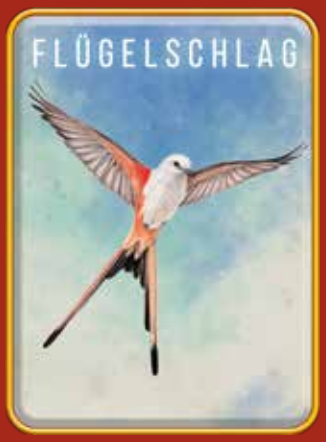
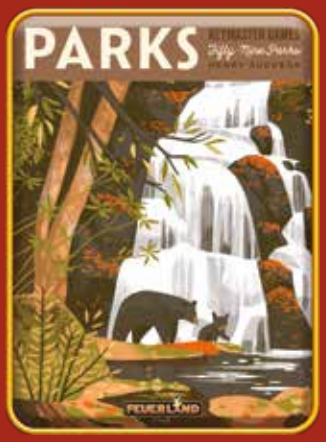
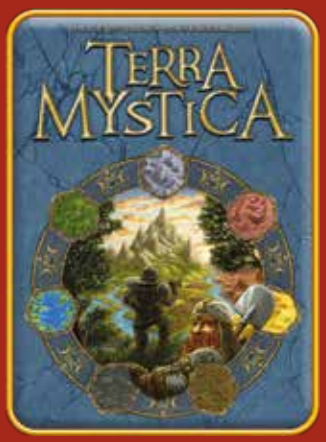
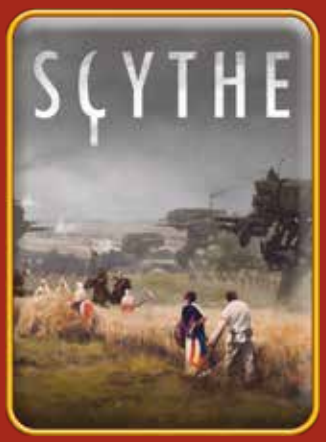
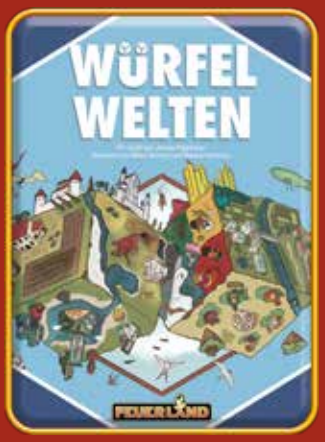
FEUERLAND











Katalog Herbst 2021

Liebe Spielehändler und Spielefreunde,

wir freuen uns sehr, dieses Jahr ein großes Spiel präsentieren zu können, das bei uns im Hause Feuerland entwickelt wurde: **Arche Nova**.
Es hat die besten Voraussetzungen, zu einem großen Erfolg zu werden: Das Zoo/Artenschutz-Thema und die Präsenz auf dem Tisch sind außergewöhnlich reizvoll.

Als weitere Neuheiten von unseren Partnern haben wir diesen Herbst das Spiel **Würfelwelten** von Stonemaier Games und **TRAILS** von Keymaster Gamers als kleine Schwester von PARKS im Angebot.
Wieder aufgenommen in unser Programm haben wir das Spiel **Die Glasstraße**.

Auch wir sind von den aktuellen Liefer- und Produktionsverzögerungen betroffen. Daher sind nicht immer alle Spiele lieferbar. Wir versuchen aber, die Verfügbarkeit so hoch wie möglich zu halten.

Frank Heeren
Gründer und Geschäftsführer von Feuerland Spiele

HERAUSGEBER

Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37, 65817 Eppstein
kontakt@feuerland-spiele.de
www.feuerland-spiele.de

VERTRIEBSPARTNER

ADC Blackfire Entertainment GmbH
www.blackfire.eu

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

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

KNV Zeitfracht GmbH
www.knv.de

Pegasus Spiele GmbH
www.pegasus.de

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

Ludit GmbH (CH)
www.ludit.ch

FEUERLAND

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

Diese Spiele eignen sich besonders für das Spiel zu zweit.

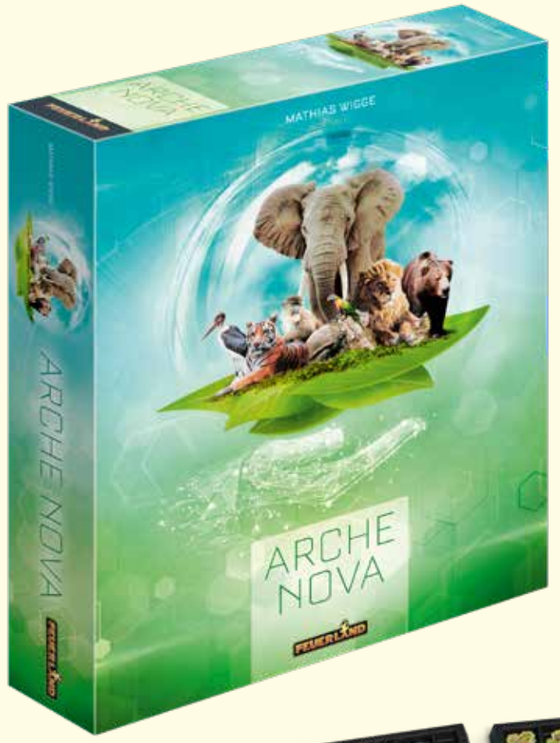
Diese Spiele stehen zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Kataloges unter den ersten 30 der BoardGameGeek-Charts.

Arche Nova *NEU* **2**
Würfelwelten *NEU* **4**
Die Glasstraße *Nach langer Zeit wieder da* **10**
Tapestry und Pläne & Gegenpläne **12**
Die Welt von Gloomhaven **14**
Ein Fest für Odin – Die Norweger **21**
Ein Fest für Odin **22**
Wasserkraft und Das Leeghwater-Projekt **24**
Wasserkraft – 5-Spieler-Erweiterung *NEU* **25**
PARKS und Sternstunden **26**
Die Welt von Flügelschlag **28**
Die Welt von Scythe **34**
Die Welt von Terra Mystica **32**
Terra Mystica – Automa Solo Box *NEU* **46**
Gaia Project **48**
Die Welt von Viticulture **50**
Arler Erde und Tee & Handel **56**

FEUERLAND

Das **BLUE LABEL** steht für weniger komplexe Spiele mit Glückselementen im oberen Familienspiel- oder im Kennerspielbereich.

TRAILS *NEU* **6**
New York Zoo **8**



Arche Nova

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

Die Spieler legen Gehege an, beheimaten Tiere und unterstützen weltweit Artenschutzprojekte, um den erfolgreichsten Zoo aufzubauen.

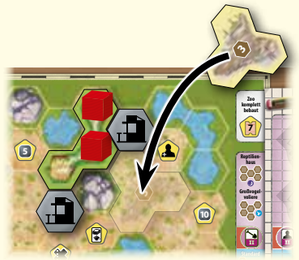
Spezialisten und besondere Bauwerke helfen dabei, dieses Ziel zu erreichen. Am Ende gewinnt, wer die beste Balance aus Attraktivität des Zoos und Artenschutz erreicht hat.

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

NEU
ab 12/2021

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

Im eigenen Zug wird eine von fünf möglichen Aktionen ausgeführt. Die Aktionskarten dafür liegen unter dem eigenen Zooplan aus. Je weiter rechts eine Karte liegt, desto stärker ist eine bestimmte Aktion. Nach Ausführung der Aktion wird die zugehörige Aktionskarte auf den niedrigsten Aktionsplatz ganz links gelegt. Die restlichen Karten rutschen auf.



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

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

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

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

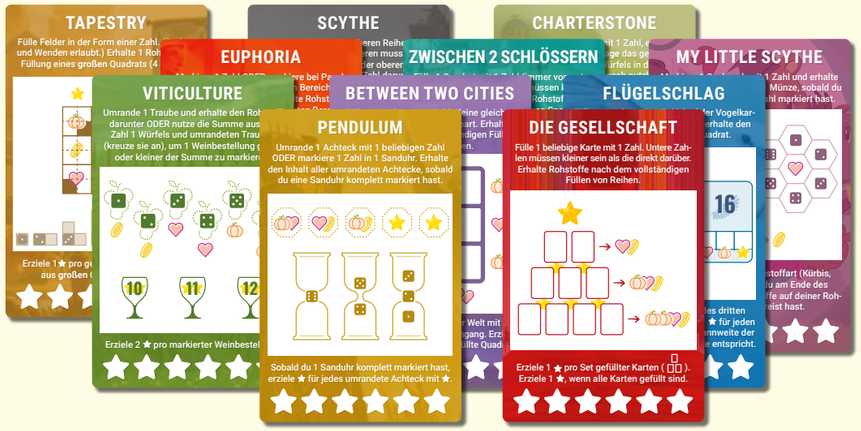
Würfelwelten

...ist ein Roll-and-Write-Spiel, das auf 11 Spielen des Stonemaier-Verlags basiert.

