



SPIELE

VORSCHAU

2024-2

BRETTSPIELE / KARTEN / FALLAKTEN



AKTION SPIELE-SPASS

AKTION SPIELE-SPASS

400-7742-	TOPP-Nr.	Titel	€/Stk.	Expl.
NEU 18577-0	18577	Crime Files – Fallakte: Atemlos im Allgäu	29.99 €	2
NEU 18578-7	18578	Crime Files – Fallakte: Endstation Friesland	29.99 €	2
NEU 18575-6	18575	Lost Places Rätselbox – Dem Geheimnis auf der Spur. Ein Krimi-Rätsel für Zuhause	19.99 €	2
NEU 18480-3	18480	Wildwasser – Der große Flusslauf	34.95 €	1
NEU 18543-5	18543	Krakel-Orakel – Das Zeichenspiel für alle, die nicht zeichnen können	24.99 €	3
NEU 18488-9	18488	Der große Preis von Pandama – Kannst du deine Wetten retten?	24.99 €	2
NEU 18580-0	18580	Penguin Airlines – Wer bringt den Vogel runter?	24.99 €	2
NEU 18502-2	18502	SWOPP! – Tausch dich frei!	12.99 €	2
NEU 18450-6	18450	Lost in Translation – Das Spiel mit den schrägsten Redensarten aus mehr als 30 Sprachen	14.99 €	2
NEU 18537-4	18537	Das große Quiz der Dialekte	14.99 €	2
NEU 18535-0	18535	Dein Puzzle-Kalender. Lege das Datum – ein Rätsel für jeden Tag im Jahr	14.99 €	2
NEU 18581-7	18581	Escape Experience – Puzzle-Rätsel – Der Schatz der Pyramide	14.99 €	2
NEU 18582-4	18582	Escape Experience – Puzzle-Rätsel – Auf Geisterjagd	14.99 €	2
978-3-7358-				
NEU 5211-3	25211	Urlaub – Reisen – Abenteuer: Und du so?	14.99 €	2
NEU 5210-6	25210	Serien – Filme – großes Kino: Und du so?	14.99 €	1
NEU 5209-0	25209	Essen – Trinken – Genusserebnis: Und du so?	14.99 €	1
32376		Aktion Spiele-Spaß 1 30602 Plakat "Spiele-Spaß" (A2) 1 VE Flyer "Spiele-Spaß" (VE = 25 Ex.) 1 Dekoaufsteller "Spiele-Spaß"	gratis gratis gratis	

16 Titel: 30 Spiele, gesamt netto ca. 279 €

Auslieferung: 14.08.

GTIN 400-7742-32376-9



4 007742 323769

Flyer B10,5 x H21 cm



Ellipsenaufsteller ca. B35 x H50 cm

UNSERE DEKO: PLAKAT
"SPIELE-SPASS" + FLYER
MIT PROBERÄTSEL

Plakat B42 x H59,4 cm





KRAKEL ORAKEL

ENTSCHLÜSSELST DU DIE PROPHEZEICHNUNGEN?



DAS SPIELPRINZIP:

In diesem kooperativen Spiel sind alle Zeichnungen schon da – sie warten nur darauf, dass ihr sie dem Linien-Chaos der Zeichentafel entlockt! Ihr müsst Begriffe zeichnerisch darstellen, dürft dabei aber nur den gestrichelten Linien folgen. Sobald ihr fertig seid mit dem Gekrakel und die Zeit abgelaufen ist, wird orakelt. Könnt ihr die Prophezeichnungen der anderen entschlüsseln?

EIN FUCHS?

GEHEIMTIPP DER REDAKTION:
DIE PARTYSPIEL-SENSATION!



DIE AUTOREN



7 BAZIS

Die 7 BAZIS sind seit der Schulzeit befreundet und gemeinsam im Umkreis von München aufgewachsen. Bei einer abendlichen Fahrt in die Münchner Innenstadt entstand die Idee, zusammen ein Gesellschaftsspiel zu entwickeln. Aufgrund ihrer verschiedenen beruflichen Tätigkeiten und Interessen (Betriebswirtschaft, Ingenieurswesen und Marketing) konnte jeder seine Expertise bei dem Vorhaben einbringen. Im Jahr 2016 wurden ihre ersten eigens entwickelten Prototypen getestet und bei der Spieleerfindermesse in Haar vorgestellt. Daraus ging die erste Veröffentlichung der 7 BAZIS hervor und die gemeinsame Spieleautorentätigkeit wurde zum festen Bestandteil der Freundesgruppe.

- ERST ZEICHNEN, DANN RATEN – die vorgegebenen Linien dürfen beim Zeichnen nicht verlassen werden, das entstehende Chaos lässt sich nicht immer leicht entwirren
- LANGANHALTENDER SPIELSPASS – 480 Begriffe in zwei Schwierigkeitsstufen
- INKLUSIVE – 240 Begriffskarten, 8 doppelseitige Zeichentafeln, 8 Zeichenmarker und ausführliche Spielanleitung

Anita Landgraf, 7 BAZIS

Krakel-Orakel – Das Zeichenspiel für alle, die nicht zeichnen können

Wer erkennt die schrägen Formen im Linien-Wirrwarr?

uvPE/Ex. 24.99 €

GTIN 400-7742-18543-5

WG: 416 / Auslieferung: 11.09.



SWOPPI!

#KARTENSPIEL

#FAMILIENSPIEL

TAUSCHEN,
BIS MAN NICHTS MEHR HAT!



DAS SPIELPRINZIP:

Runde für Runde tauschst du die Karten auf dem Tisch gegen deine stärkeren Handkarten ein. Wenn niemand mehr deine Karten eintauschen kann, kassierst du sie als Punkte. Wenn du es schaffst, alle deine Karten wegzutauschen, darfst du sogar die lästigen SWOPPI!-Karten zu deinen Punkten hinzuzählen. Wer nach drei Durchgängen am erfolgreichsten getauscht hat, gewinnt!



- NUR EINE GRUNDREGEL – tauschen statt ablegen
- SPANNUNG – endloser Wiederspielwert, mit spannenden Team-Varianten
- KULTSPIEL AUS JAPAN – erstmals auf Deutsch

Team Saien – Akihiro Nakanishi

SWOPPI! – Tausch dich frei!

Das smarte Kartenspiel, bei dem weniger mehr ist. Geheimtipp aus Japan!

uvPE/Ex. 12.99 €

GTIN 400-7742-18502-2

WG: 416 / Auslieferung: 14.08.



4 007742 185022

#FAMILIENSPIEL

#BRETTSPIEL



WILDWASSER DER GROSSE FLUSSLAUF

HOCHSPANNUNG BEIM TIERRENNEN
IN DER SAVANNE



DAS SPIELPRINZIP:

In jeder Runde bewegt man mit dem Auspielen einer Handkarte ein seiner fünf Tiere auf der Rennstrecke voran. Kommt das Tier auf ein besetztes Feld, rückt es bis aufs nächste freie Feld vor. Tiere, die auf einem Baumstamm im Fluss landen, können die Fließbewegung des Wassers ausnutzen, um die Strecke abzukürzen. Wer allerdings nicht rechtzeitig abspringt, treibt den Wasserfall hinunter und muss neu starten. Für jede Tierart gibt es ein Siegertreppchen. Wenn jemand drei Tiere im Ziel hat, gewinnt, wer am meisten Siegpunkte erzielt hat.



