

# Neuheiten

Wirtschaftsmagazin für neue Produkte und Dienstleistungen

Neuheiten

**Orkane auf Knopfdruck**

**SmartCard: Der Chip für 1000 Zwecke**

**Treibstoff aus Chinagrass**

**CDTV: Neue Ära der Elektronik**

**Neue Hoffnung für Gehörlose**



Rettungs-Ballon für Skifahrer

**Bier ohne Promille aus dem Bio-Reaktor**

**Energie aus dem Erdinnern**



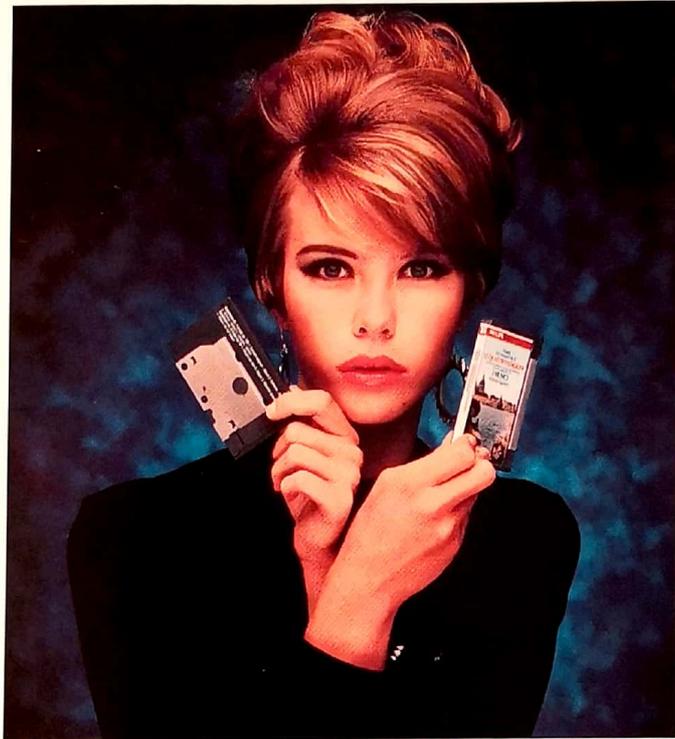
Jederzeit startbereit: Das Auto aus dem Koffer



Desktop-Rechner im Mini-Format



Kreuzfahrten zwischen Madagaskar und Mauritius



IFA '91: Highlights unter dem Funkturm

**Achema: Profite auf der Öko-Welle**

**Eis-Melder gegen Unfälle**

**Air-Chair für Wellenreiter**

**Cabrio mit Elektro-Motor**



Computer im Klavier-Design



Renner made in Germany



Sportswear für jedes Klima

**Special: Innovationsmarkt Ostdeutschland**

## TREND

# Die Spiel-Knüller des Jahres

Statt abends vor dem Fernseher zu sitzen, bevorzugen immer mehr Deutsche eine aktive Freizeitbeschäftigung. Besonders populär sind Gesellschaftsspiele.

Die Hersteller von Gesellschaftsspielen haben Grund zum Jubeln: Seit 1984 hat die Zahl der bundesdeutschen Haushalte, die Spiele kaufen, um ein Drittel zugenommen. Die Zuwachsraten der im Fachhandel und den Spieleabteilungen der Warenhäuser abgesetzten Spiele weisen zweistellige Zahlen auf. Die Ursache für diese Steigerung ist nicht etwa ein Baby-Boom. Vielmehr entdecken immer mehr Erwachsene die faszinierende Welt des Spiels, die sie nach ihrer Kindheit aus den Augen verloren haben. Eindrucksvoll belegt wird dieses Interesse durch die Besu-

cherzahlen, die die jährlich stattfindenden Internationalen Spieltage in Essen verzeichnen. Fanden bei der ersten Veranstaltung im Jahre 1982 nur 3000 Spielbegeisterte den Weg nach Essen, so nutzten 1990 mehr als 100.000 Besucher die Möglichkeit, neue Spiele auszuprobieren.

Anders als die Nürnberger Spielwarenmesse, die – als größte ihrer Art in der Welt – ausschließlich dem Fachpublikum vorbehalten ist, bietet Essen dem Endverbraucher die einmalige Gelegenheit, Spiele vor dem Kauf zu prüfen.

Jährlich kommen allein in Deutschland mehr als 200

Spiele neu auf den Markt. Diese Fülle überfordert nicht nur den Spielkäufer, sie überfordert auch den Fachhandel, der den Kunden beraten will.

