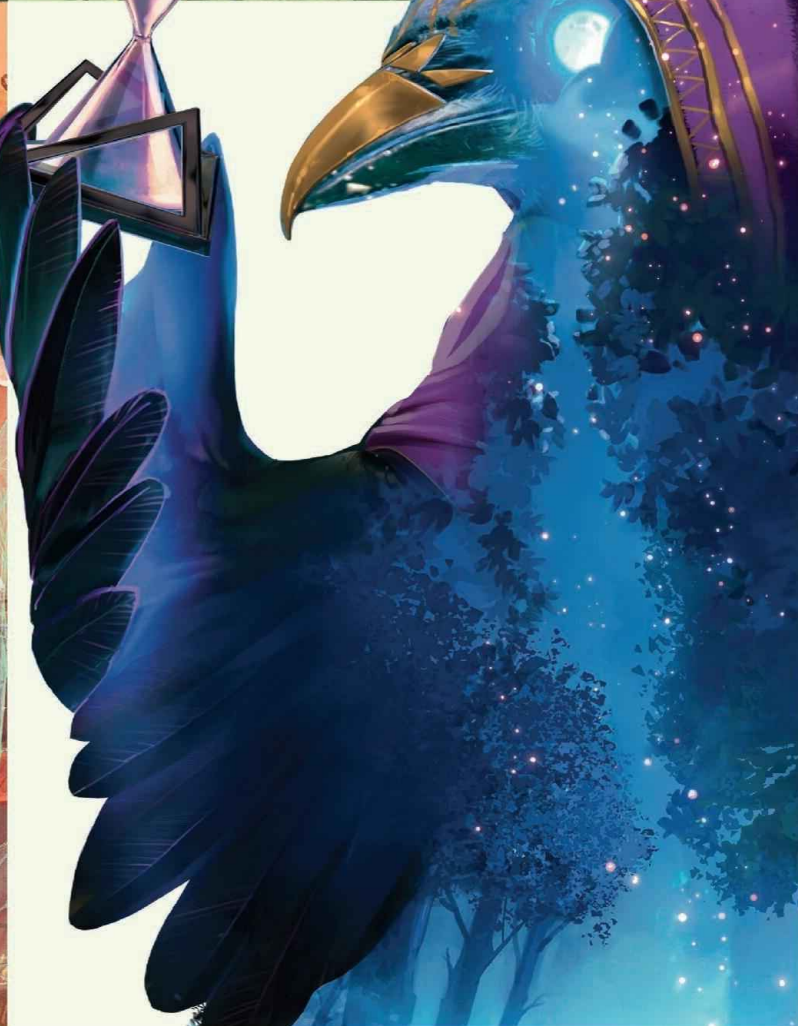
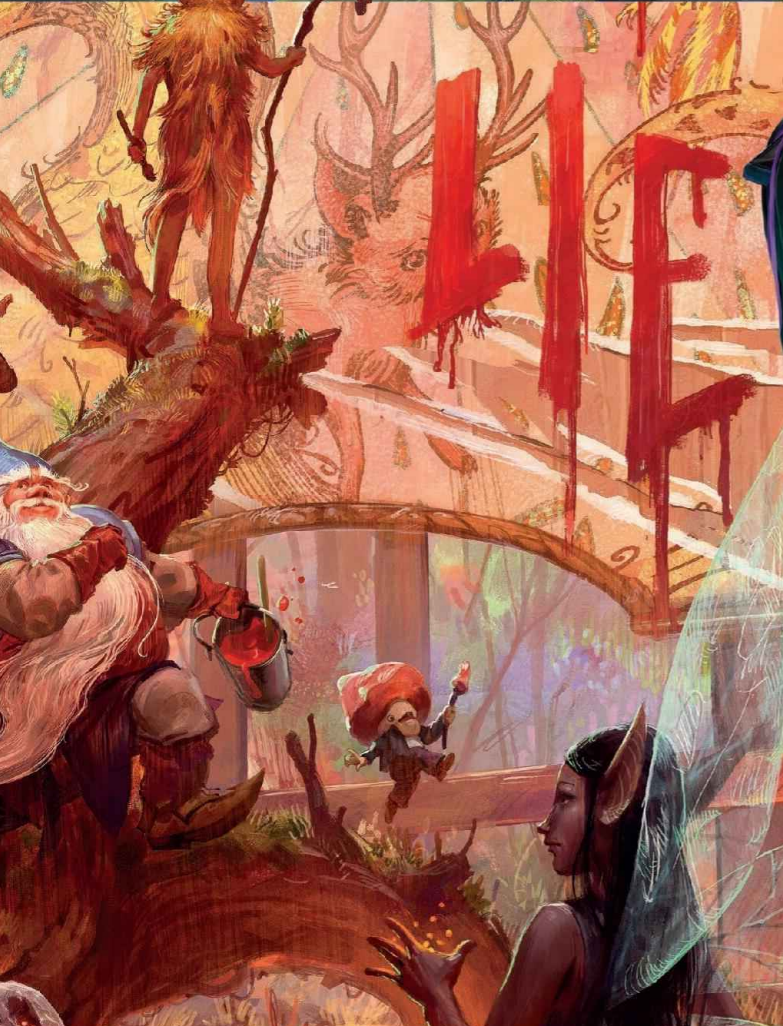


FEUERLAND

HERBST 2026



Liebe Spielehändler und Spielebegeisterte,

Greenwood is a lie! Unsere große Neuheit besticht nicht nur durch ein ungewöhnliches Set-Up, sondern auch durch eine liebevoll ausgearbeitete Geschichte. Die Druiden vom Hohen Zirkel rühmen sich damit, für die wundersamsten Kreaturen ein Refugium geschaffen zu haben. Tatsächlich halten sie die Kreaturen aber gefangen!

Eine Auswahl aus 7 Clans macht sich auf nach **Greenwood**, um diese Kreaturen zu befreien. Jeder der Clans bringt eigene Mechanismen und Spielelemente mit sich, die nur im Spiel sind, wenn dieser Clan mitspielt. Und alle am Tisch haben Zugriff auf diese Eigenschaften. Viel Abwechslung und hoher Spielspaß sind garantiert.

Ebenfalls neu im Programm ist **Vantage**, in dem ein unbekannter Planet erkundet wird. Fast 800 vernetzte Ortskarten und mehr als 900 weitere Karten sorgen für viele Stunden voller Abwechslung und Entdeckungen.

Einen außergewöhnlichen Ansatz hat **Melochs Duell**, ein Scythe vs. Expeditions 2-Personen-Spiel, das zusätzlich als **Erweiterung** zu sowohl **Scythe** als auch **Expeditions** genutzt werden kann. Schon seit Anfang 2026 sind **Echos der Zeit** mit seinem raffinierten Zeitmechanismus und das Superhelden-Stichspiel **Hero Story** verfügbar.

Wichtige Nachrichten gibt es für **Flügelschlag**: Die langersehnte 4. **Erweiterung Mittel- und Südamerika** mit den kleineren Kolibriarten, die auf das Kolibri-Tableau einwirken, sowie das **Regionen Fan-Set 1** lassen die Herzen der vielen **Flügelschlag**-Fans ob der vielen neuen Vögel und neuartigen Karteneffekte höher schlagen. Und auch für **Flossenschlag (Haie & Riffe)** und **Schwingenschlag (Die Drachenakademie)** sind die ersten beiden Erweiterungen eingeflogen. Das Erfolgsuniversum wächst also weiter.

Aber auch für weitere wichtige Spiele sind neue **Erweiterungen** verfügbar: Bei **Viticulture – Bordeaux** können Expertinnen einzelne Aktionen verstärken, das **Wasserkraft Sammelbecken** enthält neben Unternehmen, Chef-Ingenieuren und weiteren Mini-Erweiterungen vor allem die 2-Personen-Duell-Karte.

Und bei **Age of Innovation** bietet **Zukunft & Vergangenheit** noch neue Variabilität.

Es gilt aber, sich nicht nur auf die Neuheiten zu konzentrieren. Die 3 Topseller des letzten Jahres **Flügelschlag**, **Flossenschlag** und **Gloomhaven – Knöpfe & Krabber** sollten in keinem gut sortierten Spiel Laden fehlen. Diese Auswahl sorgt für glückliche Kund*innen.



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 2026

■ Greenwood.....	4
■ Vantage	6
■ Echos der Zeit	8
■ Flügelschlag – Mittel- und Südamerika	10
■ Flügelschlag – Regionen Fan-Set 1	11
■ Schwingenschlag – Die Drachenakademie.....	11
■ Flossenschlag – Haie & Riffe	12
■ Hero Story.....	12
■ Melochs Duell	13
■ Wasserkraft – Das Sammelbecken	14
■ Age of Innovation – Zukunft & Vergangenheit ...	15
■ Viticulture – Bordeaux.....	15

SPIELEWELTEN

 ■ Die Welt von Flügelschlag 	16
 ■ Die Welt von Arche Nova	26
 ■ Die Welt von Gloomhaven	34
 ■ Die Welt von Scythe	44
 ■ Die Welt von Terra Mystica / Gaia Project	50

EIN FEST FÜR ODIN

 ■ Ein Fest für Odin.....	56
■ Ein Fest für Odin – Die Norweger	57

WEITERE SPIELE (und Erweiterungen)

■ Black Forest	58
■ Astrobienen	59
■ Viticulture	60
 ■ Wasserkraft.....	62
■ Arler Erde	64
■ Parks 2. Edition	66
■ Parks Würfeln & Wandern.....	68
■ New York Zoo.....	69
■ Caper Europe.....	70
■ Libertalia	72
■ Tauschrausch.....	72
■ Tapestry	73

■ 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 40 Plätzen der Boardgamegeek-Charts.

Dieser Katalog wurde auf Recycling-Papier gedruckt.

UNSER SPIELGUIDE TOPSELLER



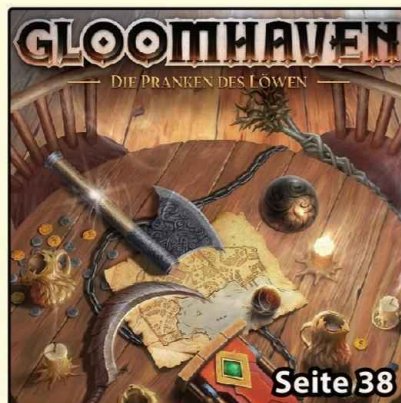
Das Kennerspiel 2019 mit über 200.000 verkauften Exemplaren allein in Deutschland.



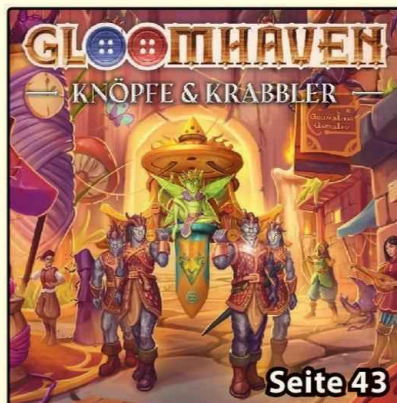
Der Nachfolger von *Flügel-schlag* lockt mit Fischen und geringerer Komplexität.



Laut Boardgamegeek das weltweit meistverkaufte komplexe Strategiespiel der letzten Jahre.



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

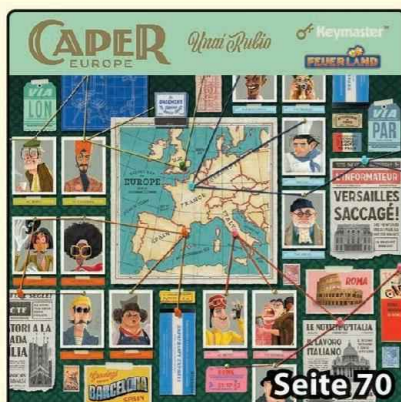


Gloomhaven im Taschenformat, um von überall in die fantastische Welt einzutauchen.



Jamey Stegmaiers Strategieklassiker in der alternativen Welt von 1920.

Für zwei Personen



Kurzweilige Gaunereien in Europas Metropolen mit humorvoller Aufmachung.

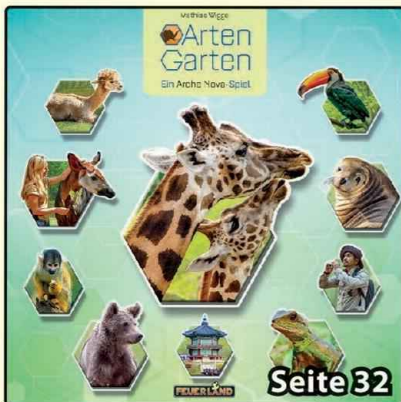


Das spannende 1 gegen 1 Duell im *Scythe*-Universum. Welche Fraktion wird triumphieren?



Der Expertenhit wird auch sehr gerne in der Zweierbesetzung gespielt.

Für Kennerinnen und Kenner



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



Stelle dein bestes Gefolge zusammen und werde Meister über die Zeit!



Erkundet einen fremden Planeten, lernt besondere Wesen kennen und erfüllt eure Mission.



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



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

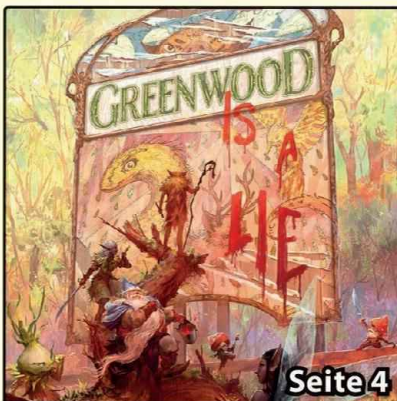


Das wunderschöne Spiel übers Wandern in den Nationalparks der USA in neuer Ausgabe.

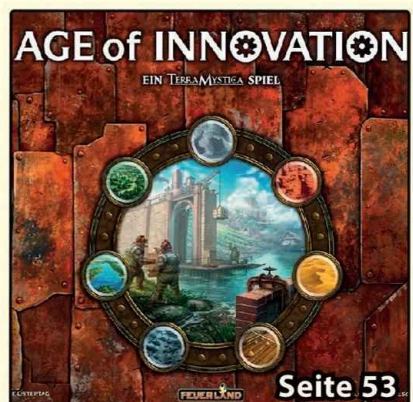
Für Expertinnen und Experten



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

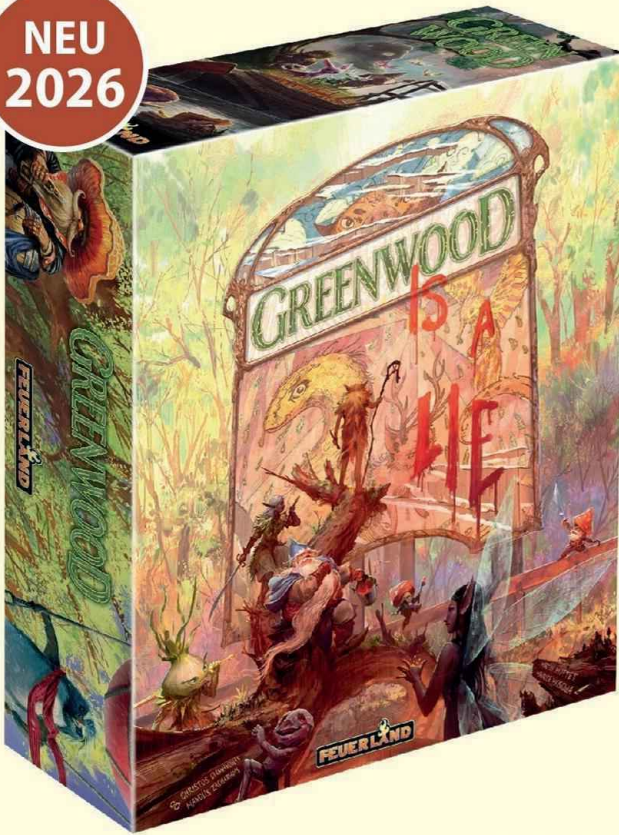


In *Greenwood* spielt ihr Urgeister und führt eure Gefährten an, um Greenwood zu retten.



Der komplexe Nachfolger unseres erfolgreichen Erstlingsspiels *Terra Mystica*.

NEU
2026



Greenwood

Willkommen in Greenwood – dem grünen Paradies! So scheint es zumindest zu sein ... Doch dies ist eine LÜGE!

In *Greenwood* spielt ihr Urgeister und führt eure Gefährten an, um die magische Wesen von Greenwood zu befreien. Dabei steht ihr jeden Zug vor schwierigen Entscheidungen. Bringt ihr befreite Wesen geschickt in eurem Tiefenschiff unter, könnt ihr wertvolle Boni erhalten. Seid dabei jedoch immer auf der Hut vor den Bedrohungen durch die Druiden! Lasst euch von den wunderschönen Illustrationen nach Greenwood entführen.



UVP	79,90 €
Artikelnr.	31062
Geeignet für	Alle Kenner Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 4
Spieldauer	40 min pro Person

Während der **Nacht-Phase** machst du deine Aktionen. Dabei hast du **3 Optionen**:

1. Setze die besonderen Fähigkeiten deiner Gefährten ein.



Dazu legst du einen verfügbaren Energie-Marker auf das Energiefeld auf der Gefährtenkarte.



Die Fähigkeiten des Gefährten kannst du dann in beliebiger Reihenfolge aktivieren.

2. Schicke deine Spioninnen zu einem Gefährten der anderen.



Du kannst eine deiner **Spioninnen** einsetzen, um auf einem **fremden Tableau** einen Gefährten und dessen Fähigkeiten zu nutzen.

3. Lass einen Gefährten im Wald wandern, um dort eine **Wald-Aktion auszuführen.**



Damit bewegst du dich mit deiner Spielfigur auf dem Spielplan. Die Fähigkeit des Gefährten nutzt du nicht.

Im **Wald** kannst du, je nachdem auf welchem Feld du landest, Folgendes tun:

Studieren: Dies erlaubt dir 2 Karten abzulegen um dafür **2 Wissens-Marker** auf deinem Tableau zu sammeln.