DÄNISCHER PREIS
FAMILIENSPIEL DES JAHRES 2020

DER AUTOR



ULRIK MORTEN MADSEN
Ulrik Morten Madsen, Jahrgang 1980, ist ein dänischer Karten- und Brettspielautor. Sein Schwerpunkt sind Kinder- und Familienspiele. Seit 2018 trifft er sich regelmäßig mit seiner Spieldesigngruppe und ist in der Szene in Kopenhagen bestens vernetzt. Wenn er gerade keine Spiele entwickelt, arbeitet er als Physiotherapeut. Aber auch sein Studium der Mathematik und Nanotechnologie hinterlässt gelegentlich Spuren in seinen Spielen.

DER ILLUSTRATOR



DIEGO SÁ
Diego Sá ist Jahrgang 1987 und lebt im Süden von Brasilien. 2011 machte er seinen Abschluss in Bildender Kunst. Seine Laufbahn begann als Illustrator und Grafik-Designer im Bereich Werbung und Videospiele, wo er seine Fähigkeiten sich an verschiedene Kunststile anzupassen, verfeinerte. 2017 entschloss er sich, auf die Illustration von Gesellschaftsspielen, seiner Leidenschaft, umzusatteln.

- AUSGEZEICHNET – Familienspiel des Jahres 2020 in Dänemark
- AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS! – klassisches Wettlaufspiel mit modernem Twist und spaßigem Ärgerfaktor
- SPANNEND BIS ZUM SCHLUSS – Spielspaß sowohl in großen Gruppen als auch zu zweit

Ulrik Morten Madsen
Wildwasser – Der große Flusslauf
Ein Wettrennen alle gegen alle. Der neue Spiele-Klassiker
uvPE/Ex. 34.95 €
GTIN 400-7742-18480-3
WG: 416 / Auslieferung: 11.09.



Der große Preis von PANDAMA

#BRETTSPIEL

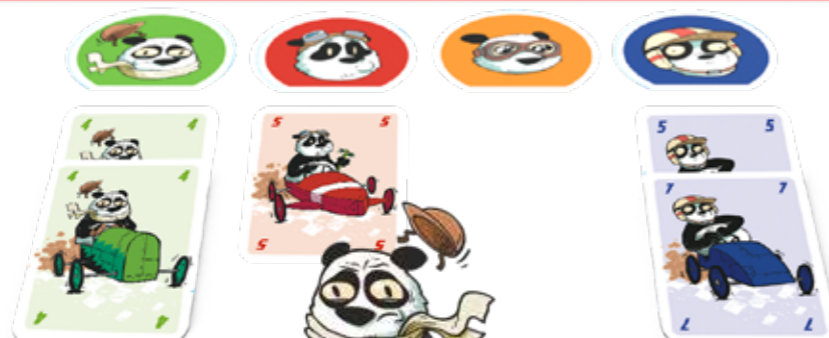
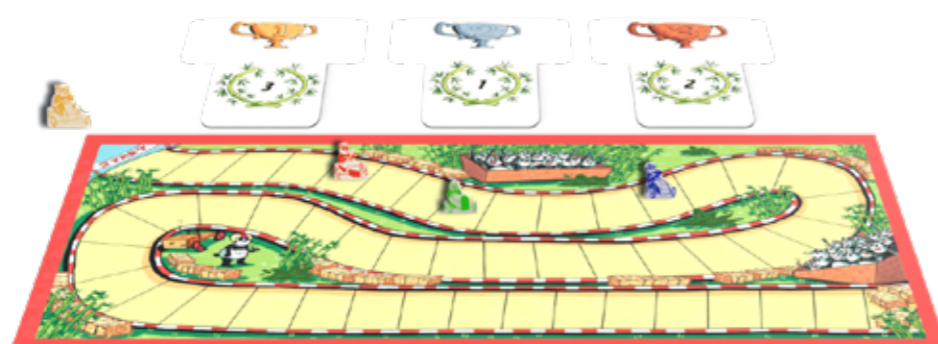
#STRATEGIESPIEL

TOLLKÜHNE PANDAS AUF DER SEIFENKISTENPISTE



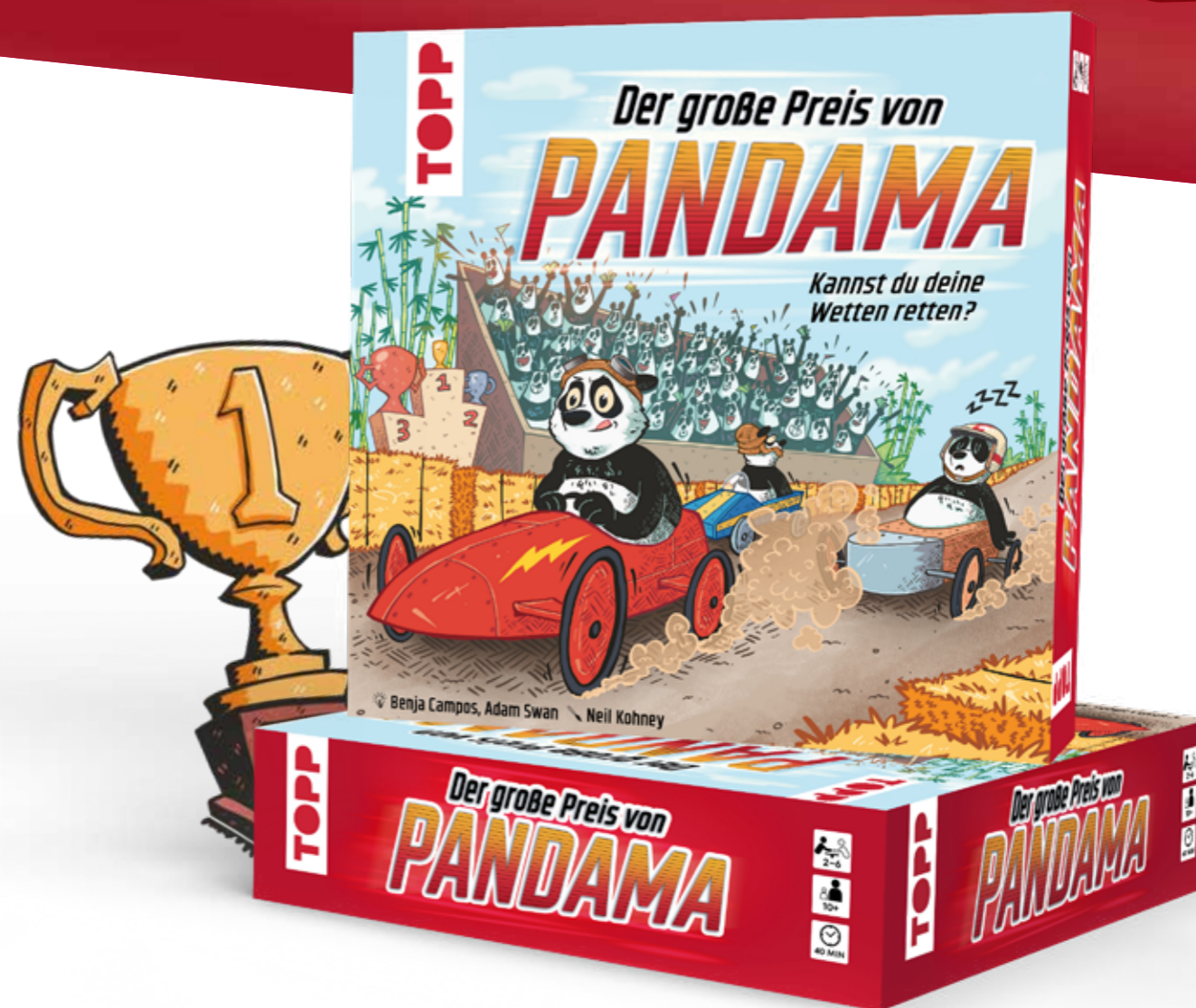
DAS SPIELPRINZIP:

Zu Beginn eines Rennens wettet man mit einer Handkarte verdeckt auf den Sieg eines Pandas. Anschließend spielt man reihum Karten aus, um die Pandas in ihren Seifenkisten voranzuziehen. Auf jeden Panda kann nur eine bestimmte Anzahl Karten ausgespielt werden, sodass man sich entscheiden muss, ob man den eigenen Favoriten voranbringt oder die Konkurrenz ausbremst. Gewinnt der eigene Panda, bekommt man seine gewettete arte als Prämie. So muss man sorgfältig abwägen, ob man eine hohe Karte setzt, um viele Punkte zu bekommen, die einem aber anschließend im Rennen fehlt. Wer nach fünf Rennen die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.



INHALT:

- 1 Spielplan
- 6 Panda-Figuren
- 98 Spielkarten
- 7 Pappmarker
- 1 Anleitung



DIE AUTOREN

ADAM SWAN

Adam Swan ist Politologe, Lehrer und Spieleautor. Er ist schon immer fasziniert von kreativen Projekten als Mittel, um gesellige Treffen durch gemeinsame Geschichten aufzuwerten. Adam Swan ist ein lebenslanger Lerner, Schöpfer und Spieler.



BENJA CAMPOS

Benja Campos ist ein Bauingenieur, der seit 2015 als Hobby Spiele erfindet. Seine Leidenschaft und sein beruflicher Hintergrund, gewürzt mit Neugier und Staunen, sind die wichtigsten Werkzeuge für seine Spielentwicklungen.



DER ILLUSTRATOR

NEIL KOHNEY

Neil Kohney ist ein freiberuflicher Künstler und Autor. Er ist der Schöpfer des beliebten Webcomics „The Other End“, an dem er gemeinsam mit seiner Frau und kreativen Partnerin Marissa arbeiten. Die beiden leben mit ihren drei Kindern und ihrem molligen Hund in St. Louis in den USA.

- TAKTIK – nur mit Bluffen, Taktieren und Manipulieren kommt man aufs Treppchen
- HOCHSPANNUNG BIS ZUM ENDE – schneller Einstieg, sehr interaktiv
- ERFOLGREICHES SPIELPRINZIP – Finalist beim argentinischen Publikumspreis Premio Alfonso X, 2022

Adam Swan, Benja Campos

Der große Preis von Pandama – Kannst du deine Wetten retten?

Bluffen, Taktieren und Manipulieren für den richtigen Platz auf dem Treppchen
200 x 200 x 50 mm Stülp-schachtel, 1 Anleitung, 1 Spielbrett, 1 Startmarker, 6 Spielermarker, 6 Spielfiguren, 98 Karten
uvPE/Ex. **24.99 €**

GTIN 400-7742-18488-9

WG: 416 / Auslieferung: 11.09.

2x in der Aktion **Spiele-Spaß**



4 007742 184889

PENGUIN AIRLINES

#BRETTSPIEL

#STRATEGIESPIEL

TURBULENTES KOMMUNIKATIONSSPIEL ZWISCHEN TOWER UND COCKPIT



DAS SPIELPRINZIP:

Es spielen zwei Teams gegeneinander. Eine Person sitzt im Tower und liest Anweisungen von den Karten vor. Die andere Person sitzt im Cockpit – vor einer verwirrenden Menge an Knöpfen und Anzeigen – und versucht, den Anweisungen des Towers zu folgen. Das Team, das unter Zeitdruck die meisten Anweisungen richtig ausführt, gewinnt!

DIE AUTOREN



JESÚS FUENTES

Jesús Fuentes, besser bekannt als Chuz, begann seine Reise als Brettspieldesigner im Jahr 2014 mit Mafia, Cosa di Capo und gründete später sein Verlagsprojekt Perro Loko Games. Als Autor von Spielen wie Dirty Fridge, Roll & Raid, SPELL und Daruma trägt er auch zur Entwicklung und Illustration vieler anderer Spiele für seinen eigenen Verlag bei. Zurzeit beschäftigt er sich mehr mit Redaktionsprojekten und gilt als einer der Redakteure mit dem größten Potenzial auf dem spanischen Markt.



JAVIER MARTÍNEZ GÓMEZ

Javier Martínez ist ein spanischer Autor, der derzeit 12 Spiele veröffentlicht hat, darunter stechen Penguin Airlines, Rabbit & Robots, Elemental Duel und Animal Keeper hervor. Derzeit arbeitet er an zahlreichen Projekten, kooperiert mit mehreren Verlagen und ist verantwortlich für das auf Videos spezialisierte Kreativstudio Orimok Studio, wo er offizielle Tutorials für verschiedene spanische Verlage produziert.



- **KOMMUNIKATIV** – chaotisches Aktionsspiel, bei dem jede Sekunde zählt und jeder Fehler Spaß macht
- **ZWEI SCHWIERIGKEITSTUFEN** – modulares Spielbrett mit zwei Schwierigkeitsstufen für hohen Wiederspielwert
- **NOMINIERT** – als bestes Partyspiel für den Golden Geek Award 2023

Jesús Fuentes, Javier Martínez Gómez
Penguin Airlines – Wer bringt den Vogel runter?

Turbulentes Kommunikationsspiel in Echtzeit. Der Party-Flieger für nervenstarke Teams

Format: 200 x 200 x 50 mm

Inhalt: 1 Spielanleitung, 80 Spielkarten, 1 Sanduhr, 4 Holzmarker, 12 Tableaus, 13 Pappmarker

uvPE/Ex. **24.99 €**

GTIN 400-7742-18580-0

WG: 416 / Auslieferung: 14.08.