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

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

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

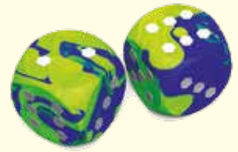


UVP	**24,90 €**		
Artikelnr.	**31004**		
Geeignet für	Alle	**Kenner**	Experten
Glücksfaktor	hoch	**mittel**	niedrig
Spielerzahl	**1 – 6**		
Spieldauer	**30 Minuten**		

NEU
ab 11/2021

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

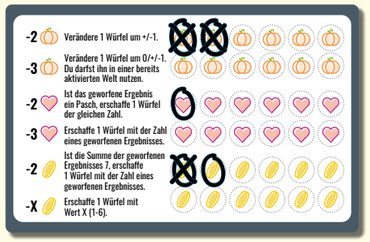
Zu Beginn jeder Runde werden die beiden Würfel geworfen. Mit den Würfeln aktivieren dann alle 2 beliebige der 3 Welten.



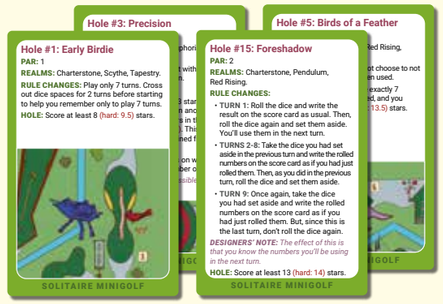
Jede Welt wird auf eine andere Art aktiviert. Bei manchen Welten wird eine Würfelzahl eingetragen, während bei anderen etwas markiert wird.

Durch die Eintragungen können Rohstoffe gesammelt und Sterne erzielt werden.

Rohstoffe können eingesetzt werden, um einen gedachten Würfel zu erschaffen oder das Ergebnis eines Würfels zu verändern.



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



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

TRAILS

...ist die kleine Schwester von PARKS.

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

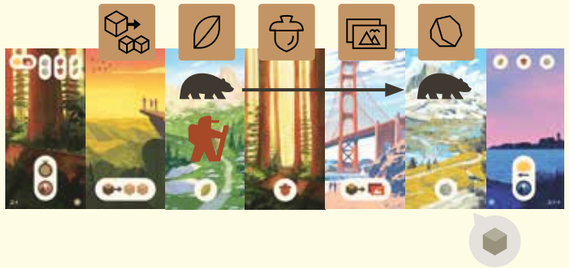
Wer die meisten Punkte auf seinen Fotos und Abzeichen hat, gewinnt das Spiel.

TRAILS greift das Thema Nationalparks der USA von seinem großen Schwesterspiel PARKS auf, ist dabei aber einfacher und schneller erklärt und gespielt.

NEU
ab 10/2021

UVP	**19,90 €**
Artikelnr.	**31007**
Geeignet für	**Alle** Kenner Experten
Glücksfaktor	hoch mittel **niedrig**
Spielerzahl	**2 – 4**
Spieldauer	**20–40 Minuten**

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

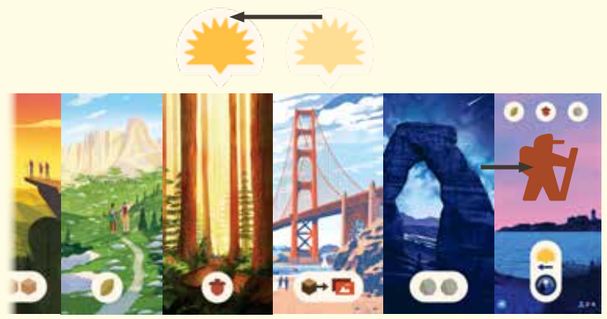


Trifft man dabei auf den Bären, würfelt man den Wildtierwürfel und setzt den Bären auf den zugehörigen Streckenabschnitt. Der Streckenabschnitt, auf dem der Bär landet, erlaubt eine Zusatzaktion vor oder nach der Hauptaktion.

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

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

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



NEW YORK ZOO

… ist das neue Puzzlespiel von Uwe Rosenberg. Es vereint seine bekanntesten Mechanismen, puzzeln und Tiere züchten, in einem Spiel.

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

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

UVP	**34,90 €**		
Artikelnr.	**63572**		
Geeignet für	**Alle**	Kenner	Experten
Glücksfaktor	hoch	mittel	**niedrig**
Spielerzahl	**1 –5**		
Spieldauer	**30-60 Minuten**		

Jeder erhält einen Zooplan, dessen Felder alle belegt werden müssen. Die zu belegende Fläche ist dabei von der Spielerzahl abhängig.

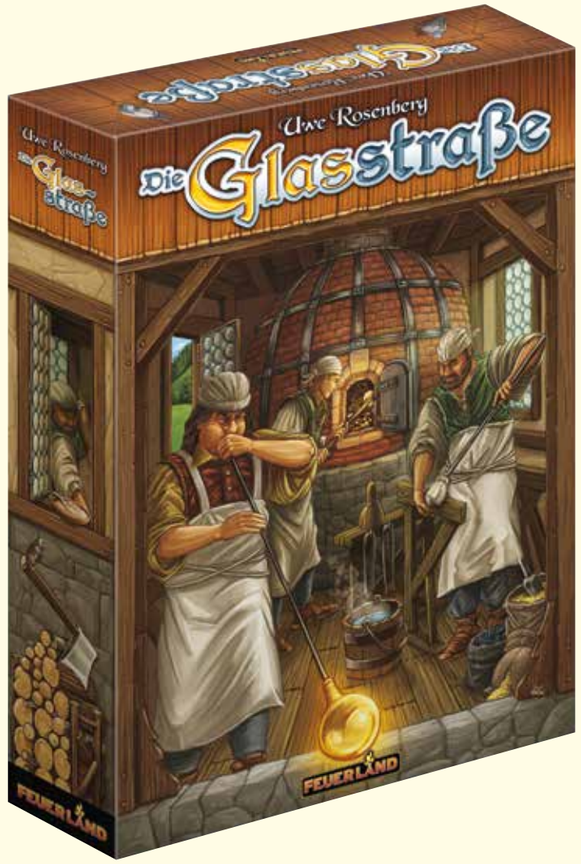
Im eigenen Zug bewegt man den Elefanten auf dem Aktionsstreifen um 1-3 oder 1-4 Felder, abhängig von der Spieleranzahl.

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

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

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

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



Die Glasstraße

Uwe Rosenbergs Spiel entführt in den Bayerischen Wald des 18. Jahrhunderts und lässt die jahrhundertealte Tradition der Glasherstellung nacherleben.

Zentrales Element sind zwei raffinierte Produktionsräder, mit denen die eigenen Rohstoffe verwaltet und Glas und Ziegel hergestellt werden.

Die Glasstraße ist auch sehr gut zu zweit oder alleine spielbar!

Dieser Neudruck enthält die Promoplättchen aus dem Adventskalender sowie das Oktoberfest. Die Promokarte Harlekin für das Solospiel ist ebenfalls enthalten.

Endlich wieder da
Lieferbar ab 10/21

UVP	**39,90 €**
Artikelnr.	**31002**
Geeignet für	Alle **Kenner** Experten
Glücksfaktor	hoch **mittel** niedrig
Spielerzahl	**1 – 4**
Spieldauer	**20–80 Minuten**

Alle haben den gleichen Kartensatz mit 15 Personen, die jeweils 2 Aktionen bieten. Mit ihnen bekommt man Rohstoffe, kann Landschaften gestalten und Gebäude bauen.

In jeder Runde suchen sich alle gleichzeitig 5 Karten aus.

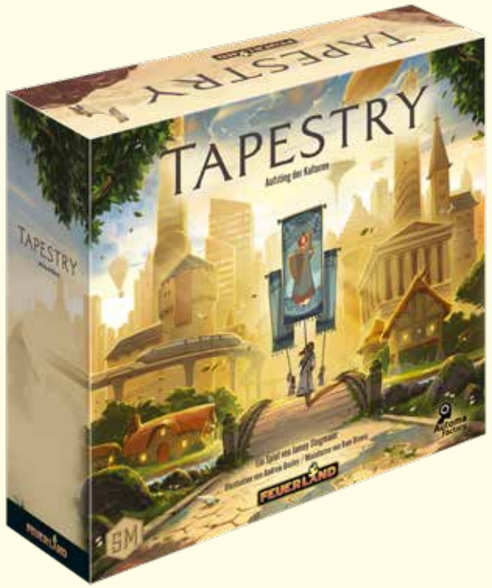
Spielt man eine Karte, die niemand sonst auf der Hand hat, darf man beide Aktionen ausführen.

Spielt man eine Karte, die eine andere Person ebenfalls auf der Hand hat, dann darf man nur eine Aktion ausführen.

Rohstoffe werden auf 2 Produktionsrädern verwaltet.

