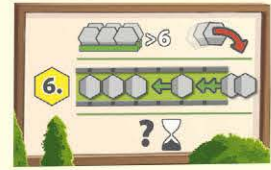
Dein Zug besteht aus **2 Schritten**, die du **jedes Mal** ausführst, ...



... weiteren Schritten, die du unter **bestimmten Voraussetzungen** ausführst ...



... und ein bisschen **Verwaltung** am Zugende.



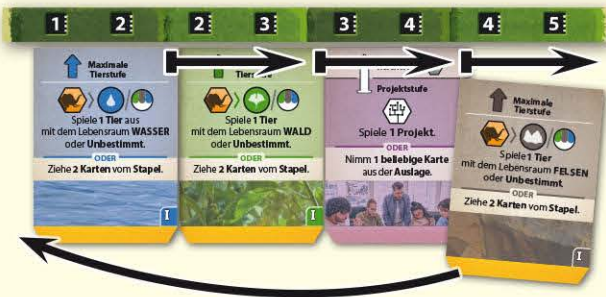
Du steuerst dein Spiel mit den **4 Aktionskarten** unterhalb deines Zooplanes, die eine Stärke von 1 bis 5 haben können (je nachdem, wohin ihr Pfeil zeigt).



Zuerst ziehst du immer **1 Plättchen** aus der Auslage. Der weiße Pfeil deines Projektplättchens zeigt dir, bis zu welchem Wert du wählen kannst.



Dann wählst du 1 der 4 **Aktionskarten**. Damit legst du entweder ein Plättchen (Tiere oder Projekte) auf deinen Zooplan oder du nimmst weitere Plättchen auf die Hand. Danach legst du die Karte nach links – so werden die anderen Aktionen stärker.



Das erste Plättchen legst du neben deinen **Zoo-Eingang**, weitere kannst du dann auch angrenzend an bereits gelegte Plättchen spielen.



Sammele einerseits Tier- und Kontinentsymbole, um **Artenschutzprojekte** zu unterstützen.



Versuche andererseits, die **Position der Plättchen** so zu optimieren, dass sie sich gegenseitig Punkte geben.



Der Alpensteinbock bringt 2 Punkte für verbundene **Steinsymbole**, die Schneeeule 2 Punkte für verbundene **Europasymbole**.



Im Laufe des Spiels kannst du die Aktionskarten **aufwerten**, um deine Aktionen zu verstärken.



Projekte und **Gebäude** geben dir zusätzliche Möglichkeiten, Stärke und Punkte.

Wenn jemand 4 Artenschutzmarker platziert oder den eigenen Zoo vollständig gefüllt hat, wird das **Spielende** ausgelöst. Alle zählen ihre Punkte zusammen – wer die meisten hat, gewinnt.

**NEU
2025**


Flossenschlag

Ihr taucht in den Meeren und möchtet dort möglichst viele Unterwasser-Lebewesen erforschen. Ihr erkundet die farbenfrohe Sonnenlichtzone, die gespenstische Dämmerzone und die tiefschwarze Mitternachtszone der Ozeane. In Flossenschlag spielt ihr 4 Runden. Fische, die ihr auf diesen Tauchgängen entdeckt, geben euch zahlreiche Belohnungen. Je tiefer ihr taucht, desto besser.

Das Spiel ist wieder wunderschön illustriert und bietet einen einfachen Einstieg in das beliebte *Flügelschlag*-Spielsystem. Die beiden Autoren haben unter Mitwirkung von *Flügelschlag*-Autorin Elizabeth Hargrave neue Mechanismen entwickelt, die auch erfahrenen *Flügelschlag*-Fans weitere Abwechslung bieten.


UVP 49,90 €
Artikelnr. 31052
Geeignet für Alle Kenner Experten
Glücksfaktor hoch mittel niedrig
Personenzahl 1 – 5
Spieldauer 45 – 60 Minuten

Ihr spielt 4 Runden (Wochen), in denen ihr jeweils 6 Taucher habt, mit denen ihr je 1 Aktion ausführt. Entweder ihr entdeckt einen neuen Fisch oder taucht in die Tiefe.



Auf den Fischkarten ist oben links angegeben, was du abgeben musst, um den Fisch zu spielen. Du siehst auch in welchen Höhenbereich du ihn spielen darfst und evtl. auch in welche Spalte.



Sonnenlichtzone



Dämmerzone



Mitternachtszone

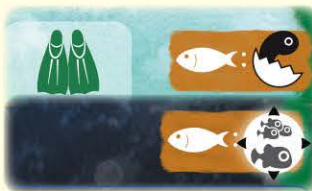
Bei jeder Tauchsstelle / Spalte gibt es eine andere Art von Bonus. In jeder **Tiefenzone** kannst du einen **Bonus** bekommen, wenn dort mindestens 1 Fisch ist.



In der linken Spalte bekommst du weitere **Karten** auf die Hand.



In der mittleren Spalte kannst du Fische **Eier** legen lassen.



In der rechten Spalte können deine Eier schlüpfen und du kannst deine geschlüpften **Jungfische** bewegen.

Der erste Taucher, der den **Meeresboden** erreicht, bekommt einen weiteren Bonus.

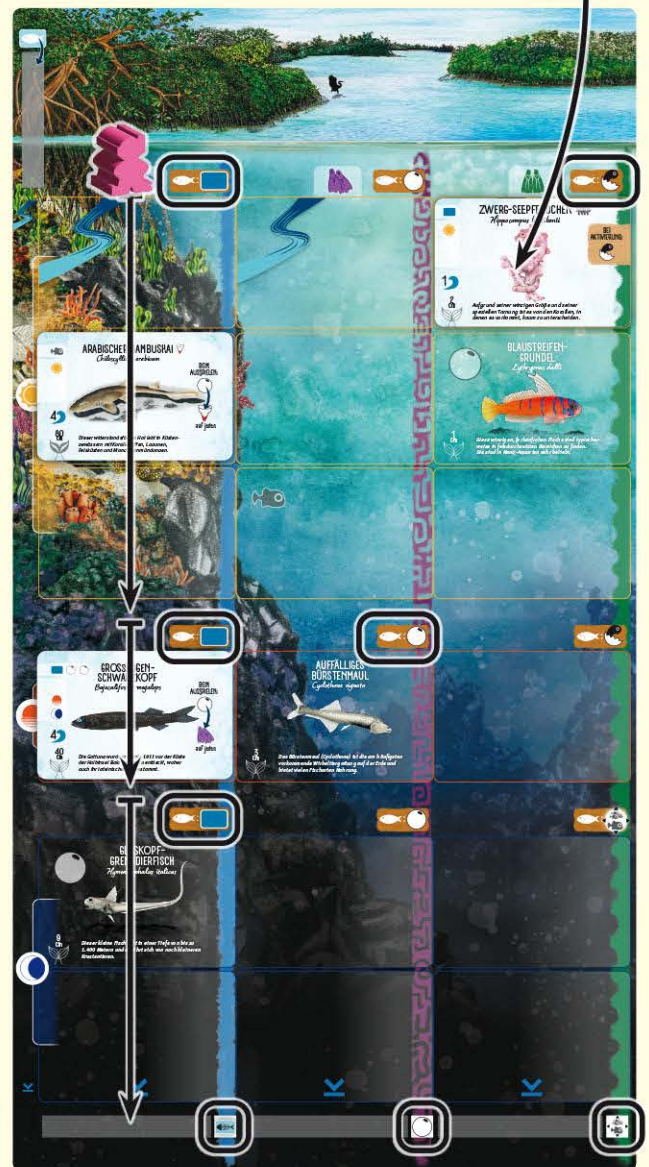


Bringst du 3 Jungfische auf einem Feld zusammen, werden sie zu einem untrennbaren **Schwarm**, der doppelte Punkte bringt.

Alle Karten, die du ablegst, kommen auf deinen **persönlichen Ablagestapel**. Mit der -Belohnung kannst du sie wieder auf deine Hand zurückholen.

ERFOLGE – SEITE A			
WOCHE 1	WOCHE 2	ENDE DER WOCHE	
1 Ei UND/ODER JUNGFISCH	2 VOLLE REIHE MIT FISCHEN	Am Ende der Wochen 1 – 3: 1. Schaltet Punkte für den Erfolg dieser Woche. (Notiert sie auf dem Block.) 2. Nehmt alle eure Taucher zurück. 3. Gebt den Startmarker an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. 4. Bewegt den Wochenmarker auf das Feld der nächsten Woche.	
2 SCHWARM	2 Beliebige Reihenfolge: Aktiviert alle eure „AM SPIELENDE“-Fähigkeiten, die keine Punkte geben.	Am Ende von Woche 4: 1. Führt alle eure sichtbaren „AM SPIELENDE“-Fähigkeiten auf euren Countablaue, die keine Punkte geben, in beliebiger Reihenfolge aus. 2. Führt die Schlusswertung aus.	
		SCHLUSSWERTUNG • Punkte von „AM SPIELENDE“-Fähigkeiten • Punkte auf Fischen (aufgedruckt) •  je 1 Punkt •  je 1 Punkt •  je 1 Punkt •  je 6 Punkte	

Nach jeder Runde gibt es ein **Zwischenziel**, das bestimmte Dinge zusätzlich belohnt.