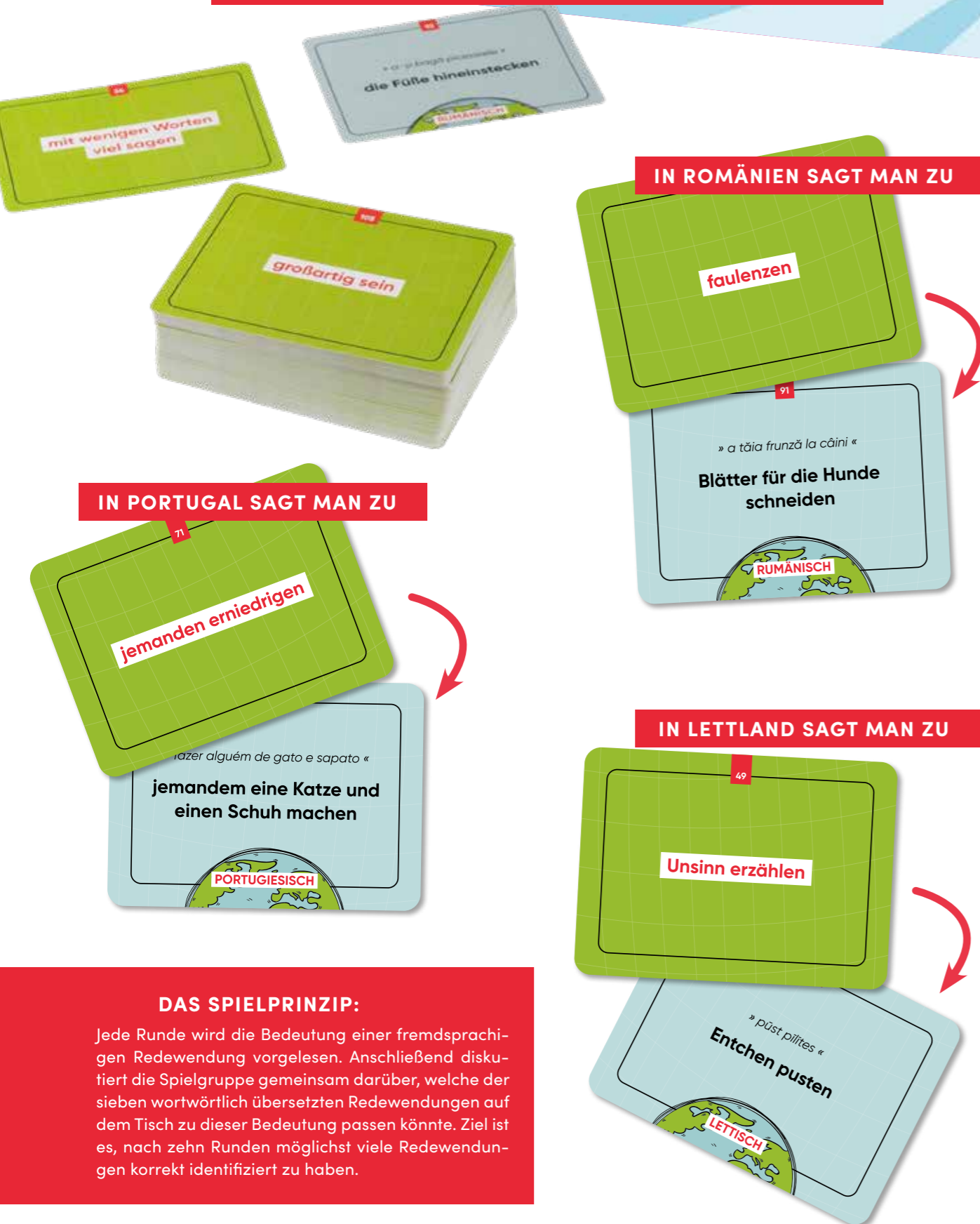


4 007742 185800

2x in der Aktion **Spiele-Spaß**

Lost in Translation

DAS KOOPERATIVE SPIEL UM DIE LUSTIGSTEN
AUSDRÜCKE AUS MEHR ALS 30 SPRACHEN



DAS SPIELPRINZIP:

Jede Runde wird die Bedeutung einer fremdsprachigen Redewendung vorgelesen. Anschließend diskutiert die Spielgruppe gemeinsam darüber, welche der sieben wortwörtlich übersetzten Redewendungen auf dem Tisch zu dieser Bedeutung passen könnte. Ziel ist es, nach zehn Runden möglichst viele Redewendungen korrekt identifiziert zu haben.

- INTERNATIONAL – authentische Redensarten aus aller Welt, von Muttersprachler:innen geprüft
- HOHER SPASSFAKTOR – andere Sprachen und Kulturen spielerisch kennenlernen
- DIREKT LOSLEGEN – keine Spielerfahrung oder Sprachkenntnisse notwendig

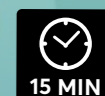
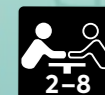
Paul Schulz
Lost in Translation – Das Spiel mit den schrägsten Redensarten aus mehr als 30 Sprachen
 Gemeinsames Rätseln durch die Sprichworte der Welt – authentisch und von Muttersprachlern geprüft
 13 x 13 x 4,5 cm Stülp-schachtel, 1 Anleitung, 120 Spielkarten
 uvPE/Ex. 14.99 €
 GTIN 400-7742-18450-6
 WG: 416 / Auslieferung: 14.08.



DAS GROSSE QUIZ

DER DIALEKTE

DAS DIALEKTQUIZ FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE SCHWEIZ



DAS SPIELPRINZIP:

Es gibt vier Kategorien von Fragekarten zu Wörtern und Sätzen in verschiedenen Dialekten. Jede Runde wird eine Fragekarte vorgelesen. Die Spielerinnen und Spieler notieren sich eine Antwort, bevor die Lösung auf der Rückseite der Karte aufgedeckt wird. Für richtige Antworten gibt es Punkte. Wer nach zehn Karten die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

DAS ERSTE QUIZSPIEL

MIT DER GANZEN VIELFALT

DEUTSCHER DIALEKTE



DER AUTOR



PETER NEUGEBAUER

Peter Neugebauer, Jahrgang 1956, war, ist und bleibt ein Spielkind. Immer schon zeigt er Interesse an Brett- und Kartenspielen. Er hat sich mit den verschiedenen Facetten des Spiels beschäftigt. Viele Texte und Schachtelspiele wurden unter seinem Namen veröffentlicht. Besondere Aufmerksamkeit widmet er dem Herumpröbeln mit Buchstaben, Wörtern oder Sprache. So entspricht „Das große Quiz der Dialekte“ ganz seiner spielerischen Passion.

- VIELFÄLTIG – Entdeckungsreise durch die deutschen Dialekte
- SPIELERISCH – die deutschen Dialekte spielerisch kennenlernen
- INFORMATIV – alle Auflösungen auf den Kartenrückseiten

Peter Neugebauer

Das große Quiz der Dialekte

Entschlüsselt die schönsten Ausdrücke unserer Sprache. Mit authentischen Dialekten aus Deutschland, Österreich und der Schweiz

13 x 13 x 4,5 cm Stülpfachschachtel,
1 Anleitung, 100 Spielkarten

uvPE/Ex. 14,99 €

GTIN 400-7742-18537-4

WG: 416 / Auslieferung: 14.08.



UND DU SO?

CONVERSATION

CARDS

Dessert oder Vorspeise?
Oder beides?

Stell dir vor, du würdest in
einer Kochsendung auftreten.
Welches Rezept würdest du
zubereiten?

MODI



Wähle jemanden aus,
der die Frage aus deiner Sicht
beantwortet.

DAS SPIELPRINZIP:

Es gibt vier Kategorien von Gesprächskarten mit Fragen und kreativen Denkanstößen, die ein lockeres Gespräch anregen. Alle Spieler:innen ziehen der Reihe nach eine Karte und lesen die Frage oder den Impuls vor. Je nach Spielmodus beantworten die Spieler:innen die Frage selbst, geben sie an die gesamte Runde weiter oder bestimmen eine Person in der Gruppe, die die Frage beantwortet.