Um angesichts dieses Überangebots eine Orientierungshilfe zu geben, formierte sich Ende der 70er Jahre eine Jury von unabhängigen Fach-Journalisten aus Deutschland, Österreich und der Schweiz, die alljährlich ein Spiel als „Spiel des Jahres“ auszeichnet. Die Verleihung des Preises steht von Beginn an unter der Schirmherrschaft der Bundesministerin für Jugend, Familie, Frauen und Gesundheit.

Berücksichtigt werden die Neu-

erscheinungen im Bereich der Familien- und Erwachsenenspiele des laufenden und vorangegangenen Kalenderjahres. Ähnlich wie beim Film-Oscar wird aus einer Nominierungsliste, die etwa zehn Titel enthält, das Spiel des Jahres ausgewählt.

Beurteilungskriterien der Jury sind

- Spielidee (Originalität, Spielbarkeit und Spielwert),
- Spielanleitung (Aufbau, Übersichtlichkeit, Verständlichkeit),
- Layout (grafische Gestaltung der Spielmaterialien) und
- Design (Funktionalität und Verarbeitung).

Neben dem Hauptpreis „Spiel des Jahres“ werden alljährlich zwei Sonderpreise verliehen: Der „Sonderpreis Schönes Spiel“ und der „Sonderpreis Kinderspiel“. Die Titel der Nominierungsliste, die nicht ausgezeichnet werden, erhalten einen Platz auf der „Auswahlliste“ als empfehlenswerte Spiele.

Natürlich kann eine solche Kaufempfehlung nur Richtschnur sein. Zu unterschiedlich sind die Geschmäcker, als daß sich allgemein gültige Regeln für den Gewinn von Spielspaß aufstellen ließen. Der eine mag beim Spiel nicht nachdenken müssen, dem anderen sind Spiele zuwider, bei denen er hilflos dem Würfelglück ausgeliefert ist, der dritte hantiert nicht gern mit Spielgeld, ein vierter mag keine langen Spielanleitungen.

Die Jury ist sich dieses Problems bewußt. Und sie hat es in bemerkenswerter Weise verstanden, jedes Jahr eine Empfehlungsliste zu veröffentlichen, die diesen Anforderungen gerecht wird. Um ihre Unabhängigkeit zu wahren, finanziert die Jury ihre Arbeit ausschließlich aus Beiträgen und Lizenzgebühren für das Signet, das die Preisträger auf ihre Spielschachteln setzen können.

Auch die derzeit aktuelle Liste der Preisträger spiegelt das vielfältige Spektrum der Welt des Spiels wider. Alle acht empfohlenen Spiele sind im Fachhandel und in den Spielwarenabtei-



„Das Spiel des Jahres“ heißt „Adel verpflichtet“. Der Spielreiz ist am größten, wenn in voller Besetzung gespielt wird.

## TREND

„Die Spiel-Knüller des Jahres“



„Dino“ (Verlag: Hexagames, 2–6 Spieler) entführt die Spieler in die Zeit der Dinosaurier. Alle versuchen, möglichst viele Saurier-Eier zu retten, bevor ein Meteor die Erde trifft. Taktisches Denken ist angesagt, um dieses Spiel erfolgreich zu beenden. „Favoriten“ (Verlag: Müllers Spielewerkstatt, 2–5 Spieler) greift ein in Spielen häufiger anzutreffendes Thema in origineller Form wieder auf: 5 Pferde sind ins Ziel zu würfeln. Aber: Jeder Spieler zieht alle Pferde.

Mit dem „Sonderpreis Schönes Spiel“ ausgezeichnet wurde „Life Style“. Besonders würdigten die Experten die „ungewohnte, moderne Gestaltung“.

Der Spielreiz ist am größten, wenn in voller Besetzung gespielt wird.

„Life Style“ (Ravensburger Spieleverlag, 3–6 Spieler) erhielt den „Sonderpreis Schönes Spiel“. Anerkannt wurde damit die dem Titel adäquate und für ein Spiel ungewohnte, moderne Gestaltung des Spiels. Jeder Spieler wird in imaginäre Lebenssituationen versetzt und trifft aus einer Reihe von Fotomotiven seine Wahl, die die Mitspieler vorherzusehen versuchen. Am Vergleich mit der Einschätzung durch die Mitmenschen entzünden sich anregende Diskussionen, die dieses Spiel zu einem Gesellschaftsspiel im wahrsten Sinne des Wortes machen.