Nach 4 Wochen ist das Spiel zu Ende und ihr zählt die **Punkte** der Wochenerfolge sowie für Fische, Eier, Jungfische, Schwärme und gefressene Fische zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

**NEU
2025**

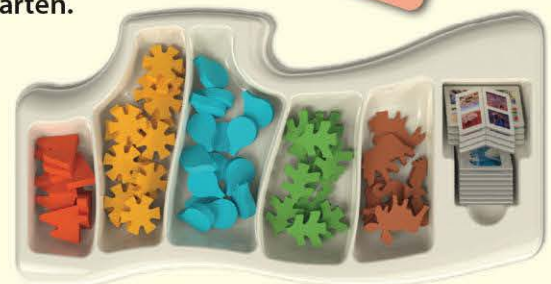

Parks (2. Edition)

... ist ein außergewöhnlich schönes Spiel über Wanderungen in den Nationalparks der USA. Ihr versucht, mit euren Wandernden viele Parks zu besuchen und so an Punkte zu kommen. Auf dem Weg sammelt ihr Erlebnisse in Form von Rohstoffen und verwendet diese, um möglichst viele Eindrücke von euren Touren mitzunehmen. Die neuen Illustrationen von Josh Emrich (*Caper Europe*) stellen die bezaubernde Schönheit der Parks auf großen Karten dar. Die detailverliebte und außergewöhnlich schöne Ausstattung macht das Spiel zu einem besonderen Erlebnis. Die Spielmechanik wurde für die Neuauflage etwas gestrafft und in der Schachtel sind einige Erweiterungs-Module bereits integriert.

Parks 2. Edition löst das bisherige **Parks** ab, welches nicht mehr erhältlich ist.



Parks enthält 63 wunderschön
illustrierte Parkkarten.



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

UVP	54,90 €
Artikelnr.	31047
Geeignet für	Alle Kenner Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 5
Spieldauer	40 – 70 Minuten

NEU
2025



Parks – Würfeln & Wandern

Der kleine Würfel-und-Schreib-Ableger von Parks bietet farbenfrohen Würfel-Spaß, bei dem du die wunderschönen Landschaften von sechs Nationalparks der USA durchwandern kannst.

Du leitest eine zusammengewürfelte Gruppe von Wanderlustigen. Ihr genießt atemberaubende Ausblicke, zeichnest die Gegend, erspäht Wildtiere und tragt eure Erlebnisse in euer Logbuch ein. Staunt und erlebt die Schönheit der Natur. In jedem Spiel unternimmt ihr eine Tour, die aus 3 Wanderungen durch 1 der 6 enthaltenen Nationalparks besteht: Acadia, Arches, Death Valley, Glacier, Great Smoky Mountains und Yosemite. Macht eure Wanderung zu einem einmaligen Erlebnis.



Die wertige und kompakt untergebrachte Ausstattung lädt zum Spielen ein und passt gut in den Wanderrucksack.



UVP	27,50 €
Artikelnr.	31048
Geeignet für	Alle Kenner Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 4
Spieldauer	30 Minuten



NEU
2025



Terra Mystica – Fan Völker

Unser Gründungsspiel *Terra Mystica* hat rund um den Globus viele kreative Fans, die sich immer wieder neue Völker dafür ausdenken. Im Laufe der Jahre wurden etliche auf Boardgamegeek.com und anderen Foren geteilt.

Im Februar 2021 haben wir dann einen Wettbewerb für neue Völker ins Leben gerufen. Viele davon haben wir getestet und die besten Ideen ausgewählt. Durch zahlreiche weitere Partien auf Boardgamearena.com konnten wir Spielbarkeit und Balance weiter verfeinern.

Die Fan-Völker-Box bieten euch für jede Landschaft / Farbe des Grundspiels und der Erweiterung *Feuer & Eis* je 2 neue Völker.

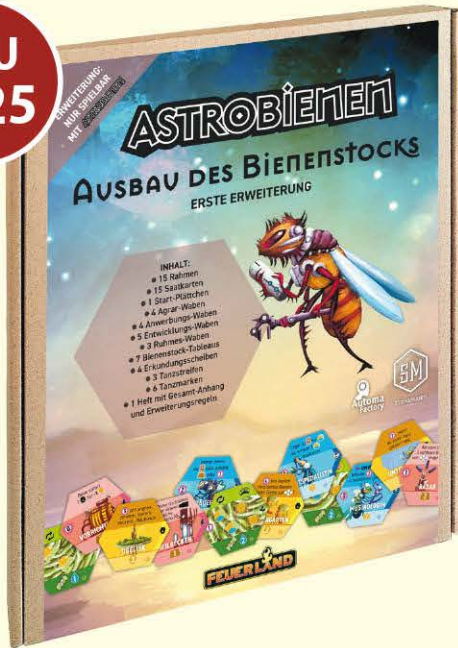
Zusätzlichen gibt es neben 10 doppelseitigen Reihenfolge-Markern auch einige spezielle Marker für einzelne Völker.

Nur zusammen mit *Terra Mystica* spielbar!



UVP	19,90 €		
Artikelnr.	31051		
Geeignet für	Alle	Kenner	Experten
Glücksfaktor	hoch	mittel	niedrig
Personenzahl	1 – 5		
Spieldauer	60 – 90 Minuten		

NEU
2025



Astrobienen – Ausbau des Bienenstocks

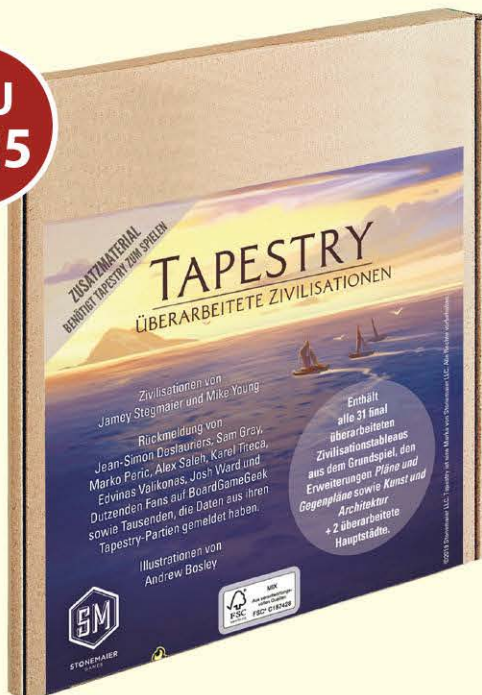
Die Erweiterung liefert Varianz in allen Spiel-Elementen. Eine neue Fraktion, neue Waben von allen 4 Sorten und 7 neue Bienenstock-Tableaus in verschiedenen Formen laden zu neuen Strategien ein. Erstmals gibt es unterschiedliche Rahmen-Plättchen mit ganz unterschiedlichen Bebau-Boni. Neue Saatkarten mit interessanten Zusatz-Aktionen runden die Erweiterung ab. Das Material der Erweiterung lässt sich in der Grundspiel-Box unterbringen. Nur zusammen mit *Astrobienen* spielbar!

UVP **24,90 €**

Artikelnr. **31039**

Personenzahl **1 – 5**

NEU
2025



Tapestry – Überarbeitete Zivilisationen

Diese Erweiterung schließt das große Entwicklungsspiel ab, indem es alle erschienen Zivilisationen in endgültiger Form präsentiert.

Die Schachtel enthält alle 31 final überarbeiteten Zivilisationskarten aus dem Grundspiel, der 1. Erweiterungen *Pläne und Gegenpläne* und der 2. Erweiterung *Kunst und Architektur* sowie überarbeitete Versionen von 2 Hauptstadtplänen aus dem Grundspiel.

Nur zusammen mit *Tapestry* spielbar!

UVP **21,90 €**

Artikelnr. **31049**

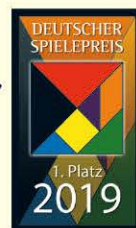
Personenzahl **1 – 5**

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*innen, 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 Spielspaß durch den Aufbau von Kombinationsketten und man lernt dabei auch etwas über die enthaltenen Vögel. Dank 170 verschiedener Vogelkarten gibt es auf lange Zeit viele kleine Details zu entdecken.

Artikelnr. 63558 | UVP 59,90 €



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. **Artikelnr. 63563 | UVP 27,90 €**



Flügelschlag – Ozeanien

Diese Erweiterung ergänzt das Grundspiel um 95 Vogelkarten mit ozeanischen Vögeln, gelbe Eier, 5 Bonuskarten und 4 Zielplättchen. Wegen des neuen Futters „Nektar“ und dessen Wertungen sind auch alternative Spieltableaus, Futterwürfel und Nektarmarker enthalten.

Benötigt Flügelschlag zum Spielen. **Artikelnr. 31000 | UVP 32,90 €**



Flügelschlag – Asien *(Eigenständig für 2, Erweiterung für mehr Personen)*

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 Material für den Duellmodus zu zweit und den Schwarmmodus für 6 – 7 Personen.

Artikelnr. 31018 | UVP 44,90 €



Flügelschlag – Fan Art Pack

Diese Erweiterung enthält Vogelkarten mit Fan-Illustrationen, die im Basisspiel, der Europa-, Ozeanien-, oder Asien-Erweiterung enthalten sind.

Benötigt Flügelschlag zum Spielen. **Artikelnr. 31036 | UVP 29,90 €**



Schwingenschlag

Schwingenschlag nutzt dieselben grundlegenden Mechaniken wie *Flügelschlag*. Es ist allerdings komplexer und alle Spielaspekte wurden an die Drachenthematik angepasst. 183 Drachenkarten, 75 Höhlenkarten und weitere schöne Materialien beschwören eine fantastische Welt herauf. *Eigenständiges Spiel.*

Artikelnr. 31032 | UVP 64,90 €



Flossenschlag *(siehe Seite 6)*

Flossenschlag verlegt das Spielgeschehen ins Meer, wo ihr Unterwasser-Lebewesen erforschen wollt. Ihr erkundet die farbenfrohe Sonnenlichtzone, die gespenstische Dämmerzone und die tiefschwarze Mitternachtzone der Ozeane.

Eigenständiges Spiel.

Artikelnr. 31052 | UVP 49,90 €

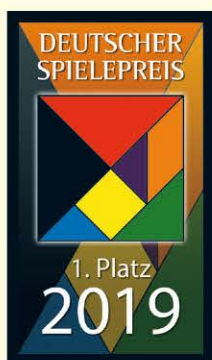


Flügelschlag

... 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 Vogeleiern, runden das Spielerlebnis perfekt ab.