- UNTERHALTSAM – 111 Anstöße für unterhaltsame Gespräche, unterteilt in 4 Kategorien
- FÜR NOCH MEHR SPASS UND ABWECHSLUNG – mit 6 Modus-Karten, z.B. „Alle Gesprächsteilnehmer beantworten die Frage“
- INKLUSIVE – Booklet mit spannenden, zu den Fragen passenden Fakten für weitere Gesprächsinspirationen

Kulinarisches Highlight:
Was war das Leckerste,
was du jemals gegessen hast?
Und wer hat es zubereitet?

38

GESPRÄCHE ENTFACHEN
TRÄNEN LACHEN
ERINNERUNGEN SCHAFFEN



Ulrike Bremm

**Essen - Trinken - Genusslerlebnis:
Und du so?**

111 Conversation Cards rund um eure
leckersten Genussmomente, irrsten Vor-
lieben und besten kulinarischen Erleb-
nisse.

117 Karten

uvPE/Ex. € 14.99 (19% MWSt)

TOPP 19296

ISBN 400-7742-19296-9

WG: 411 / Auslieferung: 11.09.



4 007742 192969

1x in der Aktion **Spiele-Spaß**

Ulrike Bremm

**Serien - Filme - großes Kino:
Und du so?**

111 Conversation Cards rund um eure
allerliebsten Lieblingsfilme, weltbesten
Serien und schrägsten Kinoerlebnisse.

117 Karten

uvPE/Ex. € 14.99 (19% MWSt)

TOPP 50235

ISBN 400-7742-50235-5

WG: 411 / Auslieferung: 11.09.



4 007742 502355

1x in der Aktion **Spiele-Spaß**

Ulrike Bremm

**Urlaub - Reisen - Abenteuer:
Und du so?**

111 Conversation Cards rund um eure
spannendsten Urlaube, krassesten
Reiseerlebnisse und unvergesslichsten
Roadtrips.

117 Karten

uvPE/Ex. € 14.99 (19% MWSt)

TOPP 50234

ISBN 400-7742-50234-8

WG: 411 / Auslieferung: 11.09.



4 007742 502348

2x in der Aktion **Spiele-Spaß**

Dein Puzzle Kalender

#KALENDER

#PUZZLE-RÄTSEL

**365 LEGERÄTSEL
FÜR JEDEN TAG DES JAHRES**



ANLEITUNG

DAS SPIELPRINZIP:
Die 8 Puzzleteile müssen so auf dem Kalender angeordnet werden, dass nur ein Monat und ein Tag sichtbar sind.
Jeden Tag eine neue Herausforderung!

Hier findest du die Anzahl der unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten

**365 LEGERÄTSEL
FÜR JEDEN TAG
DES JAHRES**

INHALT:
Kalenderrahmen
8 Puzzleteile
Booklet mit Anleitung & Lösungen mit Standfüßen zum Aufstellen



- GESCHENKIDEE – das perfekte Geschenk für Rätselfreunde zum Jahreswechsel
- 365 TAGE RÄTSELPASS – mit 7 bis 216 richtigen Lösungen pro Tag, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade
- INKLUSIVE – mit Kalender, 8 Puzzleteilen und Standfüßen zum Aufstellen, sowie einem Booklet mit Anleitung und Lösungen für jeden Tag

Mike Naylor, Gerd Åsta Bones
Dein Puzzle-Kalender. Leg das Datum – ein Rätsel für jeden Tag im Jahr

Das patentierte Original. Ewiger Kalender mit der unbegrenzten Logik-Herausforderung

uvPE/Ex. 14.99 €

GTIN 400-7742-18535-0

WG: 416 / Auslieferung: 15.10.



4 007742 185350



Ursula Schwab

Höher, schneller, weiter! Der Challenge-Spielblock mit 3 Würfeln

60 Challenges rund um Geschicklichkeit, Köpfchen und mit viel Witz! Ab 7 Jahren

128 Seiten, 19,5 x 25 cm, Hardcover

3 Würfel

uvPE/Ex. € 13,99 (19% MWSt)

TOPP 29172

ISBN 978-3-7358-9172-3

WG: 295 / Auslieferung: 11.09.

- 60 CHALLENGES – welche Challenge für wie viele Punkte absolviert werden muss, entscheiden die Würfel
- 3 WÜRFEL – 6er-Würfel mit Farbflächen, 6er-Würfel mit Symbolen und 12er-Würfel mit Zahlen
- 1 SIEGER –generationsübergreifender Spielspaß für 2-6 Spieler:innen



9 783735 891723



60 CHALLENGES - 3 WÜRFEL - 1 SIEGER!



- 60 CHALLENGES – welche Challenge für wie viele Punkte absolviert werden muss, entscheiden die Würfel
- 3 WÜRFEL – 6er-Würfel mit Farbflächen, 6er-Würfel mit Symbolen und 12er-Würfel mit Zahlen
- 1 SIEGER –generationsübergreifender Spielspaß für 2-6 Spieler:innen

Ursula Schwab

Challenge accepted! Mit 3 Würfeln und 60 Challenges

Mit Köpfchen, Witz und Geschicklichkeit den Sieg erringen. Ab 13 Jahren

128 Seiten, 19,5 x 25 cm, Hardcover

3 Würfel

uvPE/Ex. € 14,99 (19% MWSt)

TOPP 29173

ISBN 978-3-7358-9173-0

WG: 295 / Auslieferung: 11.09.



9 783735 891730



LOST PLACES RÄTSELBOX

#RÄTSEL

#KRIMI

EINE RÄTSELHAFTE REISE
IN DIE VERGANGENHEIT



SO FUNKTIONIERT ES:

Durch die Sichtung verschiedener Indizien, Beweismittel und Fotos müssen bizarre Verkettungen von Ereignissen rekonstruiert werden: Finde heraus, was in dem Hotel geschehen ist.



DER AUTOR



HANS PIEPER

Hans Pieper ist Autor und Spiele- sowie Rätseldesigner. Seine große Leidenschaft für Live- und Escapegames hat ihn schon durch knapp 100 Räume und Brettspiele geführt. Den größten Fokus legt er bei seiner Arbeit auf die enge Verknüpfung von Geschichten und Rätseln. Als ausgebildeter Sprecher ist er übrigens auch zu hören – zum Beispiel als Erzähler und Kapitän im Spiel „Unboxing – Der Fluch des Seeungeheuers“ und als arroganter Verbrecher in „Unboxing – Das Geheimnis des Meisterdiebes“.

- TREND 'LOST PLACES' – jetzt als Rätselbox zum Ermitteln für bis zu 4 Spurensuchende
- AUTHENTISCH – mit 10 gedruckten Fotos und weiteren authentischen Beweismitteln den Fall lösen
- INFORMATIV – mit Fakten und Hintergrundinformationen zur wahren Geschichte des Ortes

Hans Pieper

Lost Places Rätselbox – Dem Geheimnis auf der Spur. Ein Krimi-Rätsel für Zuhause

Mit authentischen Fotos realer Orte und detektivischem Beweismaterial

20 x 20 x 5 cm Stülpschachtel

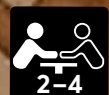
uvPE/Ex. 19.99 €

GTIN 400-7742-18575-6

WG: 416 / Auslieferung: 12.11.