Das Spielertableau füllt sich im Laufe des Spieles mit Kulturlandschaften und Gebäuden, während die Wälder abnehmen – wie im Lauf der Geschichte …

Wer die meisten und lukrativsten Gebäude gebaut hat, gewinnt das Spiel.



Tapestry

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

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

Trotz der einfachen Regeln, die einen schnellen Spieleinstieg ermöglichen, gilt es, spannende taktische Entscheidungen zu treffen.

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

UVP	**84,90 €**
Artikelnr.	**63568**
Geeignet für	Alle **Kenner** Experten
Glücksfaktor	hoch **mittel** niedrig
Spielerzahl	**1 – 5**
Spieldauer	**90–120 Minuten**

Im eigenen Zug gibt es nur 2 unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten:
Auf einer der 4 Fortschrittsleisten voranzuschreiten oder eine neue Ära zu beginnen.

Entscheidet man sich, eine neue Ära zu beginnen, nutzt man die einzigartige Fähigkeit der eigenen Zivilisation, spielt eine Gobelinkarte als Meilenstein der neuen Ära und erhält Einkommen.

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

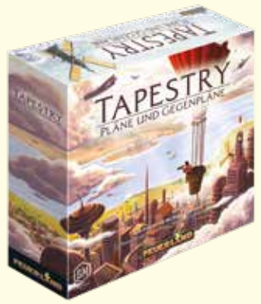
Auf der Entdeckungsleiste wird erkundet:
Für den Erhalt von Siegpunkten darf man ein Gebietsplättchen auf dem Spielbrett anlegen.

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

Auf der Wissenschaftsleiste wird geforscht:
Je nach Ergebnis des Wissenschaftswürfels darf auf einer bestimmten Fortschrittsleiste vorangeschritten werden.

Auf der Technologieleleiste werden Erfindungen gemacht:
Man erhält eine Techkarte, die beim Beginn einer neuen Ära aufgewertet werden kann und dann eine Belohnung gibt.

Tapestry – Pläne und Gegenpläne



Pläne und Gegenpläne ist die erste Erweiterung für Tapestry.

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

UVP	**29,90 €**
Artikelnr.	**31001**
Spielerzahl	**1 – 5**

Die Welt von GLOOMHAVEN

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

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

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

Und wer bis jetzt noch nicht genug von Gloomhaven hat, der darf sich jetzt bereits auf den Nachfolger Frosthaven freuen. In 2022 wird es noch mehr Helden, noch mehr Abenteuer und noch mehr Geheimnisse zu entdecken geben.

Entdeckt die Welt von Gloomhaven!

Gloomhaven
Gloomhaven schickt die SpielerInnen auf eine lange Reise als Söldner. 17 verschiedene Charakterklassen, 95 Szenarien, zahlreiche Monsterklassen und über 1000 Karten garantieren einen lang anhaltenden Spielspaß. Die Schwierigkeit ist dabei skalierbar.

Gloomhaven - Forgotten Circles
Diese Erweiterung ergänzt Gloomhaven um ein neues Abenteuer mit 20 Szenarien, 1 neue Charakterklasse, neue Ereignisse, Gegenstände und Monster.
Benötigt Gloomhaven zum Spielen.

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

Gloomhaven - Die Pranken des Löwen
Diese Einsteigerversion bietet mit 4 Charakterklassen, zahlreichen Monstern und 25 Szenarien ausführlich die Möglichkeit, sich mit dem Spielsystem von Gloomhaven vertraut zu machen. Der Aufbau geht hier besonders schnell. Gespielt wird einfach direkt auf dem Szenariobuch.
Als eigenständiges Spiel oder Erweiterung zu Gloomhaven spielbar.

Frosthaven
Der große Nachfolger von Gloomhaven wird auch in der Welt von Gloomhaven spielen, aber noch mehr Abenteuer, Charaktere, Entscheidungen und Geheimnisse enthalten.
Veröffentlichung in 2022

BOARD GAME GEEK TOP 10

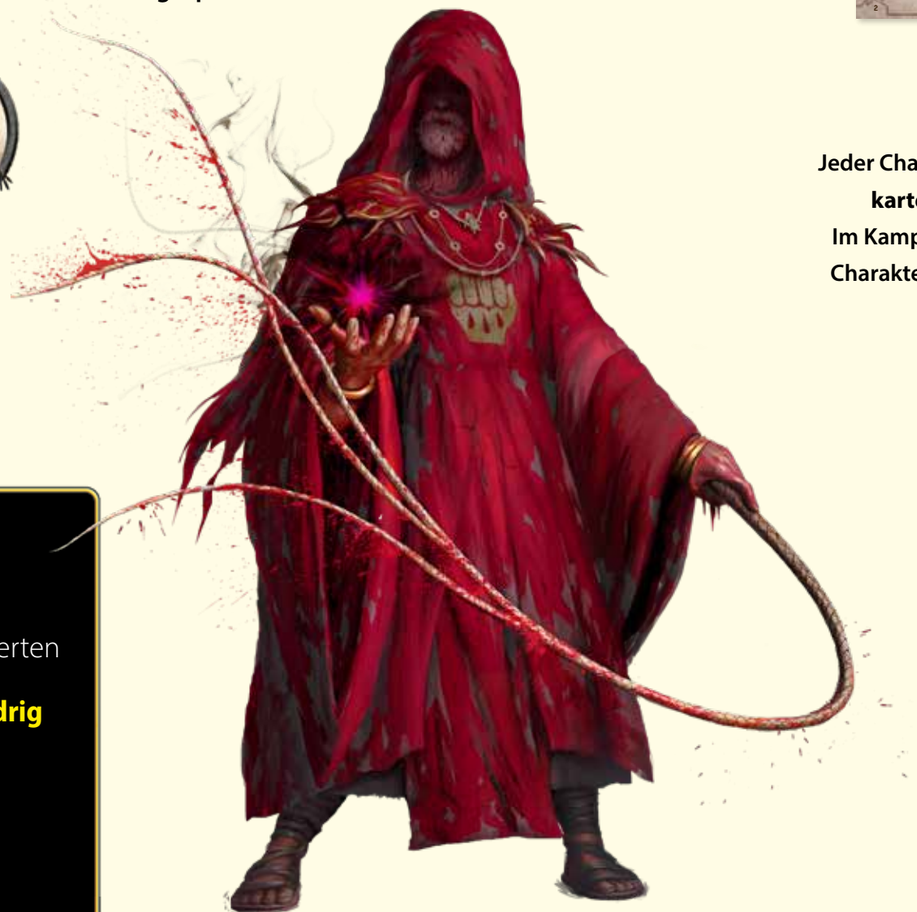
Gloomhaven - Die Pranken des Löwen

...ist ein auf Gloomhaven basierendes, taktisches Koop-Kampfspiel mit Legacyelementen.

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

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

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



UVP	**64,90 €**			
Artikelnr.	**63577**			
Geeignet für	Alle	**Kenner**	Experten	
Glücksfaktor	hoch	mittel	**niedrig**	
Spielerzahl	**1 – 4**			
Spieldauer	**30–120 Minuten**			

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

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

Jeder Charakter hat ein eigenes Set aus Fähigkeitskarten, die im Kampf eingesetzt werden. Im Kampf wird Erfahrung gesammelt, sodass die Charaktere sich und ihre Fähigkeiten verbessern.

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

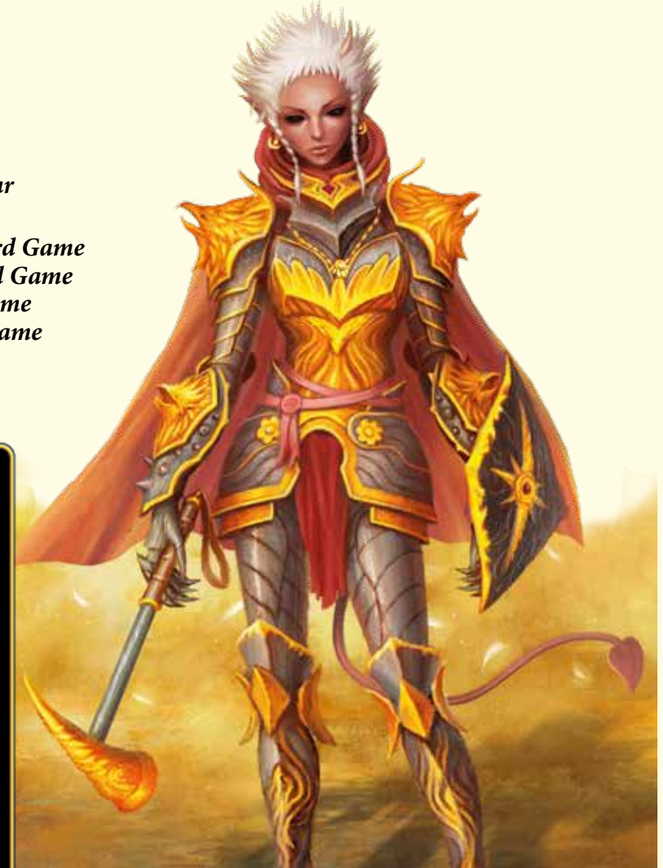
Gloomhaven - Die Pranken des Löwen ist genau das Richtige für diejenigen, die schon immer mal in die Welt von Gloomhaven hineinschnuppern wollten.