Befreien: Wenn du das passende Wissen angesammelt hast, gibst du es ab und kannst damit ein **Wesen** aus den Klauen der Druiden **befreien**.



Orientieren: Du erhältst immer **1 Orientierung**. Verschaffst du dir davon genug, kannst du in deinen zukünftigen Wald-Aktionen mehr Schritte machen. Zusätzlich kannst du die Kosten bezahlen, um weitere Belohnungen zu erhalten.

Welchem **Clan** wird es gelingen, sich am erfolgreichsten gegen die Druiden zur Wehr zu setzen? Darüber entscheidet nach **3 Runden** die **Anzahl der Siegpunkte**. Wer die meisten gesammelten hat, darf sich mit der **Befreiung von Greenwood** brüsten!





Vantage

In **Vantage** strandet ihr an verschiedenen Orten verstreut auf einem unbekannten Planeten.

Ihr seht nur eure eigene Umgebung, aber zum Glück steht ihr noch über Funk in Kontakt.

**So könnt ihr euch gegenseitig unterstützen,
um die gemeinsame Mission zu erfüllen.**

Die riesige Spielwelt besteht aus fast 800 vernetzten Ortskarten und mehr als 900 weiteren Karten, die es zu entdecken gilt.

**Da ihr eure Mission immer je an einem von
126 unterschiedlichen Startorten beginnt,
ist keine Partie wie die andere.**

Jede Handlung und Errungenschaft kann euch in **Vantage** einem Missionssieg, Schicksalssieg oder epischen Sieg (Erfüllung der Mission und eines Schicksals) näher bringen.



UVP

99,90 €

Artikelnr.

31057

Geeignet für

Alle **Kenner** Experten

Glücksfaktor

hoch **mittel** niedrig

Personenzahl

1-6

Spieldauer

120 – 180 min

Ihr beginnt jeden Spieldurchlauf an Bord eines Raumschiffs, das auf einen unerforschten Planeten zusteuert. Ziel ist es, dort **1 von 21** möglichen **Missionen** zu erfüllen. Ihr alle wählt je 1 von 6 einzigartigen Charakteren und steigt in individuelle Rettungskapseln. Jede davon landet an einem anderen der **126 möglichen Startorte**.

Nachdem ihr gelandet seid, führt ihr nacheinander je **1 Aktion pro Zug** aus.



Es gibt **3 Arten** von Aktionen:



1. Mit den **Ortsaktionen** könnt ihr die Orte, an denen ihr landet, besser verstehen und mit ihnen interagieren.

2. Mit der **Aufbrechen-Aktion** könnt ihr euren aktuellen Ort verlassen. Auf der blauen Kompassrose sind jeweils die für euch zugänglichen angrenzenden Orte vermerkt.



Ein fortschrittlicheres Objekt **FERTIGEN** (reserviere diese Karte): Erhalte die Harpunenkanone (960).

3. Auf manchen Karten findet ihr außerdem spezielle **Karten-**

aktionen, die euch zusätzliche Interaktionen oder Belohnungen bringen.

Wenn ihr euch entschieden habt, dann lest ihr die Kosten und den Aktionstext im entsprechenden Aktionsbuch nach, z. B. dem **grünen Helfen-Buch**, wenn du dich für die grüne Ortsaktion **Aufbauen** auf der **rechts oben abgebildeten Ortskarte** entschieden hast.

Eine Aktion gelingt immer, aber wie gut, bestimmt die **Risikoprüfung**:

Dazu würfelst du **Risikowürfel** in Höhe der Kosten der gewählten Aktion. Musst du z. B. 2 Risikowürfel werfen und das Ergebnis ist 1× Zeit ⌚ und 1× Gesundheit ♥, gelingt die Aktion zwar, aber dein Charakter (hier: Julia) verletzt sich dabei leicht und braucht dafür länger als erwartet.

Kann Julia die Würfel aber auf den Feldern ihrer eigenen Karten bzw. den Einflussfeldern anderer Charaktere unterbringen, verhindert sie den Verlust von Zeit und Gesundheit.

Für jede Aktion gibt es ein entsprechendes **Resultat**, welches immer erst nach Durchführung der Risikoprüfung vorgelesen wird. Wenn das **Resultat** dir erlaubt, noch einen **weiteren Zug** durchzuführen, kannst du dies tun. Sonst ist die Person zu deiner Linken an der Reihe.



Ihr könnt das Spiel auf mehrere Arten beenden:

Sieg: Ihr schließt eure **Mission** und /oder ein **Schicksal** ab.

Niederlage: Die **Zeit**, **Moral** oder **Gesundheit** eines Charakters sinkt auf 0.

Vantage ist **kein Kampagnen-Spiel**. Das einzige, was ihr in zukünftige Partien mitnehmt, ist das Wissen, das ihr euch bisher über den Planeten angeeignet habt.

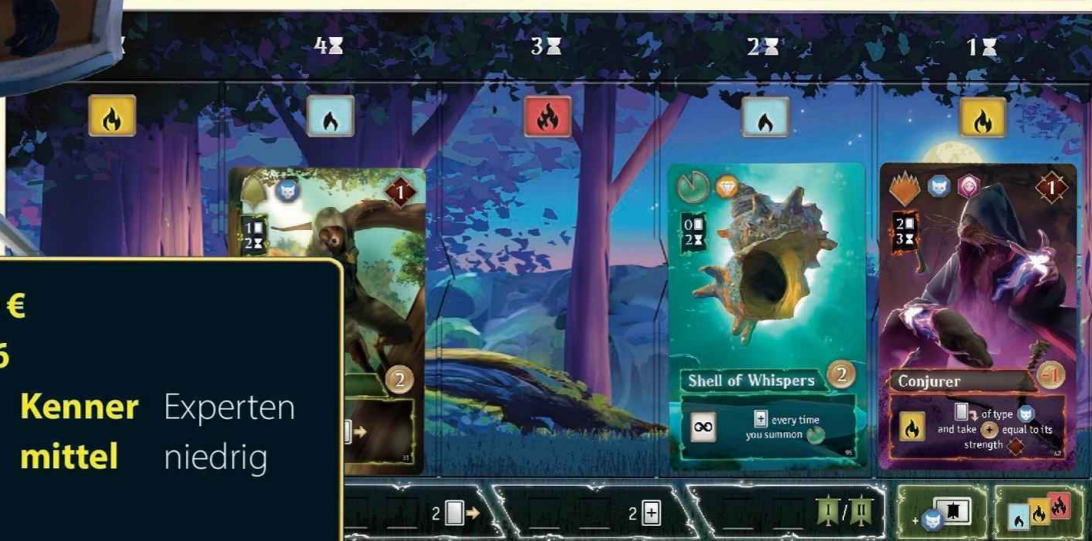
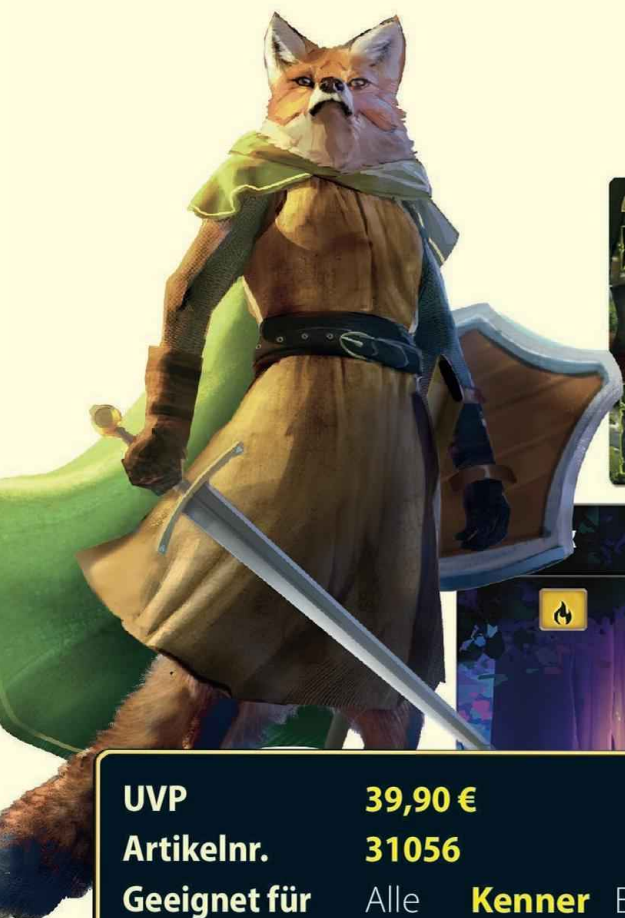


Echos der Zeit

In einem fantastischen, unberührten Land gebieten je eine Fraktion über die vier Bereiche dieser Welt: tiefe Gewässer mit ihren dunklen Abgründen, sanfte Hügel mit windigen Wiesen und schützenden Wäldern, unendliche Weiten des Nachthimmels und geheimnisvolle, unerforschte unterirdischen Tunnel.

In *Echos der Zeit* spielst du Karten, um dein Gefolge aufzubauen. Durch die Karten in deinem Gefolge kannst du während der Partie Effekte aktivieren und sie geben dir am Ende der Partie Siegpunkte.

Das Besondere dabei ist, dass du die Karten nicht sofort in dein Gefolge spielst, sondern sie über die Zeitschalen deines Tableaus bewegst und sie erst aktivierst, wenn sie das Tableau verlassen.



UVP	39,90 €
Artikelnr.	31056
Geeignet für	Alle Kenner Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 4
Spieldauer	45 min

Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die ihr in folgender Reihenfolge ausführt:

A. Zeit-Phase, B. Aktions-Phase und C. Rundenende-Phase

In der **Zeit-Phase** zieht ihr je 1 Karte und schiebt die Zeitkachel, die momentan nicht auf eurem Tableau liegt, von links darauf.

Liegt eine **Karte** auf der Kachel, die dein Tableau **verlässt**, ist sie ab **sofort nutzbar**. Auf einer Zeitkachel zählt die Karte **noch nicht**.



Sobald ihr alle die beiden Schritte der Zeit-Phase ausgeführt habt, beginnt die **Aktions-Phase**. In dieser Phase könnt ihr 2 Aktionen ausführen und dabei zwischen 4 Hauptaktionen wählen:

- **Ziehe 2 Karten**
- **Spiele 1 Karte**
- **Bewege 2 Karten**
- **Erobre oder Befestige 1 Quellenkarte**



Bewege 2 Karten auf deinem Zeittableau um je 1 Position oder 1 Karte um 2 Positionen nach rechts. So kommen deine Karten schneller ins Spiel.

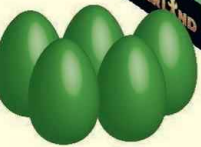
Um eine **Karte zu spielen**, wirf die Anzahl an Karten ab, die in den **Kosten** neben dem **☞-Symbol** auf der Karte angegeben ist. Lege die Karte auf die **Zeitkachel**, die sich an der **☞-Position** befindet, die auf der Karte zu sehen ist.

Zum **Erobern** oder **Befestigen einer Quellenkarte** benötigst du die Stärke auf den Kreaturen, die du in dein Gefolge beschworen hast. Nur mit ausreichend Stärke kannst du also die **besonderen Effekte** der Quellen nutzen und dir ihre Siegpunkte sichern.

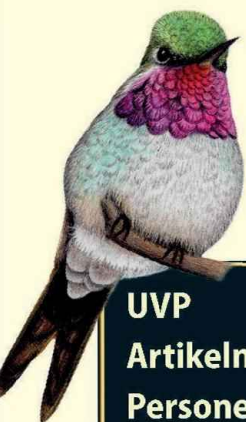


Neben etwas Verwaltung wird in der **Rundenende-Phase** das Spielende geprüft: Es tritt ein, wenn **alle Quellen befestigt** sind, eine Person **12 Karten in ihrem Gefolge** hat oder **alle Siegpunktmarker aufgebraucht** sind.

NEU
2026



Mithilfe der Kolibri-Marker und der Kolibri-Punktetafel könnt ihr festhalten, wie viele Kolibris ihr schon angelockt habt. Für jeden weiteren Schritt nach oben könnt ihr Punkte für die Endwertung sammeln und ggf. weitere Aktionen ausführen.



UVP 29,90 €
Artikelnr. 31059
Personenzahl 1-5

Flügel Schlag – Mittel- und Südamerika

Die vierte Erweiterung bereichert euer Spiel mit vielen der schönen Vögel Mittel- und Südamerikas. Auch diese Erweiterung kann sowohl mit dem Grundspiel als auch mit allen anderen Erweiterungen genutzt werden.

Neben neuen Vogelkarten bekommt das Spiel auch eine neue Kolibri-Mechanik, zu der neue Karten sowie ein neues Tableau und weiteres neues Material gehören.

Nur mit *Flügel Schlag* spielbar.

Die Mittel- und Südamerika-Erweiterung führt eine neue **Kolibri-Mechanik** ein. Lockt am Ende eures Zuges einen Kolibri an oder legt ihn wieder zurück. In beiden Fällen bekommt ihr dafür eine Belohnung, wie z. B. Futter, Eier oder Kolibri-Schritte für Punkte am Spielende.



NEU
2026



UVP **39,90 €**
 Artikelnr. **31063**
 Personenzahl **1-5**

Flügel Schlag – Regionen Fan-Set 1

Flügel Schlag-Autorin Elizabeth Hargrave und der Koordinator für Fan-Kreationen Travis Willse haben zusammen mit ausgewählten Autor*innen das offizielle Regionen Fan-Set 1 entwickelt. Diese Box enthält 6 Vogelkarten-Packs, die jeweils 25 völlig neue Vögel aus Regionen enthalten, die bereits in *Flügel Schlag* vertreten sind, insgesamt also 150 neue Vogelkarten mit anderen Fähigkeiten.

Die enthaltenen 6 Regionen sind: Asien, Großbritannien, Kanada, Kontinentaleuropa, Neuseeland und USA.

Nur mit *Flügel Schlag* spielbar.



NEU
2026



UVP **29,90 €**
 Artikelnr. **31054**
 Personenzahl **1-5**

Schwingenschlag – Die Drachenakademie

Die Drachenakademie erweitert die Welt von *Schwingenschlag* mit einer Vielzahl neuer Drachen und Höhlen, Zielplättchen sowie Drachengilden. Eine neue Art von Drachen, die Zöglinge, müsst ihr erst ausbilden, damit sie ihr volles Potenzial entfalten. Danach geben sie euch aber starke Fähigkeiten. Eine aktualisierte Rundentafel stellt euch am Ende jeder Runde vor die Entscheidung, welches Einkommen ihr erhalten möchtet.

Nur mit *Schwingenschlag* spielbar.



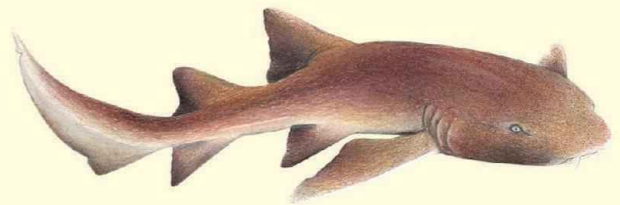
**NEU
2026**


UVP 29,90 €
Artikelnr. 31066
Personenzahl 1 – 5

Flossenschlag – Haie & Riffe



Haie & Riffe lässt euch noch tiefer in das marine Ökosystem von *Flossenschlag* eintauchen. Die Haie können eure Schwärme von Jungfischen zerstreuen und hinterlassen Futterreste, die jeder Fisch in eurem Ozean verzehren kann. Außerdem könnt ihr farbenfrohe Korallenriffe an euren Tauchstellen pflegen, wobei gesunde Riffe es euch erlauben, die neuen (und starken) Riffische auszuspielen sowie Boni bei Fischfähigkeiten und am Ende des Spiels zu erhalten. Nur mit *Flossenschlag* spielbar.


**NEU
2026**

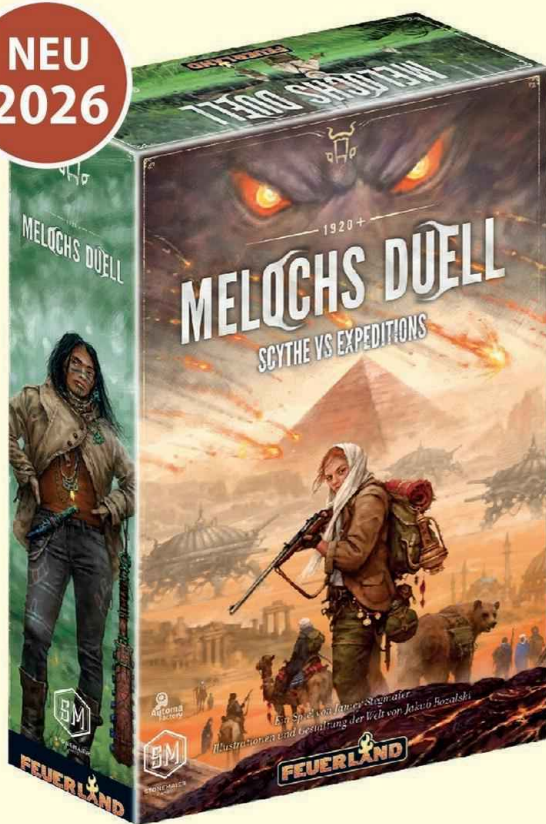

UVP 29,90 €
Artikelnr. 31055
Geeignet für Alle Kenner Experten
Glücksfaktor hoch mittel niedrig
Personenzahl 1 – 5
Spieldauer 45 min

Hero Story

Hero Story verbindet Stichspiel und persönliche Tableau-Entwicklung. Das Spiel wird in 5 Runden mit jeweils 8 Stichen gespielt. Es erzählt deine Entwicklung zum (Super-)Helden bzw. zur (Super-)Heldin. Zu Beginn jeder Runde fügst du deinem Tableau eine weitere Fähigkeit hinzu und entwickelst deine Kräfte so immer weiter. Außerdem wählst du deine Gesinnung für diese Runde. Mit einer guten Gesinnung möchtest du möglichst viele Stiche gewinnen, mit einer bösen Gesinnung keinen einzigen. Während der Runde kannst du das Stichspiel dann mit deinen Fähigkeiten beeinflussen und überraschende Effekte erzielen.



