

AKTION SPIELE-SPASS

32276 AKTION SPIELE-SPASS

400-7742-	TOPP-Nr.	Titel	€/Stk.	Expl.
NEU 18499-5	18499	Eine Tulpe für Dich – Kartenspiel	14,99 €	4
NEU 18443-8	18443	21 Hand Games – Garantiert ohne Schnick, Schnack oder Schnuck!	14,99 €	4
NEU 18501-5	18501	Drachentanz – Wer zündet den letzten Kracher?	14,99 €	3
NEU 18500-8	18500	Blockits – Das Würfelspiel mit Mut zur Lücke	16,99 €	3
NEU 18498-8	18498	Veggie Crash – Preiskampf am Gemüsemarkt	12,99 €	3
18415-5	18415	Worte Querbeet – Lass Worte wachsen!	10,99 €	2
18491-9	18491	Foldology – Das Origami-Rätselspiel	9,99 €	3
18492-6	18492	Foldology 2 – Meistere die Origami-Rätsel	9,99 €	2
18493-3	18493	Foldology 3 – Die genialsten Origami-Rätsel	9,99 €	2
18483-4	18483	ChatGPT – Schlag die KI. Das kreative Partyspiel mit dem smartesten Chatbot aller Zeiten	10,99 €	2
18091-1	18091	Crime Files – Fallakte: Das letzte Kapitel des L. Birkenwald – Das geniale Krimispiel mit über 30 Beweismitteln	20,00 €	2
18283-0	18283	Escape Experience – Time Rogue. Rätseln, kombinieren und entscheiden, um der Zeitschleife zu entkommen	14,99 €	1
18284-7	18284	Escape Experience – Fairy Forest. Rätseln, kombinieren und entscheiden, um der Zeitschleife zu entkommen	14,99 €	1

32276 Aktion Spiele-Spaß

Plakat "Spiele-Spaß"
VE 30587 Flyer "Spiele-Spaß" (VE = 25 Ex.)

gratis
gratis

13 Titel: 32 Spiele, gesamt netto ca. 199 €

Auslieferung: 16.01.

GTIN 400-7742-32276-2

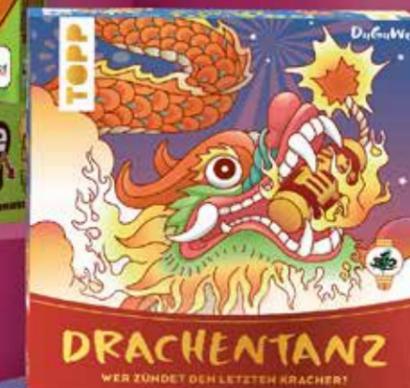
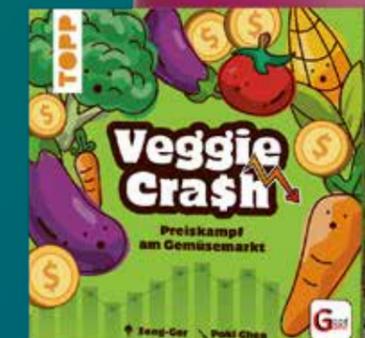


UNSERE DEKO: PLAKAT

"SPIELE-SPASS" + FLYER

MIT PROBERÄTSEL

Plakat B42 x H59,4 cm



BLOCKKITS

DAS WÜRFELSPIEL MIT MUT ZUR LÜCKE

#ROLL & WRITE

#WÜRFELSPIEL



DAS DYNAMISCHE WÜRFELSPIEL ALLE GEGEN ALLE

NEU



DAS SPIELPRINZIP:

- Reihum wählen alle je einen Würfel aus einem Wurf aus. Dieser zeigt einen Block, der auf dem Spielzettel eingezeichnet werden muss.
- Punkte werden auf einem separaten Wertungszettel notiert. Anschließend gibt man den Spielzettel an die nächste Person weiter.
- Wer es schafft, die anderen geschickt zu blockieren und die eigenen Blöcke passend einzuzeichnen, gewinnt das Spiel.

DIE AUTORIN



ALEJANDRA PINI

Alejandra Pini, Jahrgang 1979, ist Grafik-Designerin, Spieleautorin und Ludothekarin. Ihre Leidenschaft sind Spiele und der Wunsch, diese mit der Welt zu teilen. Als Autorin, indem sie neue Spiele entwickelt, und als Ludothekarin, indem sie Räume schafft, in denen Menschen neue Spiele kennenlernen und Spaß haben können.

DIE ILLUSTRATORIN



MARÍA ANA PAOLO

María Ana Paolo ist freischaffende Künstlerin aus Buenos Aires. Sie illustriert Verpackungen, Buchcover, Comics, Sammelkartenspiele, Plattencover und in den letzten Jahren auch Brettspiele!



- Besonders interaktiv: Das Roll & Write-Spiel, bei dem alle bei allen mitspielen
- Beliebttes Prinzip: Geschicktes Puzzlen mit geometrischen Blöcken (Polyominos)
- Schneller Spielfluss: Alle spielen gleichzeitig und ohne Wartezeiten

Alejandra Pini

Blockits – Das Würfelspiel mit Mut zur Lücke

Puzzelig-passgenaues Roll & Write, bei dem die Zettel um den Tisch wandern

13 x 18 x 4,5 cm

uvPE/Ex. **16,99 €**

GTIN 400-7742-18500-8

WG: 416 / Auslieferung: 14.02.



4 007742 185008

3x in der Aktion **Spiele-Spaß**

#KARTENSPIEL

AUF DEM TULPENFEST VON AMSTERDAM GEHT NIEMAND LEER AUS!



Eine Tulpe für Dich

NEU



DAS SPIELPRINZIP:

- Reihum wählen alle je einen Würfel aus einem Wurf aus. Dieser zeigt einen Block, der auf dem Spielzettel eingezeichnet werden muss.
- Punkte werden auf einem separaten Wertungszettel notiert. Anschließend gibt man den Spielzettel an die nächste Person weiter.
- Wer es schafft, die anderen geschickt zu blockieren und die eigenen Blöcke passend einzuzeichnen, gewinnt das Spiel.

DIE AUTORIN



SARA PERRY

Sara Perry liebt Brettspiele, Rollenspiele und Puzzle. Wenn sie gerade keine Spiele spielt, backt oder wandert sie oder spielt mit ihrem Hund Gus.

DIE ILLUSTRATORIN



KATY GRIERSON

Katy Grierson ist Illustratorin in Großbritannien. Sie liebt es, Fantasy-Kunst und insbesondere Drachen zu gestalten, schwärmt aber für alles, bei dem sie viel Farbe einsetzen kann.

- Das Wohlfühl-Kartenspiel für alle: Wer anderen eine Freude macht, macht Punkte!
- Farbenfrohe Illustrationen, erfrischend wie ein Urlaub in Holland
- Mit dem Spielthema "Blumen Schenken" ist es ideale für den Geschenketisch

Sara Perry

Eine Tulpe für Dich – Kartenspiel

Wer Punkte verschenkt, gewinnt! Das clevere Feel Good Kartenspiel für Freunde, Familie oder als Geschenk

13 x 13 x 4,5 cm

uvPE/Ex. 14,99 €

GTIN 400-7742-18499-5

WG: 416 / Auslieferung: 16.01.



4 007742 184995



DRACHENTANZ

**ALLE SPIELEN GLEICHZEITIG
UND WOLLEN SICH DIE BESTEN
DRACHENKARTEN SICHERN**



DAS KARTENSPIEL

ZUM TANZ IN DAS

JAHR DES DRACHENS!



NEU

DAS SPIELPRINZIP:

- Alle legen gleichzeitig eine Böllerkarte aus ihrer Hand. Wer die kleinste Karte gespielt hat, darf diese zuerst an den Drachen anlegen, dann folgen die anderen in aufsteigender Reihenfolge.
- Wer mit der Sprengkraft eines Böllers die Lebenspunkte einer Drachenkarte überschreitet, darf sich die Drachenkarte als Trophäe nehmen.
- Die Lücken im Drachenkörper werden aufgefüllt, bis keine Drachenkarten mehr da sind. Dann endet der Durchgang.
- Wer nach mehreren Durchgängen die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.



DER AUTOR

WEI DUGU

DuGuWei ist ein taiwanischer Spieleautor mit bislang 7 veröffentlichten Spielen. Diversität und Abwechslung stehen im Vordergrund seiner Spieleentwicklungen.



DIE ILLUSTRATORIN

YU-CIN HUANG

Yu-Cin Huang ist Illustratorin und Redakteurin aus Taiwan. Sie hat eine Ausbildung in verschiedenen Kunst- und Maltechniken erhalten und anschließend einen College-Abschluss in Architektur gemacht.



- Das zündende Kartenspiel um Drachen und Feuerwerk
- Trotz einfacher Regeln ist Spannung garantiert
- Handliches Format zum Mitnehmen und Verschenken

Wei Dugu

Drachentanz – Wer zündet den letzten Kracher?

Das Kartenspiel mit dem wilden Punkte-Feuerwerk
13 x 13 x 4,5 cm

uvPE/Ex. 14,99 €

GTIN 400-7742-18501-5

WG: 416 / Auslieferung: 16.01.



3x in der Aktion **Spiele-Spaß**

#KARTENSPIEL

Veggie Crash

DAS KNACKIGE KARTENSPIEL UM GEMÜSE & GROSSES GELD



NEU



WER GEWAGT SPE-
KULIERT, ERNTET
DEN GEWINN!