Gloomhaven

… ist laut boardgamegeek.com das am besten bewertete Spiel der Welt und es ist wirklich in vielerlei Hinsicht einzigartig. Allein die riesige, 10 kg schwere Box lässt den Umfang des Abenteuers erahnen, das erlebt werden möchte.

Allein oder in einer Gruppe von bis zu 4 Personen schlüpfen alle in die Rolle eines Söldners im Kampf für Gut oder Böse und entscheiden damit über den Lauf der Geschichte in der Welt von Gloomhaven.

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



- *Game of the Year*

Winner of:

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

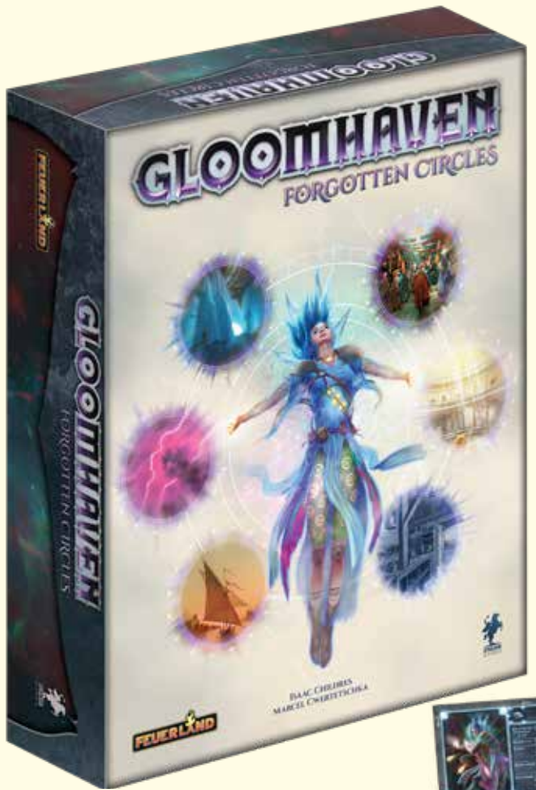
UVP	**189,90 €**		
Artikelnr.	**63548**		
Geeignet für	Alle	Kenner	**Experten**
Glücksfaktor	hoch	mittel	**niedrig**
Spielerzahl	**1 – 4**		
Spieldauer	**60 – 100 Minuten**		

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

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

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

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



Gloomhaven – Forgotten Circles

… ist die 1. Erweiterung der Nr. 1 von Boardgamegeek.

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

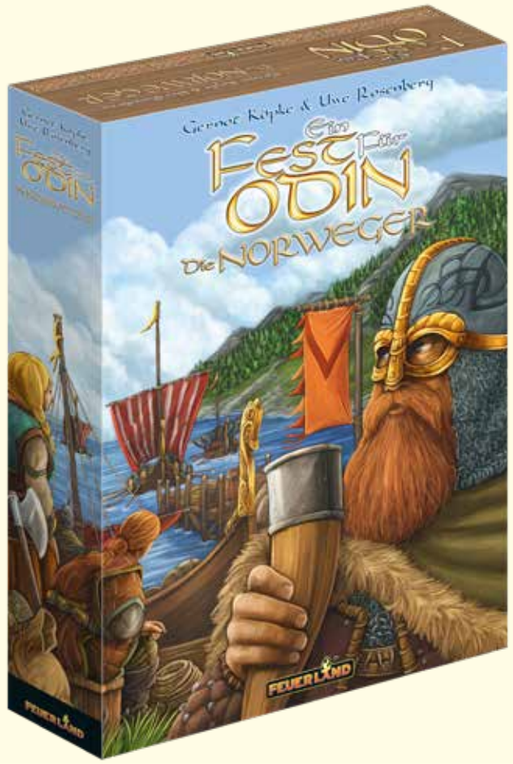
UVP	34,90 €
Artikelnr.	63560
Spielerzahl	1 – 4

Gloomhaven – Soloszenarien

Die Soloszenarien enthalten für jede der 17 Klassen in Gloomhaven ein spezifisches Szenario, das nur mit dieser Klasse gespielt werden kann. Sie testen das Wissen über die einzelne Klasse und geben als Belohnung immer einen einzigartigen Gegenstand, der für diese Klasse besonders nützlich ist.

UVP	12,90 €
Artikelnr.	63561
Spielerzahl	1

Derzeit vergriffen
Lieferbar ab 11/21



UVP	34,90 €
Artikelnr.	63554
Spielerzahl	1 – 4

Ein Fest für Odin – Die Norweger

… ist die erste Erweiterung für Odin und bringt zahlreiche neue Elemente ins Spiel.

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

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

Mini Erweiterung I

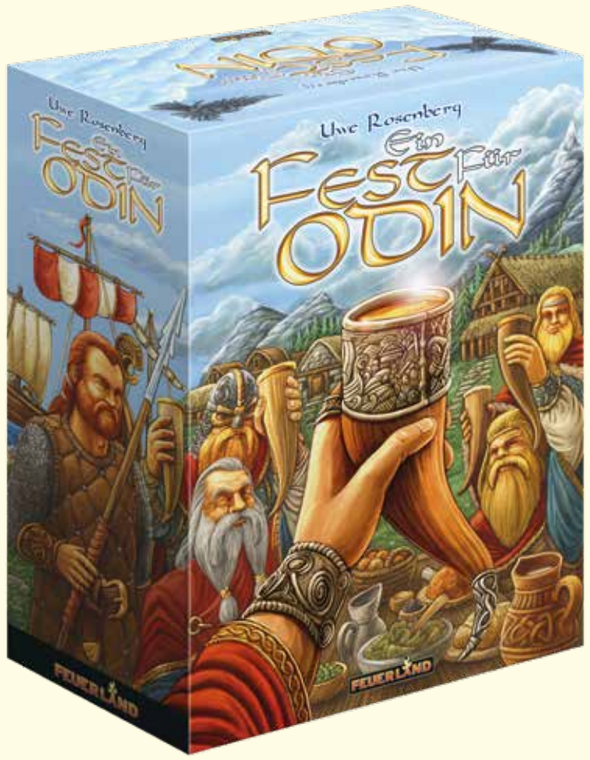
Die Erweiterung enthält zwei neue Entdeckungspläne.

UVP	5,00 €
Artikelnr.	63542

Mini Erweiterung II

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

UVP	5,00 €
Artikelnr.	63567



BOARD GAME GEEK TOP 30

Ein Fest für Odin

Wikinger meets Puzzeln – das epische Strategiespiel vom Erfolgsautor Uwe Rosenberg.

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

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

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

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

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

Verschiedene Sorten von **Waren** müssen dabei geschickt verbaut werden, sodass die Spieler ein möglichst hohes Einkommen erzielen oder Boni bekommen.

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

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

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

Im Laufe des Spieles bekommt jeder Spieler individuelle **Ausbildungen**, die seinen Spielverlauf beeinflussen. Mit über 190 verschiedenen Ausbildungskarten verläuft jedes Spiel anders.

BOARD GAME GEEK TOP 100

Wasserkraft

...ist ein episches Strategiespiel mit Worker-placement-Mechanismus. Bis zu vier Spieler setzen über 5 Spielrunden ihre Arbeiter bestmöglich ein, um auf dem Spielplan ein Netzwerk aus Staumauern, Rohrleitungen und Turbinenhäusern zu bauen, mit dem sie die meiste Energie erzeugen und damit die profitabelsten Versorgungsverträge erfüllen können.

Nur mit planvollem Vorgehen kann man sich den Zugang zum wichtigsten Rohstoff des Spiels sichern: Wasser. Denn durch die hohe Interaktion besteht immer die Möglichkeit, dass einem die anderen das Wasser abgraben...

Jedes Energieunternehmen hat eigene Bauwerksformen.

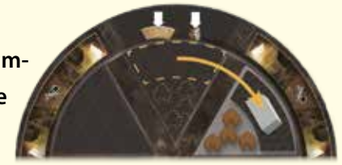
Wechselnde Chefingenieure und fortgeschrittene Technologieplättchen erhöhen die Komplexität und den Wiederspielreiz.

Wer am Ende der fünften Runde die meisten Siegpunkte gesammelt hat, ist Leiter des erfolgreichsten Energieunternehmens und gewinnt das Spiel.

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

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

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



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

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

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

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

Wasserkraft - Das Leeghwater-Projekt

Die Erweiterung bietet noch mehr Abwechslung: Private Gebäude können neue Aktionsfelder freischalten und mit Auftragsarbeiten Maschinen verschickt werden.

Enthält die Fraktion Niederlande, neue Bonusplättchen, Chefingenieure und mehr.