NEU
2026



Melochs Duell

In diesem Spiel aus der *Scythe*-Welt tretet ihr auf einem komplett neuen Spielplan mit Fraktionen aus *Scythe* oder *Expeditions* gegeneinander an. Es gewinnt die Fraktion, die zuerst 4 Sterne auf der Erfolgsleiste platziert.

Dazu müsst ihr Ziele verschiedener Kategorien erfüllen. Auf dem kleinen Spielplan kann jeder Zug über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Melochs Duell fungiert sowohl als eigenständiges Spiel als auch als Erweiterung für *Scythe* und *Expeditions*, da der Großteil des Spielmaterials mit einem der beiden Titeln kompatibel ist. Dieser fließende Übergang funktioniert in beide Richtungen: Während sich die Komponenten aus *Melochs Duell* in *Scythe* und *Expeditions* integrieren lassen, können umgekehrt auch alle Nationen und Spielertableaus aus *Scythe* sowie sämtliche Mechs, Charaktere und Begleiter aus *Expeditions* in *Melochs Duell* verwendet werden.



UVP	54,90 €		
Artikelnr.	31061		
Geeignet für	Alle	Kenner	Experten
Glücksfaktor	hoch	mittel	niedrig
Personenzahl	1 – 2		
Spieldauer	45 min		



NEU
2026



Wasserkraft – Das Sammelbecken

Im Laufe der Jahre sind beim Originalverlag von *Wasserkraft* (Cranio Creations) einige Mini-Erweiterungen und Promo-Materialien erschienen, die bisher nicht auf Deutsch erhältlich waren. Doch nun können wir sie in Form des Sammelbeckens in einer Schachtel, als große Erweiterung mit vielen Modulen, anbieten. Im *Sammelbecken* enthalten sind die China-Herausforderung (mit neuem Spielplan, neuem Unternehmen und 36 Zusatzplättchen), die zwei Übersee-Unternehmen Japan und Brasilien, ein Duell-Modus sowie ein Spielplan speziell für das Spiel zu zweit, der Geofaktor, der neue Vorgaben und Effekte für Bauteile mit sich bringt, sowie 7 neue Chefsingenieure (inkl. 8 neuer Mischbagger) und noch einmal je 16 einzelne Betonmischer und 16 einzelne Bagger.

Nur mit *Wasserkraft* spielbar.



UVP	69,90 €
Artikelnr.	31064
Personenzahl	1–5



NEU
2026



UVP **15,90 €**
 Artikelnr. **31065**
 Personenzahl **1 – 5**

Age of Innovation – Zukunft & Vergangenheit

Die erste Erweiterung zu *Age of Innovation* bringt eine neue Mechanik in das Spiel ein. Ihr könnt Zeitreisende in die Zukunft schicken, damit sie das Land auf eure Ankunft vorbereiten und als sachkundige Gelehrte zurückkehren können. Und ihr könnt für einige eurer Aktionen die Zeit zurückdrehen, indem ihr die Aktionsfelder wieder freischaltet. So könnt ihr die Aktion in der gleichen Runde ein zweites Mal nutzen. Spielt als eine der 6 neuen Gemeinschaften und nutzt ihre einzigartigen Fähigkeiten zu eurem Vorteil. Nur mit *Age of Innovation* spielbar.

NEU
2026



UVP **24,90 €**
 Artikelnr. **31060**
 Personenzahl **1 – 6**

Viticulture – Bordeaux

Der alternative *Bordeaux*-Spielplan bietet euch 4 vollwertige Jahreszeiten, zu deren Beginn ihr immer einen individuellen Bonus bekommt, bevor ihr eure Arbeiter einsetzt. Neue Aktionen, Änderungen bekannter Aktionen, ein Handelsmarkt und eine Kartenauslage, aus der ihr gezielt Karten ziehen könnt, erlauben eine bessere Planbarkeit. Außerdem könnt ihr Expertinnen für bestimmte Aktionen einstellen, durch die ihr Vorteile beim Nutzen der entsprechenden Aktion bekommt. Nur mit *Viticulture* spielbar.



Die Welt von FLÜGELSCHLAG

Flügelschlag überraschte 2019 mit frischem Thema und gelungener Spielmechanik die Spielewelt.

Die liebevolle und gründliche Recherchearbeit 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** 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**. Neu im Programm ist die Erweiterung **Mittel- und Südamerika**.



Flügelschlag

Das Spiel bietet Spielspaß durch den Aufbau von Kombinationsketten und viel Wissenswertes über die enthaltenen Vögel. Dank 170 verschiedener Vogelkarten mit tollen Illustrationen gibt es auf lange Zeit viele kleine Details zu entdecken. **Artikelnr. 63558 | UVP 59,90 €**



Schwingenschlag

Schwingenschlag nutzt dieselben Grundmechaniken 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

Flossenschlag verlegt das Spielgeschehen ins Meer, wo ihr Unterwasser-Lebewesen erforschen wollt. Ihr erkundet die farbenfrohe Sonnenlichtzone, die gespenstische Dämmerzone und die tiefschwarze Mitternachtszone der Ozeane. **Eigenständiges Spiel. Artikelnr. 31052 | UVP 49,90 €**



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 – Mittel- und Südamerika (Siehe S.10)

Diese Erweiterung ergänzt das Grundspiel um 111 Vogelkarten mit mittel- und südamerikanischen Vögeln, grüne Eier und 5 Zielplättchen. Für die neue Kolibri-Mechanik gibt es 40 kleinere Kolibrikarten, Kolibri-auflagen für die Spielertableaus, Punktetafeln und Kolibri-Marker.

Benötigt **Flügelschlag** zum Spielen.

Artikelnr. 31059 | UVP 29,90 €



Flügelschlag – Regionen Fan-Set 1 (Siehe S.11)

Diese Erweiterung ergänzt das Grundspiel um 6 Vogelkarten-Packs, die jeweils 25 völlig neue Vögel aus unterschiedlichen Regionen mit anderen Fähigkeiten enthalten, insgesamt also 150 neue Karten.

Benötigt **Flügelschlag** zum Spielen.

Artikelnr. 31063 | UVP 39,90 €



Flügelschlag – Fan Art Pack

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

Benötigt **Flügelschlag** zum Spielen.

Artikelnr. 31036 | UVP 29,90 €



Schwingenschlag – Die Drachenakademie (Siehe S.11)

Diese erste Erweiterung ergänzt das Grundspiel um 80 Drachenkarten, 5 Gildenplättchen, 25 Höhlenkarten, 7 Zielplättchen und 45 Ausbildungsmarker.

Benötigt **Schwingenschlag** zum Spielen.

Artikelnr. 31054 | UVP 29,90 €



Flossenschlag – Haie & Riffe (Siehe S.12)

Diese erste Erweiterung ergänzt das Grundspiel um 80 Fischkarten, 5 Wochenerfolge, 5 Korallenriffauflagen und 90 Korallenmarker.

Benötigt **Flossenschlag** zum Spielen.

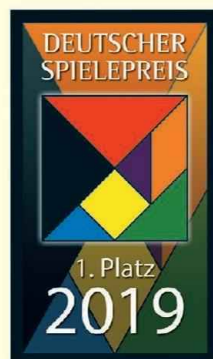
Artikelnr. 31066 | UVP 29,90 €



Flügelschlag

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

Ihr versucht, eine Vielzahl von unterschiedlichen Vogelkarten für die drei Lebensräume auf dem eigenen Tableau auszuspielen. Verschiedene Vögel im gleichen Lebensraum können starke Kombinationsketten bilden, die ihr durch Aktionen aktiviert. 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:



Aktivierst du die **obere** Reihe, erhältst du neue **Futtermarker**, die du für das Ausspielen von Vogelkarten benötigst.

Aktivierst du die **mittlere** Reihe, erhältst du **Vogeleier**, die du für das Ausspielen von Vogelkarten benötigst, dir aber auch Siegpunkte geben.

Aktivierst du die **untere** Reihe, erhältst du neue **Vogelkarten**.

Zusätzlich zur Basisaktion einer Reihe aktivierst du auch alle **Fähigkeiten** der dortigen Vögel. Durch das geschickte Kombinieren der Vögel kannst du so starke Züge machen.



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 Basis-spiels 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

Flügel Schlag – Ozeanien-Erweiterung

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

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



Flügelschlag – Asien

Die dritte Erweiterung könnt ihr nicht nur mit dem Grundspiel von *Flügelschlag* und den anderen Erweiterungen mischen, sondern auch als gleichzeitig auch ein eigenständiges Spiel für 2 Personen spielen. 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** bildet ihr 2 Gruppen. Während des Spiels ist immer 1 Person pro Gruppe am Zug, also 2 gleichzeitig.



UVP 44,90 €
Artikelnr. 31018
Personenzahl 1 – 2 oder 1 – 7

Spielt ihr im **Duellmodus** einen Vogel, legt ihr immer einen Marker auf die Duellkarte. Der Marker muss in den Bereich gelegt werden, in der auch der Vogel gespielt wurde. Ihr müsst die Bedingung des Feldes erfüllen.

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



Flügelschlag – Fan Art Pack

Diese Erweiterung besteht aus neu illustrierten Vogelkarten, die bereits im Grundspiel, der Europa-, Ozeanien-, oder Asien-Erweiterung enthalten sind.

Diese Illustrationen wurden von Flügelschlag-Fans auf der ganzen Welt eingereicht und bereichern nun die Vielfalt des Spiels.

UVP 29,90 €
Artikelnr. 31036
Personenzahl 1 – 5



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.

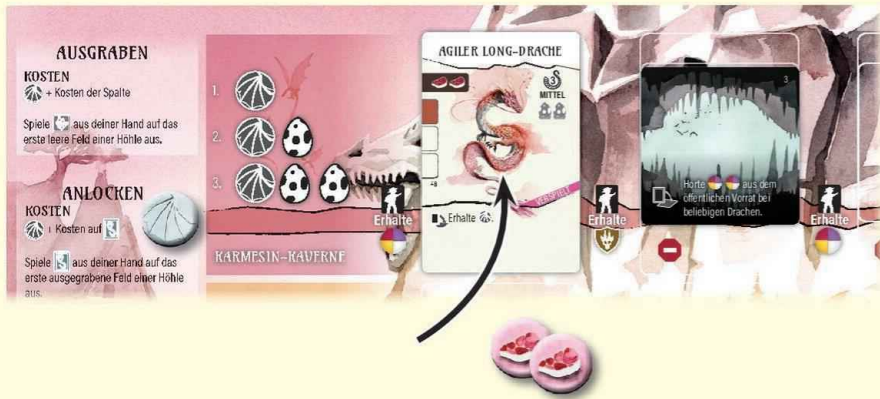
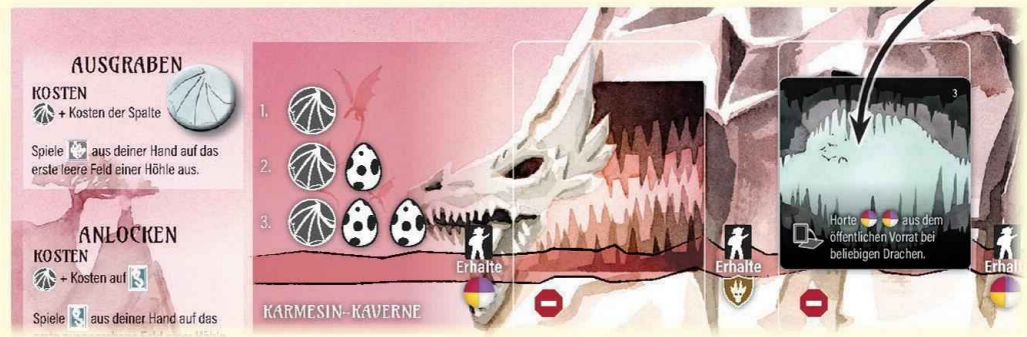


UVP	64,90 €
Artikelnr.	31032
Geeignet für	Alle Kenner Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 5
Spieldauer	90 Minuten



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.

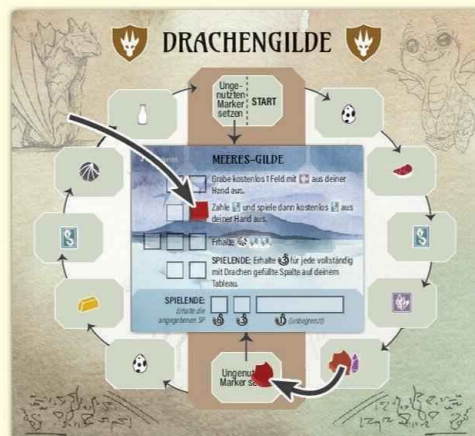


Die Aktion **Anlocken** lässt dich eine Drachenkarte von deiner Hand in eine deiner Höhlen spielen. Dabei musst du die Lebensraumanforderungen des Drachen beachten und das Höhlenfeld muss bereits ausgegraben sein. Außerdem musst du die Kosten des Drachen bezahlen. Hat er eine „Beim-Ausspielen“-Fähigkeit,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





Flossenschlag

Ihr taucht in den Meeren und möchtet dort möglichst viele Unterwasser-Lebewesen erforschen. Ihr erkundet die farbenfrohe Sonnenlichtzone, die gespenstische Dämmerzone und die tief-schwarze Mitternachtszone der Ozeane.

In Flossenschlag spielt ihr 4 Runden. Fische, die ihr auf diesen Tauchgängen entdeckt, geben euch zahlreiche Belohnungen.

Je mehr Fischen ihr begegnet, 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.



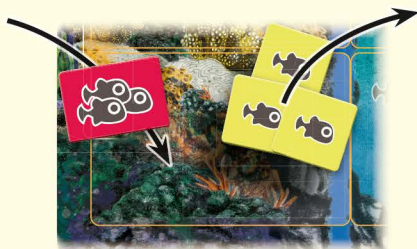
In der mittleren Spalte kannst du Fische **Eier** legen lassen.



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.

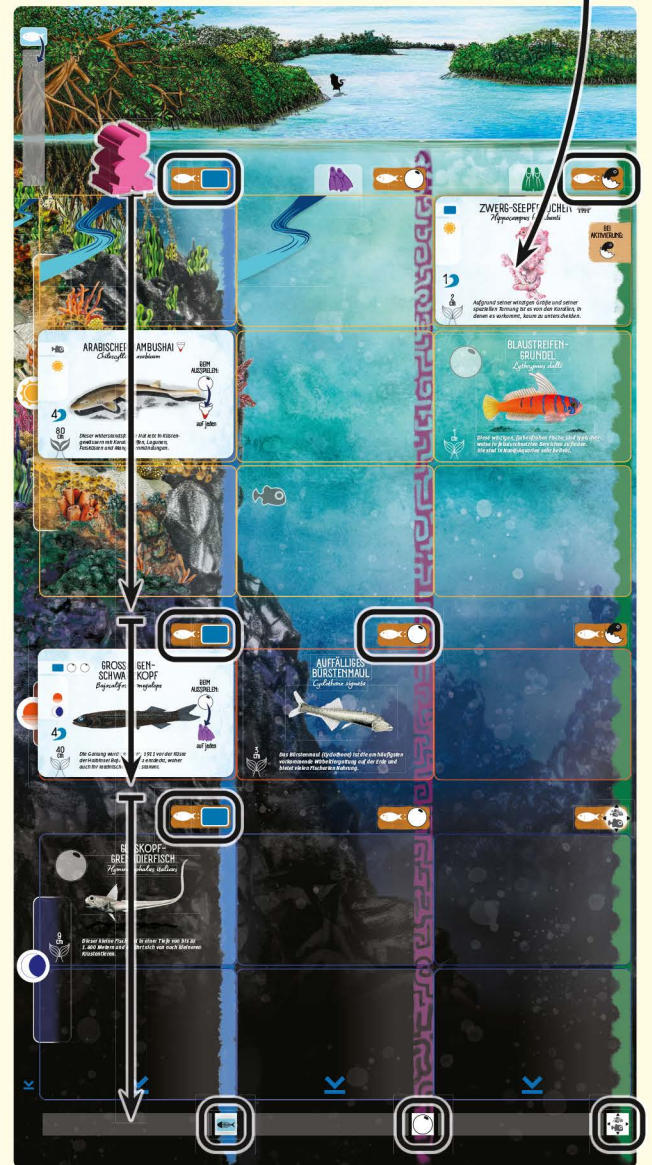


Bringst du 3 Jungfische auf einem Feld zusammen, werden sie zu einem untrennbaren **Schwarm**, der doppelte Punkte bringt.