DAS SPIELPRINZIP:

- Reihum nehmen alle je eine Karte aus einer Auslage auf die Hand. Eine Karte bleibt übrig und steigert den Marktwert verschiedener Gemüsesorten.
- Doch wenn der Wert einer Sorte zu hoch steigt, gibt es einen Börsencrash und er sinkt wieder auf Null.
- Nach sechs Runden bekommt man Punkte für die sechs Handkarten. Wer das wertvollste Gemüse gesammelt hat, gewinnt.



DER AUTOR

ZONG-HUA YANG

Von ZongGer (Zong-Hua Yang) sind bereits mehr als 25 Spiele erschienen. Besonders gern veröffentlicht er kleine Spiele, die leicht zu erlernen und schwer zu beherrschen sind



DER ILLUSTRATOR

POKI CHEN

Poki Chen spielt, entwickelt und gestaltet gern Brettspiel. Er strebt danach, erstaunliche Werke zu erschaffen, die ein „Wow!“ hervorrufen.



- Eins der am schnellsten zu lernenden Kartenspiele auf dem Markt – mit Suchtfaktor!
- Mit zwei zusätzlichen Spielvarianten für erfahrene Spieler:innen
- Trendthema "Börse & Finanzen" besonders leichtverdaulich vermittelt

Zong-Hua Yang

Veggie Crash – Preiskampf am Gemüsemarkt

Wer gewagt spekuliert, erntet den Gewinn! Knackiges Kartenspiel um Gemüse und das große Geld

13 x 13 x 4,5 cm

uvPE/Ex. 12,99 €

GTIN 400-7742-18498-8

WG: 416 / Auslieferung: 16.01.



3x in der Aktion Spiele-Spaß



DIESES SPIELMATERIAL
HABEN ALLE IMMER ZUR HAND!

21 HAND GAMES



DAS SPIELPRINZIP:

- Auf jeder der 21 Klappkarten wird ein komplettes Spiel erklärt, das man nur mit Händen spielt.
- Kurze und übersichtliche Anleitungen garantieren den schnellen Spaß für unterwegs!
- Manche Spiele sind nur für 2 Personen, andere für bis zu 10 ~ doch keines dauert länger als 10 Minuten pro Partie.

DER AUTOR



DON ESKRIDGE

Don Eskridge ist ein Spieleentwickler, der auf der ganzen Welt gelebt und gearbeitet hat, von Oklahoma über Dresden bis Seoul. Sein erstes veröffentlichtes Spiel war The Resistance – inzwischen ist das Spiel zu einer Reihe mit weltweit mehr als einer Million Exemplare geworden!

- 21 vollständige und brandneue Spiele in einer kompakten Blechdose
- Kurze Anleitungen, jede mit cooler Grafik individuell gestaltet
- Perfekt für unterwegs und zwischendurch, als Mitbringsel oder Geschenk

Don Eskridge

21 Hand Games – Garantiert ohne Schnick, Schnack oder Schnuck!

Völlig neue und coole Handspiele für Kinder, Teenager und Erwachsene. In kompakter Metallbox, ideal für unterwegs

14,5 x 10,5 x 3 cm

uvPE/Ex. 14,99 €

GTIN 400-7742-18443-8

WG: 416 / Auslieferung: 10.04.



VERPLANT & ZUGESTELLT

#BACKLIST

#KENNERSPIELE

#FLIP & WRITE

DIE WOHNUNG EINRICHTEN - EIN MAGISCHER MOMENT ALS SPIEL!



DAS SPIELPRINZIP:

In einen Grundriss müssen möglichst viele Möbelstücke passend eingezeichnet werden, um Punkte zu sammeln. Alle spielen gleichzeitig auf dem vor ihnen liegenden Zeichenblatt.

Das Szenario bestimmt, welche Möbel vorkommen sollen und für welche Kombinationen es Bonuspunkte gibt. Reihum darf je eine Person entscheiden, welches der Möbelstücke von allen eingezeichnet werden muss. Da immer zu wenig Platz ist, wird cleveres Planen und Puzzeln belohnt! Ein Joker hilft einmalig, wenn man in der Klemme steckt.

Auf der „Spiel Essen“ in den ersten Stunden ausverkauft - rangierte im Scouting-Einkaufsführer unter den **Top 10**.



„Dank dickem Grundriss-Buch sehr vielseitig ... ein tolles Spiel für Tüftler, Kreative, Planer und Zocker.“
Bonner Generalanzeiger

Ein Flip and Write mit schöner kampagnenähnlicher Gestaltung und brillant umgesetzter Thematik“
Spielbox



- Geschicktes puzzlen, zeichnen und taktieren im Wettkampf die höchste Punktzahl.
- 26 Szenarien mit skurrilen Geschichten und steigendem Schwierigkeitsgrad.
- Mit 71 Karten, 25 Markern, Ringbuch, Abreibblock und ausführlicher Anleitung.

Steffen Hacker, Clément Masson

Verplant & Zugestellt – Wer lässt Wohnträume wahr werden?

Das Flip & Write-Spiel über große Pläne und zu wenig Platz. Mit 26 Szenarien von Tiny House bis Luxusvilla

2-6 Personen | ab 10 Jahren | 30 Minuten

20 x 20 x 5cm

uvPE/Ex. **24,99 €**

GTIN 400-7742-18409-4

WG 416 / In Auslieferung



4 007742 184094



EINZIGARTIGES KONZEPT: ESCAPE-SPIEL ALS TAROT-KARTENDECK!



SPIEL
Essen

Auf der „Spiel
Essen“ schnell aus-
verkauft - für alle,
die „Exit-müde“
sind

1. FÜR EIN RÄTSEL ENTSCHIEDEN

2. DAS RÄTSEL LÖSEN

3. MEHR ÜBER DAS VERSCHWINDEN

DEINER FREUNDIN ERFAHREN

DAS SPIELPRINZIP:

Jede Karte des großen Arkana enthält ein Rätsel. Zusammen mit einer oder mehrerer Karten des kleinen Arkana ergibt sich die Lösung, die aus den Illustrationen errätselt werden muss.

Die Lösungen sind immer englische Worte, die zu einem Abschnitt der Geschichte passen.

Mit der richtigen Lösung wird ein neuer Abschnitt der Geschichte um das Verschwinden von Sam freigespielt.

Manche Rätsel können mehrere Lösungen haben und eröffnen damit verschiedene Verläufe der Geschichte.

- 22 mystische Rätsel, die selbst Escape-Profis noch überraschen werden.
- Erzählt eine emotionale Coming-of-age-Geschichte für Jugendliche und Erwachsene.
- Kunstvoll illustrierte Karten, auch als klassisches Tarotdeck nutzbar.

Rita Orlov, Jack Fallows

The Light in the Mist – Eine Tarot-Rätselgeschichte

Einzigartiges Escape-Spiel mit wunderschönen Tarotkarten | Für 1–4 Spieler | ab 14 Jahren | 5+ Stunden Spielzeit

Format: 160 x 110 x 50mm
1 Booklet, 78 Tarotkarten, 1 Journalkarte, 1 Origamipapier

uvPE/Ex. 29,99 €

GTIN 400-7742-18471-1

WG 416 / In Auslieferung



4 007742 184711



KUNTERPUNKT

DIE INNOVATION IM
ROLL & WRITE-SPIELETREND



DAS SPIELPRINZIP:

Reihum wird aus den farbigen Würfeln gewählt, welche Käferreihe Punkte bekommt. Die Augenzahlen der Würfel können dabei auch als einzelne Punkte aufgeteilt und auf den Käfern neu zusammengesetzt werden.

Julia Thiemann, Christoph Waage

Kunterpunkt – Das wuselige Würfelspiel

Roll & Write-Spiel für Kenner und Käfer-Fans.
Von Julia Thiemann und Christoph Waage

Format: 130 x 170 x 40 mm
6 Würfel, 1 Block, 1 Anleitung

uvPE/Ex. **12,99 €**

GTIN 400-7742-18288-5
WG 416 / In Auslieferung

- Würfelpunkte geschickt aufteilen und auf Käferrücken neu kombinieren
- Einfaches, ansprechendes Spielprinzip, hohe taktische Spieltiefe
- 6 Würfel, doppelseitiger Notizblock (75 Blatt), Anleitung mit Tipps und Kurzübersicht



Die Schriftrolle der Geheimnisse

DIE VIELLEICHT LÄNGSTE FANTASY-RÄTSELREISE



DAS SPIELPRINZIP:

Die Schriftrolle zeigt zu Beginn den ersten Ausschnitt einer Wimmelbild-Landkarte. Auf dieser müssen Suchrätsel gelöst werden. Sobald genügend Rätsel richtig gelöst wurden, wird das nächste Gebiet entrollt. Die Gruppe gewinnt, wenn sie das Ziel ihrer Reise erreicht, bevor sie zu viele Fehler beim Rätsellösen gemacht hat.

- Schriftrolle als Spielplan zum Entdecken – beeindruckende 1,80 Meter lang!
- Herausfordernde Suchrätsel auf der Wimmel-Landkarte
- Epische Fantasy-Geschichte mit liebenswerten Hauptfiguren

APEX Ideenschmiede

Die Schriftrolle der Geheimnisse – Schatten über Lysharia

Fantasy-Rätselreise auf 1,80 Meter! Suche auf der Wimmel-Landkarte mit epischer Geschichte. Aus der APEX-Ideenschmiede.