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

Wasserkraft - 5-Spieler-Erweiterung

Wasserkraft jetzt auch zu fünft spielbar.

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

Benötigt Wasserkraft und das Leeghwater-Projekt zum Spielen!

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

NEU ab 11/2021

Parks

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

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

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

PARKS enthält 48 einzigartige Parkkarten von unterschiedlichen Künstlern.

UVP	**49,90 €**
Artikelnr.	**63570**
Geeignet für	Alle **Kenner** Experten
Glücksfaktor	hoch mittel **niedrig**
Spielerzahl	**1 – 5**
Spieldauer	**30–60 Minuten**

Derzeit vergriffen
Lieferbar ab 10/21

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

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

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

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

Oft beinhaltet die Aktion das **Sammeln** von Erinnerungen (in Form von Markern).

Aber manchmal kann man auch ein **Foto** machen.

Am **Ausstieg** angekommen, hat ein Wanderer verschiedene Möglichkeiten.

Z.B. Ausrüstung kaufen...

...oder einen Park besuchen. Dabei gibt man die benötigten, gesammelten Marker ab und nimmt sich dafür die Parkkarte.

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

Parks – Sternstunden

Sternstunden ist die erste Erweiterung für Parks.

Sie enthält neue Parkkarten mit spannenden Aktionen, alternative Vorsätze, zusätzliche, nachtaktive Wildtiere und Zeltplätze, mit deren Hilfe die Wanderwege neu entdeckt werden. Die Zeltplätze bieten die Möglichkeit, statt der Aktion des Streckenabschnitts eine alternative Aktion zu nutzen.

UVP	**19,90 €**
Artikelnr.	**63575**
Spielerzahl	**1 – 5**

Derzeit vergriffen
Lieferbar ab 10/21

Die Welt von FLÜGELSCHLAG

Flügelschlag überrascht 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, sondern Spielefans auf der ganzen Welt.

So ist es kein Wunder, dass Flügelschlag im Jahr 2019 das Doppel schaffte und nicht nur Kennerspiel des Jahres 2019 wurde, sondern auch den Deutschen Spielepreis errang. 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 und Ozeanien. Weitere sind bereits in Arbeit. Wo die Reise wohl mit der nächsten Erweiterung hingeht?

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

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

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

Schnellstartpack
Das Schnellstartpack soll Flügelschlagneulingen den Einstieg erleichtern. Dafür gibt es auf einer persönlichen Anleitungskarte bestimmte Startvögel und die ersten Züge vor. 10 neue Vogelkarten sind dafür enthalten. Geeignet für max. 4 Personen.
Benötigt Flügelschlag zum Spielen.

Gesprenkelte Eier
Mehr Eier in anderen Farben mit Sprenkeln für ein realistischeres Aussehen.
In Kürze verfügbar.

Flügelschlag

BOARD GAME GEEK TOP 30

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

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

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

Kennerspiel des Jahres 2019 KRITIKERPREIS

DEUTSCHER SPIELEPREIS 1. Platz 2019

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

UVP	**49,90 €**		
Artikelnr.	**63558**		
Geeignet für	Alle	**Kenner**	Experten
Glücksfaktor	hoch	**mittel**	niedrig
Spielerzahl	**1 – 5**		
Spieldauer	**40–80 Minuten**		

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

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

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

Wird die **untere** Reihe aktiviert, erhält der Spieler neue **Vogelkarten**.

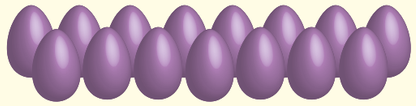
Zusätzlich zur Basisaktion einer Reihe werden auch alle **Eigenschaften** der Vögel aktiviert. Durch das geschickte Kombinieren der Vögel können so starke Züge gemacht werden.

Die schicke Plastikbox zur Aufbewahrung der Karten, die sogenannte **Vogeltränke**, dient im Spiel als Kartenauslage.

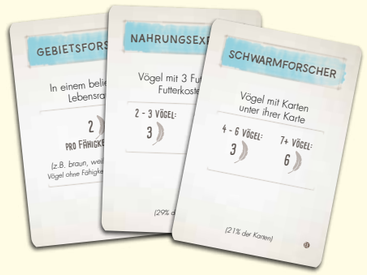
Flügelschlag – Europa-Erweiterung

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

Die europäischen Vögel bieten eine Vielzahl von neuen Fähigkeiten. So fördern manche die Interaktion, belegen mehrere Kartenplätze, um Aktionen schneller zu verbessern, oder profitieren von einem Überfluss an Futter oder Handkarten. Außerdem gibt es eine neue Fähigkeitenart, die „Am Rundenende“ aktiviert wird.



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



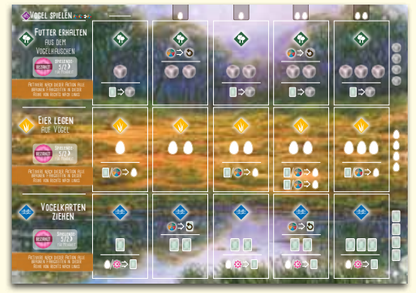
UVP	**24,90 €**
Artikelnr.	**63563**
Spielerzahl	**1 – 5**

Flügelschlag – Ozeanien-Erweiterung

In der zweiten Erweiterung zu Flügelschlag präsentieren wir die farbenfrohen und beeindruckenden Vögel Ozeaniens.

Die Vogelkarten dieser Erweiterung können zusammen mit den Vögeln des Grundspiels und/oder in Kombination mit anderen Erweiterungen genutzt werden. Mit der neuen Fähigkeitenart „Am Spielende“ lassen sich noch einige Extrapunkte einheimsen.

Die neue Futterart Nektar bringt eine zusätzliche Punktewertung ins Spiel. Dies und neue Spielertableaus mit weiteren Bonusaktionen erlauben es, neue Strategien auszuprobieren. Passende Futterwürfel und ein entsprechender Wertungsblock sind enthalten.



Eier in einer neuen Farbe, weitere Zielplättchen und zusätzliche Bonuskarten dürfen in dieser Erweiterung natürlich nicht fehlen.

UVP	**29,90 €**
Artikelnr.	**31000**
Spielerzahl	**1 – 5**

Die Welt von SCYTHE

Oft beginnt ein Spiel mit der Idee für eine bestimmte Spielmechanik. Bei Scythe jedoch war das anders. Der Autor Jamey Stegmaier entdeckte die illustrierte Welt 1920+ von Jakub Rozalski und war absolut begeistert. Da seine Fantasie kaum zu bremsen war, nahm er Kontakt mit Jakub auf. Daraufhin arbeitete sie zusammen an einem Spiel, das die Atmosphäre dieser Welt einfängt. Letztendlich entstand Scythe, das erstmals 2016 veröffentlicht wurde. Das Spiel wurde auf Kickstarter zu einem 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. In 2018 erschien letztendlich die dritte und letzte große Erweiterung für Scythe. In Aufstieg der Fenris 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.

Das Spiel und die Erweiterungen

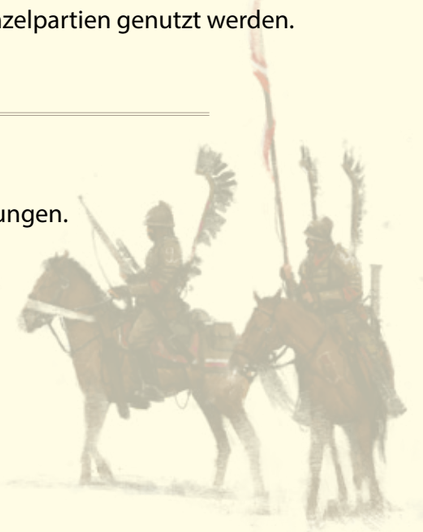
Scythe
Scythe bietet eine spannende Mischung aus Strategie und Aufbau. Dank 5 unterschiedlicher Fraktionen, die immer mit einem anderen Spieltableau kombiniert werden, spielt sich jede Partie immer etwas anders. Die Illustrationen und Miniaturen unterstützen das Spielerlebnis auf besondere Art und Weise.

Scythe - Invasoren aus der Ferne
Die erste Erweiterung ergänzt Scythe um 2 neue Fraktionen, sodass es nun auch zu siebt gespielt werden kann.
Benötigt Scythe zum Spielen.

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

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

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



BOARD GAME GEEK TOP 30

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 Aufbauelementen.

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

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

UVP	**84,90 €**		
Artikelnr.	**61858**		
Geeignet für	Alle	Kenner	**Experten**
Glücksfaktor	hoch	mittel	**niedrig**
Spielerzahl	**1 – 5**		
Spieldauer	**60 – 120 Minuten**		

Zu einem Nationentableau (oben) bekommt jeder Spieler zufällig ein Spielertableau (unten) zugelost, das er im Laufe des Spieles ausbauen kann, um seine Aktionen zu optimieren. Alle Tableaus sind ein wenig anders aufgebaut, so ergibt sich eine Vielzahl von Spielkombinationen.