4 007742 185756



CRIME FILES



Jürgen Seibold, Rätselraum Ruhrpott
Crime Files – Fallakte: Atemlos im Allgäu
 Ermitteln und Rätseln – mit realistischen Beweismitteln. Brandneue Regionalkrimi-Story von Bestsellerautor!
 uvPE/Ex. **29.99 €**
 GTIN 400-7742-18577-0
 WG: 416 / Auslieferung: 15.10.

- INTERAKTIV – der Regionalkrimi zum mitspielen
- BESTSELLER-AUTOR – konzipiert vom erfolgreichen Krimi-Autor Jürgen Seibold
- AUTHENTISCH – mit realistischen Beweismitteln für echtes Krimi-Feeling



DAS REGIONALKRIMI-SPIEL MIT STORY VON BESTSELLER-AUTORINNEN



- INTERAKTIV – der Regionalkrimi zum mitspielen, für Fans von "Tote Lämmer lügen nicht"
- BESTSELLER-AUTORINNEN – konzipiert von den erfolgreichen Krimi-Autorinnen Christiane Franke und Cornelia Kuhnert
- AUTHENTISCH – mit realistischen Beweismitteln für echtes Krimi-Feeling

Christiane Franke, Cornelia Kuhnert, Rätselraum Ruhrpott
Crime Files – Fallakte: Endstation Friesland
 Ermitteln und Rätseln – mit realistischen Beweismitteln. Brandneue Regionalkrimi-Story von Bestsellerautorinnen!
 uvPE/Ex. **29.99 €**
 GTIN 400-7742-18578-7
 WG: 416 / Auslieferung: 15.10.



#BACKLIST

#KRIMI-SPIELE

#FALLAKTE

#BACKLIST

#KRIMI-SPIELE

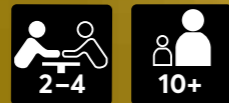
#FALLAKTE



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**



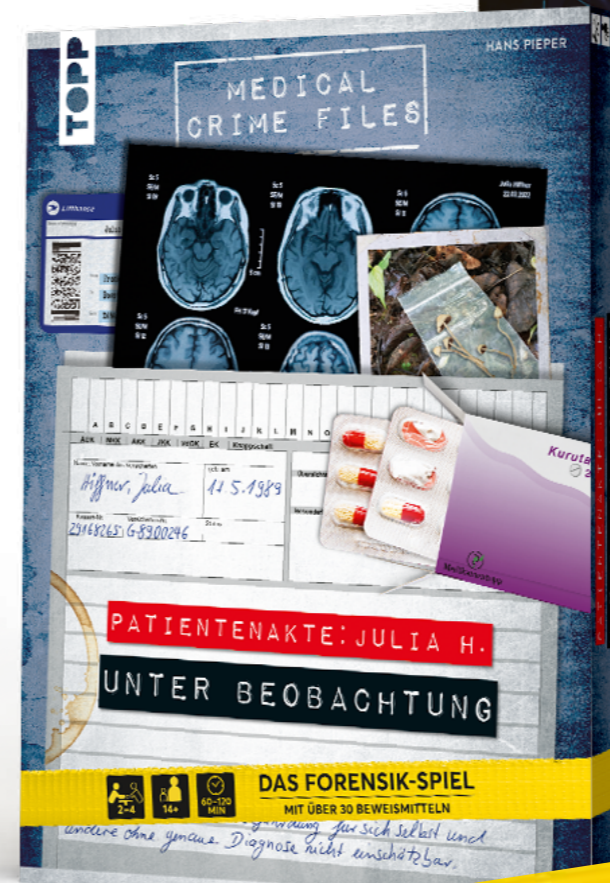
Crime Files Fallakte:
Verhängnisvolles Treibgut
uvPE/Ex. € 20,00
TOPP 18092
GTIN 400-7742-18092-8



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



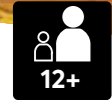
DAS GENIALE KRIMI-SPIEL
MIT ECHT WIRKENDEN BEWEISMITTELN

#PUZZLE

#RÄTSEL



1+



12+



90-120 MIN



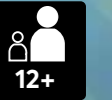
ESCAPE EXPERIENCE

#PUZZLE

#RÄTSEL



1+



12+



90-120 MIN

PUZZELN - RÄTSELN - ENTKOMMEN!



PUZZLE + RÄTSEL
DER SCHATZ DER PYRAMIDE

ABENTEUER IN 500 TEILE



PUZZLE + RÄTSEL
AUF GEISTERJAGD

ABENTEUER IN 500 TEILE

Mélanie Vives, Rémi Prieur

Escape Experience – Puzzle-Rätsel – Der Schatz der Pyramide

500 Teile voller Abenteuer und kniffliger Rätsel. Der Escape-Room zum Puzzeln!

21 x 14 cm

Box: 21 x 14 x 5,5 cm

Puzzle: 500 Teile

1 Booklet

1 Faltblatt

uvPE/Ex. 14.99 €

GTIN 400-7742-18581-7

WG: 416 / Auslieferung: 14.08.

- 500 TEILE –Puzzle mit im Bild verborgenen Escape-Rätseln
- 4 KAPITEL –Abenteuer-Story mit steigendem Schwierigkeitsgrad
- INKLUSIVE – Booklet und beigelegtes Faltblatt für immersive Story, Tipps und Lösungen

- 500 TEILE –Puzzle mit im Bild verborgenen Escape-Rätseln
- 4 KAPITEL –Grusel-Story mit steigendem Schwierigkeitsgrad
- INKLUSIVE – Booklet und beigelegtes Faltblatt für immersive Story, Tipps und Lösungen

Mélanie Vives, Rémi Prieur

Escape Experience – Puzzle-Rätsel – Auf Geisterjagd

500 Teile voller Abenteuer und kniffliger Rätsel. Der Escape-Room zum Puzzeln!

21 x 14 cm

Box: 21 x 14 x 5,5 cm

Puzzle: 500 Teile

1 Booklet

1 Faltblatt

uvPE/Ex. 14.99 €

GTIN 400-7742-18582-4

WG: 416 / Auslieferung: 11.09.



4 007742 185817



2x in der Aktion Spiele-Spaß



4 007742 185824



2x in der Aktion Spiele-Spaß

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



4 007742 184094

#BACKLIST

#WÜRFELSPIEL

#BLÖCKE



BLOCKKITS

DAS WÜRFELSPIEL MIT MUT ZUR LÜCKE



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 einzuzichnen, gewinnt das Spiel.



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



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

#BACKLIST

#KARTENSPIEL

#TULPEN



Eine Tulpe für Dich



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 einzuzichnen, gewinnt das Spiel.



- 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



#BACKLIST

#KARTENSPIEL

#DRACHE



DRACHENTANZ



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.



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



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

#BACKLIST

#KARTENSPIEL

#GEMÜSE



Veggie Crash

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



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



- 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

#BACKLIST

#FAMILIENSPIELE

#KI



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.

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

- 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?

#BACKLIST

#ACTIONSPIEL

#HÄNDE



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.