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. Erhält 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.	
WOCHE 3	WOCHE 4	Am Ende von Woche 4:	
2 SCHWARM	Beliebige Reihenfolge: Aktiviert alle eure „AM SPIELNDE“-Fähigkeiten, die keine Punkte geben.	1. Führt alle eure sichtbaren „AM SPIELNDE“-Fähigkeiten auf eurem Orientationsfeld, die keine Punkte geben, in beliebiger Reihenfolge aus.	
		2. Führt die Schlusswertung aus.	
		SCHLUSSWERTUNG	
		• Punkte von „AM SPIELNDE“-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 Wochen-erfolge sowie für Fische, Eier, Jungfische, Schwärme und gefressene Fische zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Die Welt von ARCHE NOVA

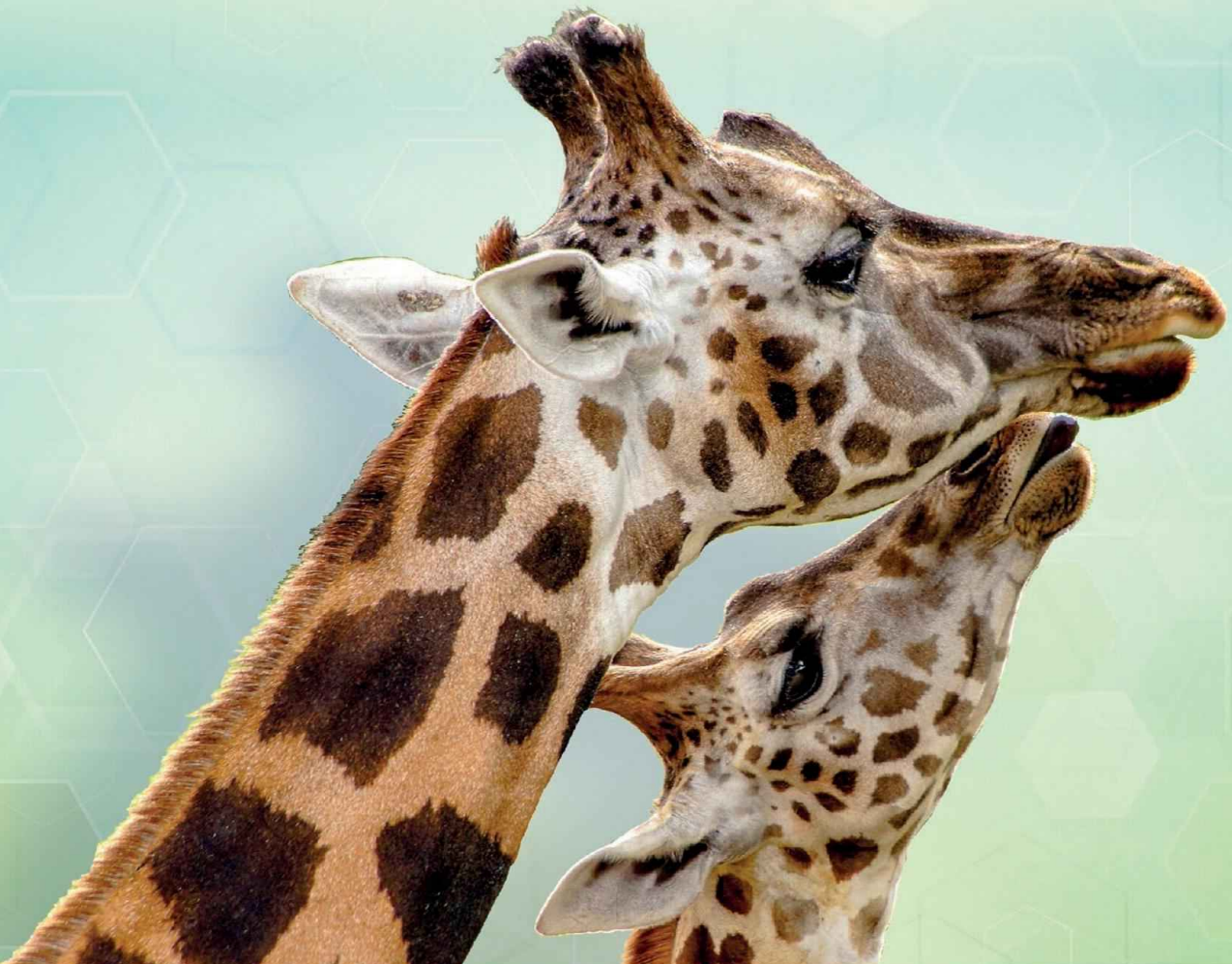
Baue einen modernen, wissenschaftlich geführten Zoo auf.

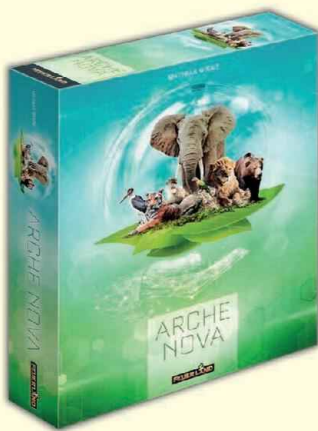
In **Arche Nova** plant und errichtet ihr einen modernen, wissenschaftlich geführten Zoo. Ihr legt Gehege an, beheimatet Tiere und unterstützt weltweit Artenschutzprojekte, um den erfolgreichsten Zoo aufzubauen. Spezialist*innen und besondere Bauwerke helfen euch dabei, dieses Ziel zu erreichen.

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 2 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 Zoopläne 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 €

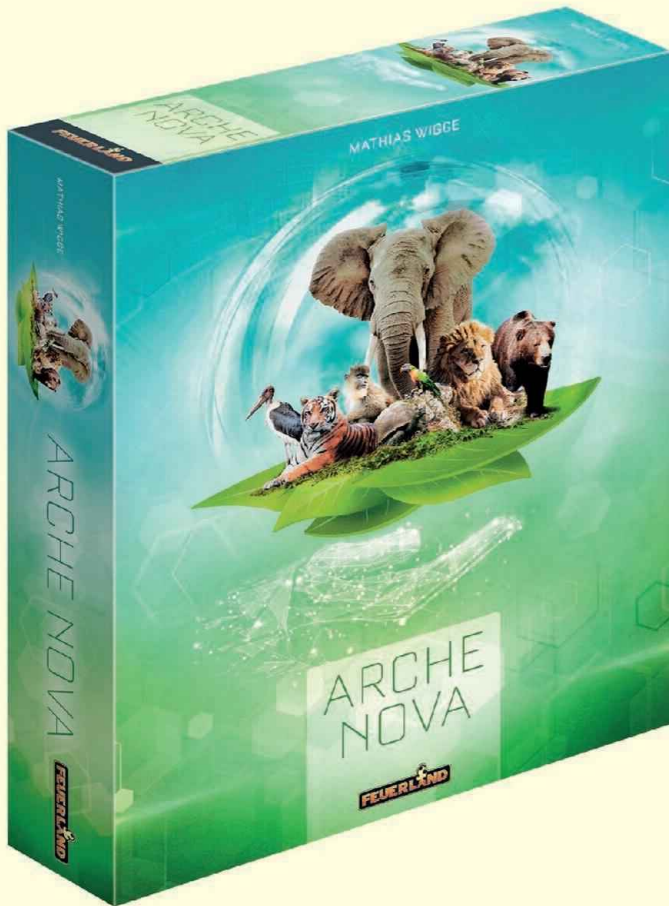


Artengarten

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 €

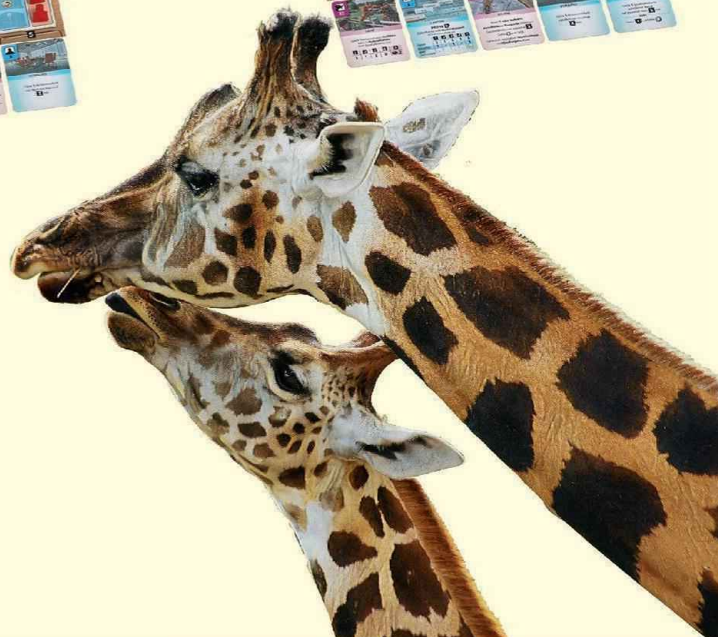


Arche Nova

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

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. 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 Wieder-spielreiz.



UVP	64,90 €
Artikelnr.	31012
Geeignet für	Alle Kenner Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 4
Spieldauer	90 – 150 Minuten

Im eigenen Zug führt ihr 1 von 5 möglichen Aktionen aus. Die **Aktionskarten** dafür liegen unter dem eigenen Zooplan aus. Je weiter rechts eine Karte liegt, desto stärker ist ihre bestimmte Aktion. Nachdem ihr die Aktion ausgeführt habt, legt ihr die zugehörige Aktionskarte auf den niedrigsten Aktionsplatz ganz links. Die restlichen Karten rutschen auf.



Mit der Aktion *Bauen* baut ihr **Gehege**. Mit einer weiteren Aktion könnt ihr dann in den Gehegen **Tiere** unterbringen. Dabei müsst ihr allerdings die Anforderungen der Tiere (Gehegegröße und Landschaften) erfüllen.



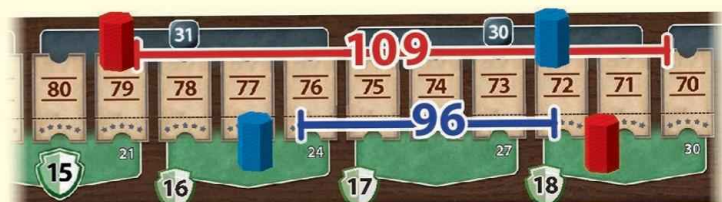
Die Unterstützung von **Artenschutzprojekten** ist ein besonderer Fokus im Spiel. Dafür müsst ihr mithilfe der Tierkarten und Partnerzoos bestimmte Kombinationen und Symbole sammeln. Für manche Projekte wildert ihr Tiere auch wieder aus dem Zoo aus.

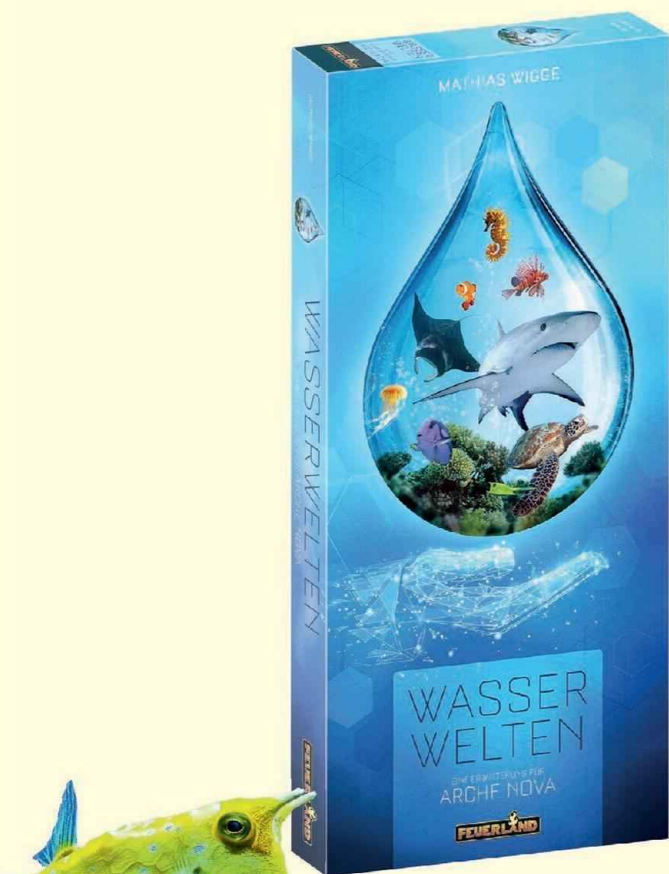
Sponsorenkarten können unterschiedliche Effekte haben. Manche geben euch ein regelmäßiges Einkommen, während andere einen einmaligen oder dauerhaften Effekt haben.



Die **Attraktivität** und die **Artenschutzpunkte** eurer Zoos sammelt ihr auf gegenläufigen Punkteleisten. Sobald sich die Marker einer Farbe zum ersten Mal begegnen, wird das Spielende eingeläutet.

Es gewinnt, wer die höchste Siegpunktzahl, aus Attraktion und Artenschutzpunkten erreicht hat.





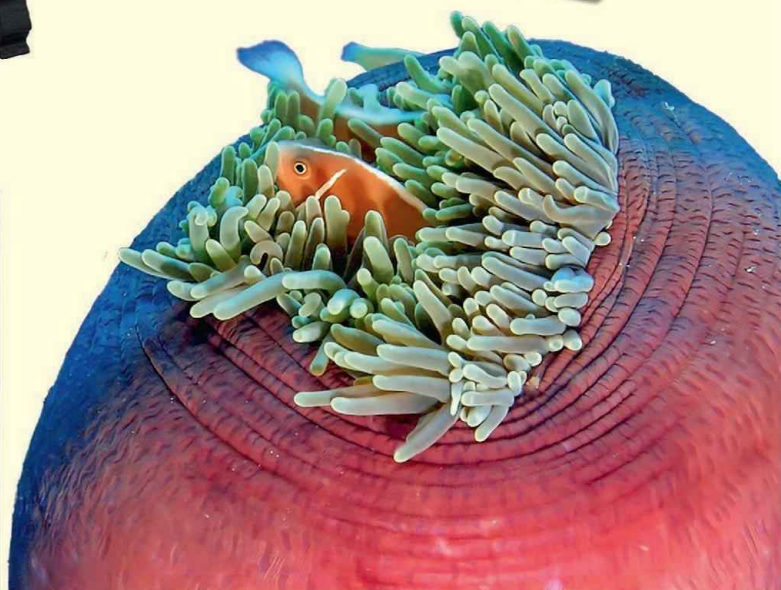
Arche Nova – Wasserwelten

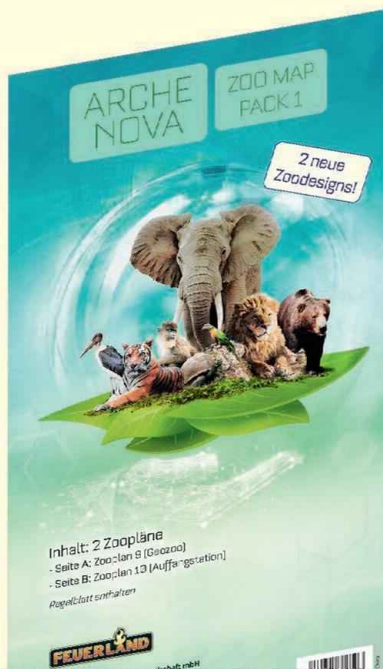
Diese Erweiterung bringt die Wunderwelt der Meerestiere in eure Zoos. Fische, Schildkröten, Haie und weitere erstaunliche Kreaturen locken noch mehr Besucher an. Dazu müsst ihr selbstverständlich Aquarien bauen, um den Tieren einen ansprechenden Lebensraum zu bieten.

Abgesehen von diesen 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





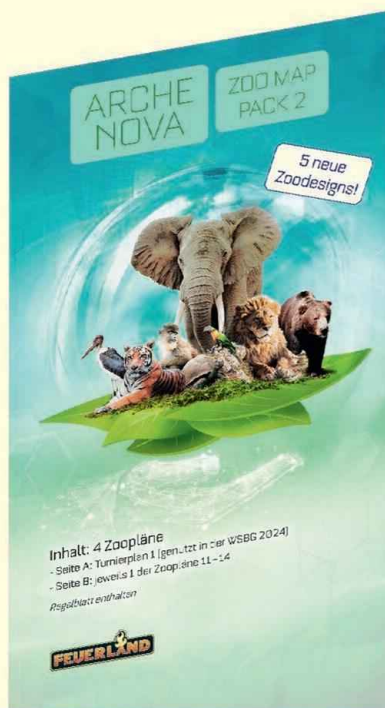
Arche Nova – Map Pack 1

Diese Erweiterung zu *Arche Nova* bringen euch 2 neue Zoopläne.

Im **Geozoo** gibt es einen Bereich für jeden Kontinent. Siedelt ihr ein entsprechendes Tier dort an, könnt ihr euch einen Bonus aussuchen. Schafft ihr alle 5, gibt es noch einen zusätzlichen Bonus. In der **Auffangstation** könnt ihr zusätzliche Tiere unterbringen, deren Symbole für Artenschutzprojekte zählen.

Es sind ein Regelblatt und 2 Tableaus enthalten: beide haben den Geozoo auf der Vorder- und die Auffangstation auf der Rückseite.

UVP 6,95 €
Artikelnr. 31050
Personenzahl 1 – 4



Arche Nova – Map Pack 2

Diese Erweiterung zu *Arche Nova* enthält 5 neue Zoopläne. Die Vorderseiten sind alle verschieden: In den **Höhlen** kannst du Karten unterbringen, die in der Pause auch Geld einbringen.

Mit der **Künstliche Intelligenz** kannst du deine Aktionsstärken dauerhaft erhöhen.

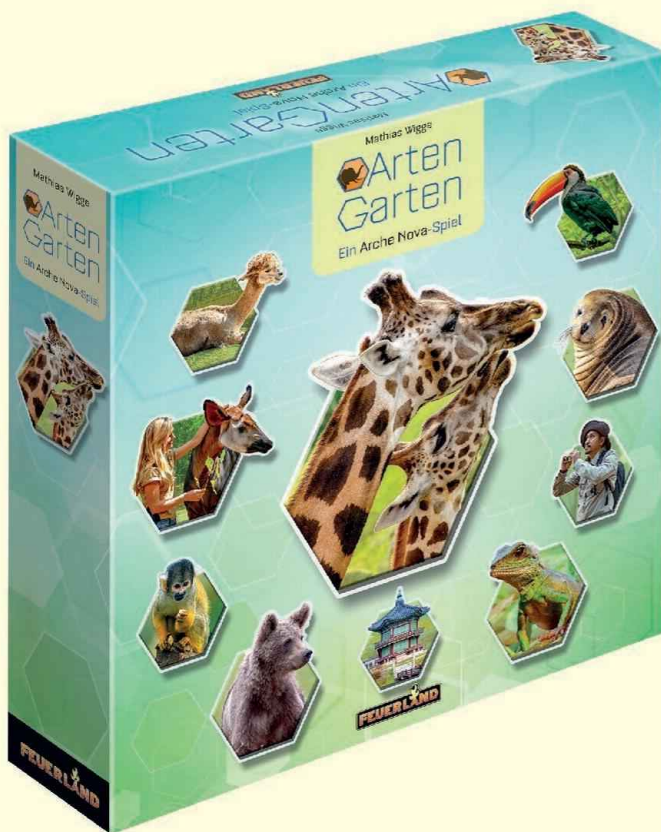
Das **Reißbrett** hat 4 Gebiete, die dir Boni einbringen, wenn du sie vollständig bebaut hast.