325 x 160 x 52mm
1 Landkarte, 1 Rätselbuch, 4 Heldenbücher, 72 Marker,
1 Stoffbeutel, 1 Lupe, 1 Anleitung mit Lösungsbuch

uvPE/Ex. **29,99 €**

GTIN 400-7742-18280-9

WG 416 / In Auslieferung



DAWN UNDER

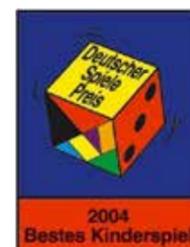


DER SPIELEKLASSIKER IST ZURÜCK!



DAS SPIELPRINZIP:

„Dawn Under“ ist ein Memo-Spiel, bei dem es darum geht, am Schnellsten alle eigenen Vampire in leeren Gräbern zur Ruhe zu legen. Dabei müssen sich die Farben der Grabdeckel sowie die Platzierung von anderen Vampiren und Knoblauch gemerkt werden. Konzentrationsvermögen und ein gutes Gedächtnis sind gefragt. Oft haben Kinder bei diesem Spiel die Nase vorn.



- Memospiel, das Planung und Aufmerksamkeit erfordert und das visuelle Gedächtnis fördert.
- Cooles Design, das die ganze Familie anspricht
- Neuauflage des Deutschen Kinderspiels 2004

Norbert Proena

Dawn Under - Dicke Luft in der Gruft.
Neuauflage des Deutschen Kinderspiels 2004

2-6 Spieler:innen | Ab 6 Jahren | 20-30 Minuten
Spielzeit je Partie

29,5 x 29,5 x 5 cm

uvPE/Ex. **39,99 €**

GTIN 400-7742-18298-4
WG 416 / In Auslieferung



4 007742 182984



WORT WIESEL

DIE INNOVATION UNTER
DEN WORTSPIELEN

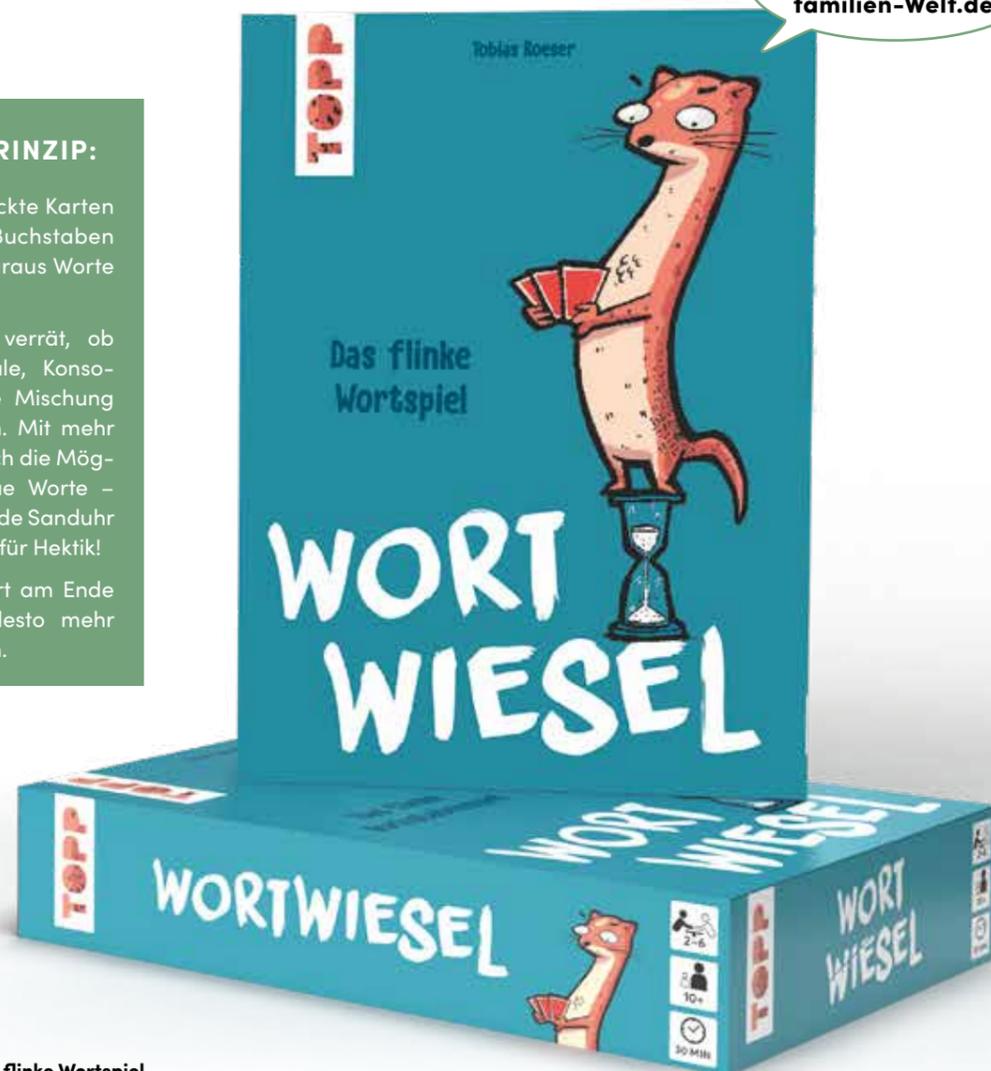
„Spiel des
Monats: Wortwiesel“
familien-Welt.de

DAS SPIELPRINZIP:

Alle ziehen verdeckte Karten mit jeweils zwei Buchstaben und versuchen daraus Worte zu bilden.

Die Kartenfarbe verrät, ob sich darauf Vokale, Konsonanten oder eine Mischung daraus verbergen. Mit mehr Karten wächst auch die Möglichkeiten für neue Worte – doch die ablaufende Sanduhr sorgt zunehmend für Hektik!

Je länger das Wort am Ende der Runde ist, desto mehr Punkte erhält man.



Tobias Roeser

Wortwiesel – Das flinke Wortspiel

Schnelles Wörterspiel mit Karten | 2–6 Spieler | ab 10 Jahren | 30 Minuten

Format: 178 x 128 x 37mm
160 Buchstabenkarten, 30 Marker, Wertungsblock mit 100 beidseitig bedruckten Seiten, 1 Anleitung, 1 Sanduhr 30 Sekunden

uvPE/Ex. **19,99 €**

GTIN 400-7742-18460-5

WG 416 / In Auslieferung

- Einfache Regeln: schnell losspielen mit hohem Wiederspielwert
- Ideal für alle, die Worte lieben: hier zählt jeder Buchstabe
- Jede Partie ist anders: die Karten entscheiden



4 007742 184605



DSCHUNGEL GEDRÄNGEL

LUSTIGES TIERESAMMELN –
ABER VORSICHT, WENN ES
ZU VOLL WIRD!

DAS SPIELPRINZIP:

Alle ziehen Handkarten, auf denen unterschiedlich viele Tiere einer Art abgebildet sind.

Ziel ist, vor sich genau neun Tiere einer Art abzulegen – und auf keinen Fall mehr!

Allerdings können alle auch bei den anderen anlegen und so deren Reihen überfüllen. Wer als erstes drei von vier Reihen mit genau neun Tieren vollständig hat, gewinnt.



Thomas Weber

Dschungelgedrängel – Das Kartenspiel für tierischen Tumult

Schnell gespielt, Spaß für die ganze Familie
2–4 Personen | ab 6 Jahren | 10–15 Minuten

Format: 123 x 96 x 20 mm
Inhalt: 1 Spielanleitung, 106 Karten
uvPE/Ex. **10,99 €**

GTIN 400-7742-18452-0

WG 416 / In Auslieferung

- Kurzweiliges Anlegespiel, bei dem man nie vor den anderen sicher ist.
- Die einfachen Regeln sind schnell erklärt – es kann direkt losgespielt werden.
- Auch für Kinder zum spielerischen Zahlenlernen geeignet.



4 007742 184520

#BACKLIST

#FAMILIENSPIELE

#ROLL-AND-WRITE



WORTE QUERBEET

**KREUZWORTRÄTSEL
ALS ROLL & WRITE-SPIEL**



DAS SPIELPRINZIP:

Gespielt wird mit drei Buchstabenwürfeln. In jeder Runde muss mindestens einer der ausgewürfelten Buchstaben in das Kreuzwortgitter auf dem eigenen Spielbogen eingetragen werden. Joker ermöglichen taktische Entscheidungen. Wer die meisten sinnvollen Worte senkrecht und waagrecht zusammenbaut, gewinnt.



Paul Schulz

Worte Querbeet – Lass Worte wachsen!

Schnelles Würfelspiel für Kreuzworträtsel-Fans.
1–6 Personen | Ab 10 Jahren | 15 Minuten Spielzeit

Format: 130 x 130 x 40 mm
3 Buchstabenwürfel, 2 Wertungsblöcke, 6 Bleistifte, 1 Anleitung

uvPE/Ex. **10,99 €**

GTIN 400-7742-18415-5

WG 416 / In Auslieferung

- Würfelspiel zum Wortebasteln und Buchstabenknobeln
- Handliches Format, ideal für unterwegs oder als Geschenk
- Mit beigelegten Bleistiften zum sofort losspielen



4 007742 184155

2x in der Aktion **Spiele-Spaß**

#BACKLIST

#FAMILIENSPIELE

#QUIZ-SPIEL



**DAS ERSTE QUIZSPIEL ZUM
WIMMEL(BUCH)-TREND**



DAS SPIELPRINZIP:

Quizfragen richtig beantworten, passende Exponate im chaotischen Museum finden und in der eigenen Vitrine sichern: Es gewinnt die größte Sammlung.