- 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.



4 007742 184438



4x in der Aktion Spiele-Spaß

#BACKLIST

#KENNERSPIELE

#TAROT



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.

The Light in the Mist

SPIEL Essen

Auf der „Spiel Essen“ schnell ausverkauft – für alle, die „Exit-müde“ sind



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



4 007742 184711

- 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.

#BACKLIST

#FAMILIENSPIELE

#VAMPIRE



DAWN UNDER



DAS SPIELPRINZIP:

„Dawn Under“ ist ein Memo-Spiel, bei dem es darum geht, am Schnellsen 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.

Norbert Proena

Dawn Under - Dicke Luft in der Gruft. Neuausgabe 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



4 007742 182984

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

KUNTERPUNKT



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.

- 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

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



Die Schriftrolle der Geheimnisse



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





WORT WIESEL

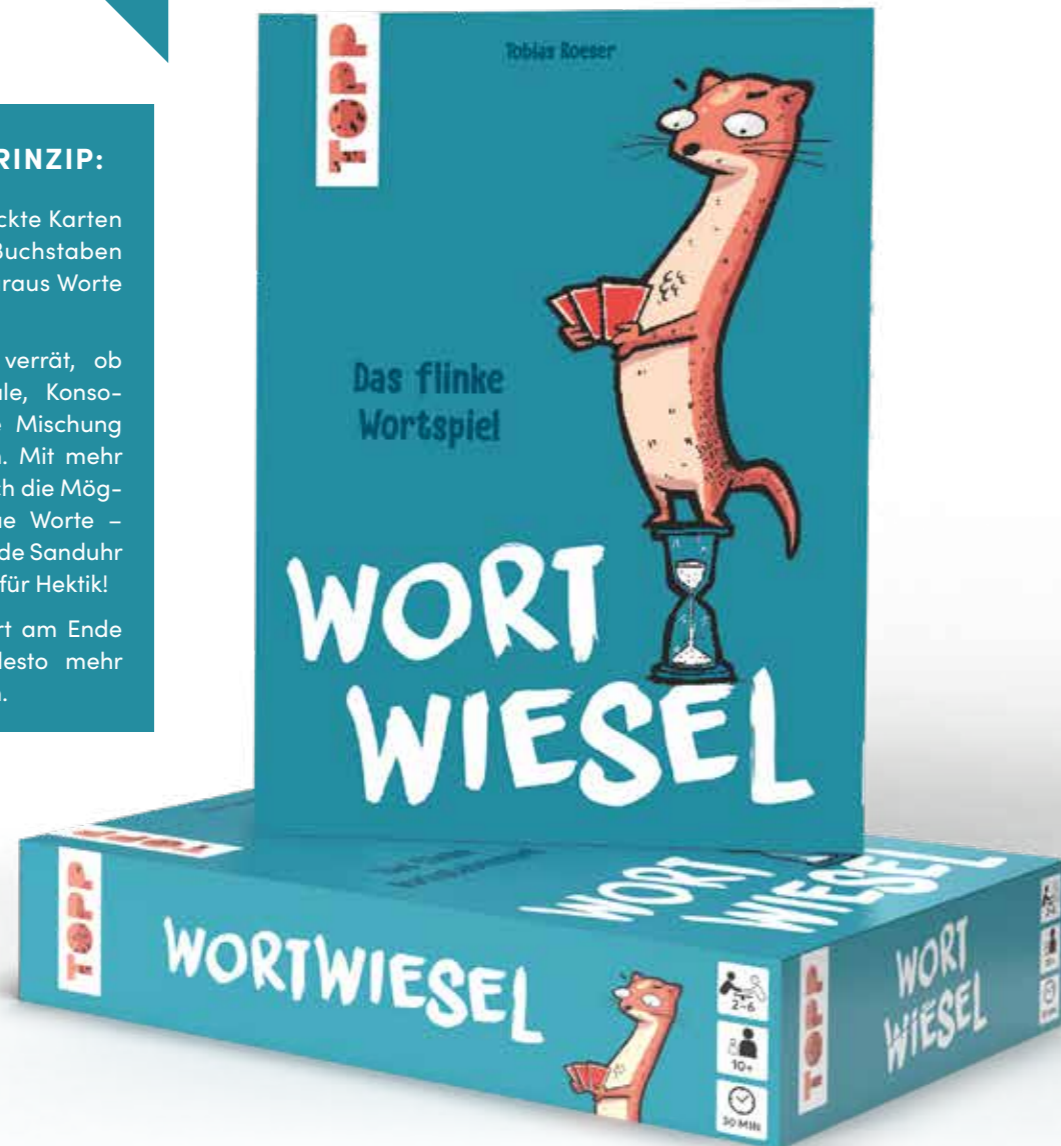
„Spiel des Monats:
Wortwiesel“
familien-Welt.de

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

- 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

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

- 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



WORTE QUERBEET



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 Kreuzworträtzel-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

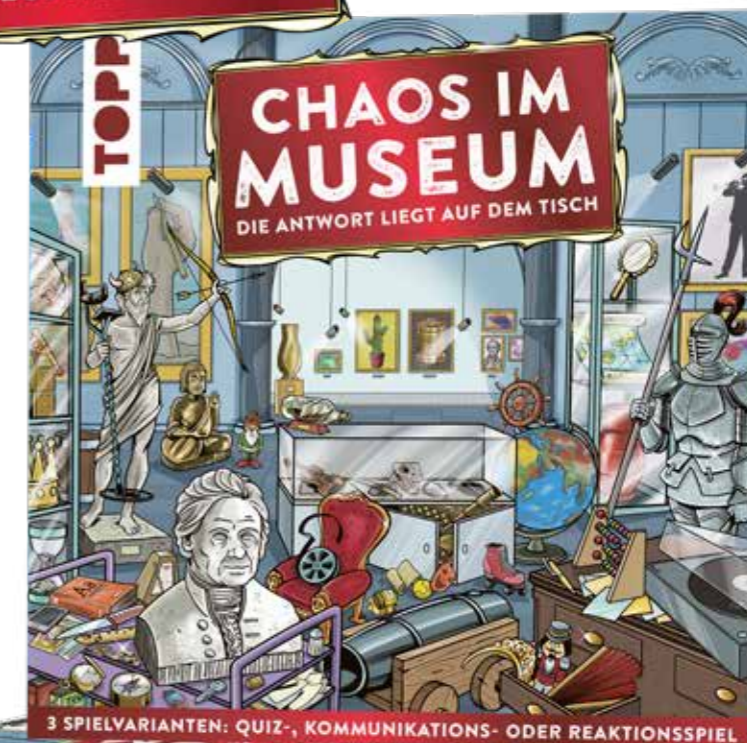
uvPE/Ex. 10,99 €

GTIN 400-7742-18415-5

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



4 007742 184155



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



4 007742 182762

#BACKLIST

#FAMILIENSPIELE

#DONUT



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



GEHEIME

BOTSCHAFTEN



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



#BACKLIST

#KRIMI-SPIELE

#BOTSCHAFTEN



#BACKLIST

#FAMILIENSPIELE

#KOREA



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.

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



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



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



#BACKLIST

#KRIMI-SPIELE

#TATORT



#BACKLIST

#PARTYSPIELE

#LASVEGAS



Viva QUIZ VEGAS



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.