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



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

Jedes **Spieltableau** besteht aus **3 Lebensräumen**, die für 3 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**

Flügelschlag – 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 neue 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 Zielplättchen** und **Bonuskarten** sowie ein neuer Wertungsblock für das Mehrpersonen- und Solospiel enthalten.



UVP **32,90 €**

Artikelnr. **31000**

Personenzahl **1 – 5**

Flügelschlag – 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.



Flügelschlag – Asien

Die dritte Erweiterung kann nicht nur mit dem Grundspiel von **Flügelschlag** 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.

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.



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.



UVP 44,90 €

Artikelnr. 31018

Personenzahl 1-7



Schwingenschlag

Das Nachfolgespiel von *Flügelschlag* entführt euch 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 auch deutlich von *Flügelschlag* ab.



UVP 64,90 €

Artikelnr. 31032

Geeignet für Alle **Kenner** Experten

Glücksfaktor hoch **mittel** niedrig

Personenzahl 1 – 5

Spieldauer 90 Minuten



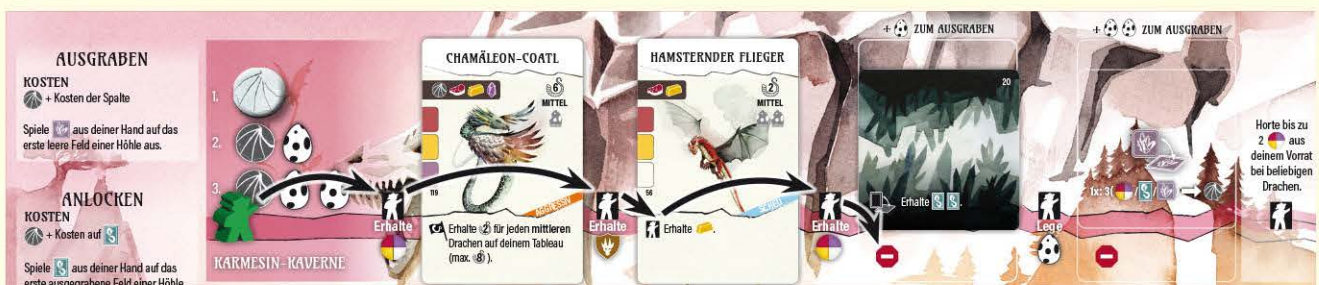
In deinem Zug wählst du aus 3 unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten: Ausgraben, Anlocken und Erforschen. Für jede dieser Aktionen benötigst du eine Münze. Hast du keine Münzen mehr oder willst keine mehr ausgeben, dann musst du passen und steigst aus der aktuellen Runde aus.

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.

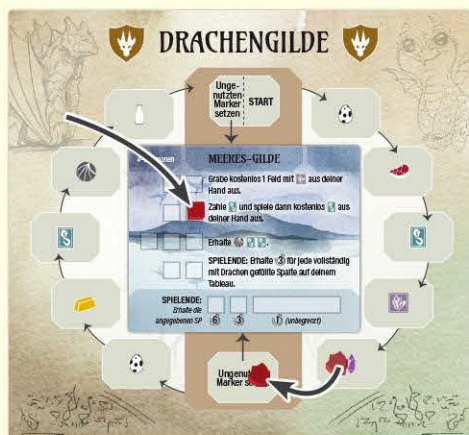


Die Aktion **Anlocken** lässt dich eine Drachenkarte von deiner Hand in eine deiner Höhlen spielen. Dabei musst du die Lebensraumanforderungen des Drachen beachten und das Höhlenfeld muss bereits ausgegraben sein. Außerdem musst du die Kosten des Drachen bezahlen. Hat er eine „Beim-Ausspielen“-Fähigkeit, 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 voranschreitest, bekommst du eine Belohnung. Zwei Felder der Drachengilde lassen dich einen Marker auf einem noch freien Bonus platzieren. Wählst du den lukrativen Soforteffekt oder die wichtigen Punkte am Spielende?



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

Wer am Ende die meisten Punkte durch Drachen, Rundenwertungen, Eier, gehortete Ressourcen und untergeschobene Karten hat, gewinnt.



Die Welt von ARCHE NOVA

Baue einen modernen, wissenschaftlich geführten Zoo auf.

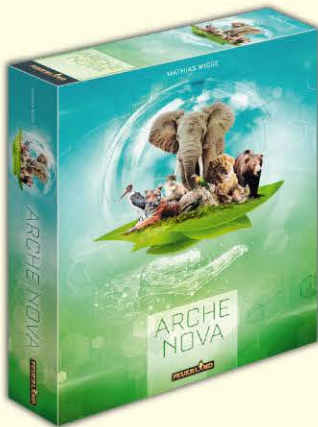
In **Arche Nova** plant und errichtet ihr einen modernen, wissenschaftlich geführten Zoo. Ihr legt Gehege an, beheimatet Tiere und unterstützt weltweit Artenschutzprojekte, um den erfolgreichsten Zoo aufzubauen. Spezialist*innen und besondere Bauwerke helfen euch dabei, dieses Ziel zu erreichen.

Dieses große Strategiespiel hat in den letzten Jahren die Herzen der Spielenden erobert, die das Besondere suchen. Schon bald nach der Veröffentlichung stieg das Spiel in die Top 100 der Charts von **boardgamegeek.com** ein und belegt mittlerweile Platz 3 der weltweit beliebtesten Spiele. Auch auf dem Online-Brettspielportal **boardgamearena.com** gehört **Arche Nova** seit seiner Veröffentlichung dort zu den meistgespielten Titeln.

Der hohe Wiederspielreiz von **Arche Nova** entsteht durch die zahlreichen unterschiedlichen Karten und die vielfältigen Kombinationen von Zooplänen, Artenschutzzielen und -belohnungen. Eine große und mehrere kleine Erweiterungen sorgen für noch mehr Vielfalt.

Das Spiel **Artengarten** ist nicht einfach eine abgespeckte Version von **Arche Nova**. Es lässt einige Mechanismen des »großen Spieles« anklingen, erzeugt aber ein eigenständiges Spielgefühl in kürzerer Spielzeit. Bekanntes wird originell und elegant abgewandelt, an anderen Stellen überraschen neue Elemente. Der Fokus liegt dabei auf dem optimalen Auslegen der Sechseckteile auf dem eigenen Zooplan.

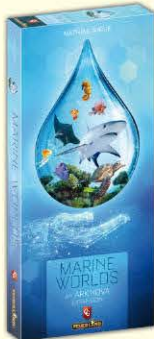




Arche Nova

Ihr plant und errichtet einen modernen, wissenschaftlich geführten Zoo. Ihr legt Gehege an, beheimatet Tiere und unterstützt weltweit Artenschutzprojekte, um den erfolgreichsten Zoo aufzubauen. Kern des Spiels sind rund 250 Karten mit Tieren, Spezialist*innen, Sondergehegen und Artenschutzprojekten, jede mit einer besonderen Fähigkeit. Mit ihnen steigert ihr die Attraktion und den akademischen Ruf eures Zoos und sammelt Artenschutzpunkte. Für die Umsetzung eurer Pläne habt ihr alle je ein Set an Aktionskarten, mit dem ihr euren Spielverlauf steuert.

Artikelnr. 31012 | UVP 64,90 €



Arche Nova – Wasserwelten

Diese Erweiterung bringt die Wunderwelt der Meerestiere in eure Zoos. Abgesehen davon gibt es auch zahlreiche weitere neue Mechanismen. Diese steigern den Wiederspielreiz – der schon immer ein großes Plus bei Arche Nova war – auch für Fans mit etlichen gespielten Partien noch einmal enorm.

Benötigt Arche Nova zum Spielen. **Artikelnr. 31029 | UVP 27,50 €**



Arche Nova – Map Pack 1

Zwei neue Zoopläne, auf denen besondere Bereiche und Aktionsfelder andere Strategien fordern, um erfolgreich zu sein. Es sind 2 Tableaus enthalten: beide haben den **Geozoo** auf der Vorder- und die **Auffangstation** auf der Rückseite. Ein Regelblatt liegt ebenfalls bei.

Benötigt Arche Nova zum Spielen. **Artikelnr. 31050 | UVP 6,95 €**



Arche Nova – Map Pack 2

Die Verpackung enthält 4 Tableaus mit 5 neuen Zoo-Layouts. Auf der Vorderseite sind die **Höhlen**, die **Künstliche Intelligenz**, das **Reißbrett** und die **Lagune** aufgedruckt. Auf der Rückseite ist überall der Turnierplan 1 zu sehen. Damit könnt ihr mit dem gleichen Plan gegeneinander spielen. Ein Regelblatt liegt ebenfalls bei.