Auf dem Spielplan finden sich verschiedene Ressourcen wie Nahrung, Öl und Metall, die die Spieler für den Ausbau ihrer Aktionen benötigen.

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

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

Scythe – Aufstieg der Fenris

Aufstieg der Fenris ist die dritte, größte und letzte Erweiterung zu Scythe.

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

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

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

UVP	**59,90 €**
Artikelnr.	**63550**
Spielerzahl	**1 – 7**

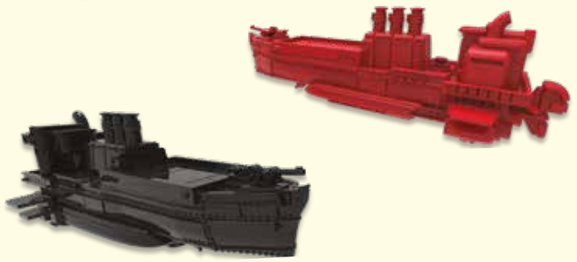
Scythe – Invasoren aus der Ferne

Die erste Erweiterung Invasoren aus der Ferne erweitert das Grundspiel um zwei neue Fraktionen, Albion und Togawa, und weitere Spielertableaus. Mit diesen neuen Fraktionen ist das Spiel nun für bis zu 7 Spieler spielbar.

UVP	**29,90 €**
Artikelnr.	**61859**
Spielerzahl	**1 – 7**

Scythe – Kolosse der Lüfte

Die 2. 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.



UVP	**29,90 €**
Artikelnr.	**63539**
Spielerzahl	**1 – 7**

Scythe Zubehör

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

Scythe – Begegnungsbox

Die Begegnungsbox enthält 32 neue Begegnungskarten, die auf Fanvorschlägen beruhen und von Jamey Stegmaier überarbeitet wurden.

Darunter sind Karten, die eine geheime Option anbieten, bei deren Wahl die Karte verdeckt abgelegt wird, bis sie genutzt wird.

UVP	**14,90 €**
Artikelnr.	**63557**
Spielerzahl	**1 – 7**

Scythe – das modulare Spielbrett

Das modulare Spielbrett bietet Fans von Scythe noch mehr Variationsmöglichkeiten.

Auf Vorder- oder Rückseite des Bretts werden variable Landschaftsblöcke zufällig angeordnet. Durch eine zusätzliche, zufällige Verteilung der Heimatgebiete bietet sich eine Vielzahl von Möglichkeiten bei den Startbedingungen. Enthält außerdem noch 8 neue Gebäudebonus-Karten.

UVP	**19,90 €**
Artikelnr.	**STM638**
Spielerzahl	**1 – 7**

Weiteres Zubehör

Promokartensets #1-4 & #5
Die Kartensets 1-4 sind ausschließlich gemeinsam verfügbar und enthalten insgesamt 6 Fabrikkarten, 4 Zielkarten sowie 8 Begegnungskarten. Kartenset #5 enthält 6 Begegnungskarten.

Kampfräder 3 bzw. 2 Stück
Das 3er-Set enthält die restlichen Kampfräder der Fraktionen des Grundspiels.
Das 2er-Set enthält die Kampfräder der Fraktionen aus der Erweiterung *Invasoren aus der Ferne*.

Spielbretterweiterung
Diese Erweiterung wird an der Rückseite des Spielbretts angelegt, sodass auf einem größeren Spielplan mit größeren Spielfeldern gespielt werden kann.

Spielmatte
Ein etwa 87x70 cm großes, aufrollbares Spielfeld aus Neopren.

Realistische Rohstoffe
Die realistischen Rohstoffe aus Kunstharz bzw. Metall ersetzen die Holzrohstoffe des Grundspiels. Enthält 80 modellierte Rohstoffe (Öl, Holz, Stahl, Getreide).

Metallmünzen
Diese Münzen aus Metall ersetzen die Pappmünzen des Grundspiels. Enthält 80 Metallmünzen.

Metallmechs
Die Metallmechs sind ein Sammlerobjekt. Ein Set enthält je 1 Mech jeder Fraktion.

Legendary Box
In diese leere Schachtel passen alle Erweiterungen von Scythe und alles weitere Zubehör hinein.

Artbook
Das Artbook zeigt auf 104 Seiten die Illustrationen von Jakub Rozalski.

Die Welt von Terra Mystica

Das Erstlingswerk des Feuerland Verlags war direkt ein Erfolg und errang den Deutschen Spielepreis 2013. Auch nach bald 10 Jahren befindet sich Terra Mystica immer noch in den Top 20 bei Boardgamegeek. 2 Jahre nach der Veröffentlichung 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. Während 2017 der Nachfolger Gaia Project erschien, war es lange still um Terra Mystica. Doch die Fangemeinschaft besteht weiterhin, sodass 2019 die zweite Erweiterung Die Händler erschien, die als Zusammenarbeit von Fans und den beiden Autoren entstand. Da die Popularität von Solomodi in den letzten Jahren immer weiter stieg, erscheint im Herbst 2021 jetzt endlich eine Solobox für das Spiel allein. Eine neue Edition der Big Box folgt im 1. Quartal von 2022.

Für das Jubiläumsjahr 2022 sind auch noch einige Überraschungen geplant.

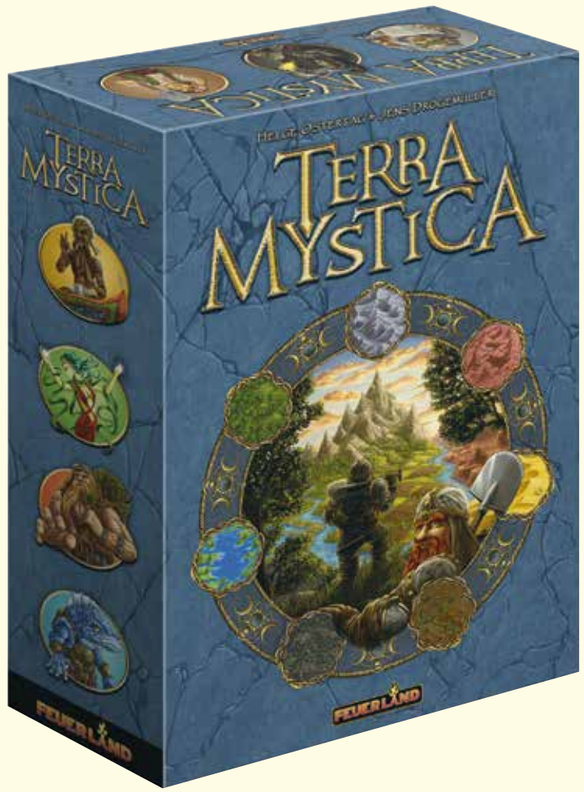
Terra Mystica
Terra Mystica legt den Fokus auf friedliche Ausbreitung des eigenen Volks. Dabei ist es wichtig, sich nicht zu isolieren, sondern auch die Nähe der Nachbarn zu suchen, um von deren Ausbreitung zu profitieren.

Terra Mystica - Feuer & Eis
Die erste Erweiterung ergänzt Terra Mystica um 3 doppelseitige Völkertableaus mit dem zugehörigen Material für 2 der Völkerfarben, 1 Spielbrett mit 1 neuen Karte und 1 Variation des Grundspiels, 1 Tableau für die Spielreihenfolge und Völkerplättchen für die Anzeige der Reihenfolge sowie 4 Endwertungskärtchen, die statt der normalen Endwertung verwendet werden können.
Benötigt Terra Mystica zum Spielen.

Terra Mystica - Die Händler
Die zweite Erweiterung ergänzt Terra Mystica um 1 Spielbrett mit 2 neuen Karten, Werften, Werfttableaus, Schiffe und Handelsmarker für alle Völkerfarben (inkl. derer aus Feuer & Eis). Außerdem 12 neue Gunstplättchen, 4 Stadtmarken, 4 Rundenbonuskarten, 1 Endwertungskärtchen, 12 Wertungsplättchen, 1 Machttableau und weiteres Material.
Benötigt Terra Mystica zum Spielen.

Terra Mystica - Automa Solo Box ***Neu ab 12 / 2021***
Die Automa Solo Box enthält alles benötigte Material, um Terra Mystica gegen unterschiedliche Völker allein zu spielen. Die Box enthält dafür 13 Automakarten, 12 Völkerkarten, 3 Schwierigkeitsstufenkarten, alternative Wertungsplättchen für das Spiel mit bzw. ohne die Erweiterung *Die Händler* und weiteres Material. Kompatibel mit den beiden Erweiterungen.
Benötigt Terra Mystica zum Spielen.

Terra Mystica - Big Box (2. Edition) ***Neu ab Q1 2022***
Die Big Box enthält das Grundspiel, das Material der Erweiterungen *Feuer & Eis* und *Die Händler* sowie den Automa Solomodus.