Karoline Weber

Chaos im Museum – Die Antwort liegt auf dem Tisch. Das Wimmelbild-Quizspiel

3 Spielvarianten: Quiz-, Kommunikations- und Reaktionsspiel – ab 2 Spielern

uvPE/Ex. **29,99 €**

GTIN 400-7742-18276-2

WG 416 / In Auslieferung



4 007742 182762

#BACKLIST

#FAMILIENSPIELE

#REAKTIONSSPIEL



CRAZY DONUT PARTY



DAS SPIELPRINZIP:

Gespielt wird mit drei Buchstabenwürfeln. In jeder Runde muss mindestens einer der ausgewürfelten Buchstaben in das Kreuzwortgitter auf dem eigenen Spielbogen eingetragen werden. Joker ermöglichen taktische Entscheidungen. Wer die meisten sinnvollen Worte senkrecht und waagrecht zusammenbaut, gewinnt.

Rita Modl

Crazy Donut Party. Greif schnell zu, sonst sind sie weg!

Wer entdeckt am schnellsten einen vollständigen Donut? Ein rasantes, unterhaltsames und verblüffend einfaches Spiel. 128 Donut Karten, 1 Buzzer, 1 Anleitung

Box: 14 x 14 x 5 cm

uvPE/Ex. **14,99 €**

GTIN 400-7742-18271-7

WG 416 / In Auslieferung



4 007742 182717

- Ein Riesenspaß für die ganze Familie – überall & jederzeit
- Einfach erklärt & stundenlang spielbar
- Fordert Schnelligkeit, Geschick und ein gutes Auge

#BACKLIST

#FAMILIENSPIELE

#LAUFSPIEL



YUTNORI

SPIEL UM DEIN LEBEN

DAS SPIELPRINZIP:

Die Teilnehmenden teilen sich in zwei bis drei Mannschaften auf. „Gewürfelt“ wird mit besonderen Yut-Stäben. Wer zuerst alle Steine in das Ziel bewegt, hat gewonnen. Die Teilnehmenden können Abkürzungen nehmen, mit ihren Steinen Grüppchen bilden und sich gegenseitig rauswerfen.



- Der Spieleklassiker aus Korea
- Das asiatische „Mensch-ärgere-dich-nicht“
- Ein neuer Spieleklassiker für mutige Familien und unerschrockene Herausforderer

Yutnori – Spiel um dein Leben!
Ein 2000 Jahre alter Spieleklassiker aus Korea in stylischem Design

4 Wurfstäbe, 12 Spielsteine, 1 Spielbrett, Anleitung

Box: 19 x 19 x 5 cm

uvPE/Ex. **22,99 €**

GTIN 400-7742-18297-7

WG 416 / In Auslieferung



4 007742 182977



Witch Night

WEIHRAUCH UND HOKUSPOKUS: DAS PARTYSPIEL FÜR HEXEN

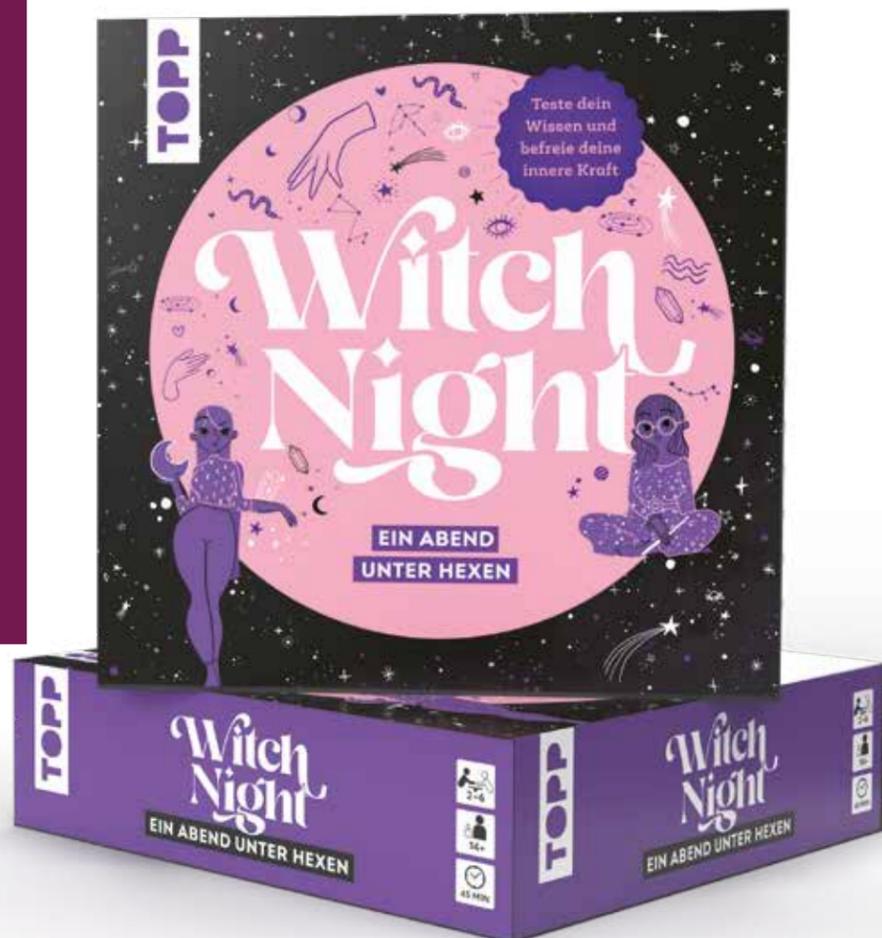
DAS SPIELPRINZIP:

Es wird reihum gespielt. Nacheinander würfelt jede Hexe und rückt die entsprechende Anzahl an Feldern auf dem Spielbrett vor.

Anschließend wird eine zum Feld passende Aktionskarte gezogen. Diese muss innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits ausgeführt werden.

Konnte die Aktion korrekt ausgeführt werden, darf die Hexe nochmals würfeln. Wurde die Aktion nicht richtig ausgeführt, ist die nächste Hexe am Zug.

Eine Hexe gewinnt das Spiel, wenn sie in der Mitte des Felds angekommen ist und die finalen Fragen richtig beantwortet hat.



Anne Kalicky

Witch Night – Ein Abend unter Hexen. Teste dein Wissen und befreie deine innere Kraft.

Das Partyspiel für 2–6 Personen ab 14 Jahren
Format Box: 205 x 205 x 45 mm; Umfang: 1 Booklet, 1 Spielbrett, 200 Karten, 6 Spielfiguren, 1 Sanduhr, 1 Würfel

uvPE/Ex. **26,99 €**

GTIN 400-7742-18481-0

WG 416 / In Auslieferung

- Das erste Hexen-Partyspiel für Erwachsene
- Mit kniffligen Fragen und lustigen, bekräftigenden Aufgaben
- Activity-artiges Spiel für Hexen und solche, die es werden wollen



4 007742 184810



MENSCH GEGEN ROBOTER – WER IST KREATIVER?



DAS SPIELPRINZIP:

Die Gruppe zieht eine Karte mit einer Brainstorming-Aufgabe. Alle am Tisch notieren ihre möglichst kreativen oder witzigen Ideen.

Die Frage wird ebenfalls in ChatGPT eingegeben und alle Antworten werden vorgelesen.

Die Gruppe stimmt ab, wer die beste Antwort gefunden hat: Mensch oder KI.

- Partyspiel um die kreativsten Einfälle, gegen die erschreckend witzige künstliche Intelligenz ChatGPT!
- 200 Aufgaben in einer handlichen Schachtel, ideal als Mitbringsel oder für Unterwegs.
- Welcher Filmcharakter wäre der schlimmste Mitbewohner? Erfinde einen Namen für einen Lippenstift speziell für Ninjas! Wie könnte der Online-Name des Bundeskanzlers lauten?

ChatGPT – Schlag die KI. Das kreative Partyspiel mit dem smartesten Chatbot aller Zeiten

„Erfinde einen Namen für ein Tier, halb Hahn, halb Oktopus!“ 200 Aufgaben, 1–8 Pers. | Ab 13 Jahren | 30 Min.

9,6 x 13 cm

uvPE/Ex. **10,99 €**

GTIN 400-7742-18483-4

WG 416 / In Auslieferung



4 007742 184834

Viva QUIZ VEGAS



Patrick P. Falcke
**Viva Quiz Vegas! –
Quizen ohne Wissen!**
Innovative Mischung aus
Poker und Quiz!
3–6 Personen | ab 12 Jahren
30–60 Minuten Spielzeit
uvPE/Ex. 21,99 €
GTIN 400-7742-18404-9

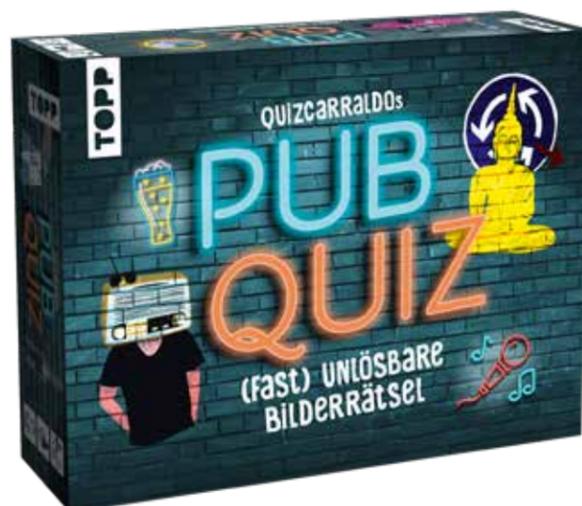


4 007742 184049

DAS SPIELPRINZIP:

Jede Quizfrage hat fünf Antwortmöglichkeiten. Reihum bieten die Spieler:innen verdeckt auf Antworten, von denen sie glauben, dass sie richtig oder falsch sind. Mit Trick-Karten kann man bluffen oder der Konkurrenz die Einsätze wegschnappen. Wer am häufigsten richtig gesetzt hat, gewinnt.