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



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 Zooplättchen habt ihr dafür Tiere, Gebäude und Projekte zur Verfügung.

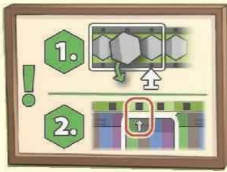
Versucht, aus dem vorhandenen Angebot die beste Mischung von Plättchen auf eurem Zooplan unterzubringen. Verschiedene Auspiel-Effekte helfen euch, Artenschutzziele zu erfüllen und die Attraktion eures Zoos zu erhöhen. Das Ziel, Tiere, Gebäude und Projekte zusammenzupuzzeln, ist in diesem Kennerspiel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



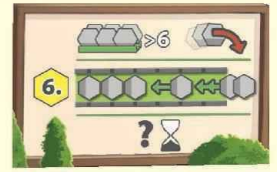
Dein Zug besteht aus **2 Schritten**, die du **jedes Mal** ausführst.



Weitere Schritte führst du unter **bestimmten Voraussetzungen** aus.



Am Zugende gibt es ein bisschen **Verwaltung**.



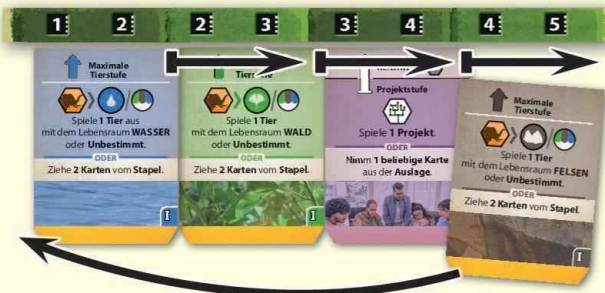
Du steuerst dein Spiel mit den **4 Aktionskarten** unterhalb deines Zooplanes, die eine Stärke von 1 bis 5 haben können (je nachdem, wohin ihr Pfeil zeigt).



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.



Sammle 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 **Ende des Spiels** ausgelöst.

Alle zählen ihre Punkte zusammen – wer die meisten hat, gewinnt.

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 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.

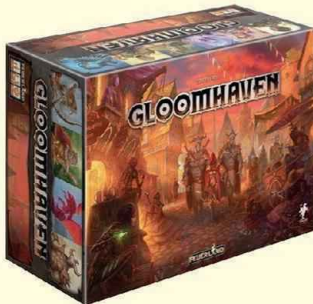
Um **Gloomhaven** einem breiteren Publikum bekannt zu machen und den Einstieg zu erleichtern, vervollständigte die Einstiegsversion **Die Pranken des Löwen** im Jahr 2020 die Welt von **Gloomhaven**. In 5 Anfangsszenarien werden die Regeln des Spiels nach und nach erklärt.

Wem die Riesenbox zu groß ist, wird sich über **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 euch 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.

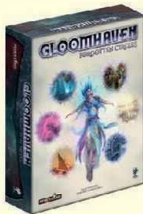
Artikelnr. 63548 | UVP 199,90 €

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 – 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 & Krabber

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!

Artikelnr. 31041 | UVP 19,90 €



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 schlüpft ihr in die Rolle eines Söldners im Kampf für Gut oder Böse und entscheidet damit über den Lauf der Geschichte in der Welt von *Gloomhaven*.

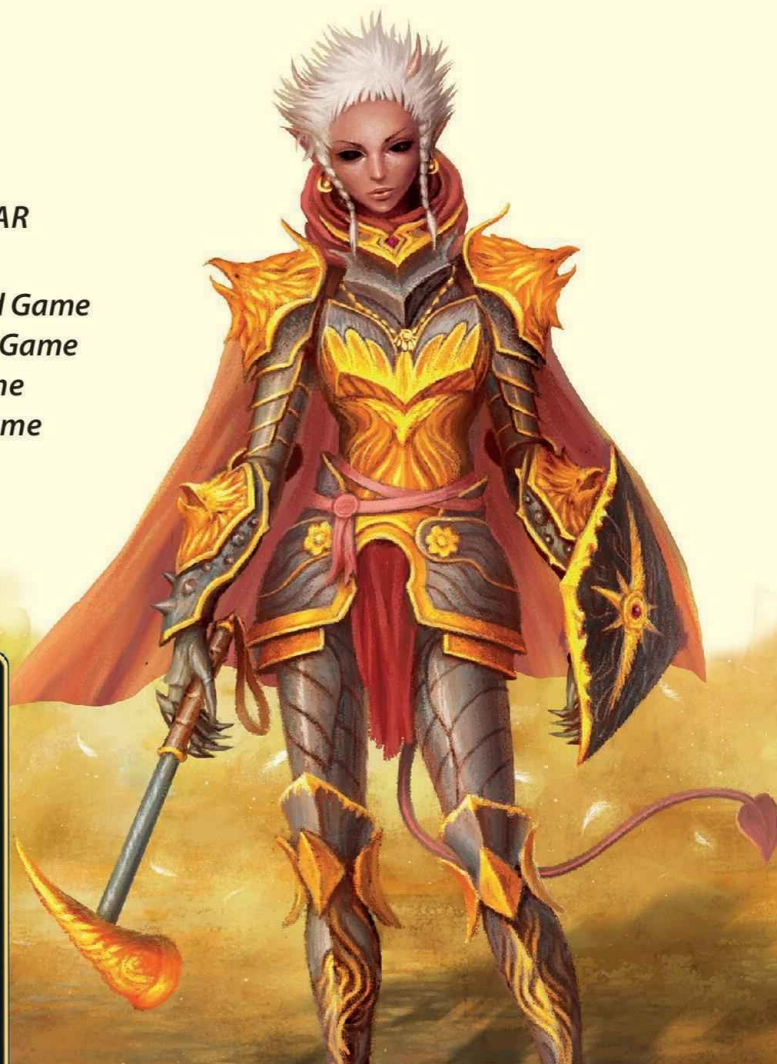
Ein dickes Szenariobuch, 17 verschiedene Charakterklassen und über 1700 Karten bieten eine fast unerschöpfliche Abwechslung.



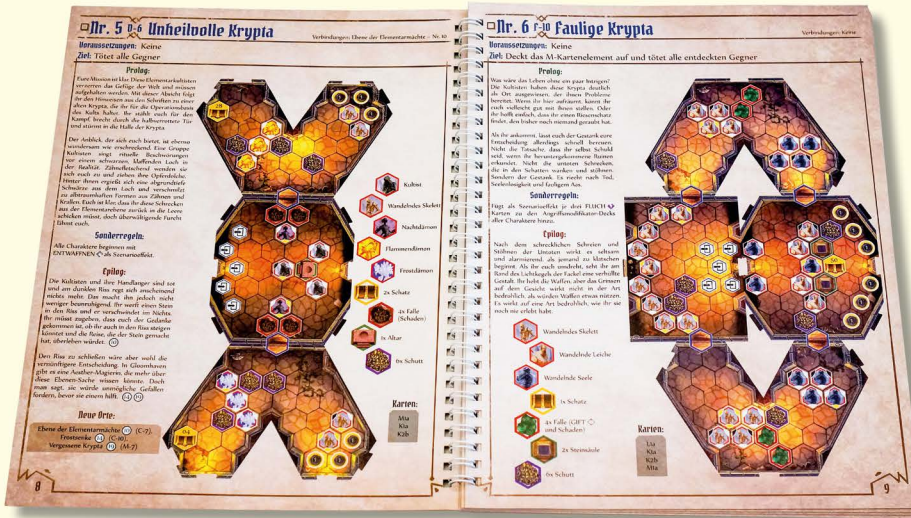
GAME OF THE YEAR

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**.



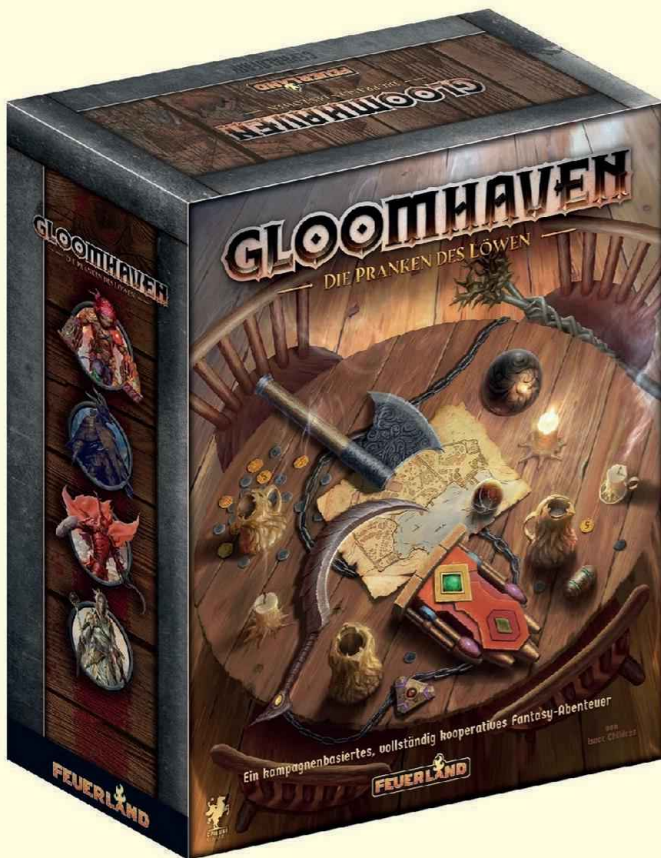
Der anfangs leere **Spielplan** füllt sich nach und nach mit **Ortsaufklebern**.



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



Mit dem geschickten Einsatz von **Fähigkeitskarten** müsst ihr, viele verschiedene Monster besiegen und immer wieder neue Aufgaben meistern.



Gloomhaven – Die Pranken des Löwen

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

Ihr schlüpft in die Rolle eines abgehärteten Söldners und kämpft euch zusammen mit den anderen durch eine Kampagne voller Möglichkeiten, Herausforderungen und überraschenden Wendungen.

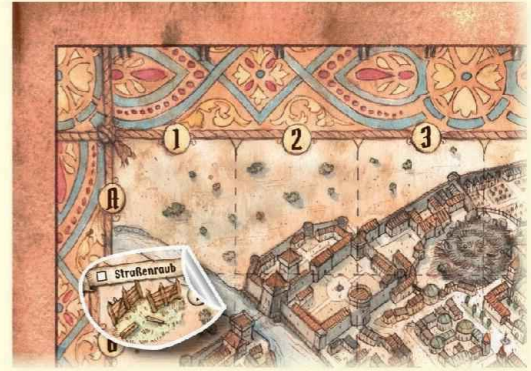
Jedes Szenario bietet euch temporeiche, taktische Kämpfe, die nicht von Würfelglück abhängig sind. Stattdessen kann der Einsatz der richtigen Fertigkeit zum richtigen Zeitpunkt den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten.

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 erforscht ihr die Welt von **Gloomhaven**, indem ihr neue Orte entdeckt und dort Abenteuer erlebt. Diese Orte fügt ihr der **Karte mit Aufklebern** hinzu,



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



Jeder Charakter hat ein eigenes Set aus **Fähigkeitskarten**, die im Kampf von euch eingesetzt werden können. Im Kampf wird **Erfahrung** gesammelt, wodurch ihr euren Charaktere und dessen Fähigkeiten verbessert.



Doch ihr müsst nicht nur Kämpfe 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 von euch vor den Gefahren der Außenwelt geschützt werden. Ihr müsst Abenteuer bestehen, Kämpfe ausfechten und ihr müsst 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 eure Charaktere **Erfahrung** und entwickeln sich weiter. Ihre einzigartigen Fertigkeiten beeinflussen eure Spielweise. Zu Beginn stehen euch 6 Klassen zur Verfügung. Im Verlauf der Kampagne werden immer weitere Klassen verfügbar.



Nach jedem Abenteuer kehrt ihr in den **Außenposten** zurück, in dieser **Phase** findet die Verwaltung statt.

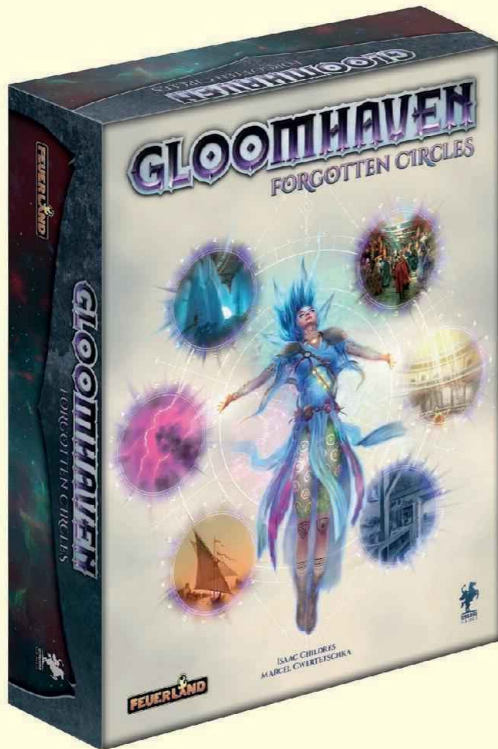
Unerwartete unterschiedliche Ereignisse zwingen euch dazu den Außenposten **zu verteidigen**. Dabei erbeutet ihr Rohstoffe und nutzt diese um die Stadtwache zu stärken, Gebäude zu verbessern und zu nutzen oder Gegenstände herzustellen.

Es passiert aber 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 euch 20 neue Szenarien, die nach den Ereignissen der ursprünglichen *Gloomhaven*-Kampagne spielen. Sie enthält außerdem eine neue Charakterklasse:

Die Aesther-Prophetin, die versucht eine bevorstehende Katastrophe zu verhindern.

Das begleitende Szenariobuch gliedert die Szenarien in mehrere Seiten auf, um den Begegnungen noch mehr Dynamik und Überraschungen zu verleihen.

Die Erweiterung enthält außerdem 7 neue Monstertypen (einschließlich 3 neuer Bosse) und 14 neue Gegenstände.

Nur mit *Gloomhaven* spielbar.



UVP **37,90 €**
 Artikelnr. **63560**
 Personenzahl **1 – 4**



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 entscheidest du mit einem Würfel in Verbindung mit einer **Modifikatorentabelle**. Sowohl die Tabelle als auch die Fähigkeitskarten deines Charakters kannst du im Laufe der Kampagne verbessern.



Jedes **Szenario** besteht aus einer einzigen Karte, auf der du mit einem Charakter gegen eine Handvoll Feinde mit vereinfachten Aktionen und KI-Steuerung antrittst.



Dabei hast du nur **vier doppelseitige Karten** auf der Hand. Diese kannst du jedoch zweimal verwenden (sowohl mit ihrer Vorder- als auch mit ihrer Rückseite) bevor du sie abwirfst.



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.

Die **Scythe**-Welt hat inzwischen auch weitere Spiele hervorgebracht, die nicht direkt zum **Scythe**-Grundspiel gehören, aber in der gleichen Welt spielen. Das eigenständige **Expeditions** erschien 2023 und **Melochs Duell** (2026) kann eigenständig gespielt werden, ist aber auch eine Erweiterung zu sowohl **Scythe**, als auch **Expeditions**.





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 €



Melochs Duell (Siehe S. 13)

In diesem Duellspiel tretet ihr als die Fraktionen Scythe und Expeditions gegeneinander auf einem komplett neuen Spielplan an. Wer zuerst 4 Sterne auf der Erfolgsleiste platziert, gewinnt.

Eigenständiges Spiel in der **Scythe**-Welt, auch als Erweiterung für **Scythe** und **Expeditions** nutzbar.

Artikelnr. 31061 | UVP 54,90 €



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) bekommt ihr alle je ein **Spieltableau** (unten) zugelost, das ihr im Laufe des Spiels ausbauen könnt, um eure Aktionen zu optimieren. Alle Tableaus sind ein wenig anders aufgebaut, so ergibt sich eine Vielzahl von Spielkombinationen.

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



Um einem eurer Gegner ein strategisch wichtiges Gebiet abnehmen zu können, ist ein **Angriff** nötig.



Wer als erstes **6 Erfolge** von 10 Möglichen erreicht, gewinnt das Spiel (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

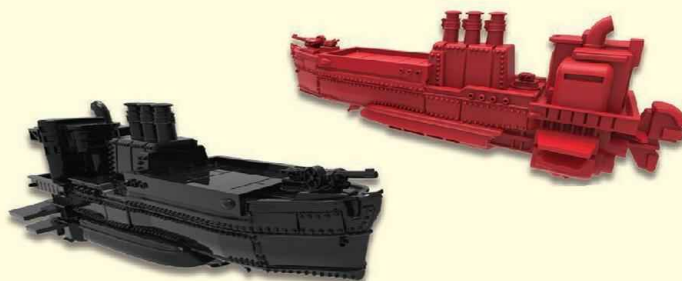
Scythe – Kolosse der Lüfte

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*. Die Erweiterung 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

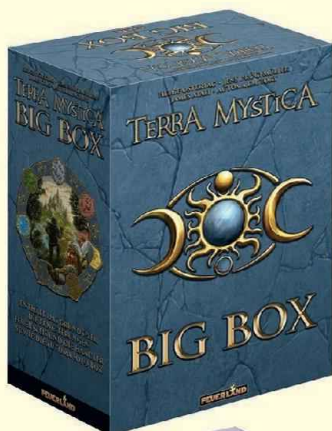
Die Welt von TERRA MYSTICA

Unser Erstlingswerk war von Beginn an ein voller Erfolg, errang den Deutschen Spielepreis 2013 sowie zahlreiche weitere Auszeichnungen. Auch 14 Jahren nach der Veröffentlichung befindet sich das Spiel immer noch in den Top 40 bei Boardgamegeek.