Benötigt Arche Nova zum Spielen. **Artikelnr. 31046 | UVP 11,20 €**

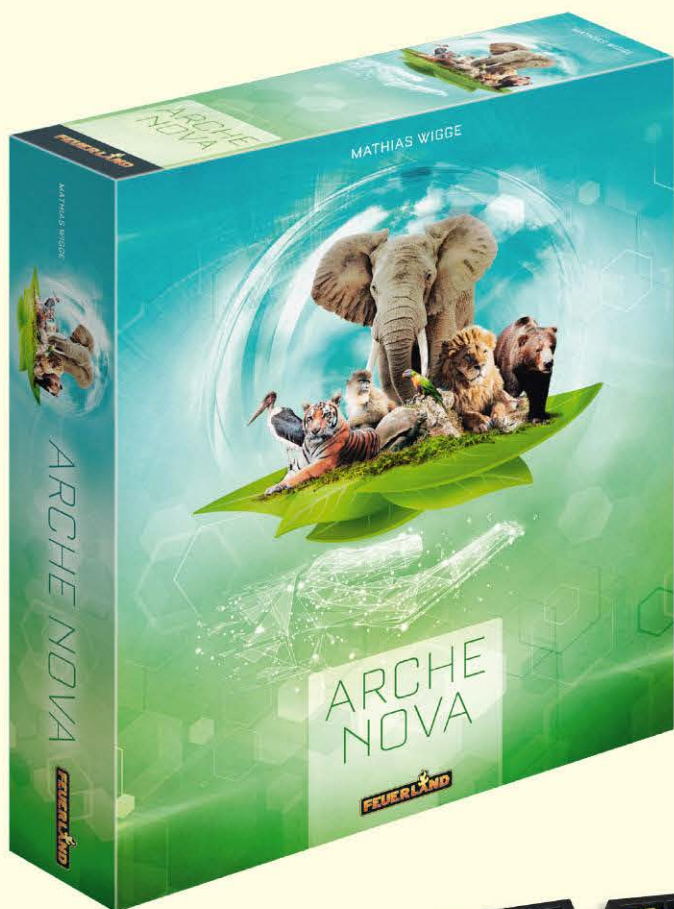


Artengarten (siehe Seite 4)

Basierend auf **Arche Nova** modifiziert und vereinfacht dieses Kennerspiel viele der bekannte Mechanismen auf elegante und überraschende Weise. Ihr baut einen modernen, wissenschaftlich geführten Zoo für Tiere und Besucher auf. Auf 135 einzigartigen Zooplättchen habt ihr dafür Tiere, Gebäude und Projekte zur Verfügung. Die sechseckigen Plättchen auf dem eigenen Zooplan bestmöglich zusammenzupuzzeln ist immer wieder spannend und variantenreich.

Eigenständiges Spiel

Artikelnr. 31053 | UVP 49,90 €



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.

Spezialist*innen 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 Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 4
Spieldauer	90 – 150 Minuten

Im eigenen Zug wird 1 von 5 möglichen Aktionen ausgeführt. Die **Aktionskarten** dafür liegen unter dem eigenen Zooplan aus. Je weiter rechts eine Karte liegt, desto stärker ist ihre 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.



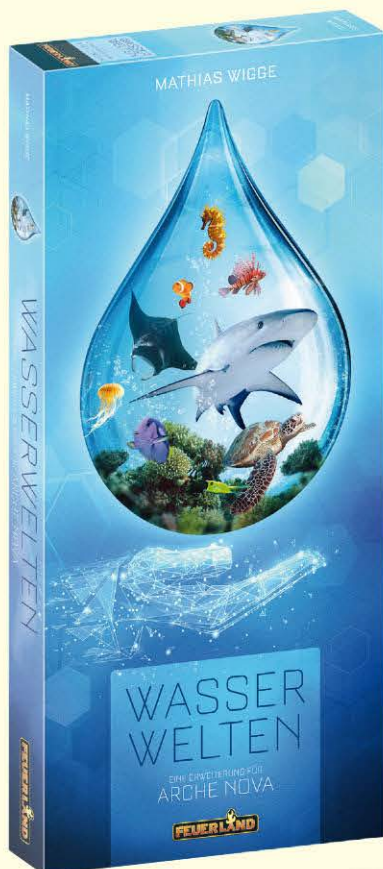
Die Unterstützung von **Artenschutzprojekten** ist ein besonderer Fokus im Spiel. Dafür müssen mithilfe der Tierkarten und Partnerzoos bestimmte Kombinationen und Symbole gesammelt werden. Für manche Projekte werden Tiere auch wieder aus dem Zoo ausgewildert.

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 – der schon immer ein großes Plus bei Arche Nova war – auch für Fans mit etlichen 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





Arche Nova – Map Pack 1

Diese Erweiterung zu *Arche Nova* enthält 2 neue Zoopläne. Im **Geozoo** gibt es einen Bereich für jeden Kontinent. Siedelt man ein entsprechendes Tier dort an, kann man sich einen Bonus aussuchen. Schafft man alle 5, gibt es noch was oben drauf. In der **Auffangstation** kann man zusätzliche Tiere unterbringen, deren Symbole für Artenschutzprojekte zählen. Es sind 2 Tableaus enthalten: beide haben den Geozoo auf der Vorder- und die Auffangstation auf der Rückseite. Ein Regelblatt liegt ebenfalls bei

UVP 6,95 €

Artikelnr. 31050

Personenzahl 1 – 4



Arche Nova – Map Pack 2

Diese Erweiterung zu *Arche Nova* enthält 5 neue Zoopläne. Die Vorderseiten alle verschieden: In den **Höhlen** kannst du Karten schützen, die auch Geld einbringen. Mit der **Künstliche Intelligenz** kannst du deine Aktionsstärken dauerhaft erhöhen. Das **Reißbrett** hat 4 Gebiete, die dir Boni einbringen, wenn du sie vollständig bebaut hast. Mit der **Lagune** kannst du gut Personen-Sponsorenkarten finden und ausspielen. Auf der Rückseite ist überall der **Turnierplan 1** zu sehen. Damit könnt ihr mit dem gleichen Plan gegeneinander spielen. Ein Regelblatt liegt ebenfalls bei.

UVP 11,20 €

Artikelnr. 31046

Personenzahl 1 – 4

Die Welt von **GLOOMHAVEN**

Gloomhaven eroberte die Spielewelt 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, sodass **Gloomhaven** um die Erweiterung **Forgotten Circles** und die **Soloszenarien** ergänzt wurde.

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 & Krabbler** freuen. Die kleine Schachtel passt gut in eine Hand. Sie enthält ein reines Gloomhaven-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 Spielenden auf eine lange Reise als Söldner. 17 verschiedene Charakterklassen, 95 Szenarien, zahlreiche Monsterklassen und über 1.700 Karten garantieren einen lang anhaltenden Spielspaß. Die Schwierigkeit ist dabei skalierbar.

Artikelnr. 63548 | UVP 199,90 €



Gloomhaven – Forgotten Circles

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

*Benötigt **Gloomhaven** zum Spielen.*

Artikelnr. 31029 | UVP 27,50 €



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.

*Benötigt **Gloomhaven** zum Spielen.*

Artikelnr. 63561 | UVP 12,90 €



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 im aufgeschlagenen Szenariobuch.

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

Artikelnr. 63577 | UVP 69,90 €



Gloomhaven – Knöpfe & Krabbler

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

Artikelnr. 63577 | UVP 69,90 €



Frosthaven

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

Artikelnr. 31028 | UVP 360,00 €



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

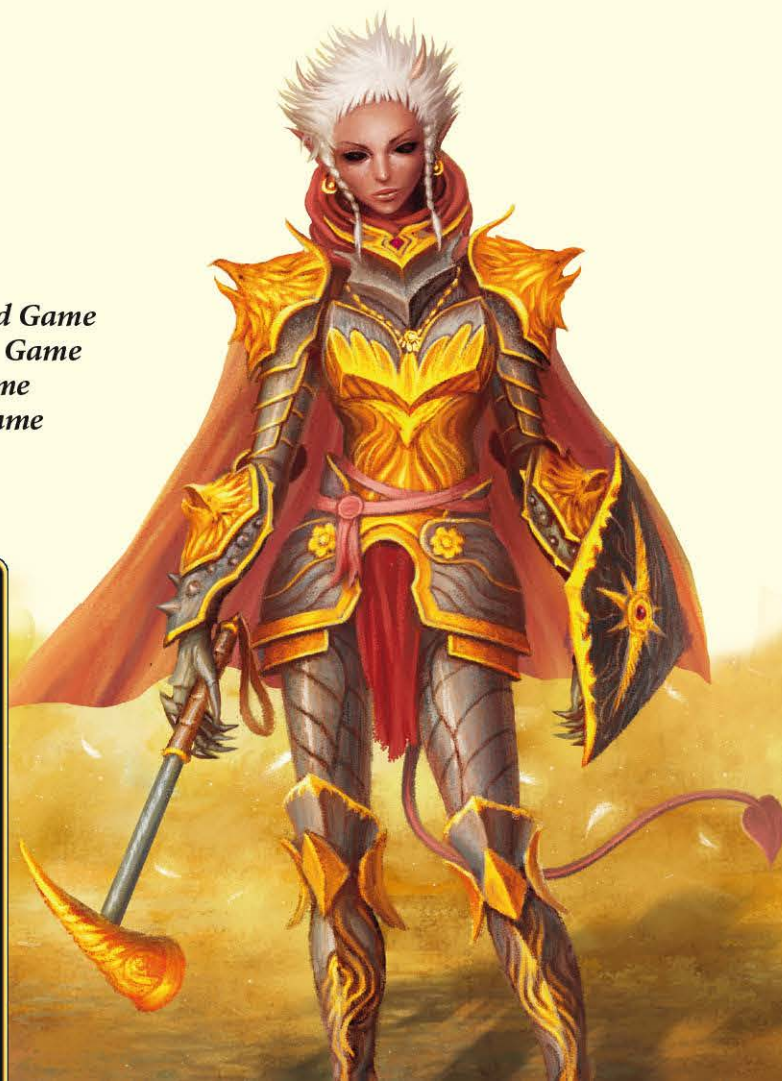
Gloomhaven. Ein dickes Szenariobuch, 17 verschiedene Charakterklassen und über 1700 Karten bieten eine fast unerschöpfliche Abwechslung.