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



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



#BACKLIST

#ESCAPE-SPIELE

#BOX



#BACKLIST

#PARTYSPIELE

#PUB



PUB QUIZ



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?

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



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



#BACKLIST

#ESCAPE-SPIELE

#PUZZLE



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



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



- 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)

#BACKLIST

#ESCAPE-SPIELE

#BOX

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



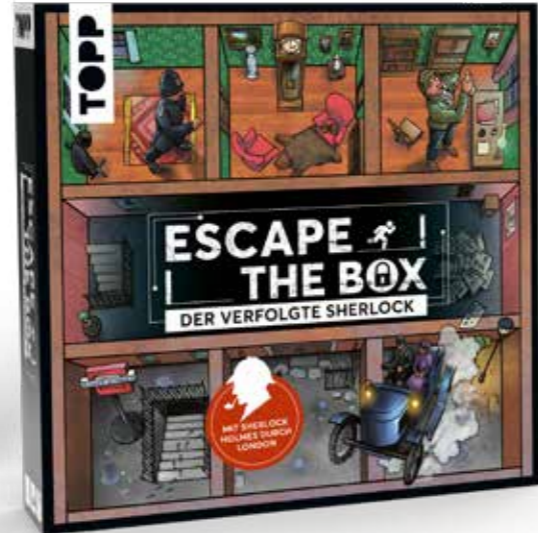
Escape The Box – Die verrückte Spielhalle:
Das ultimative Escape-Room-Erlebnis als
Gesellschaftsspiel!
uvPE/Ex. 19,99 €
TOPP 18101
GTIN 400-7742-18101-7



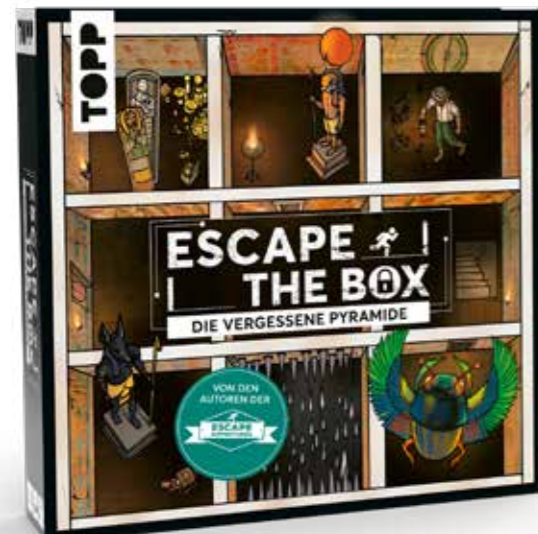
Escape The Box – Das verfluchte Herrenhaus:
Das ultimative Escape-Room-
Erlebnis als Gesellschaftsspiel!
uvPE/Ex. 19,99 €
TOPP 18102
GTIN 400-7742-18102-4



Escape The Box – Die verschwundenen
Superhelden: Das ultimative Escape-
Room-Erlebnis als Gesellschaftsspiel!
uvPE/Ex. 19,99 €
TOPP 18224
GTIN 400-7742-18224-3



Escape The Box – Der verfolgte Sherlock
Holmes: Das ultimative Escape-Room-
Erlebnis als Gesellschaftsspiel!
uvPE/Ex. 19,99 €
TOPP 18236
GTIN 400-7742-18236-6



Escape The Box – Die vergessene Pyra-
mide: Das ultimative Escape-Room-
Erlebnis als Gesellschaftsspiel!
uvPE/Ex. 19,99 €
TOPP 18116
GTIN 400-7742-18116-1



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.

Je Box: 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

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

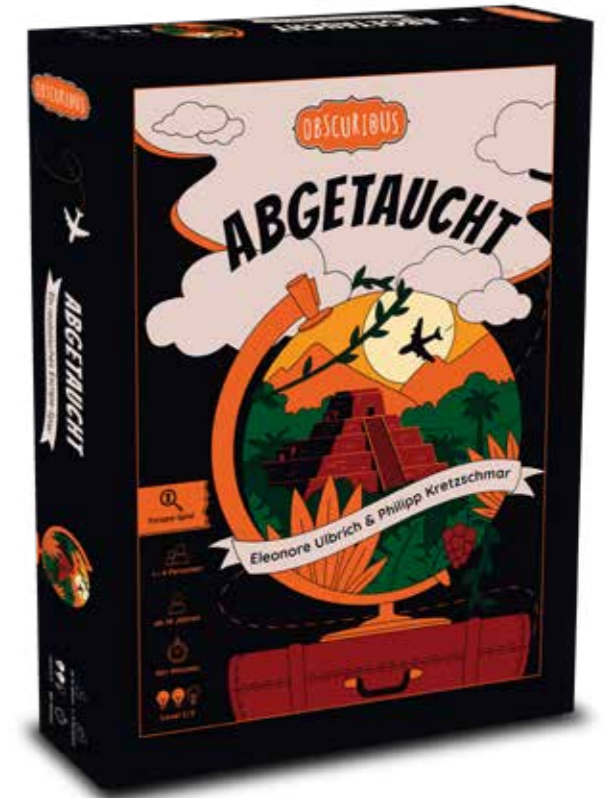
Verrat am Boss

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; Um-
fang: 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



Witch Night



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.

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

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



4 007742 184810

DEUTSCHLAND
Verlagsauslieferung
Zeifracht Medien GmbH
 Industriestraße 23
 D-70565 Stuttgart
 Tel. 0711 / 78 60 2254
 https://service.zeitfracht.de

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

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

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

UNSERE VERTRETUNGEN IM BUCHHANDEL

BAYERN

Dolles Vertriebssteam
 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

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
 Allfußheimer Str. 36
 68809 Neuulheim
 Tel. 06205/204431
 Fax 06205/204432
 info@verlagsvertretung-brederick.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

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

BAYERN

Claudia Schneider
 Handelsvertretung
 Tel. 0731/980 94 167
 Mobil 0171/892 98 31
 Fax 0731/980 94 169
 HV-Claudia.Schneider@web.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
 Trieler Ring 53
 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
 Fax 0211/240 03 10
 kai@f-lause.de

SCHLESWIG-HOLSTEIN, HAMBURG, BRE- MEN, 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-VORPOM- MERN, BRANDENBURG NÖRDL. A2/ A12, BERLIN, SACHSEN- ANHALT (NORD):

Handelsagentur Ralf Mennicke
 Schlangenhader 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
 Friedlasse 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

IHRE ANSPRECHPARTNER IM VERLAG

Für Fragen zu Bestellungen,
Lieferungen oder Preisen:
 (Verlagsauslieferung Zeifracht Medien
 GmbH)
 Tel. 0711 / 78 60 2254

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

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

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

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

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

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

Datenmanagement:
Laura Haase
 Tel. 0711/83086 118
 laura.haase@frechverlag.de

Kundenmanager Fachhandel,
Großfläche & Export, DIY, PBS,
Geschenke, Hobby, Basteln,
Handarbeiten, Spielwaren:
Stefanie Havemann
 Tel. 0711/830 86 46
 stefanie.havemann@frechverlag.de

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

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

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

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

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

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 Mai 2024.

frechverlag