PUB QUIZ



QuizcarralDo, Anna Rother
**QuizcarralDo's Pub Quiz –
(Fast) unlösbare Bilderrätsel**
Das Kneipenquiz für die besondere
Herausforderung! 1–12 Personen
ab 16 Jahren | 30–60 Minuten
Spielzeit
uvPE/Ex. 17,99 €
GTIN 400-7742-18279-3



4 007742 182793

DAS SPIELPRINZIP:

Jede ausgelegte Karte zeigt den Titel eines Films, Buchs, Lieds o. Ä., versteckt hinter einem anspruchsvollen Bilderrätsel. Es muss (teils mehrfach) um die Ecke gedacht werden, aber schwierige Kopfnüsse geben bei der Lösung auch mehr Punkte. Hinweise stehen auf der Rückseite und können gegen Punktabzug gekauft werden. Wer kommt zuerst auf die knifflige Lösung?

WER DIESE RÄTSEL KNACKT, IST BEREIT FÜR DEN GEHEIMDIENST!



DAS SPIELPRINZIP:

In jedem Umschlag befindet sich ein scheinbar harmloser Brief, in dem sich aber ein Rätsel verbirgt. Die Lösung des Rätsels bringt den Hinweis, welcher Brief als nächstes dran ist. Manche Briefe enthalten zusätzliches Rätselmateriale. Es müssen alle Briefe in ihrer Reihenfolge gelöst werden.

Hans Pieper

Geheime Botschaften – Zwischen den Zeilen.
Escape-Spiel in 15 Briefen

Entschlüsselst du den Geheimdienst-Code?

Format: 180 x 130 x 40 mm
15 Briefe, 1 Anleitung

uvPE/Ex. **21,99 €**

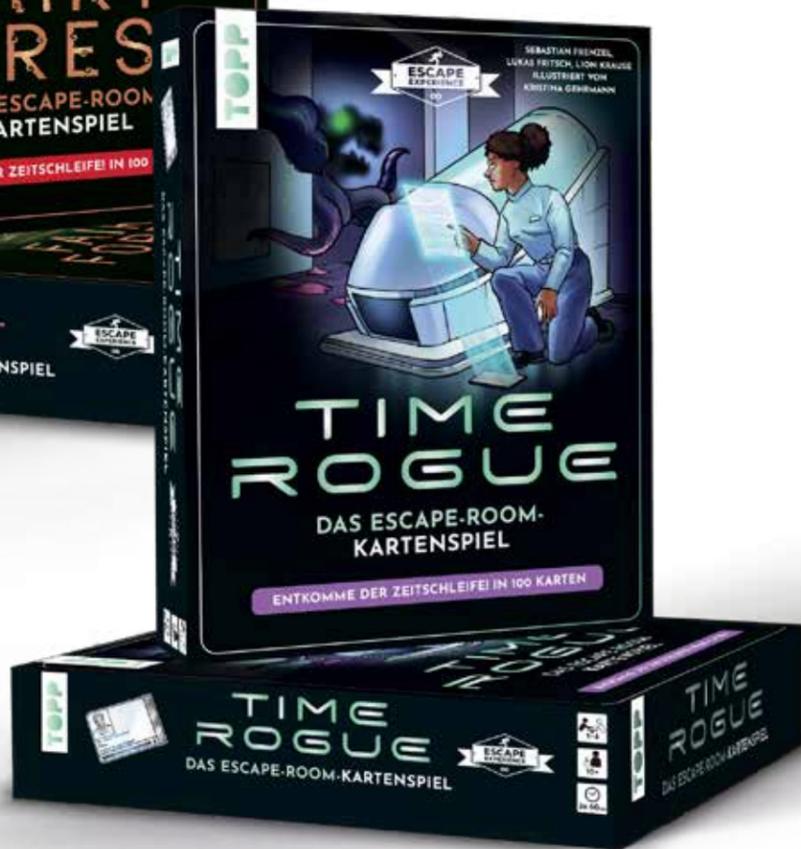
GTIN 400-7742-18405-6
WG 416 / In Auslieferung



4 007742 184056



Escape Experience – Fairy Forest
 Das Escape-Room-Erlebnis als Kartenspiel! 1–4 Personen | Ab 10 Jahren | 120 Minuten Spielzeit
 uvPE/Ex. **14,99 €**
 GTIN 400-7742-18284-7



Escape Experience – Time Rogue
 Das Escape-Room-Erlebnis als Kartenspiel! 1–4 Personen | Ab 10 Jahren | 120 Minuten Spielzeit
 uvPE/Ex. **14,99 €**
 GTIN 400-7742-18283-0



DAS SPIELPRINZIP:

Um zu entkommen, muss die Spielgruppe Entscheidungen treffen, die Zeit-Punkte kosten. Sind die Zeit-Punkte aufgebraucht, beginnt das Spiel von vorne – nur gesammelte Informationen und Gegenstände dürfen behalten werden! Sie können kombiniert werden, um Rätsel-Hindernisse zu lösen. Die Gruppe gewinnt, sobald sie mit einem perfekten Durchlauf die Zeitschleife durchbricht.



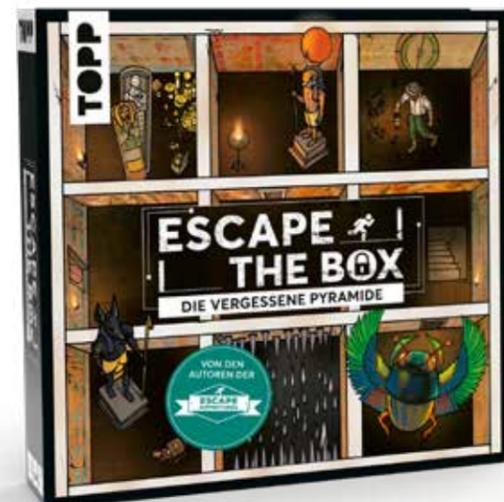
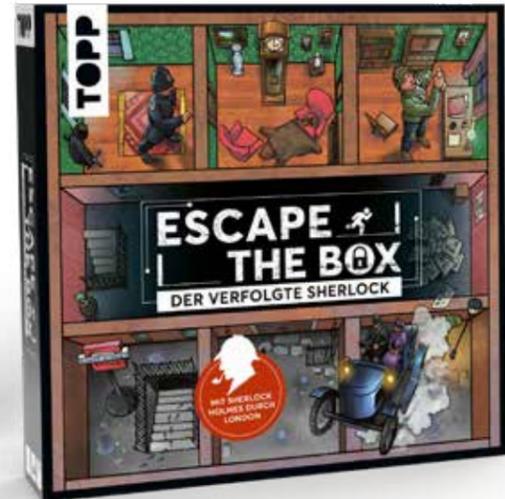
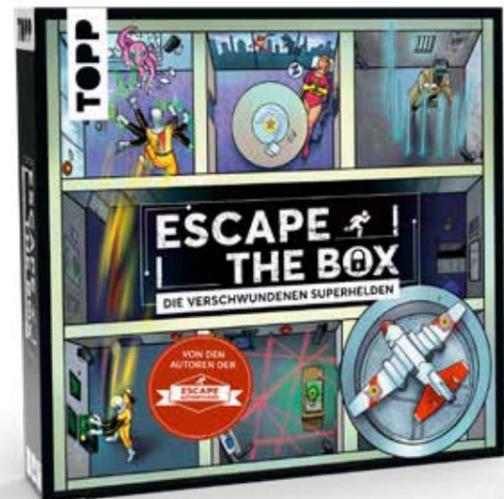
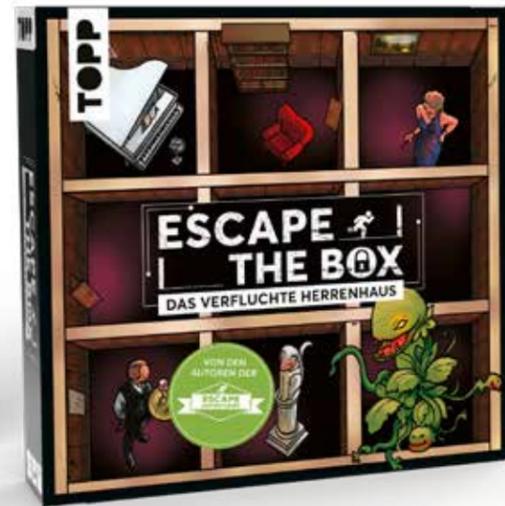
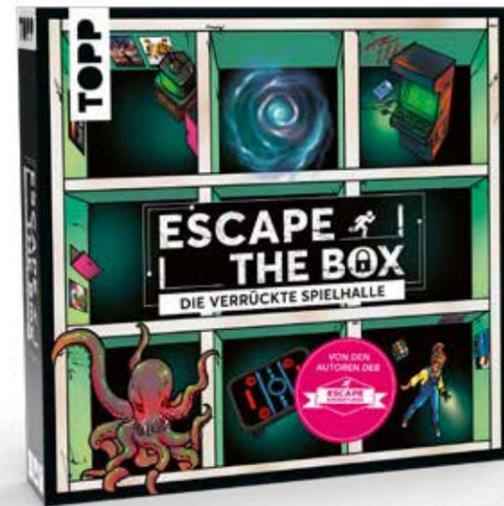
Die Spielarchitekten GmbH
Escape Experience – Strange Summer
 Das Escape-Room-Erlebnis als Kartenspiel! 1–4 Personen | Ab 10 Jahren | 120 Minuten Spielzeit
 Spannende Exit-Herausforderung vom Autorenteam der Escape Adventures
 Format: 170 x 130 x 30 mm
 100 Karten, 10 Marker, 1 Anleitung
 uvPE/Ex. **16,99 €**
 GTIN 400-7742-18462-9