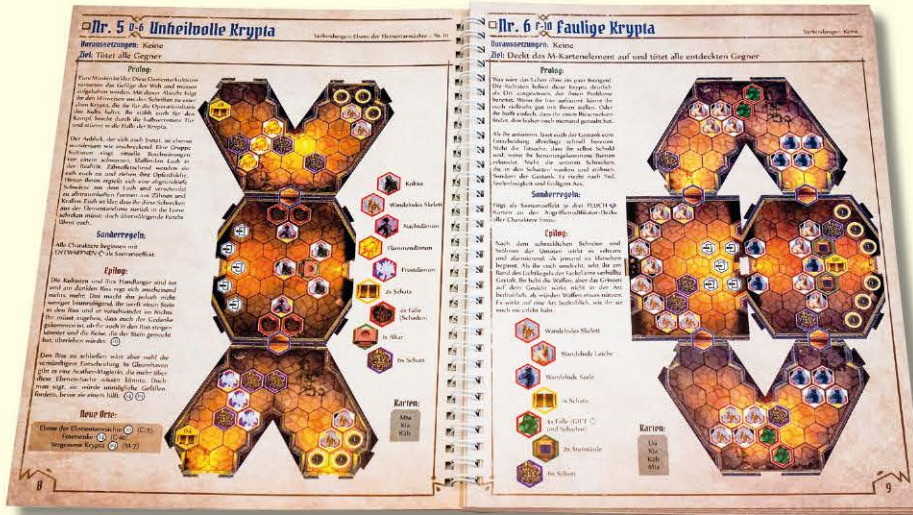
Game of the Year

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 abgehärteten Söldners und kämpft sich zusammen mit den anderen durch eine Kampagne voller Möglichkeiten, Herausforderungen und überraschenden Wendungen.

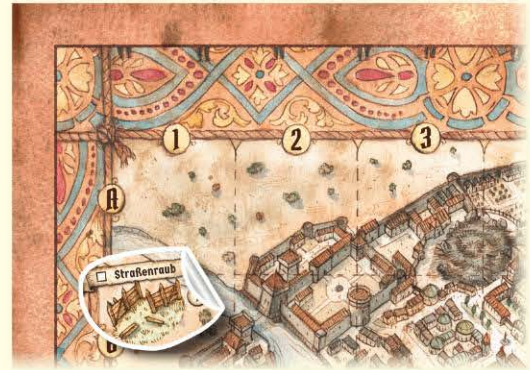
Jedes Szenario bietet temporeiche, taktische Kämpfe, die nicht von Würfelglück abhängig sind. Stattdessen kann der Einsatz der richtigen Fertigkeit zum richtigen Zeitpunkt den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten.

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.



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.



UVP	360,00 €		
Artikelnr.	31028		
Geeignet für	Alle	Kenner	Experten
Glücksfaktor	hoch	mittel	niedrig
Personenzahl	1 – 4		
Spieldauer	30 Minuten pro Person		

Die **Szenarien der Kampagne** haben unterschiedliche Herausforderungen und Ziele. Manche Ziele werden auch erst während eines 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.



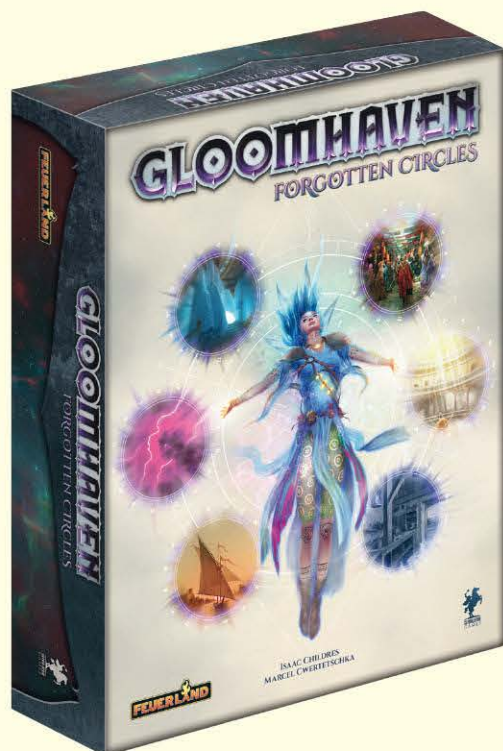
Nach jedem Abenteuer folgt eine **Außenpostenphase**, in der die Verwaltung stattfindet. Unterschiedliche Ereignisse passieren und der Außenposten verteidigt sich. Die während der Szenarien erbeuteten Rohstoffe können genutzt werden, um die Stadtwache zu verstärken, Gebäude zu bauen, zu verbessern und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





Gloomhaven – Forgotten Circles

Die 1. Erweiterung zum großen *Gloomhaven*.

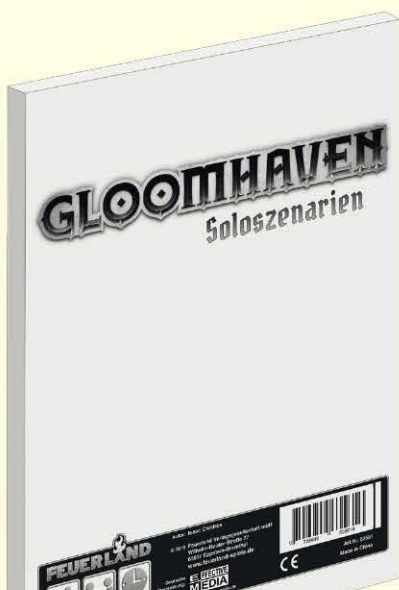
Sie bietet neben einem neuen Abenteuer aus 20 Szenarien auch neue Ereignisse und Gegenstände, neue Monsterarten und Bosse sowie nicht zuletzt eine neue, herausfordernde Klasse, die Aesther-Prophetin.



UVP 37,90 €

Artikelnr. 63560

Personenzahl 1 – 4



Gloomhaven – Soloszenarien

Die *Soloszenarien* enthalten 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



Gloomhaven – Knöpfe & Krabbler

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.



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.



UVP 19,90 €

Artikelnr. 31041

Geeignet für Alle Kenner **Experten**

Glücksfaktor hoch **mittel** niedrig

Personenzahl 1

Spieldauer 20 – 30 Minuten



Die Welt von SCYTHE

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 Fantasie 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**. 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.

Artikelnr. 61858 | UVP 89,90 €



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.

Artikelnr. 61859 | UVP 34,90 €



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.

Artikelnr. 63539 | UVP 34,90 €



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.

Artikelnr. 63550 | UVP 59,90 €



Scythe – Begegnungen

Diese kleine Erweiterung ergänzt den Begegnungsstapel um 32 neue Begegnungen.

Benötigt Scythe zum Spielen.

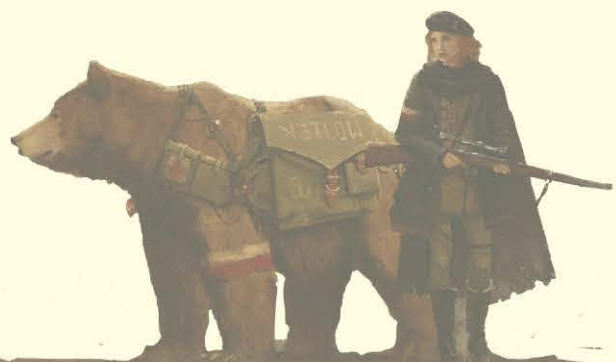
Artikelnr. 63557 | UVP 14,90 €



Expeditions

In diesem Erkundungsspiel versucht ihr, Fähigkeiten von gesammelten 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.

Eigenständiges Spiel in der Scythe-Welt **Artikelnr. 31025 | UVP 79,90 €**





Scythe

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

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

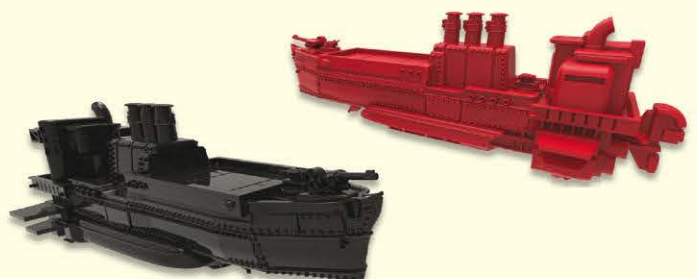


Scythe – Kolosse der Lüfte

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 – 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



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 40 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*innen. 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** erschien 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 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.

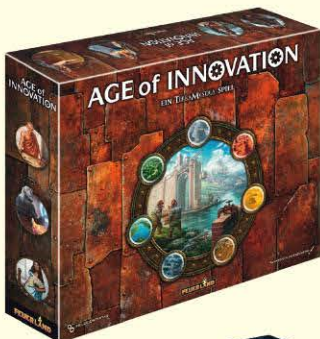
Die **Big Box** enthält das Grundspiel und folgende Erweiterungen:

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.

Artikelnr. 31009 | UVP 139,90 €



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.