Der Fokus liegt bei diesem Spiel und seinen Nachfolgern auf der 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 eine ständige Anpassung der eigenen Strategie notwendig. Die viele verschiedene Völker sorgen für Abwechslung.

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

Die Big Box enthält das **Grundspiel** sowie die Erweiterungen

- **Feuer & Eis:** mehr Völker, Landschaftsarten und Endwertungsplättchen
- **Die Händler:** Werften als zusätzliche Gebäude, Schiffe und Handelsmarker in allen Farben
- **Automa Solo Box:** Für das Solospiel, kompatibel mit beiden Erweiterungen

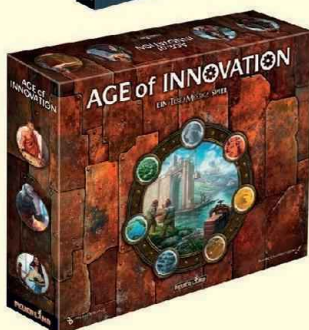
Artikelnr. 31009 | UVP 139,90 €



Terra Mystica – Fan Völker

Die Fan-Völker-Box bieten euch für jede Landschaft / Farbe des Grundspiels und der Erweiterung Feuer & Eis je 2 neue Völker. Zusätzlich gibt es neben 10 doppelseitigen Reihenfolge-Markern auch einige spezielle Marker für einzelne Völker.

Benötigt **Terra Mystica** zum Spielen. **Artikelnr. 31051 | UVP 19,90 €**



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 €



Age of Innovation – Zukunft & Vergangenheit (Siehe S. 15)

In dieser ersten Erweiterung für **Age of Innovation** könnt ihr Zeitreisende in die Zukunft schicken, damit sie das Land auf eure Ankunft vorbereiten und als sachkundige Gelehrte zurückkehren können. Diese Erweiterung bringt 5 neue Kompetenzen sowie 3 weitere Buchaktionen, 3 zusätzliche Palastplättchen, 3 Rundenboni, 3 neue Erfindungsplättchen und extra 1 Stadtmarker mit sich.

Benötigt **Age of Innovation** zum Spielen.

Artikelnr. 31065 | UVP 15,90 €



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.

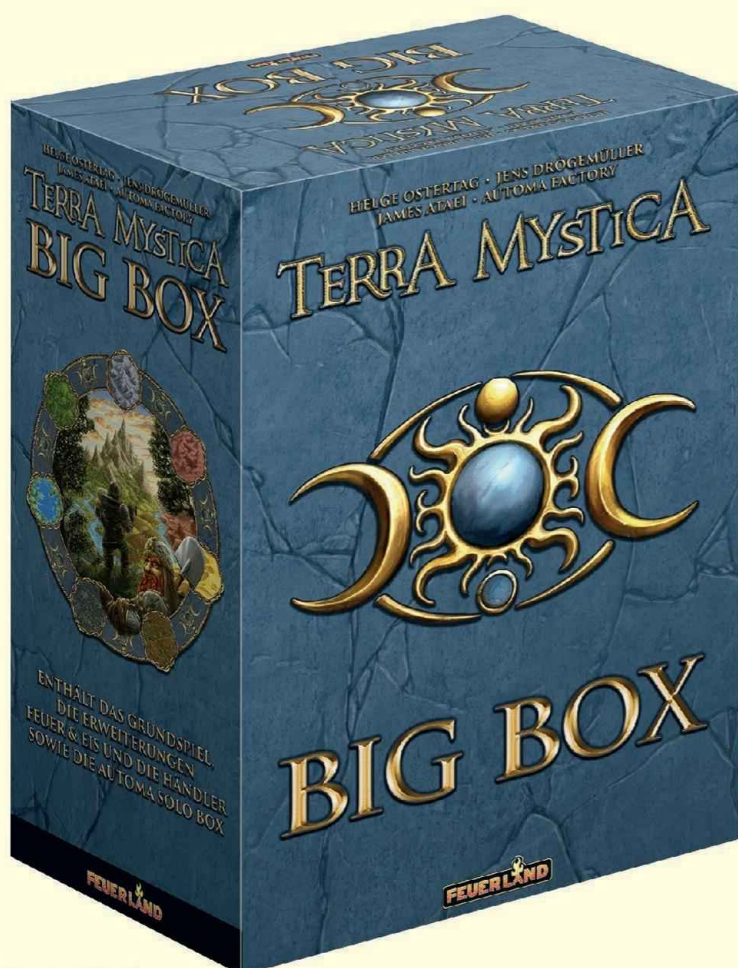
Artikelnr. 63538 | UVP 69,90 €



Gaia Project – Die Verlorene Flotte

Unerwartet tauchen die Schiffe der verlorenen Flotte im Weltall auf. Ihr macht euch daran sie zu erkunden und entdeckt dort neue, besonders starke Aktionen. Durch zwei neue Planetenarten, vier neue Völker in zwei Farben und einiges mehr steigt der Wiederspielreiz noch einmal stark an.

Artikelnr. 31033 | UVP 39,90 €



Terra Mystica

... lässt viele Herzen höher schlagen!

Die Spieltiefe, die Vielfalt der Strategien und das tolle Material sind einfach umwerfend!

Mit der Big Box könnt ihr sowohl das Spiel kennenlernen als auch mit den enthaltenen Erweiterungen tiefer einsteigen.

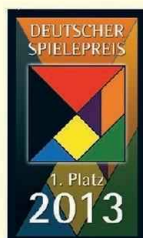
Ihr übernehmt dabei jeweils die Rolle eines von 14 Völkern (20 mit der Erweiterung *Feuer & Eis*), um die Landschaft auf dem Spielfeld zu euren eigenen Gunsten umzuwandeln und Gebäude darauf zu errichten.

Jedes der kunstvoll gestalteten Völker verfügt über besondere Eigenschaften. Zusammen mit austauschbaren Rundenkarten und insgesamt 4 verschiedenen Spielplänen ermöglicht dies unzählige Spielkombinationen, die dieses Spiel bei jeder Partie anders und dauerhaft spannend machen.

Mit der Erweiterung *Die Händler* könnt ihr mit Schiffen die Flüsse entlang fahren, euch damit besser ausbreiten, sowie mehr Einkommen erzielen.

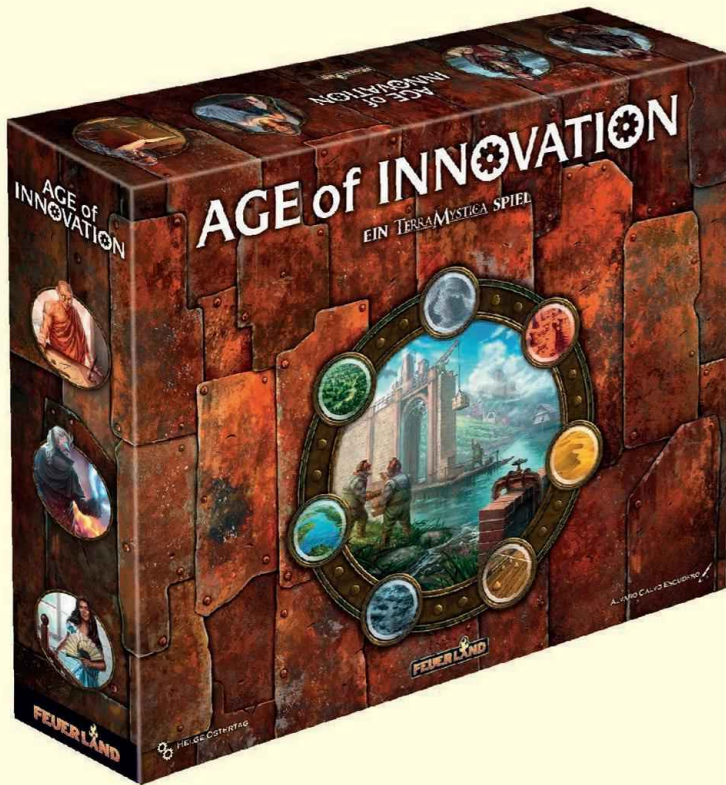
Und die enthaltene Automa Solo Box liefert alles Notwendige, um *Terra Mystica* gegen 12 mögliche Automa-Völker auf jeweils 3 Schwierigkeitsstufen alleine zu spielen.

Terra Mystica kann zurecht als ein moderner Klassiker bezeichnet werden!



UVP	139,90 €		
Artikelnr.	31009		
Geeignet für	Alle	Kenner	Experten
Glücksfaktor	hoch	mittel	niedrig
Personenzahl	1 – 5		
Spieldauer	60 – 120 Minuten		





Age of Innovation

Ein *Terra Mystica*-Spiel

Terra Mystica in einer neuen Dimension!

Alles, was die Fans am modernen Klassiker schätzen, ist vorhanden; es gibt aber noch mehr zu entdecken. Variabilität steht hier im Fokus.

Die 12 Gemeinschaften und 17 Paläste sind keiner Landschaft zugeordnet und werden in jedem Spiel neu zusammengestellt. Als neue Währung kommen Bücher ins Spiel, mit denen du deine Gemeinschaft durch Innovationen weiterentwickelst oder Aktionen ausführst. Neutrale Gebäude, neue Möglichkeiten zur Städtegründung und zufällig angeordnete Kompetenzen erzeugen ein dynamisches Spielerlebnis, das dich jedes Mal vor andere, interessante Entscheidungen stellt.



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 Auffrischung durchzuführen: Ein moderneres Cover bei unverändertem Inhalt.

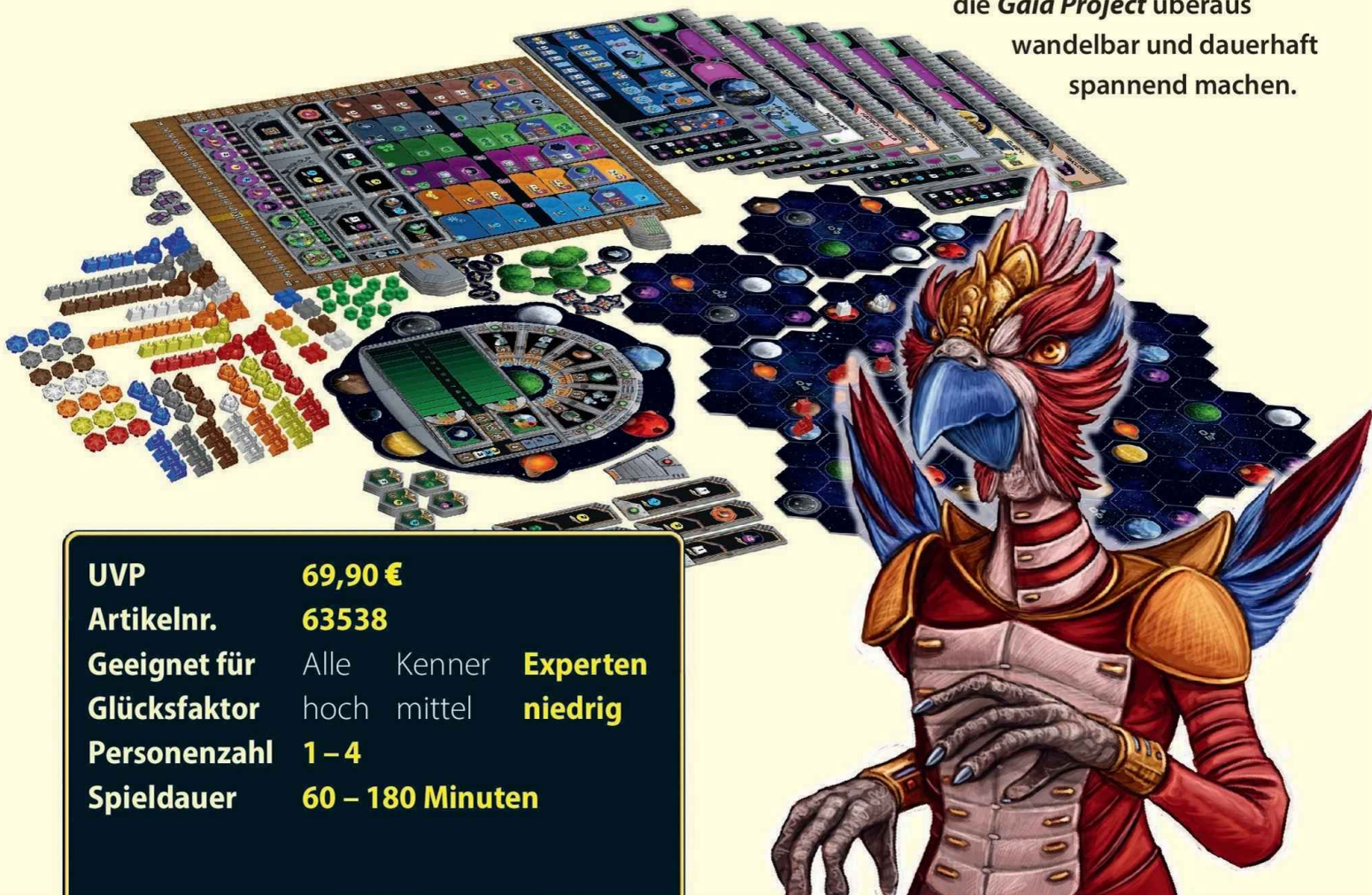
Du übernimmst eines von 14 Völkern und versuchst die Planeten einer Galaxie zu besiedeln. Auf jedem neuen Planeten errichtest du zuerst eine Mine und wertest diese dann in andere Gebäude auf. Sie ermöglichen dir Zugriff auf mehr Ressourcen und Aktionen. Außerdem willst du dich in sechs Forschungsbereichen verbessern, um dich 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		



Terra Mystica – Fan Völker

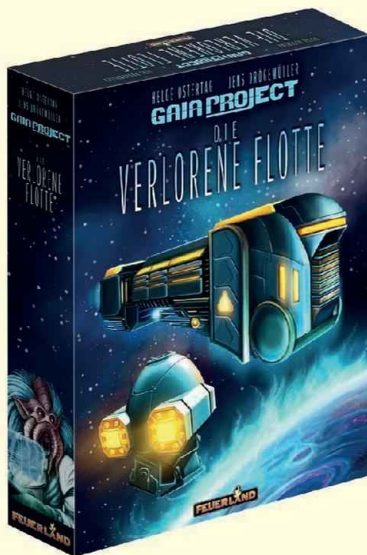
Unser Gründungsspiel *Terra Mystica* hat rund um den Globus viele kreative Fans, die sich immer wieder neue Völker dafür ausdenken. Im Laufe der Jahre wurden etliche auf boardgamegeek.com und anderen Foren geteilt.

Die Fan-Völker-Box bieten euch 20 neue Völker! Für jede Landschaft bzw. Farbe des Grundspieles und der Erweiterung *Feuer & Eis* sind 2 neue Völker enthalten, die euch erfrischend neue Strategien für unseren Evergreen bieten.

Zusätzlich 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
Personenzahl	1 – 5
Spieldauer	60 – 90 Minuten



Gaia Project – Die verlorene Flotte

Neben neuen Völkern, Planeten und Spielfeldteilen sind die Schiffe der verlorenen Flotte das neue Element, welches 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.

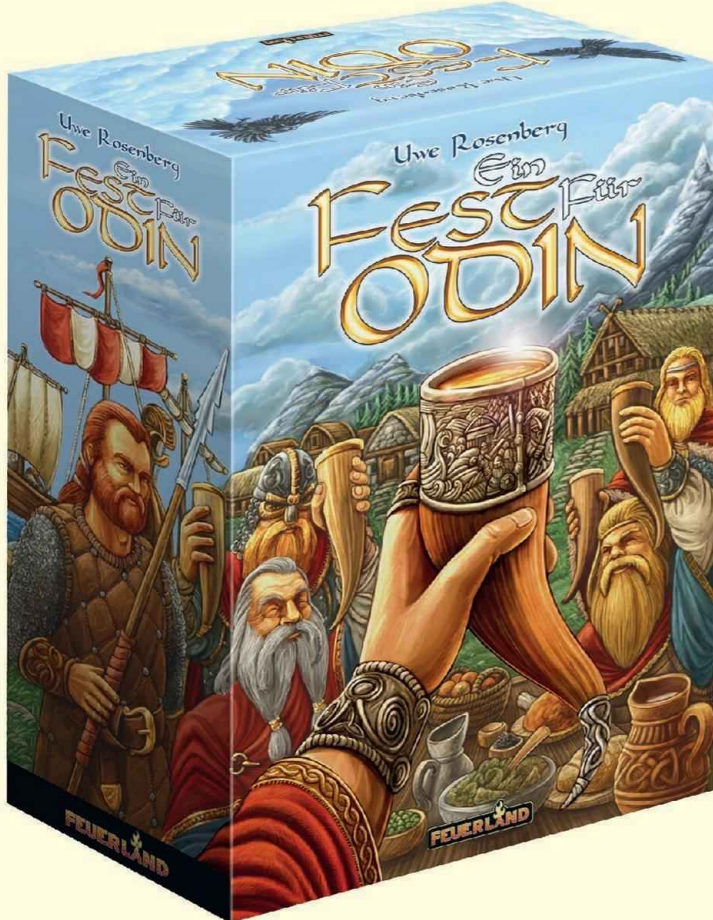
Erlebe *Gaia Project* in einer neuen Dimension!

Alles wird abgerundet durch weitere Varianten bestehender Elemente: neue Rundenwertungen, neue Schlusswertungen, neue Ausbauttechnologien und neue Rundenbooster.