- Spannende Science-Fiction-Herausforderung vom Autorenteam der Escape Adventures
- Rätseln, kombinieren und entscheiden, um der Zeitschleife zu entkommen
- Mit 100 Karten (wiederverwendbar, kein Material wird zerstört)

Die Spielarchitekten GmbH
Escape Experience – Final Game
 Das Escape-Room-Erlebnis als Kartenspiel! 1–4 Personen | Ab 10 Jahren | 120 Minuten Spielzeit
 Spannende Exit-Herausforderung vom Autorenteam der Escape Adventures
 Format: 170 x 130 x 30 mm
 100 Karten, 10 Marker, 1 Anleitung
 uvPE/Ex. **16,99 €**
 GTIN 400-7742-18461-2





DAS SPIELPRINZIP:

Neun atmosphärisch illustrierte Räume, jeder ein kleiner Escape Room. Rätselhinweise auf dem Boden und an den Wänden in jedem Raum. Mit Karten, doppelseitigem Einlegeboden und Spielfiguren zum Zusammenstecken und Losspielen. Das Spiel wird nicht zerstört und kann wiederverwendet werden.

325 x 160 x 52mm
 Box 27 x 27 x 6,7 cm, Spielplan, 9 Trennwände,
 Anleitungs- und Hinweisbuch, 50 Karten
 uvPE/Ex. 19,99 / 20,00 €

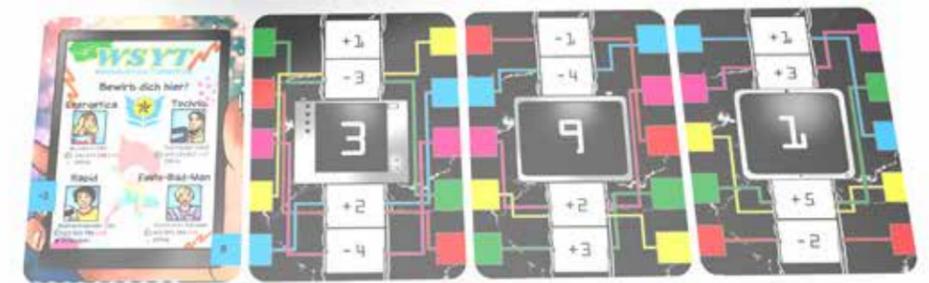
ESCAPE THE BOX

NEUN RÄTSELHAFTE ESCAPE-RÄUME
 IN EINER SPIELE-WELT

NEUN ATMOSPHÄRISCH
 ILLUSTRIERTE RÄUME, JEDER
 EIN KLEINER ESCAPE ROOM



HINWEISE ÜBER
 WIMMELBILDER AUF
 DEM BODEN UND AN DEN
 WÄNDEN IN JEDEM RAUM





UNBOXING

BOX FÜR BOX DEM GEHEIMNIS AUF DER SPUR

Unboxing -
Der Fluch des Seeungeheuers
uvPE/Ex. 24,99 €
TOPP 18234
GTIN 400-7742-18234-2



Unboxing -
Das Geheimnis des Meisterdiebs
uvPE/Ex. 24,99 €
TOPP 18235
GTIN 400-7742-18235-9



Hans Pieper
Schuldig?! Dein Urteil entscheidet - Der Absturz. Krimispiel in 50 Karten
Die Gerichtsverhandlung am Spieltisch: Diskutiert, trifft Entscheidungen und fällt euer Urteil!
uvPE/Ex. 9,99 €
GTIN 400-7742-18274-8

Hans Pieper
Schuldig?! Dein Urteil entscheidet - Vollgas. Krimispiel in 50 Kartenn
Die Gerichtsverhandlung am Spieltisch: Diskutiert, trifft Entscheidungen und fällt euer Urteil!
uvPE/Ex. 9,99 €
GTIN 400-7742-18273-1

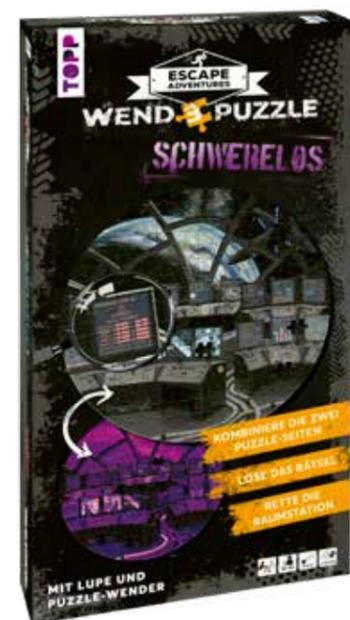
Hans Pieper
Schuldig?! Dein Urteil entscheidet - Explosive Mischung. Krimispiel in 50 Karten
Die Gerichtsverhandlung am Spieltisch: Diskutiert, trifft Entscheidungen und fällt euer Urteil!
uvPE/Ex. 9,99 €
GTIN 400-7742-18272-4

DAS SPIELPRINZIP:

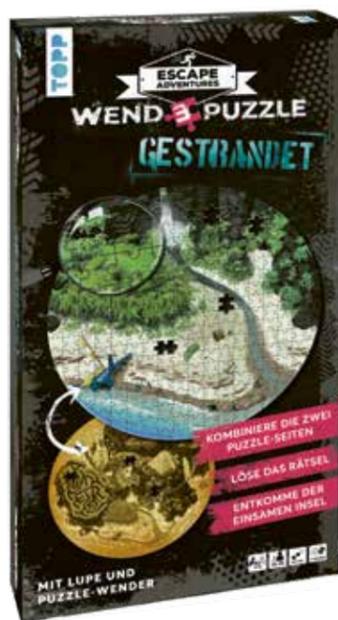
Die Spielenden schlüpfen in die Rolle von Jurist:innen. In fünf spannenden Abschnitten werden Beweise gesichtet, Ermittlungen angestellt und vor allem: Informationen im Team analysiert und bewertet. Gemeinsam wird entschieden, wer weshalb verdächtig erscheint und vor Gericht gebracht werden sollte – oder ob es gute Gründe gibt, genau das zu verhindern.



Schuldig?! Dein Urteil entscheidet
(Fall 1-3) Display 3 x 4 Ex.
uvPE/Ex. 9,99 €
TOPP 18275
GTIN 400-7742-18275-5



Escape Adventures
Wendepuzzle – Schwerelos
uvPE/Ex. 19,99 €
TOPP 18223
GTIN 400-7742-18223-6



Escape Adventures
Wendepuzzle – Gestrandet
uvPE/Ex. 19,99 €
TOPP 18222
GTIN 400-7742-18222-9





Crime Files Fallakte:
Das letzte Kapitel des L. Birkenwald
 uvPE/Ex. € 20,00
 TOPP 18091
 GTIN 400-7742-18091-1



2x in der Aktion **Spiele-Spaß**



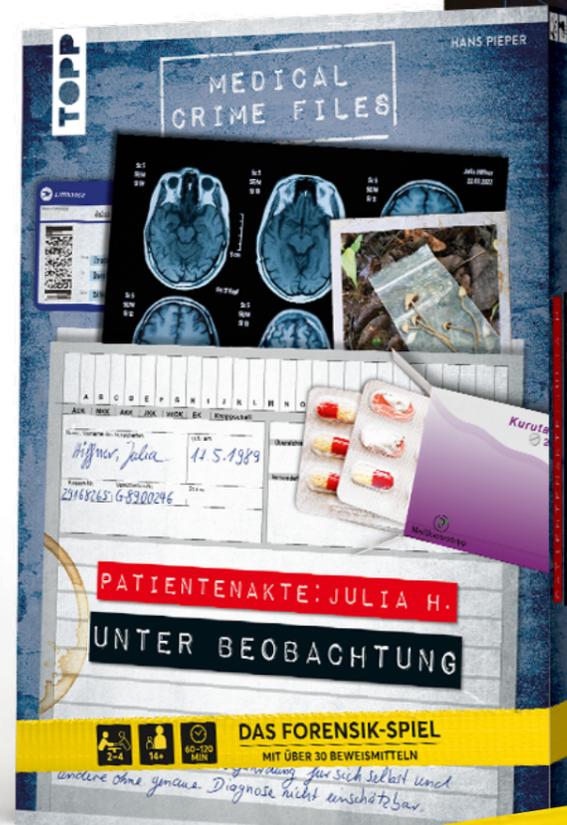
Crime Files Fallakte:
Verhängnisvolles Treibgut
 uvPE/Ex. € 20,00
 TOPP 18092
 GTIN 400-7742-v-8



Cyber Crime Files –
Fallakte: Das Geheimnis der Hackerin
 uvPE/Ex. 24,99 €
 TOPP 18265
 GTIN 400-7742-18265-6



Medical Crime Files –
Patientenakte: Der Fall Julia H. Unter Beobachtung
 uvPE/Ex. 24,99 €
 TOPP 18277
 GTIN 400-7742-18277-9



DAS GENIALE KRIMI-SPIEL
 MIT ECHT WIRKENDEN BEWEISMITTELN

OBSCURIUS



„Das magische Siegel“ ist ein Escape-Spiel. D.h. ihr betretet im Verlauf des Spiels verschiedene Räume des Zauberschlosses (auf Papier) und löst im Verlaufe der Story verschiedene einzelne Rätsel. Jedes Rätsel ist in sich abgeschlossen und führt euch zu jeweils einem Gegenstand aus dem Raum. Am Ende benötigt ihr alle Gegenstände für ein finales Rätsel.