Artikelnr. 31024 | UVP 79,90 €



Gaia Project

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

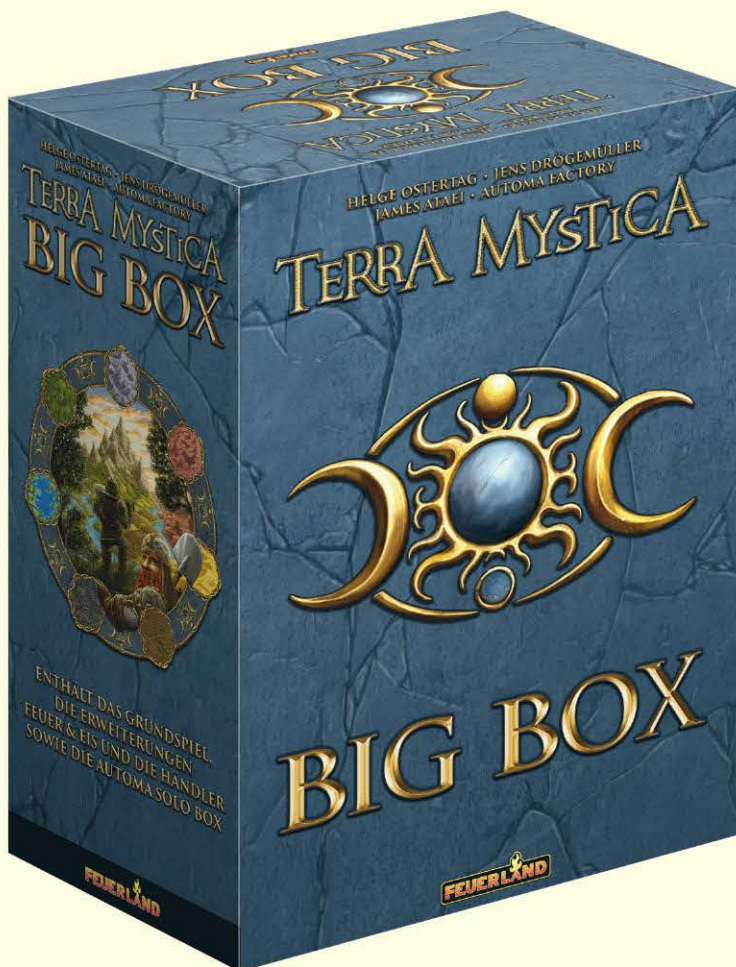
Artikelnr. 63538 | UVP 69,90 €



Gaia Project – Die Verlorene Flotte

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 einiges mehr lassen den Wiederspielreiz noch einmal ansteigen.

Artikelnr. 31033 | UVP 39,90 €



Terra Mystica

... lässt viele Herzen höher schlagen! Die Spiel-tiefe, die Vielfalt der Strategien und das tolle Material sind einfach umwerfend!

Alle übernehmen die Rolle eines von 14 Völ-kern, 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.

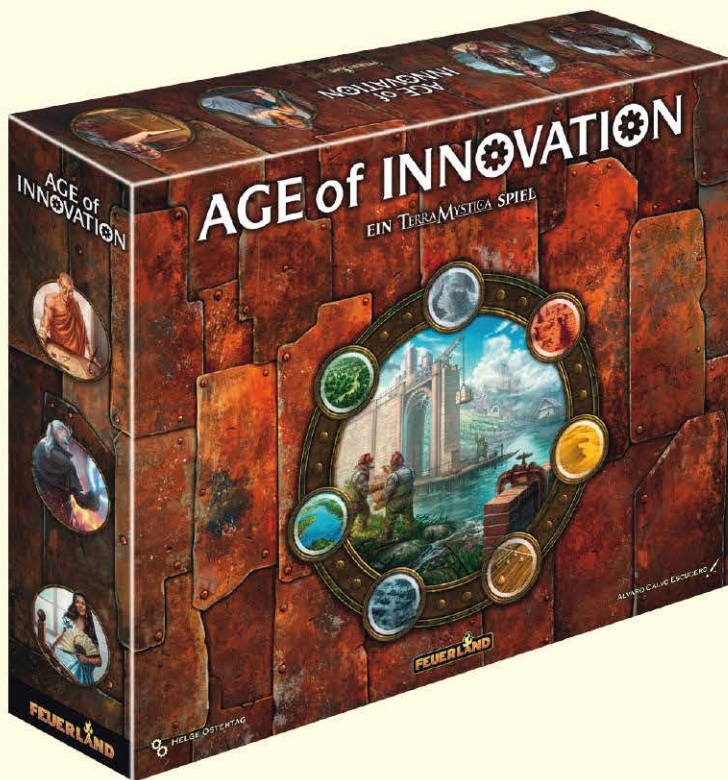
Selten hat das erste Spiel eines Verlags so viele Auszeichnungen erhalten wie *Terra Mystica*!


UVP
139,90 €
Artikelnr.
31009
Geeignet für

 Alle **Kenner** Experten

Glücksfaktor

 hoch mittel **niedrig**
Personenzahl
2 – 5
Spieldauer
60 – 120 Minuten

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	Experten
Glücksfaktor	hoch	mittel	niedrig
Personenzahl	1 – 5		
Spieldauer	90 – 150 Minuten		





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 eine grafische Anpassung durchzuführen: Ein moderneres Cover bei unverändertem Inhalt.

Du übernimmst 1 von 14 Völkern und besiedelst die Planeten einer Galaxie, indem du dort Minen errichtest. Diese wertest du im Laufe des Spiels in verschiedene andere Gebäude auf. Das ermöglicht dir Zugriff auf mehr Ressourcen und Aktionen. Außerdem willst du dich in sechs Forschungsbereichen verbessern, um dich in der Galaxie schneller und effizienter auszubreiten als die anderen.

Verschiedenste Völker mit unterschiedlichen Fähigkeiten, wechselnde Spiel- und Siegpunktbedingungen, 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 Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 4
Spieldauer	60 – 180 Minuten



Gaia Project – Die verlorene Flotte

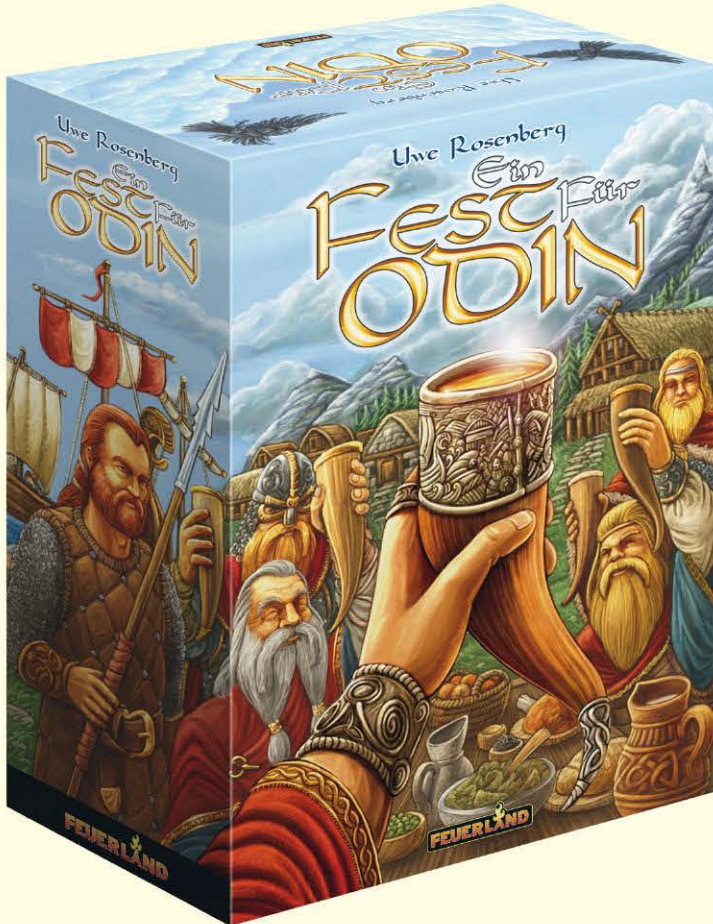
Die lang ersehnte Erweiterung zu *Gaia Project* lässt die Herzen der Expertenspieler*innen höher schlagen! Neben neuen Völkern, neuen Planeten und neuen Spielfeldteilen sind die Schiffe der verlorenen Flotte das besondere neue Element, das für ein verändertes Spielgefühl sorgt.

Die Schiffe der Flotte tauchen inmitten der Galaxie auf und ziehen das Interesse der Völker des Alls auf sich. Nachdem du die verlassenen Schiffe erforscht hast, bieten sie dir 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	Experten
Glücksfaktor	hoch	mittel	niedrig
Personenzahl	1 – 4		
Spieldauer	60 – 150 Minuten		



Ein Fest für Odin

Wikinger 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.

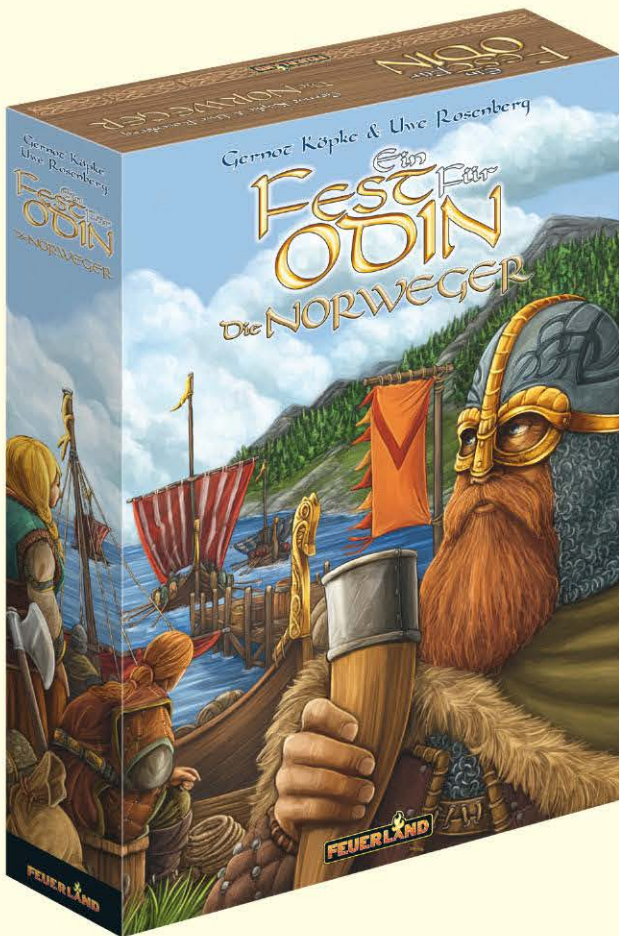
Ein *Fest für Odin* ist ein Schwergewicht von Strategiespiel – über 3 kg Material wollen erforscht und bespielt werden!