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



UVP	39,90 €
Artikelnr.	31033
Personenzahl	1 – 4
Spieldauer	60 – 150 Minuten

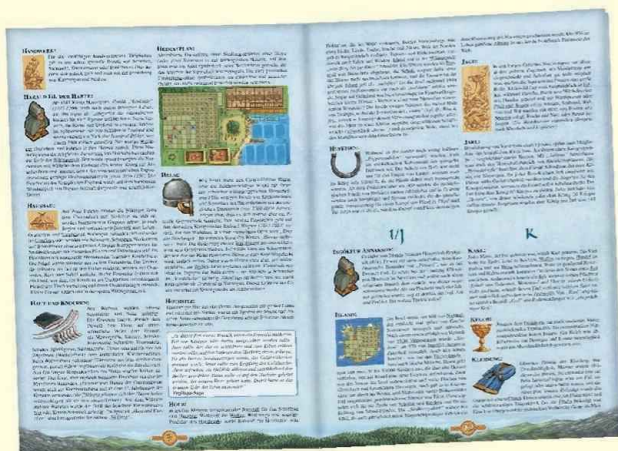


Ein Fest für Odin

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 eurem persönlichen Heimatplan, bringt ein völlig neues Spielgefühl in die Strategiespielwelt.

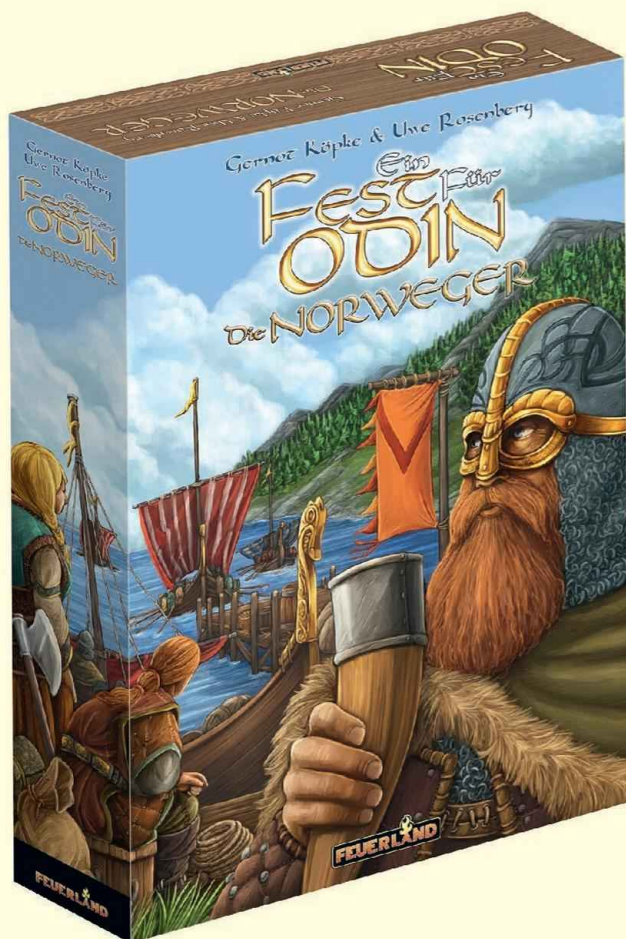
Ein *Fest für Odin* ist ein Schwergewicht von Strategiespiel – über 3 kg Material wollen von euch erforscht und gespielt werden!



Ein 20-seitiger
Almanach zur
Historie der
Wikinger
runden euer
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 euch zahlreiche neue Elemente ins Spiel. Neue Inseln, neue Tiere und neue Gebäude sind nur einige die Element, die es sich hier für euch zu entdecken lohnt.

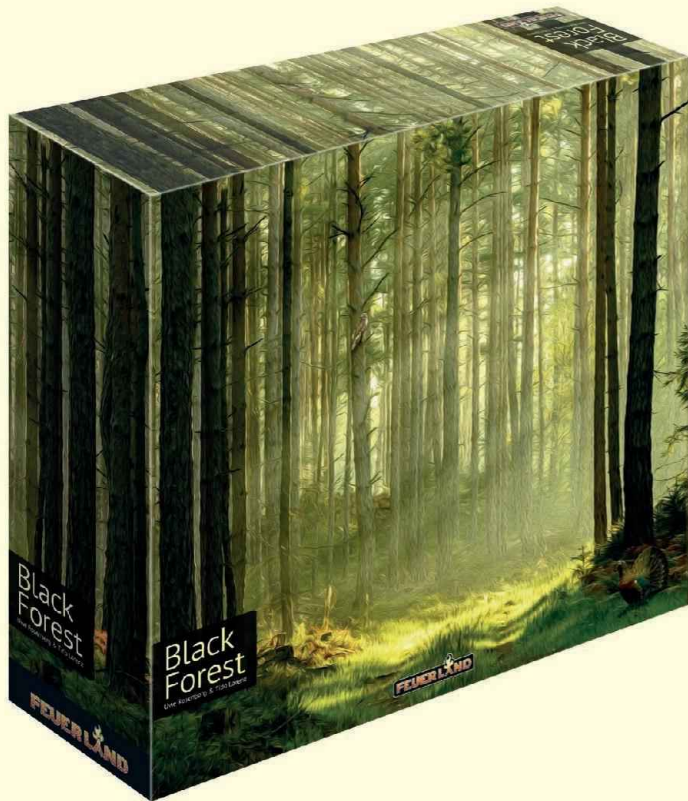
Der neue **Aktionsplan** ist dreigeteilt und die Anzahl der Aktionsfelder auf der Vorder- und Rückseite ist an die Personenzahl angepasst, d.h. die Auswahl an Aktionen ist nun bei kleineren Personenzahlen beschränkt.

Außerdem gibt es eine neue **5. Spalte für den „letzten Wikinger“** bzw. die letzte Aktion, die du in einer Runde ausführst.

Neue **Entdeckungspläne** stellen euch neue Puzzelaufgaben. Ihr könnt **Pferde** und **Schweine** züchten. Jeder von euch bekommt einen persönlichen **Handwerksschuppen**, den ihr nur selbst im Laufe des Spiels bauen könnt.



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.

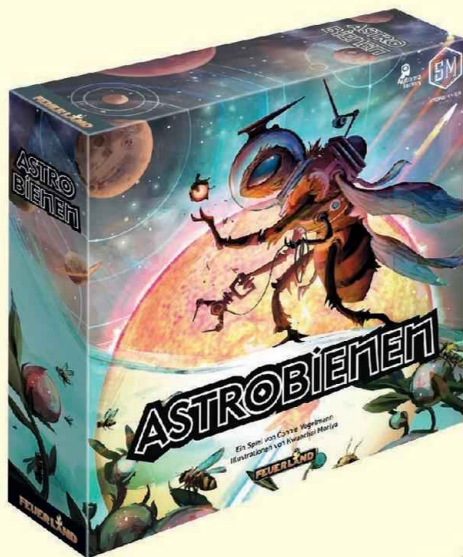
In gewohnt hochwertiger und reichhaltiger

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

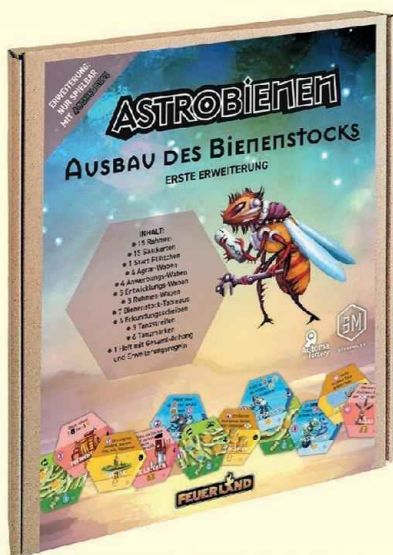




Astrobieenen

... bietet Arbeiterinnen-Einsatz mit einem Twist. Jedesmal wenn deine Arbeiterin von einer Aktion zurückkommt wird sie stärker und leider auch älter – bis sie in den Tiefschlaf gehen muss. Eine spannende Neuinterpretation dieses beliebten Mechanismus. Erweitere deinen Bienenstock, 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



Astrobieenen – Ausbau des Bienenstocks

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

UVP	24,90 €
Artikelnr.	31039
Personenzahl	1 – 5

Nur zusammen mit *Astrobieenen* spielbar!



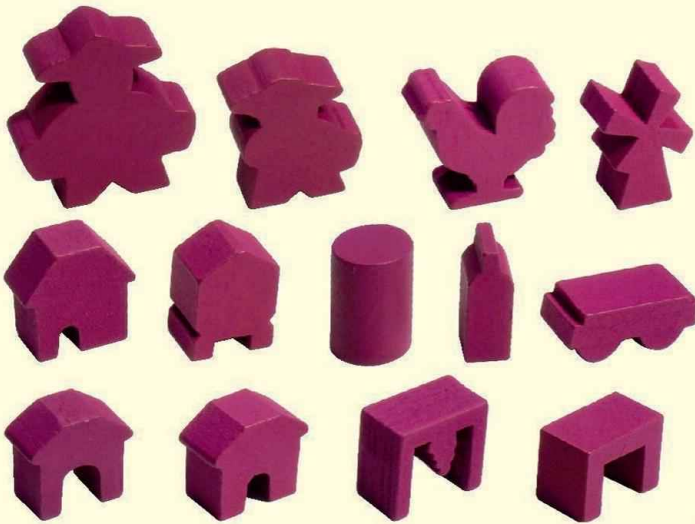
Viticulture Essential Edition

Weinkultur in Italien: Auf einem Weingut in der Toskana setzt ihr die eigenen Arbeiter und hilfsbereite Besucher*innen möglichst geschickt ein, um die Produktion und den Verkauf eurer 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.

Seit 2026 gibt es die *Bordeaux*-Erweiterung.



Viele schöne **Holzteile** sind Teil der liebevollen Ausstattung.



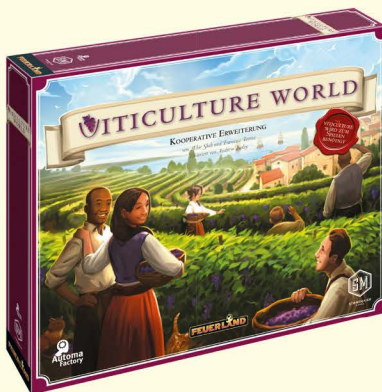
UVP	64,90 €
Artikelnr.	61854
Geeignet für	Alle Kenner Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 6
Spieldauer	60 – 120 Minuten



Viticulture – Tuscany Essential Edition

Diese Erweiterung zu *Viticulture* enthält 3 neue Module, die ihr beliebiger Kombination verwendet könnt. Ihr erhaltet einen erweiterten Spielplan mit allen 4 Jahreszeiten und einer Mehrheitenwertung, Spezialarbeiter mit zahlreichen unterschiedlichen Fähigkeiten und Bauwerkkarten. Die 36 Bauwerke ermöglichen es euch 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, müsst ihr euch auch für das gemeinsame Ziel einsetzen. Dies könnt ihr auf 7 unterschiedlichen Kontinenten mit eigener Weinbaugeschichte und entsprechenden Sonderregeln versuchen. Innovationen bringen euch Aktions-Verbesserungen. Außerdem müsst ihr Ereignisse gemeinsam bewältigen, 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 könnt ihr euch 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 euch die anderen das Wasser abgraben. Hohe Interaktion im Spiel ist garantiert!

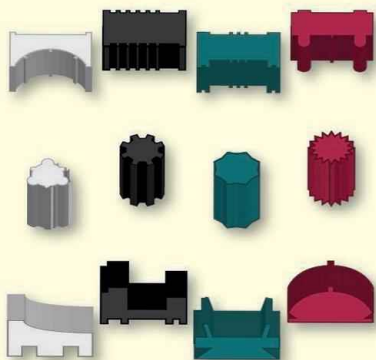


UVP	74,90 €
Artikelnr.	63569
Geeignet für	Alle Kenner Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 4
Spieldauer	120 Minuten





Entscheide dich für 1 der 4 **Unternehmen**, deren einzigartige Fähigkeiten dir individuelle Vorteile für das Spiel geben.



Jedes Energieunternehmen hat **eigene Bauwerkformen**.



Wechselnde **Chefingenieure** und fortgeschrittene Technologieplättchen erhöhen die Komplexität und den Wiederspielreiz.

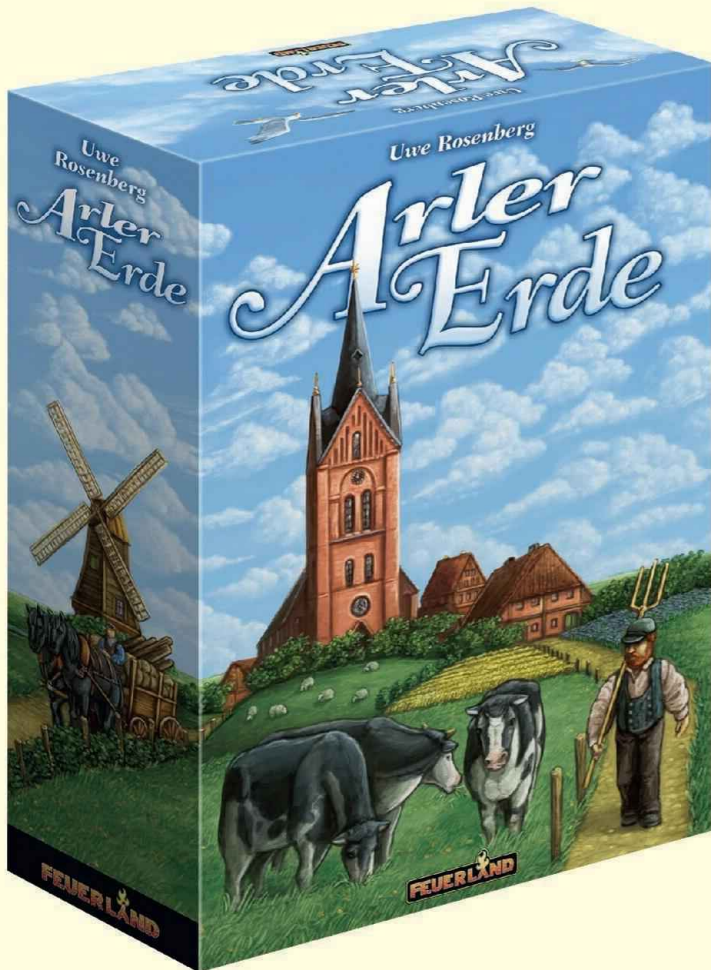


Wasserkraft – Die Colorado Connection

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 Arbeiter schicken könnt.

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

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



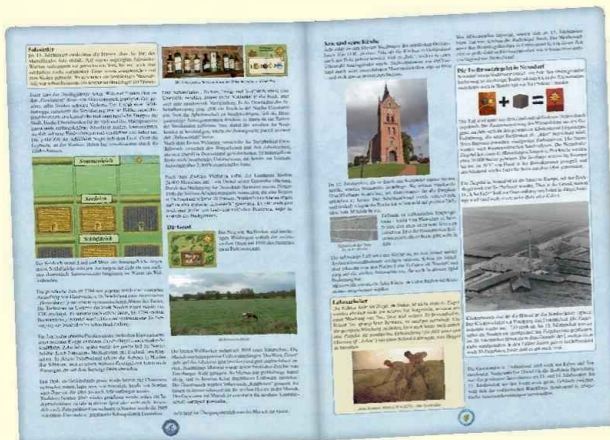
Arler Erde

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 euch: In der Zeit um 1800 wollen die Moore von euch 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.



Das beiliegende, 36-seitiges Heft, von Uwe Rosenberg selbst geschrieben, zeigt nicht nur, wie sehr dem Autor die Gegend und das Spiel am Herzen liegen, sondern bringt euch beim Spielen nach Arle.



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





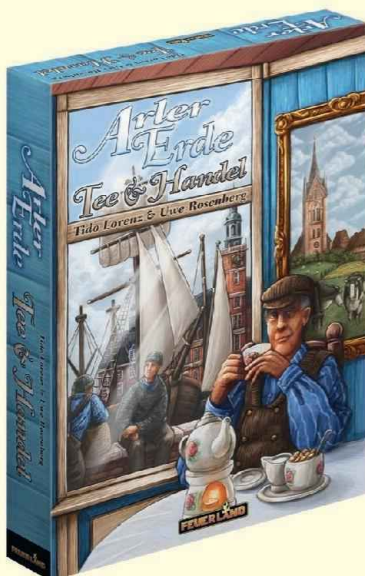
Ihr spielt ein Spiel über **9 Halbjahre** (Runden).
Auf einem großen **Aktionsplan** stehen euch viele
Möglichkeiten für eure eigenen 4 Arbeiter offen.
Manche sind nur im Sommer (linke Hälfte),
andere nur im Winter (rechte Hälfte) verfügbar.

Jeder von euch hat einen persönlichen **Heimatplan**,
auf dem ihr Deiche baut, Moore entwässert, Tiere züchtet,
Ackerland bestellt und Gebäude errichtet.



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

Am Ende des Spiels notiert ihr die **Punkte** aus den
verschiedenen Bereichen und zählt sie zusammen.



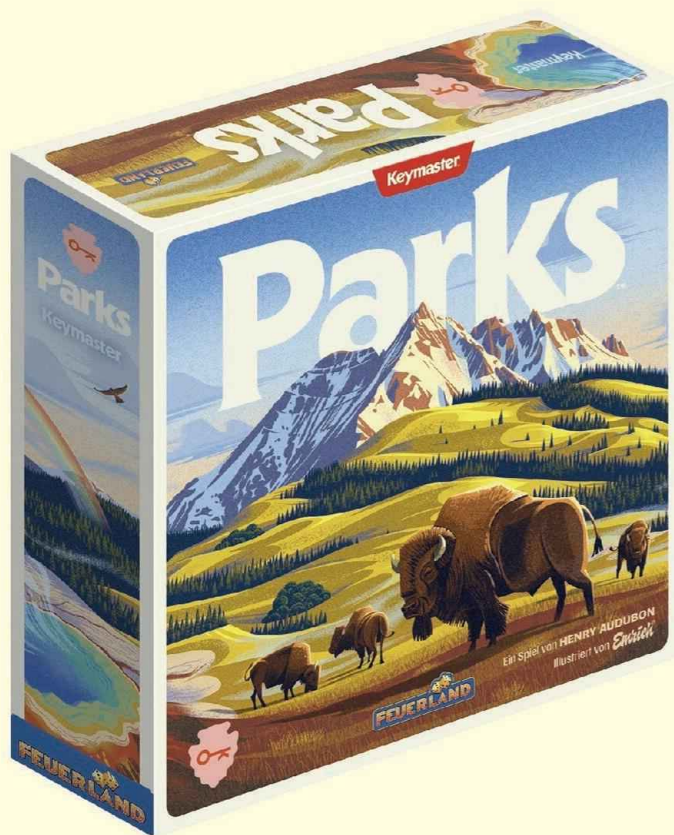
Arler Erde – Tee & Handel

Mit dieser Erweiterung kommt noch mehr Abwechslung in den hohen Norden! Der Schlootzieher gesellt sich zu euren Handwerkern, mit Schiffe könnt euch Handel und Fischfang betreiben und ihr habt viele neue Gebäuden zur Auswahl. Natürlich darf das Nationalgetränk der Ostfriesen, der Tee, auch nicht fehlen.