Philipp Kretzschmar, Eleonore Ulbrich

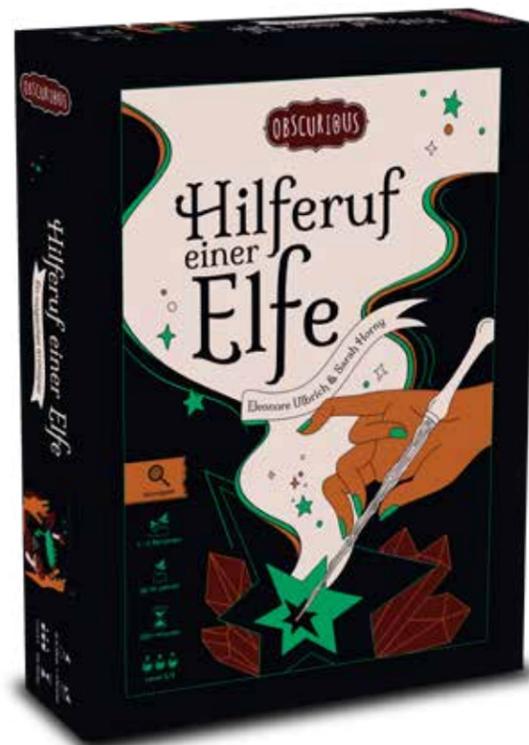
Das magische Siegel

Ein magisches Escape-Spiel

Spielbox 34x24,5x4,5

uvPE/Ex. **17,99 €**

GTIN 4270003778619



„Hilferuf einer Elfe“ ist ein Krimispiel, bei dem verschiedene Unterlagen durchforstet werden müssen, um gemeinsam als Team herauszufinden, welche verdächtige Person ein Motiv oder ein Alibi hat. In spannender Detektivarbeit muss die schuldige Person überführt werden.

Sarah Horny, Eleonore Ulbrich

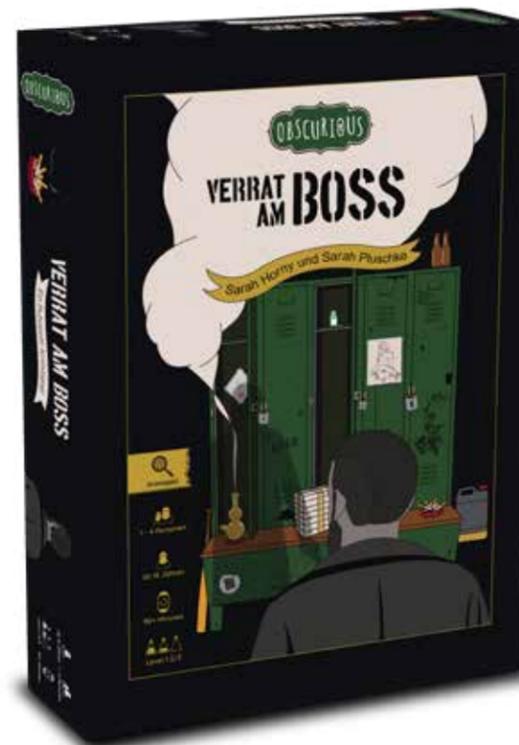
Hilferuf einer Elfe

Ein magisches Krimispiel

Spielbox 34x24,5x4,5

uvPE/Ex. **24,99 €**

GTIN 4270003778602



„Verrat am Boss“ ist ein Krimispiel, bei dem verschiedene Unterlagen durchforstet werden müssen, um gemeinsam als Team herauszufinden, welche verdächtige Person ein Motiv oder ein Alibi hat. In spannender Detektivarbeit muss die schuldige Person überführt werden.

Sarah Horny, Sarah Pluschke

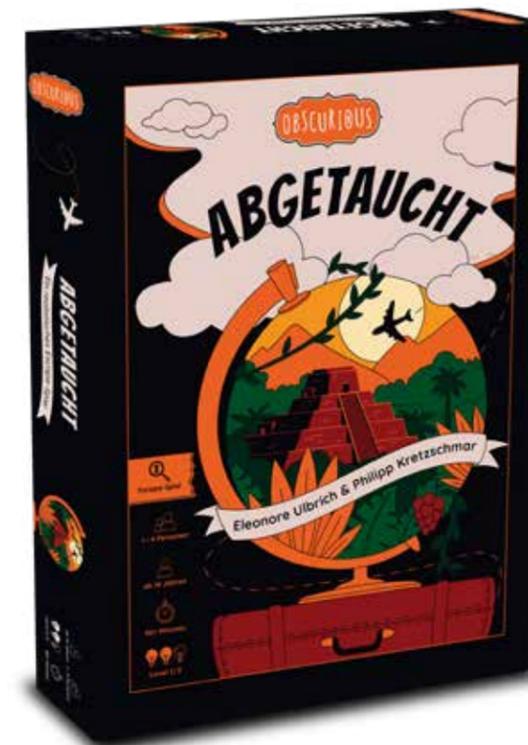
Verrat am Boss

Ein Ruhrpott-Krimispiel

Spielbox 34x24,5x4,5

uvPE/Ex. **24,99 €**

GTIN 4270003778633



„Abgetaucht“ ist ein Escape-Spiel, bei dem es darum geht verschiedene Rätsel zu lösen, um die richtigen Codes herauszufinden, die eurer virtuellen Kontaktperson dabei helfen, verschiedene verschlossene Gegenstände zu öffnen.

Philipp Kretzschmar, Eleonore Ulbrich

Abgetaucht

Ein realistisches Escape-Spiel

Spielbox 34x24,5x4,5

uvPE/Ex. **24,99 €**

GTIN 4270003778626





DIE ZUTATEN FÜR EINEN MÖRDERISCH GUTEN ABEND AB 4 PERSONEN



Sara Rehm, Joel Müseler
**Krimi al dente – Goldene 20er:
Swing mir den Jazz vom Tod**
Für 5–8 Personen. Mit Namensschildern, Rollenheften, Ereignissen, Rezepten sowie Deko- und Kostümtipps für ein kriminell unterhaltsames Dinner
258 Seiten, 17,85 x 22,8 cm
Format: 178,5 x 228 x 22 mm;
Umfang: 1 Regelheft, 8 Rollenhefte, 8 Namensschilder, 1 Rezeptheft, 1 Lösung

uvPE/Ex. **21,99 €**
GTIN 400-7742-18465-0



Sara Rehm, Joel Müseler
**Krimi al dente – Bunte 90er:
Tödliche Geschmacksverirrung**
Für 5–8 Personen. Mit Namensschildern, Rollenheften, Ereignissen, Rezepten sowie Deko- und Kostümtipps für ein kriminell unterhaltsames Dinner
258 Seiten, 17,85 x 22,8 cm
Format: 178,5 x 228 x 22 mm; Umfang: 1 Regelheft, 8 Rollenhefte, 8 Namensschilder, 1 Rezeptheft, 1 Lösung

uvPE/Ex. **21,99 €**
GTIN 400-7742-18475-9



Sara Rehm, Joel Müseler
**Krimi al dente – Göttliche Antike:
Von wegen unsterblich**
Für 4–6 Personen. Mit Namensschildern, Rollenheften, Ereignissen, Rezepten sowie Deko- und Kostümtipps
202 Seiten, 17,85 x 22,8 cm
uvPE/Ex. **21,99 €**
GTIN 400-7742-18485-8

- In stabiler Schachtel für 5–8 Personen zum günstigen Preis
- Mit Regelheft, 8 Charakterheften, 8 Namensschildern und extra Rezept- & Dekoheft
- Überarbeitete Neuauflage des Krimi-Spiel-Erfolgs

BESTELLUNGEN, LIEFERBARKEIT, PREISAUSKÜNFTE, LIEFERUNGEN

DEUTSCHLAND

Verlagsauslieferung
Zeitfracht Medien GmbH
Industriestraße 23
D-70565 Stuttgart
Tel. 0711/78 99 2043
Fax 0711/78 99 1010
frechverlag@zeitfracht.gmbh

ÖSTERREICH

Mohr Morawa Buchvertrieb GmbH
Sulzengasse 2
A- 1230 Wien
Tel. 0043/1/680-14-0
Fax 0043/1/688-71-30 oder 689-68-00
bestellung@mohrmorawa.at
www.mohrmorawa.at

SCHWEIZ

Buchzentrum AG
Industriestr. Ost 10, CH-4614 Hägendorf
Tel. 0041/62/209 25 25
Fax 0041/62/209 26 27

Marein AG

Bahnhofstraße 134, Postfach
CH-8957 Spreitenbach
Tel. 0041/56/418 10 40

Boettcher AG

Ebikonstraße 75, CH – 6043 Adligenswil
Tel. 0041/41/375 00 00
Fax 0041/41/375 00 05
www.boettcher.ch

IHRE ANSPRECHPARTNER IM VERLAG

**Für Fragen zu Bestellungen,
Lieferungen oder Preisen:**
(Verlagsauslieferung Zeitfracht Medien GmbH)
Tel. 0711/78 99 2043
Fax 0711/78 99 1010