Terra Mystica

BOARD GAME GEEK TOP 30

… lässt Spielerherzen höher schlagen – die Spieltiefe, die Vielfalt und das tolle Material sind einfach umwerfend!

Jeder Spieler übernimmt eines von 14 Völkern, um die Landschaft auf dem Spielfeld zu seinen Gunsten umzuwandeln und seine Gebäude darauf zu errichten.

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

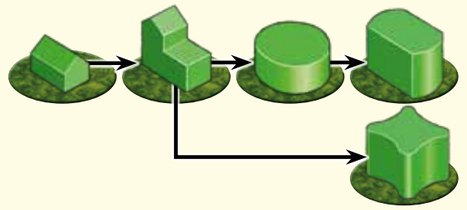
Kaum ein anderes Spiel der letzten Jahre hat so viele Auszeichnungen erhalten wie Terra Mystica!

Deutscher Spielepreis 1. Platz 2013 · Hall 9000 2013 · International Gamers Awards 2013 Winner · Golden Geek 2013 Game of the Year · 2013 Winnaar Experts Nederlandse Spellenprijs · 2013 Golden Ludo Winnaar · Gra Roku 2014 · Hra Roku · MinD Spielepreis 2015 Mensa in Deutschland e.V.

UVP	**59,90 €**		
Artikelnr.	**41373**		
Geeignet für	Alle	**Kenner**	Experten
Glücksfaktor	hoch	mittel	**niedrig**
Spielerzahl	**2 – 5**		
Spieldauer	**60 – 120 Minuten**		

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

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



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

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

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

Zu Beginn hat jeder Spieler seine Gebäude vor sich auf seinem **Spielertableau**. Im Laufe des Spieles versucht jeder, möglichst viele davon auf dem Spielplan zu errichten.

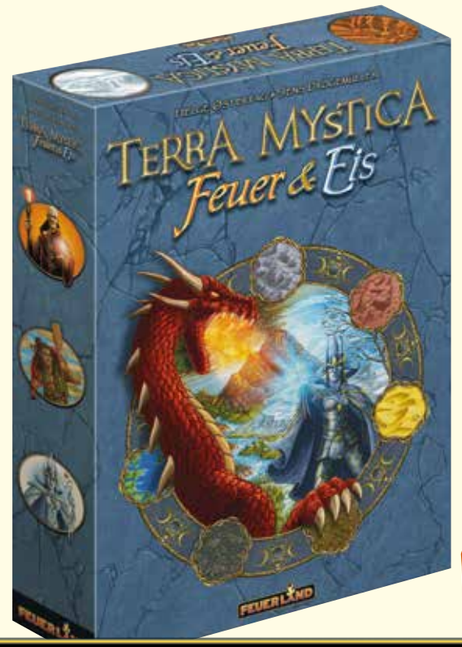
Jede **Gebäudeart** bringt den Spielern einen anderen **Nutzen.** Wohnhäuser liefern Arbeiter, Handelshäuser sorgen für Geld, und Tempel für Priester.

Terra Mystica – Die Händler

Segel erscheinen am Horizont und künden von einem neuen Zeitalter des Handels und der Expansion in der Welt von Terra Mystica.

Die Erweiterung enthält für jedes Volk ein zusätzliches Tableau mit einer Werft, das die Reichweite steigert und die Produktion von Schiffen erlaubt. Vier neue Günste und drei neue Rundenbonuskarten erweitern das vorhandene Material um Schifffahrt und Handel, und ein neues Set aus 12 Wertungsplättchen lässt die Spieler in neue Richtungen denken. Das Ganze wird vervollständigt durch zwei neue Spielpläne (die Seen und die Fjorde).

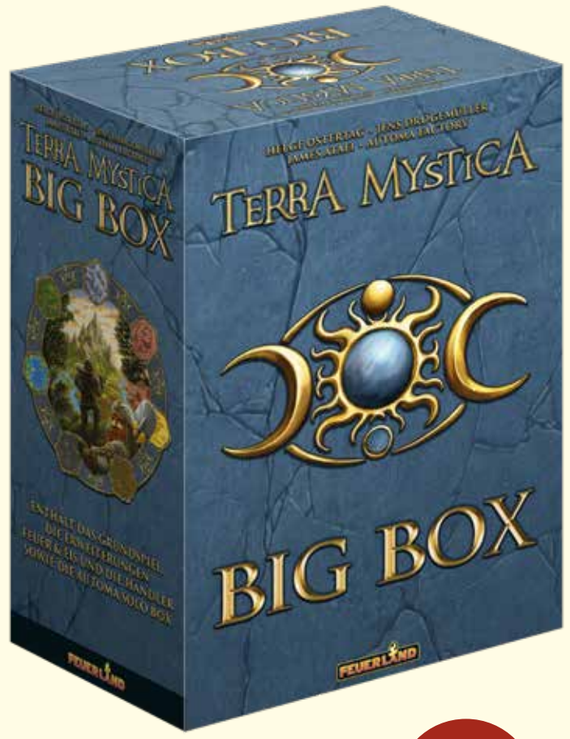
UVP	34,90 €
Artikelnr.	63564
Spielerzahl	2 – 5



Terra Mystica – Feuer & Eis

Die Erweiterung bringt mit 6 neuen Völkern noch mehr Abwechslung ins Spiel: Yetis, die Meister der Macht, Frostfeen, die ihre Tempel verehren, Geweihte, Drachenmeister und andere Neuankömmlinge! Dazu kommen ein neuer Spielplan, neue Spieloptionen und 2 zusätzliche Holzsets.

UVP	34,90 €
Artikelnr.	41374
Spielerzahl	2 – 5



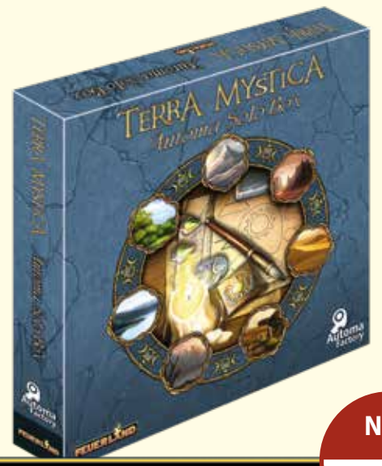
Terra Mystica – Big Box (2. Edition)

Die Big Box ist eine Sonderausgabe, die das Grundspiel und die Erweiterungen Feuer & Eis sowie Die Händler enthält. Ebenfalls enthalten ist das Material der Automa Solo Box.

Wer gleich komplett in die Welt von **Terra Mystica** einsteigen möchte, fährt damit genau richtig!

NEU ab Q1 2022

UVP	129,90 €
Artikelnr.	31009
Spielerzahl	1 – 5



Terra Mystica – Automa Solo Box

Mit dieser neuen Erweiterung ist Terra Mystica endlich auch alleine spielbar.
Die Automa Solo Box ist kompatibel nur mit dem Grundspiel, aber auch mit den Erweiterungen *Feuer & Eis* und *Die Händler*.
10 verschiedene Automa-Völker und unterschiedliche Schwierigkeitsstufen bieten eine lang anhaltende Herausforderung.

NEU ab 12/2021

UVP	15,90 €
Artikelnr.	31008
Spielerzahl	1

BOARD GAME GEEK TOP 10

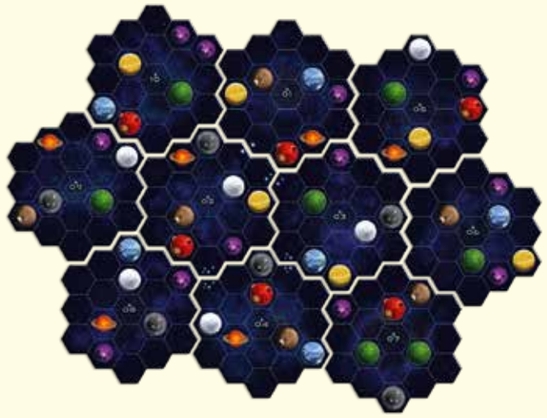
Gaia Project

... ist der Nachfolger von Terra Mystica, das 2013 den Deutschen Spielepreis und viele andere Auszeichnungen gewann.

Alle übernehmen je eines von 14 Völkern und besiedelt die Planeten einer Galaxie, indem er verschiedene Gebäude darauf errichtet. Diese werden im Laufe des Spiels auf verschiedene Arten aufgewertet. Das ermöglicht den Zugriff auf mehr Ressourcen und Aktionen. Sechs Forschungsbereiche stehen zur Verfügung, um die eigene Ausbreitung in der Galaxie schneller und effizienter voranzutreiben als die anderen.