Außerdem könnte ihr *Arler Erde* mit dieser Erweiterung in einer leicht verkürzten Fassung zu dritt genießen. Besondere Startbedingungen verhelfen euch zu einem schnellen Start ins Geschehen.



UVP 34,90 €
Artikelnr. 61860
Personenzahl 1–3

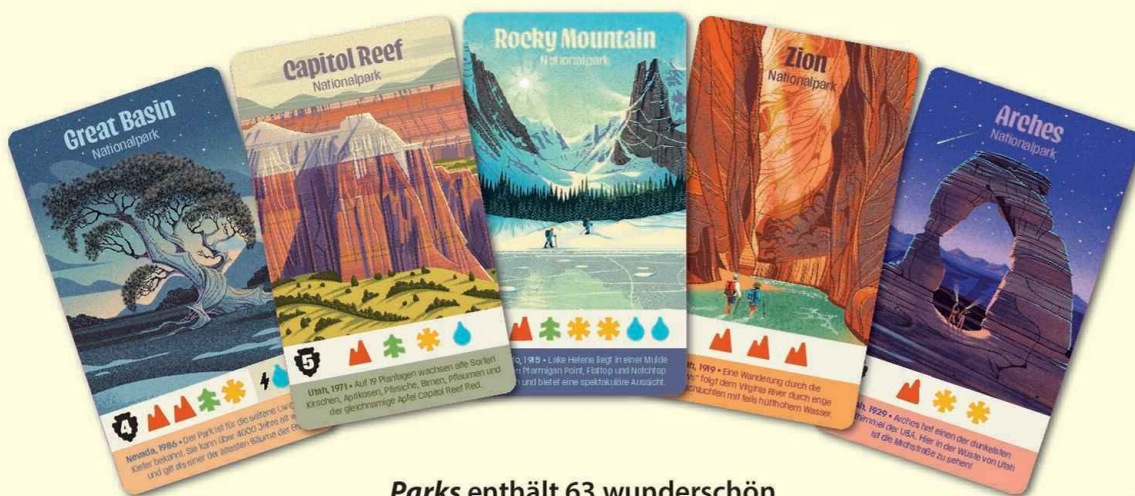


Parks (2. Edition)

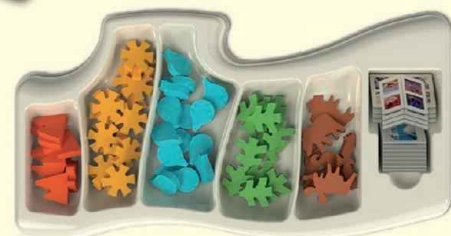
... ist ein außergewöhnlich schönes Spiel über Wanderungen in den Nationalparks der USA. Ihr versucht, mit euren Wandernden viele Parks zu besuchen und so an Punkte zu kommen. Auf dem Weg sammelt ihr Erlebnisse in Form von Rohstoffen und verwendet diese, um möglichst viele Eindrücke von euren Touren 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.



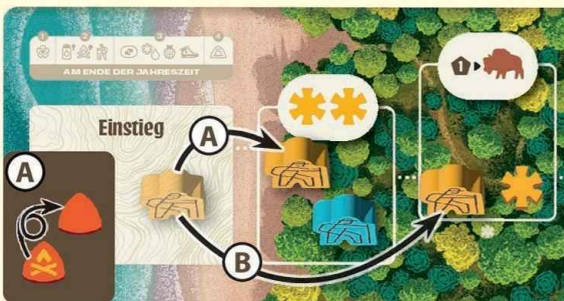
Mit den praktischen Einsätzen ist das Spiel schnell auf- und wieder abgebaut. Darin sind die zahlreichen Holzmarker (darunter 12 einzigartige Wildtiere) und die Fotomarker verstaut.

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

Ihr gebt euch mit euren Wanderern auf eine Wanderung durch die **Nationalparks** der USA.



In deinem Zug ziehst du deinen eigenen **Wanderer** auf einen beliebigen Streckenabschnitt weiter und führst die Aktion des Streckenabschnitts aus.



(A) Bewegst du deinen Wanderer auf den Streckenabschnitt mit den 2 **Sonnen** erhältst du diese.

(B) Du bewegst deinen Wanderer auf den Streckenabschnitt mit dem Wildtier. Dort liegt als Wettermarker 1 **Sonne**. Du erhältst diese und gibst sie direkt ab, um dir als Aktion 1 **Wildtier** zu nehmen.

Oft beinhaltet die Aktion das Sammeln von Erinnerungen wie das Festhalten der Wanderung auf **Fotos**. Dafür gibst du 1 beliebigen Rohstoff aus deinem Rucksack ab und nimmst dir 1 Foto aus dem Vorrat. Lege es über dein Rucksacktableau. Jedes deiner Fotos ist am **Spielende** 1 Punkt wert. Wer am Ende des Spiels die meisten Fotos gemacht hat, bekommt den Fotobonus.

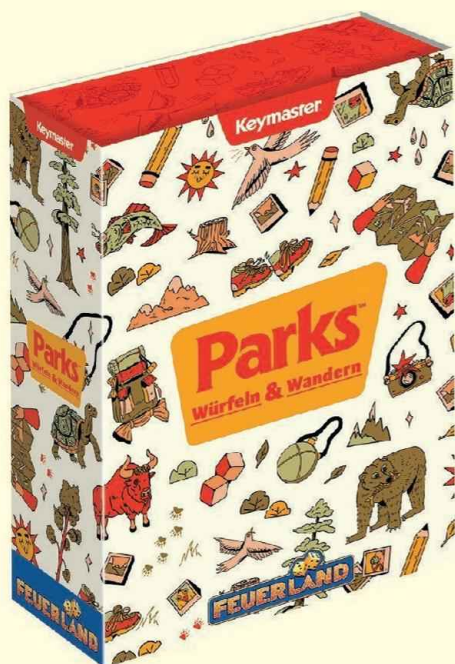


Parks besuchen

Wenn du eine **Parks**-Aktion machst und dich für den Besuch von Parks entscheidest, darfst du so viele Parks besuchen, wie du möchtest und kannst.



Es gewinnt, wer nach 3 Jahreszeiten (Frühling, Sommer und Herbst) die meisten **Siegpunkte** gesammelt hat, z. B. durch den Besuch von Parks, gemachte Fotos oder der Erfüllung der persönlichen Leidenschaft.



Parks – Würfeln & Wandern

Der kleine Roll-and-Write-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 Landschaft, 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 einen der 6 enthaltenen Nationalparks besteht: Acadia, Arches, Death Valley, Glacier, Great Smoky Mountains und Yosemite.

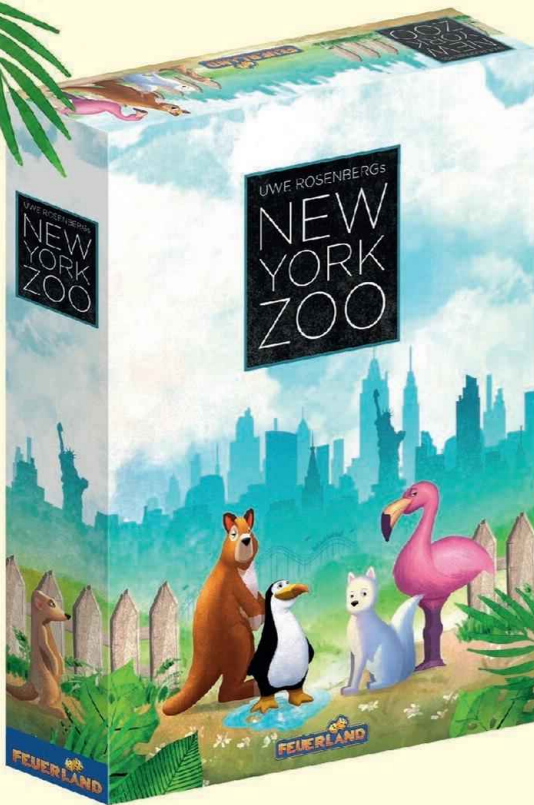
Macht eure Wanderung zu einem einmaligen Erlebnis!



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		



New York Zoo

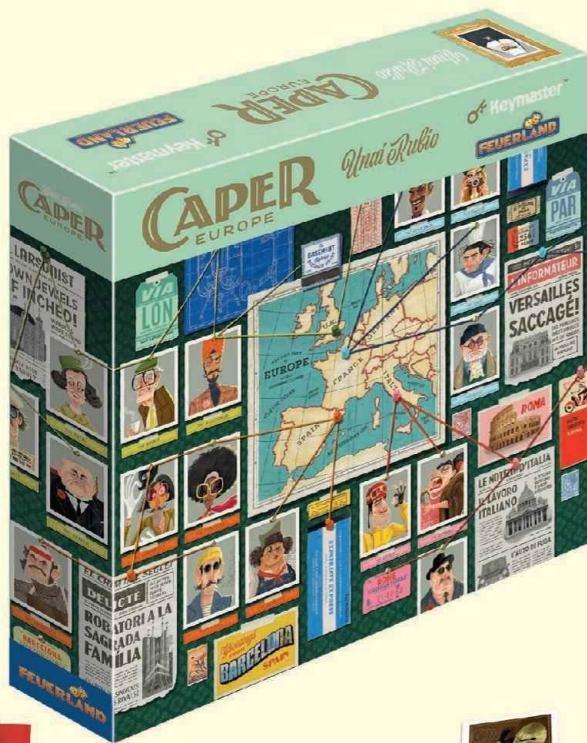
In diesem Spiel vereint Uwe Rosenberg seine bekanntesten Mechanismen in einem Spiel: Puzzeln und Tierzucht.

Ihr versucht, euren Zooplan mit Gehegen und Attraktionen komplett vollzupuzzeln. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel. Dabei helfen euch die Attraktionen, welche Lücken zwischen den Gehegen stopfen. Doch diese Attraktionen bekommt ihr nur, wenn ihr Gehege vollständig mit Tieren füllt. Dabei helfen euch regelmäßige Tierversmehrungen.

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		



Caper Europe

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

Jeder von euch beiden versucht das größte kriminelle Genie Europas zu werden. Deswegen schickt ihr eure Diebesbanden an die Orte der jeweiligen Stadt, um gewagte Raubzüge zu verüben und die meiste Beute zu machen.

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

Humorvolle Illustrationen und Kartenbezeichnungen laden euch 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 verteilt ihr eine bestimmte Anzahl Karten, die ihr abwechselnd ausspielt. Der Clou dabei ist – wenn ihr beide je eine Karte ausgespielt habt, tauscht ihr die Kartenhände.

In 3 der 6 Runden spielt ihr **Diebe**.

Dabei stehen euch **3 Orte auf dem Spielplan** zur Auswahl.

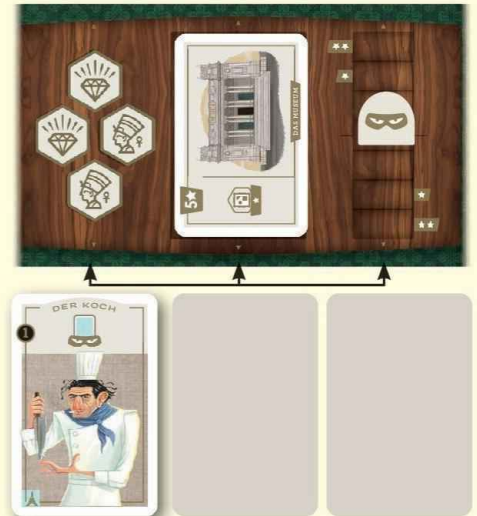
Ihr könnt an einen Ort bis zu 3 Diebe spielen.

Einige Diebe bringen euch sofort Geld oder Beutemarkern.

Andere bewegen den Gaunermarker.

Manche bringen euch erst Siegpunkte am Spielende.

Effekte können allerdings auch von den anderen Karten an diesem Ort abhängig sein. Daher müsst ihr Sets bilden.



In den anderen 3 Runden spielt **Ausrüstungskarten**.

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.



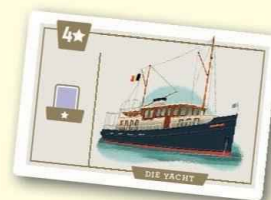
Nach den 6 Runden folgt die **Schlusswertung**.

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



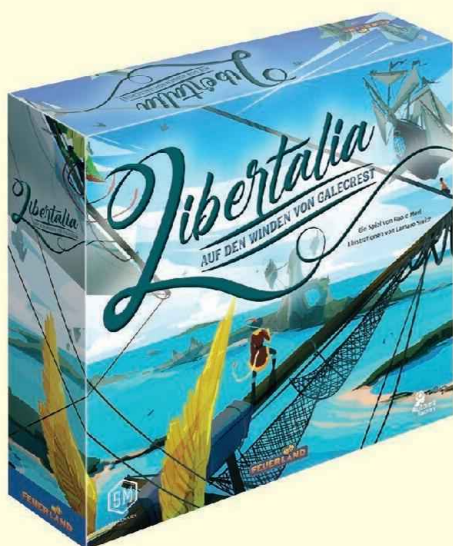
Weiterhin gibt es Punkte für manche **Diebes-** und **Ausrüstungseffekte** ...

... und für Sets von **Beutemarkern**.



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



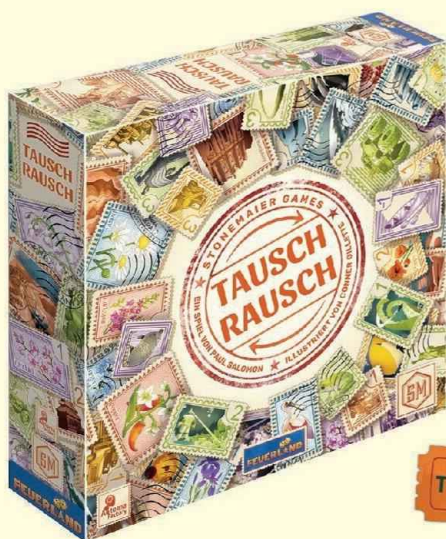


Libertalia

Du schickst die Crewmitglieder deiner Bande auf die Schatzinsel, um Beute zu machen. Leider wollen das die Anderen auch. Je mehr Personen am Spiel teilnehmen, desto weniger kannst du dir sicher sein, dass dein Plan aufgeht.

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

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

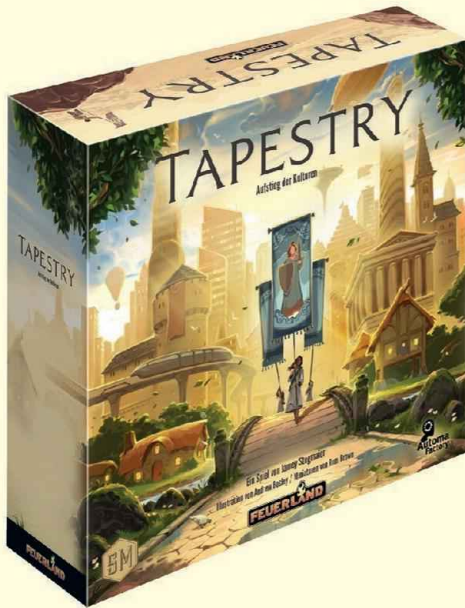


Tauschrausch

Dieses Familienspiel führt euch auf eine Briefmarkenbörse. Ihr sammelt und tauscht Briefmarken und sortieren sie möglichst punkteträchtig ins eigene Album ein. Das Besondere sind die Tausch- und die Wertungsphasen. Wie gestaltet du deine Tauschangebote möglichst attraktiv für die anderen? Welche Wertung nutzt du zuerst und welche lässt du 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

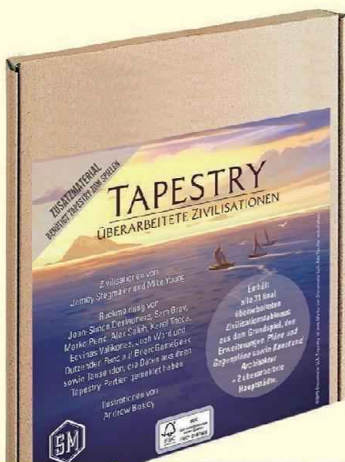
... ist ein großartiges Entwicklungsspiel mit außergewöhnlicher Ausstattung.

Ihr entwickelt eure Zivilisation, indem ihr auf einer der vier Fortschrittsleisten voranschreitet oder eine neue Ära beginnen.

Trotz einfacher Regeln, die euch einen leichten Einstieg ins Spiel ermöglichen, müsst ihr viele spannende taktische Entscheidungen treffen. 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 Kenner Experten
Glücksfaktor	hoch mittel niedrig
Personenzahl	1 – 5
Spieldauer	90–120 Minuten



UVP	21,90 €
Artikelnr.	31049
Personenzahl	1 – 5

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. Erweiterung *Pläne und Gegenpläne* und der 2. Erweiterung *Kunst und Architektur* sowie überarbeitete Versionen von 2 Hauptstadtplänen aus dem Grundspiel.

Nur zusammen mit *Tapestry* spielbar!

FLÜGELSCHLAG

ELIZABETH HARGRAVE