Verkaufsleitung Buchhandel:
Andrea Lorch
Tel. 0711/830 86 49
andrea.lorch@frechverlag.de



Kundenmanagerin Buchhandel:
Franziska Upheber
Tel. 0711/830 86 53
franziska.upheber@frechverlag.de



**Verkaufsleitung Fachhandel, Großfläche,
DIY, PBS, Geschenke, Hobby, Basteln,
Handarbeiten:**
Norman Andres
Tel. 0711/830 86 384
norman.andres@frechverlag.de



**Kundenmanagerin Fachhandel, Groß-
fläche & Export, DIY, PBS, Geschenke,
Hobby, Basteln, Handarbeiten, Spiel-
waren:**
Stefanie Havemann
Tel. 0711/830 86 46
stefanie.havemann@frechverlag.de



**Verkaufsleitung E-Commerce,
Versandhandel, Spielwaren,
Kindergarten, Schule:**
Stefanie Decker
Tel. 0711/830 86 63
stefanie.decker@frechverlag.de



**Kundenmanager E-Commerce, Ver-
sandhandel, Kindergarten, Schule:**
Thomas Czysch
Tel. 0711/830 86 322
thomas.czysch@frechverlag.de



Vertriebsleitung:
Bernd Herzog
Tel. 0711/830 86 54
bernd.herzog@frechverlag.de



Kundenmanagerin Export:
Sabine Fink-Ulinski
Tel. 0711/830 86 340
sabine.fink-ulinski@frechverlag.de



Kunden- und Auslieferungsservice:
Hartmut Venter
Tel. 0711/830 86 94
hartmut.venter@frechverlag.de



Messen/Events:
Madeleine Dalferth
Tel. 0711/830 86 306
madeleine.dalferth@frechverlag.de

**Für inhaltliche Fragen,
Konditionen oder Sonstiges:**
Tel. 0711/830 86 0
Fax 0711/830 86 86
kundenservice@frechverlag.de

Industrie- und Sonderkunden:
Bernd Herzog
Tel. 0711/830 86 54
bernd.herzog@frechverlag.de

frechverlag

www.topp-kreativ.de, Dieselstraße 5, D-70839 Gerlingen
Es gelten die im Katalog abgedruckten Lieferungs- und Zahlungsbedingungen des frechverlag.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Preisstand November 2023.

UNSERE VERTRETUNGEN IM BUCHHANDEL

BAYERN

Dolles Vertriebsteam

Michael Dolles, Elke Hermann,
Katja Neugirg, Petra Uffinger, Katharina Dolles
An der Schloßmauer 21
93161 Sinzing
bestellung@dolles-vertriebsteam.de



Michael Dolles

Tel. 0941/586 13 53
Fax. 0941/586 13 55
michael.dolles@dolles-vertriebsteam.de



Katja Neugirg (Büro)

Tel. 0941/586 13 53
Fax. 0941/586 13 55
katja.neugirg@dolles-vertriebsteam.de



Petra Uffinger

Tel. 0941/586 13 53
Fax 0941/586 13 55
petra.uffinger@dolles-vertriebsteam.de

Dolles Vertriebsteam

Katharina Dolles

Tel. 09407 / 7249455
Fax 09404 / 961047
katharina.dolles@dolles-vertriebsteam.de



Elke Hermann

Tel. 08379/728 628
Fax. 08379/728 743
elke.hermann@dolles-vertriebsteam.de



BADEN-WÜRTTEMBERG

GRENNERS VERLAGSVERTRETUNGEN

Sabine Grenner und Cornelius van Vugt

Riedweidenstr. 2
79331 Teningen
Tel. 07641/95 86 11
Fax 07641/95 86 22
service@grennersverlagsvertretungen.de



NORDRHEIN-WESTFALEN

Guido Marquard

Meersburger Str. 26
50935 Köln
Tel. 0221/424 82 20
Fax 0221/420 63 88
guido-marquard@t-online.de



Verlagsvertretung

David Leifels

Moltkestrasse 10
58089 Hagen
Tel. 02331 / 330496
Fax 02331 / 336559
buch-leifels@t-online.de



HESSEN, RHEINLAND-PFALZ, SAARLAND, LUXEMBURG

Thomas Brederick Verlagsvertretungen

Altlußheimer Str. 36
68809 Neulußheim
Tel. 06205/204431
Fax 06205/204432
info@verlagsvertretung-bredereck.de



SCHLESWIG-HOLSTEIN, HAMBURG, BREMEN, NIEDERSACHSEN

B.O.N. Verlagsvertretung Rainer Röll

Postfach 50 18 20
22718 Hamburg
Tel. 040/439 15 08
Fax 040/439 45 15
roell-hamburg@t-online.de



VERLAGSVERTRETUNG PFENNIG SACHSEN, SACHSEN-ANHALT, THÜRINGEN

Lutz Necke

Suhler Str. 10
98574 Schmalkalden
Tel. 03683/40 56 01
Fax 03683/40 56 02
lutz.necke@frechverlag.de



MECKLENBURG-VORPOMMERN, BRANDENBURG, BERLIN

Matthias Schröder

verlagsvertretungm.schroeder@t-online.de
Sonnenburg 2
16259 Bad Freienwalde
Tel.: 030/44 30 86 58
Fax: 030/44 30 86 59
buchbuero-berlin@hotmail.com



ÖSTERREICH/SÜDTIROL

Michael Höller, Mario Seiler und Patricia Itzroither

Hauptstraße 111
A-8141 Premstätten
Tel. 0043/3136/20 00 6
Fax 0043/3136/20 00 610
verlagsvertretung@hoeller.at
Für Sie am Service-Telefon:
Natascha Höller



SCHWEIZ

Joe A. Fuchs

Verenastr. 8, CH-8832 Wollerau
Mobil 0041 (0) 794 20 34 03
Tel. 0041 (0) 447 84 79 82
Fax 0041 (0) 447 84 53 67
joe.fuchs@mythen.ch



UNSERE VERTRETUNGEN IM FACHHANDEL

Fax 0211/240 03 10
kai@f-lause.de

BAYERN

Claudia Schneider

Handelsvertretung
Tel. 0731/980 94 167
Mobil 0171/892 98 31
Fax 0731/980 94 169
HV-Claudia.Schneider@web.de



Reinhold Woldt

Handelsvertretung
Am Eichenbühl 1
91166 Georgensgmünd
Tel. 09172/21 41
Mobil 0171/711 35 97
Fax 09172/12 75
reinhold.woldt@t-online.de



BADEN-WÜRTTEMBERG

Thomas Hinze

Handelsvertretungen
Kaiserslauterner Str. 64
74078 Heilbronn
Tel. 07131/46 868
Fax 07131/91 08 09
hinze-heilbronn@t-online.de



HESSEN, RHEINLAND-PFALZ, SAARLAND, LUXEMBURG

Handelsagentur Kretschmer Christian Kretschmer

Kettelerstraße 69
63500 Seligenstadt
Tel. 06182/946 71 24
Fax 06182/946 71 25
Mobil 0172/851 89 87
handelsagentur-kretschmer@arcor.de



HESSEN

In den PLZ-Bereichen 34000, 35000, 36000
(ohne 36400 – 36469), 37200 – 37249,
37250 – 37299, 63400 – 63549, 63500 –
63599, 63600 – 63639, 63540 – 63699)



Tino Hartung

Neumarktstr. 8
98639 Metzels
Tel. 03693/50 78 55
Mobil 0173/350 80 56
Fax 03693/50 78 62
tino.hartung@t-online.de

NORDRHEIN-WESTFALEN

F. Lausé & Söhne OHG

Kai Lausé
Gräfrather Str. 5
40625 Düsseldorf
Tel. 0211/24 00 30
Mobil 0172/213 37 00



SCHLESWIG-HOLSTEIN, HAMBURG, BREMEN, NIEDERSACHSEN

Bert Stoklossa

Handelsvertretungen CDH
Missionsweg 18
21220 Seevetal
Tel. 04185/79 20 22
Fax 04185/79 20 23
bert@stoklossa-iv.de



SACHSEN, SACHSEN-ANHALT (SÜD), THÜRINGEN, BRANDENBURG SÜDL. A2/A12:

Lutz Necke

Suhler Str. 10
98574 Schmalkalden
Tel. 03683/40 56 01
Fax 03683/40 56 02
lutz.necke@frechverlag.de



MECKLENBURG-VORPOMMERN, BRANDENBURG NÖRDL. A2/A12, BERLIN, SACHSEN-ANHALT (NORD): A2/A12:

Handelsagentur Ralf Mennicke

Schlangenbader Str. 29c
14197 Berlin
Tel.: 030/824 26 37
Mobil: 0171/147 30 37
Fax: 030/897 24 935
ralf.mennicke@gmx.de



ÖSTERREICH/SÜDTIROL

Handelsagentur Spindler

Friedlgasse 19/1
A-1190 Wien
Tel. 0043/664/132 91 49
Fax 0043/1/803 75 69
spindler@handelsagentur-spindler.at

SCHWEIZ

Bastelfachhandel:

Marein AG

Bahnhofstr. 134
CH-8957 Spreitenbach
Tel. 0041/56/418 10 40

Handarbeitsfachhandel,

Kurzwaren- und Stofffachhandel:

Boettcher AG

Ebikonstrasse 75
CH – 6043 Adligenswil
Tel. 0041/41/375 00 00
Fax 0041/41/375 00 05
www.boettcher.ch