Ein 20-seitiger Almanach zur Historie der Wikinger 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		



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 Wiking“** 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



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 Gebäuden du für eine erfolgreiche Strategie kombinierst.

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



UVP 59,90 €

Artikelnr. 31037

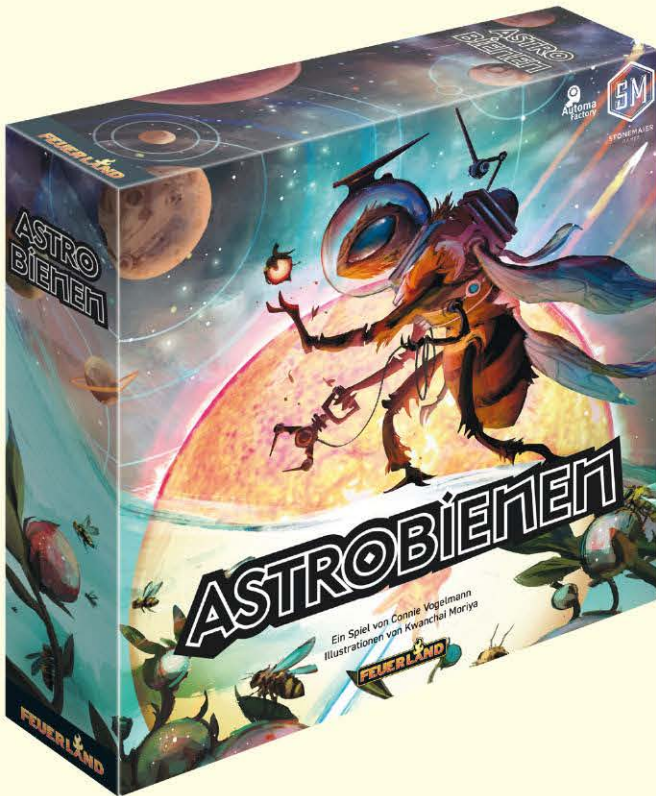
Geeignet für Alle Kenner **Experten**

Glücksfaktor hoch mittel **niedrig**

Personenzahl 1 – 4

Spieldauer 60 – 120 Minuten





Astrobieenen

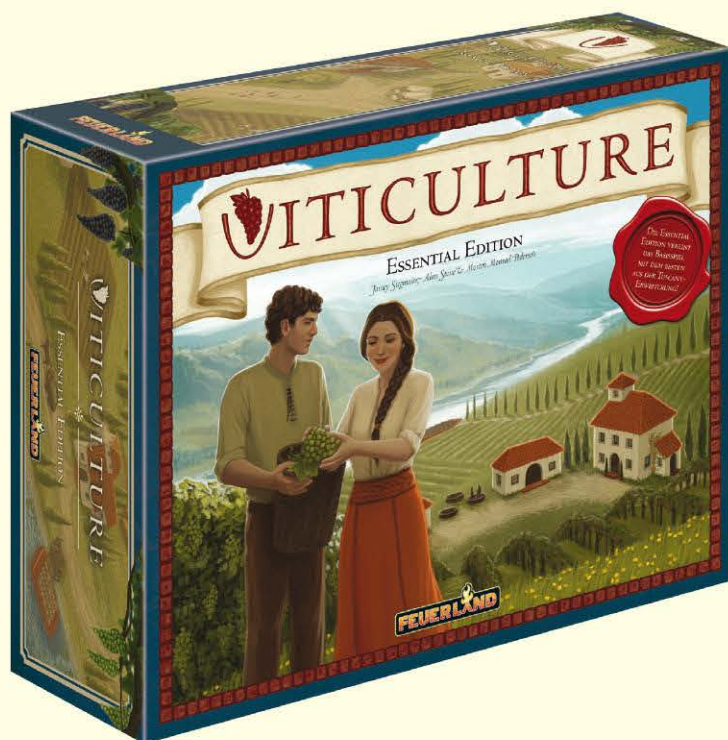
... besticht mit dem leicht zugänglichen Konzept des Arbeiterinnen-Einsatzes. Allerdings wird deine Arbeiterin jedes Mal, wenn sie von einer Aktion nach Hause kommt, stärker und leider auch älter ... bis sie in den Tiefschlaf gehen muss. Eine neue und spannende Interpretation dieses beliebten Mechanismus. 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: *Astrobieenen* bietet riesige Variabilität, jedes Spiel verläuft anders.



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



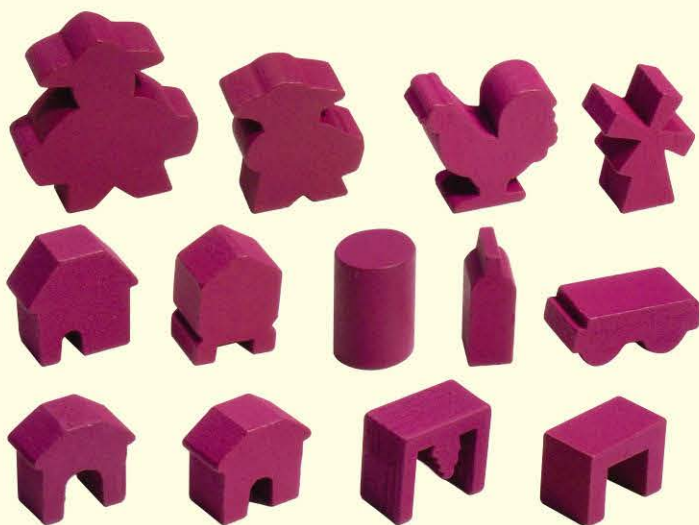


Viticulture Essential Edition

Weinkultur in Italien: Auf einem Weingut in der Toskana gilt es, die eigenen Arbeiter und hilfsbereite Besucher*innen 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 Kenner Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 6
Spieldauer	60 – 120 Minuten



Viticulture – Tuscany Essential Edition

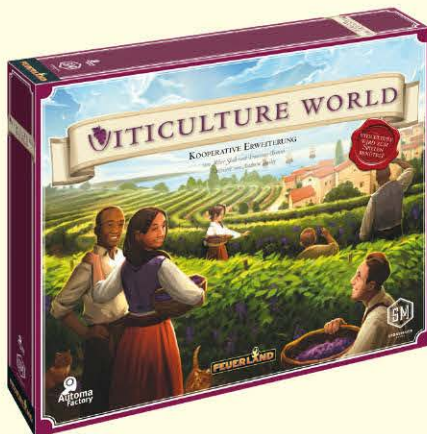
Diese Erweiterung zu *Viticulture* enthält 3 neue Module, die in beliebiger Kombination verwendet werden können.

Dazu gehören ein erweiterter Spielplan mit allen 4 Jahreszeiten und einer Mehrheitenwertung, Spezialarbeiter mit zahlreichen unterschiedlichen Fähigkeiten und Bauwerkkarten. 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, 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



Viticulture – In Vino Veritas

In Vino Veritas führt 20 neue Sommerbesucher und 20 neue Winterbesucher ein. Sie ergänzen die bisherigen Besucherkarten und werden einfach eingemischt.

UVP 13,90 €

Artikelnr. 61856



Viticulture – Besuch aus dem Rheingau

Ein alternatives Besucherkartenset für *Viticulture* mit 80 neuen Karten. Enthalten sind je 40 neue Besucher für Sommer und Winter, die das Spiel stärker auf den Weinbau ausrichten.

UVP 13,90 €

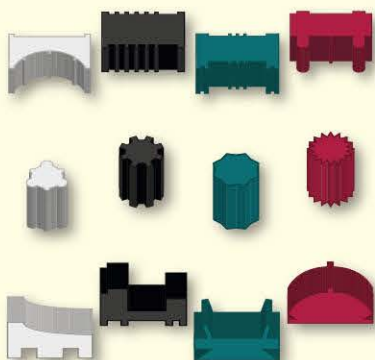
Artikelnr. 63547



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 Bauwerkformen.



Wechselnde Cheffingenieure
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		





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

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, Chefsingenieure und noch mehr.

Benötigt Wasserkraft zum Spielen!



UVP 29,90 €
Artikelnr. 31011
Personenzahl 5

Wasserkraft – 5-Spieler-Erweiterung

Mit der 5-Spieler-Erweiterung kann bei *Wasserkraft* eine Person mehr ums Wasser kämpfen. Das Gerangel um die Kontrolle der Täler und Flüsse erreicht damit eine neue Komplexitätsstufe. Mit neuem Spielplan, neuen Vertragsplättchen, zusätzlichen Baumaschinen und mehr.

Benötigt Wasserkraft und das Leeghwater-Projekt zum Spielen!

