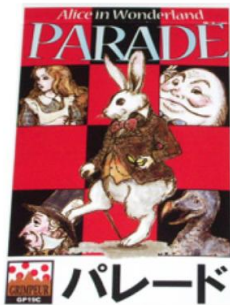




GRIMPEUR

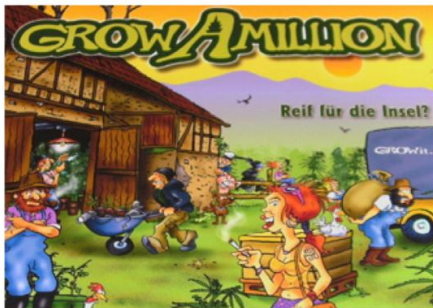
Der japanische Verlag brachte mehrere Neuheiten nach Essen mit. **Alice in Wonderland Parade** von Naoki Homma ist ein Kartenlegespil für 2-6 Spieler ab 10 Jahren, je nach Anzahl der Karten in der



Parade und Wert der neu gelegten Karte werden Karten aus der Parade entfernt und als Minuspunkte vor dem Spieler ausgelegt. **Grimpeur Tarot** sind keine Tarot-Karten, sondern simple Spielkarten, nicht nur mit Ziffer und Symbol, sondern am unteren Rand auch mit dem Namen der Karte, z.B. „Nine of Swords“. **Solar System** von Sazuki Mito ist ein Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 10 Jahren, man bietet für Planetenkarten, die man entweder für Siegpunkte vor sich auslegt oder als Handkarten für weitere Auktionen nutzt.

GROWit.ch GROWIT.CH

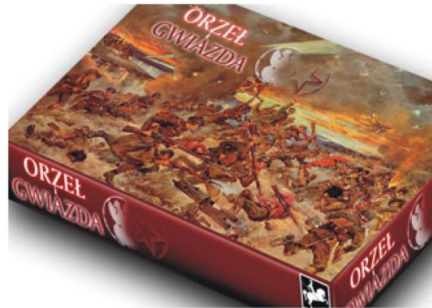
Aus der Schweiz kam atemlos, weil als last-minute-stand-in als Aussteller akzeptiert, Joe Rastin mit einem der Instant-Erfolge der Messe, **Grow a Million**, einem Spiel zum Thema Haschischanbau für 2-5



Spieler ab 16 Jahren. Als leicht überstündige Hippies versuchen die Spieler, mit ihrem Hemperium die nötige Million zu erwirtschaften, um sich auf die Insel absetzen zu können.

GRY
LEONARDO

Mit **The Eagle and The Star** von Robert Zak für 2-4 Spieler ab 12 Jahren veröffentlicht der polnische Newcomer ein Cosim



zum Thema Polnisch-Sowjetischer Krieg in den 1920ern. Genutzt werden Karten als historisches Ereignis, Befehl, Reservepunkte oder Schlachtenmodifikator.

HABA

HABA

Die Erfinder für Kinder bieten das gewohnt anspruchsvolle, schöne und umfangreiche Programm, da sollte für jeden Spielanspruch was dabei sein:

Diego Drachenzahn von **Manfred Ludwig** ist ein Geschicklichkeitsspiel mit Schätzkomponente, 2-4 Spieler müssen



nach geheimer Zielvorgabe Feuerkugeln in die Zielfächer kullern, die Mitspieler müssen auf das richtige Zielfach tippen.

Kleine Magier von Christine Basler und Alix-Kis Bouguerra versetzt 2-4 Spieler ab 4 Jahren in die Rolle von Zauberlehrlingen, die ihre Prüfung ablegen sollen und die Tiere unter den Zauberhüten hervorzaubern müssen. **Muh & Mäh** ist ein Farb- und Fühlspiel mit Tieren von Thomas Liesching für 2-4 Spieler von 3-8 Jahren: Kühe, Schafe und Frösche sollen an ihren passenden Platz auf den Höfen der Spieler gebracht werden.

Mucks Mäuschen Still ist – passend zum Namen – ein leises Geschicklichkeitsspiel von Reinhard Staube, die 2-4 Spieler ab 5 Jahren müssen Stäbe durch die Löcher

im Käseschloss stecken, ohne die Alarm-Glocke klingeln zu lassen. Zum absoluten Klassiker der Kinderspiele gibt es nun eine Gedächtnis-Variante, **Obstgarten Das Memospiel** von Anneliese Farkaschovskiy ist für 1-4 Spieler ab 3 gedacht, sie müssen das zur gewürfelten Farbe passende Obst aufdecken und alles Obst einsammeln, bevor der Rabe kommt. **Schatz der Mumie** von Marco Teubner ist ein Würfelspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren, man hat drei Würfe, um passende Symbole für ein Plättchen zu erwürfeln. **Städtetour** von Eugen Wyss schickt 2-4 Spieler ab 6 Jahren auf eine Reise durch



Städte, erreichte Ziele bringen Sterne und die Fahrkarten. **Verfühlt nochmal! Groß oder Klein** ist eine Lernspielsammlung für 1-4 Spieler ab 4 Jahren von Wolfgang Dirscherl. Autos, Enten, Personen, Pferde und Schafe in drei Größen müssen mit den Bildkarten kombiniert werden. **Volldampf voraus!** von Thilo Hutzler ist für 2-4 Spieler ab 5 Jahren gedacht, sie sollen Züge passend zusammenstellen und mit dem höchsten Waggonkartenstapel den Nugget der Runde gewinnen. **Wilde Wikinger machen fette Beute** von



Wolfgang Dirscherl ist für 2-4 Spieler ab 7 Jahren gedacht und schon eher ein Spiel für die ganze Familie. Die Wikinger haben die Beute zurückgebracht und müssen sie verteilen bevor der Pirat Lars kommt und sie ihnen abnimmt. Immer nach der Rückkehr eines Schiffes werden dessen Schätze gegen Ausrüstungskarten versteigert.

Ein eigenes Kapitel gilt den Spielen mit dem Ratz Fatz System von Hajo Bücken, in dieser Reihe gibt es gleich drei Herbstneuheiten: **Ratz Fatz in**