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

UVP	**69,90 €**		
Artikelnr.	**63538**		
Geeignet für	Alle	Kenner	**Experten**
Glücksfaktor	hoch	mittel	**niedrig**
Spielerzahl	**1 – 4**		
Spieldauer	**60–180 Minuten**		

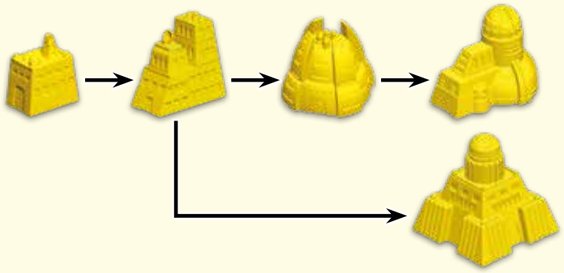


10 Raumteile mit verschiedenen Planeten ermöglichen ein variables Spielfeld.

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

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

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



Das erste **Gebäude** auf einem Planeten ist immer eine Mine. Die Mine kann nach und nach zu größeren Gebäuden aufgewertet werden.

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

Verschiedenene **Technologieplättchen** bringen Vorteile im Spiel und ermöglichen den Fortschritt in **sechs Forschungsbereichen.** Im Vergleich zu Terra Mystica ist Gaia Project dadurch noch etwas komplexer.

Die Welt von Viticulture

Viticulture war 2013 das erste Spiel aus dem Stonemaier Verlag und direkt ein Erfolg. 2014 erschien dann die Tuscany-Erweiterung. Trotzdem erschien eine deutsche Version erst 2016 in Form der Viticulture Essential Edition, die bereits Teile aus der Tuscany-Erweiterung enthält. Nahezu zeitgleich erschien in Zusammenarbeit mit Uwe Rosenberg die kleine Erweiterung In Vino Veritas, deren Besucherkarten unter die aus dem Grundspiel gemischt werden. Doch Viticulture ließ die Fans nicht los und gleichzeitig mit den restlichen Teilen der Tuscany-Erweiterung in der Tuscany Essential Edition erschien 2018 mit Besuch aus dem Rheingau ein alternatives Besucherkartendeck, eine Zusammenarbeit eines Fans und Jamey Stegmaiers.

Und immer noch geht die Reise von Viticulture weiter. Eine weitere Erweiterung ist für das Jahr 2022 geplant.

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

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

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

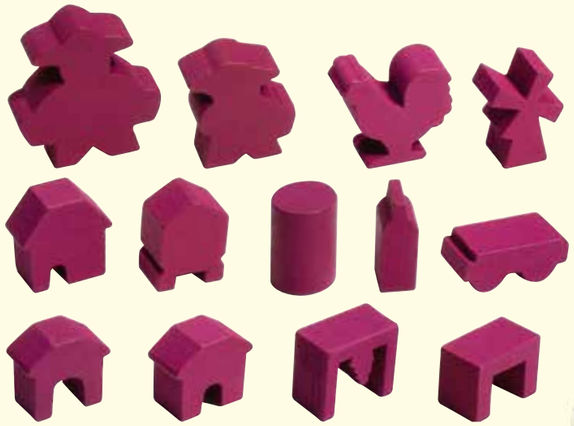
Viticulture - Besuch aus dem Rheingau
Die zweite kleine Erweiterung enthält ein alternatives Besucherkartendeck aus je 40 Sommer- und Winterbesuchern.
Benötigt Viticulture zum Spielen.

Viticulture – Essential Edition

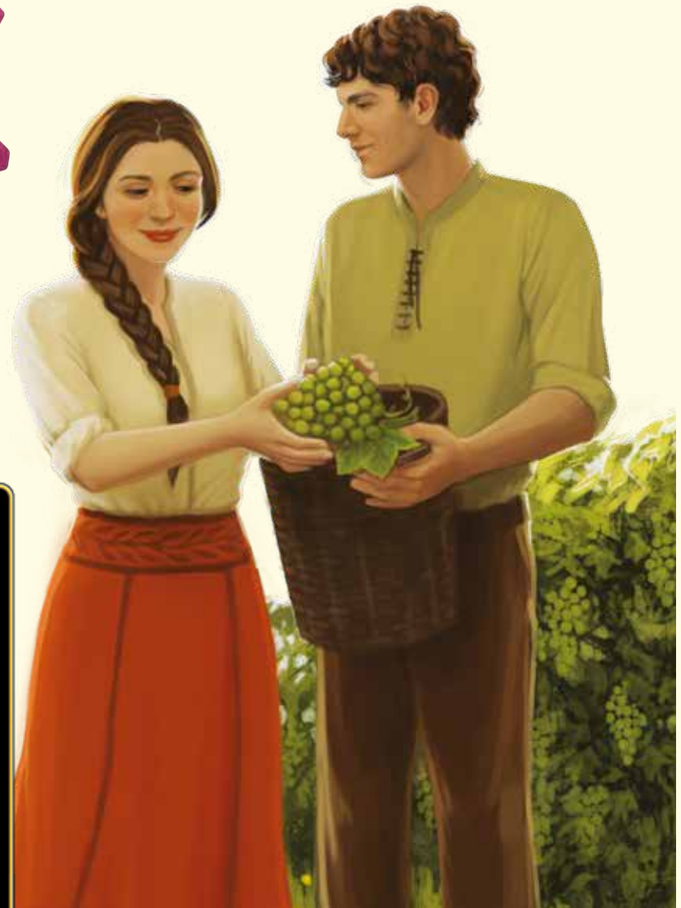
Weinkultur in Italien: Auf einem Weingut in der Toskana setzen die Spieler ihre Arbeiter und hilfsbereite Besucher geschickt ein, um die Produktion und den Verkauf ihrer Weine am Laufen zu halten.

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

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



Viele schöne Holzteile sind Teil der liebevollen Ausstattung.



UVP	**59,90 €**		
Artikelnr.	**61854**		
Geeignet für	Alle	**Kenner**	Experten
Glücksfaktor	hoch	**mittel**	niedrig
Spielerzahl	**1 – 6**		
Spieldauer	**60 – 120 Minuten**		

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

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

Jeder Spieler hat ein Tableau mit **3 Weinfeldern**, die bepflanzt werden können.

Durch den Bau von **Gebäuden** können die Spieler ihr Weingut noch ertragreicher machen.

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

Viticulture – In Vino Veritas

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

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

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

Viticulture – Besuch aus dem Rheingau

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

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

Viticulture – Tuscany Essential Edition

Tuscany ist eine Erweiterung zu Viticulture und enthält 3 neue Module, die in beliebiger Kombination verwendet werden können.

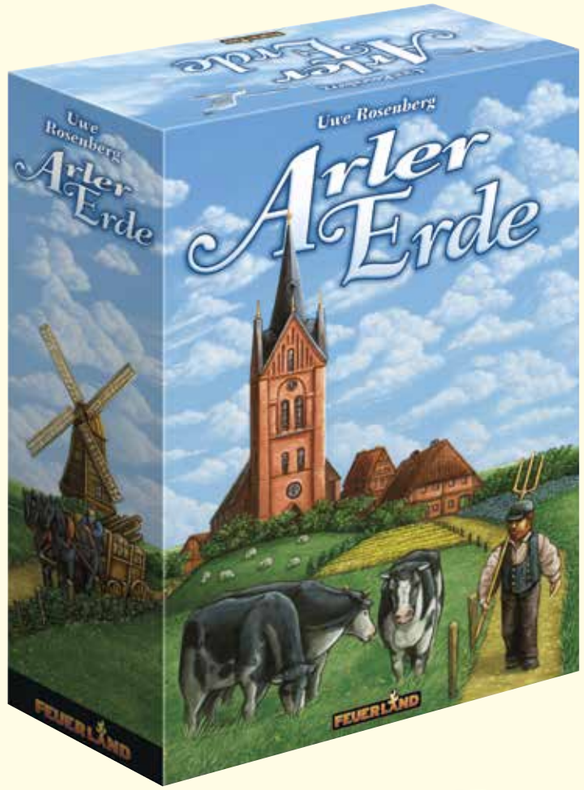
Die neuen Module sind der erweiterte Spielplan, die Spezialarbeiter und die Bauwerkskarten.

Der **erweiterte Spielplan** umfasst jetzt alle vier Jahreszeiten und enthält eine Karte der Toskana, die eine zusätzliche Mehrheitenwertung ins Spiel bringt.

Die **Bauwerke** ermöglichen es den Spielern, ihren Weingütern dauerhafte Ergänzungen in Form von Bauwerkskarten hinzuzufügen.
In dieser Erweiterung sind 36 Stück davon.

Die neuen **Spezialarbeiter** bringen nicht nur ein bisschen mehr Realismus ins Spiel, sondern sie verändern auch den Wert mancher Aktionsfelder im Vergleich zu den Mitspielern und sorgen somit für noch mehr Abwechslung.

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



BOARD GAME GEEK TOP 100

Arler Erde

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Arler Erde – Tee & Handel

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

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

UVP	**34,90 €**
Artikelnr.	**61860**
Spielerzahl	**1 – 3**

Derzeit vergriffen

FLÜGELSCHLAG

ELIZABETH HARGRAVE

Kennerspiel des Jahres 2019

KRITIKERPREIS

DEUTSCHER SPIELEPREIS

1. Platz 2019