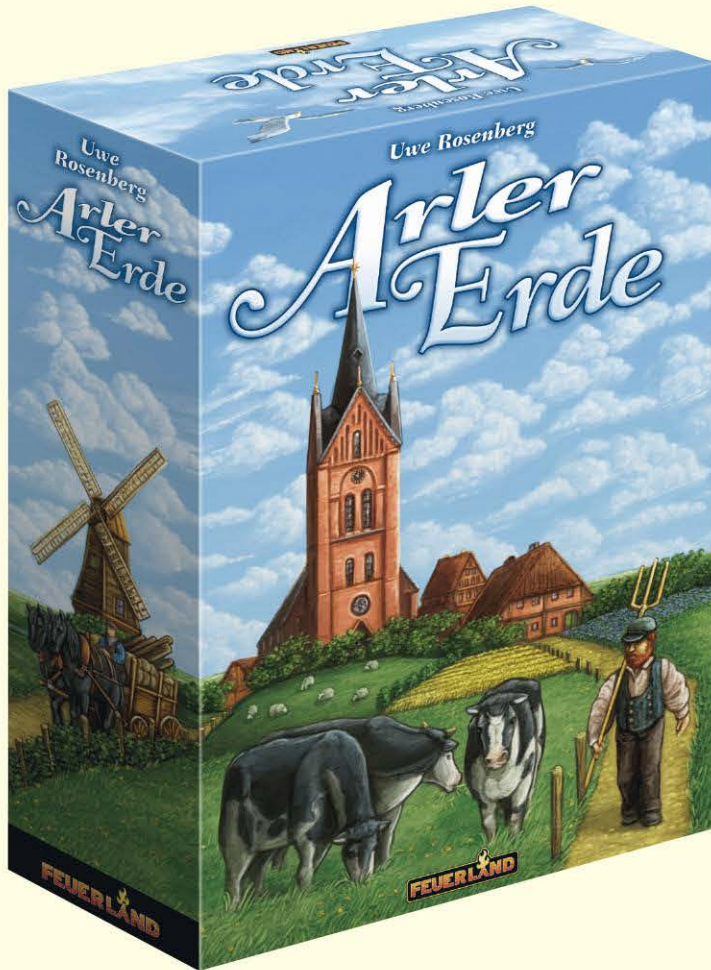


UVP 14,90 €
Artikelnr. 31031
Personenzahl 2 – 4

Wasserkraft – Die Colorado Connection

Dieser Spielplan zeigt Colorado, wo tiefe Canyons den Weg von Ost nach West erschweren. Errichtet Brücken und schafft dadurch neue Aktionsfelder, auf die ihr eure Arbeitern schicken könnt.

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



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 Ostfrieser 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.

Jede Person hat ihren persönlichen **Heimatplan**, auf dem
sie 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 Gebäu-
den bietet neue Möglichkeiten. Natürlich darf das Nationalgetränk
der Ostfriesen, der Tee, auch nicht fehlen.

Außerdem erlaubt die Erweiterung, **Arler Erde** in einer leicht verkürz-
ten Fassung mit 3 Personen zu genießen. Besondere Startbeding-
ungen verhelfen zu einem schnellen Start ins Geschehen.

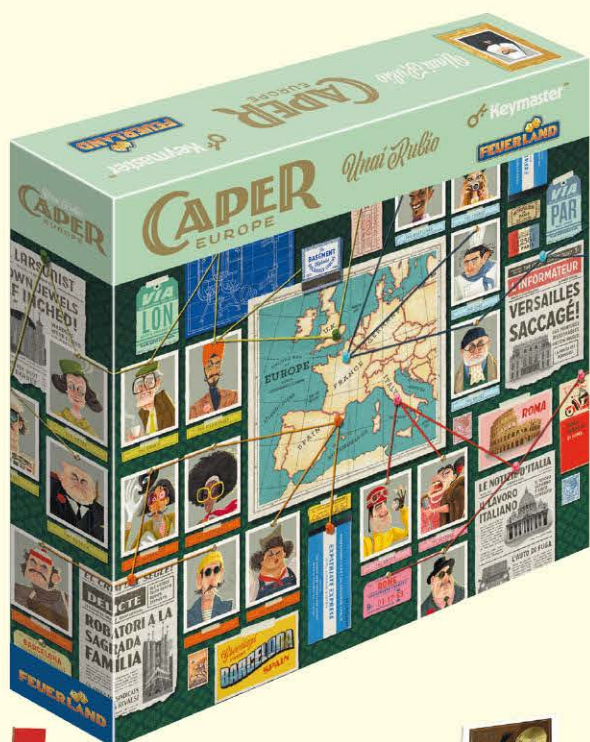


UVP 34,90 €

Artikelnr. 61860

Personenzahl 1 – 3





Caper Europe

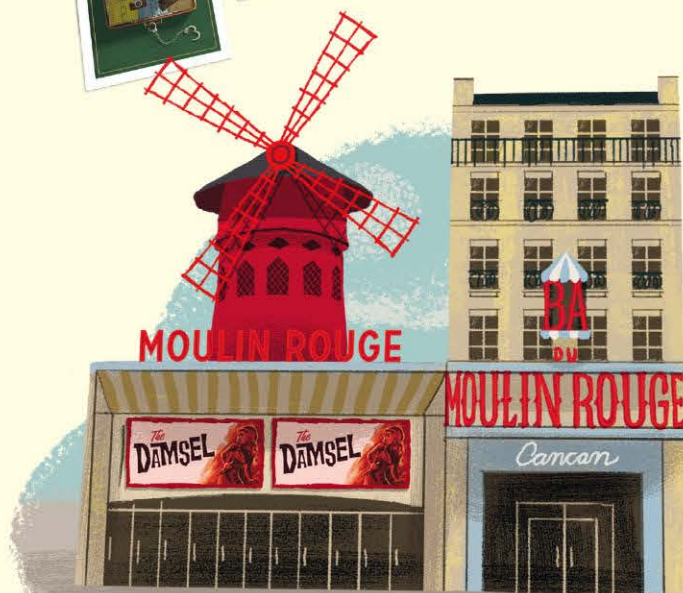
Das spannende 2-Personen-Highlight mit interessantem Karten-Drafting-Mechanismus.

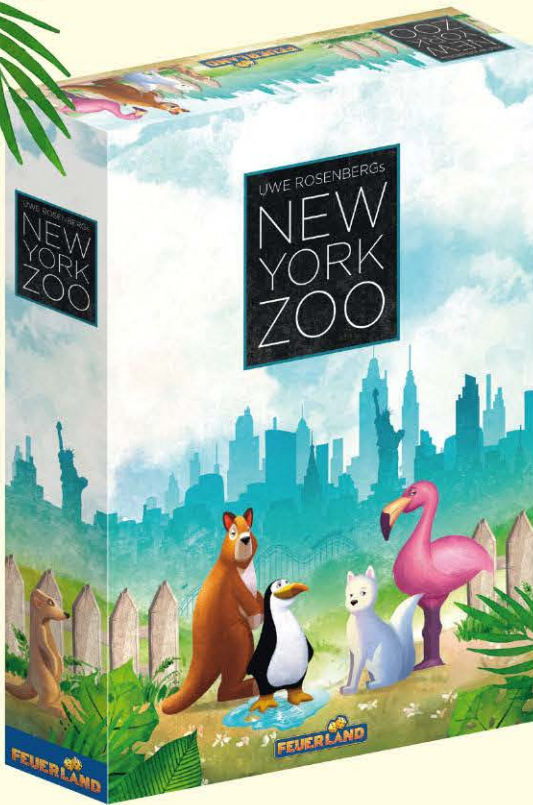
Beide versuchen das größte kriminelle Genie Europas zu werden. Dafür schicken sie ihre Diebesbanden an verschiedene Orte, um die gewagtesten Raubzüge zu verüben und die meiste Beute zu machen.

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





New York Zoo

In diesem Spiel vereinigt Uwe Rosenberg seine bekanntesten Mechanismen in einem Spiel: Puzzeln und Tierzucht.

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 Tiervermehrungen 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 niedrig
Personenzahl	1 – 5
Spieldauer	30 – 60 Minuten

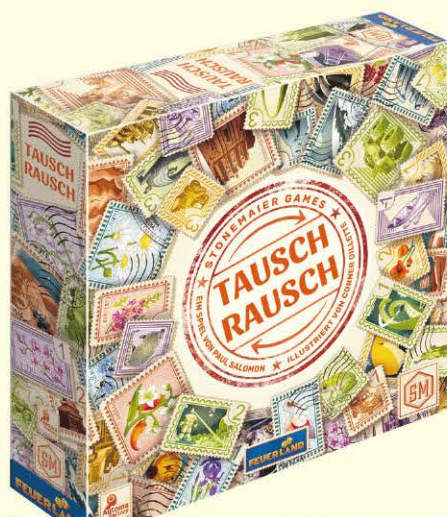


Libertalia

Alle schicken ihre Crewmitglieder aus der eigenen Bande auf die Insel, um Beute zu machen. Leider wollen das auch die Crews der Anderen. 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



Tauschrausch

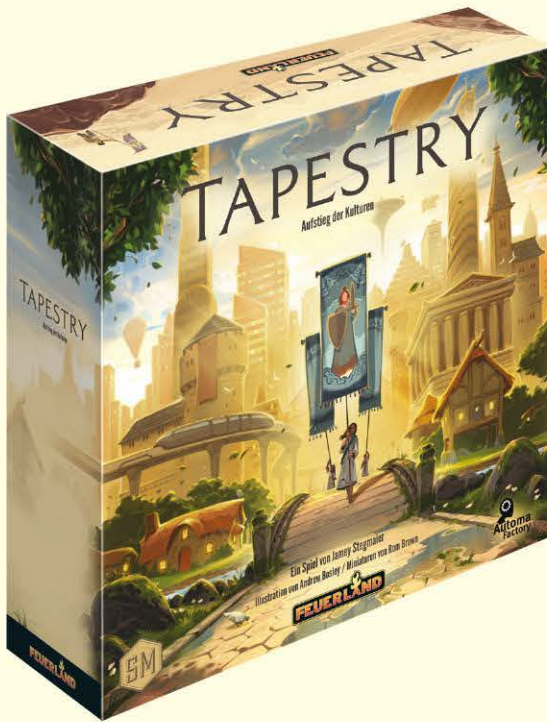
Dieses Familienspiel führt uns auf eine Briefmarkenbörse. Alle sammeln und tauschen Briefmarken, um sie möglichst punktreichend ins eigene Album einzusortieren. Das Besondere sind die Tausch- und die Wertungsphasen. Wie gestaltet man sein Tauschangebot möglichst attraktiv für die anderen? Welche Wertung nutzt man zuerst und welche lässt man aus?

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





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.

Aktuell 2025 neu erschienen: *Tapestry – Überarbeitete Zivilisationen* (siehe Seite 11).



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



FLÜGELSCHLAG

ELIZABETH HARGRAVE