„Das Geisterschloß“ (F. X. Schmid, 2–4 Spieler) bekam den „Sonderpreis Kinderspiel“ zuerkannt. Auf einem sehr schön gestalteten Spielplan versuchen die Spieler, zu jeder Geisterkarte den passenden Schatten zu finden. Nicht nur Kinder haben an diesem Spiel ihren Spaß, auch die Eltern lassen sich gern zu einer Partie überreden, wohl wissend, daß sie gegen das bessere Gedächtnis ihres Nachwuchses wenig Chancen haben.

„Heuchel & Meuchel“ (Verlag: Franckh, 3–6 Spieler) ist eine mittelalterliche Rangelei um Macht und Ansehen, die sich auch heute noch im täglichen Leben abspielt. Die Spieler nehmen niedere Stände unter ihre Fittiche, um damit ihr Machtpotential zu vergrößern. Das

lungen der Kaufhäuser erhältlich.

Die Spiele im einzelnen:

„Das Geheimnis der Pyramide“ (Verlag: Jumbo, 2–6 Spieler). Schicht für Schicht sind die Einzelteile einer Pyramide abzutragen. Dabei winken dem Archäologen-Spieler wertvolle Schätze. Je tiefer er gräbt, desto größer sind auch die Gefahren, die auf ihn lauern. Der Reiz des Spiels ergibt sich aus dem Risiko: Jeder entscheidet selbst, wann er mit dem Bud-



Nicht nur Kinder haben an dem „Geisterschloß“ viel Spaß. Auch Erwachsene kommen bei diesem „Gedächtnis-Training“ auf ihre Kosten.

eln aufhört. Wer sich nicht rechtzeitig bremsen kann, verliert seine Schätze.

„Die heiße Schlacht am Kalten Buffet“ (Ravensburger Spieleverlag, 2–6 Spieler) ist ein kleines und rasantes Würfelspiel. Je mehr Personen mitspielen, desto besser. Auch hier wird mit kalkulierbarem Risiko gespielt: Jeder entscheidet selbst, wieviel Würfel er verwendet. Würfelt er dabei zu hoch, fängt er von vorn an.

Und gewettet wird natürlich auch. Ein taktisch kluges Würfelspiel, bei dem man das Glück im Zaum halten kann.

„Adel verpflichtet“ (Verlag: F. X. Schmid, 2–5 Spieler) wurde als Spiel des Jahres ausgezeichnet. In der Rolle eines englischen Lords versucht jeder Spieler eine Kunstsammlung zusammenzutragen, um damit eine Ausstellung zu organisieren. Doch Vorsicht! Auch Diebe sind am Werk, die sich ihrerseits wieder vor Detektiven in acht nehmen müssen. Das ungewöhnliche Spiel zeichnet sich durch hohe Interaktion aus: Alle Spieler sind ständig am Spielgeschehen beteiligt.

Schöne an diesem Spiel: Je nach Vorliebe kann man mit Würfelglück oder taktischen Überlegungen spielen.

„Lancelot“ (Verlag: Mattel, 2–5 Spieler) ist ein Leckerbissen für Freunde strategischer Denkspiele. Auf einem schachbrettähnlichen Spielplan werden Figuren eingesetzt, um auf einer Spielfeldreihe eine Übermacht zu erzielen und Gegner gefangen zu nehmen zu können. Lancelot ist eines der wenigen Spiele, die mit jeder Spielerzahl gleich gut funktionieren.

„New Orleans Big Band“ (Verlag: ASS, 3–6 Spieler), ein Kartenspiel mit Spielbrett, verlangt von den Spielern, eine Musikgruppe zusammenzustellen. Künstler sind Individualisten, darum muß man bei der Formierung der Gruppe unbedingt die auf den Karten genannten Vorlieben und Abneigungen beachten, um am Ende eine hochwertige Band auf der Hand zu haben.

„Tabajana“ (Verlag: Herder, 2–5 Spieler) ist ein kooperatives Vergnügen, ein Spiel also, bei dem nur alle Spieler gemeinsam gewinnen oder verlieren können. Diesen Spielen fehlt oft der Reiz, der sich aus dem Wettstreit der Spieler im Kampf um den Sieg ergibt. Tabajana ist eine der wenigen Ausnahmen. Es bringt Spannung bis zum Schluß und ist – trotz der auf Kinder abzielenden Grafik – auch für Erwachsene reizvoll zu spielen. □

### Buchtip für Spieler

Reiner Knizia:

Neue Taktikspiele mit Würfeln und Karten

Verlag: Hugendubel

Würfel, Karten, Bleistift, Papier. Jeder hat dieses Material im Haus. Der Autor, Doktor der Mathematik, hat 50 neue und originelle Spiele entwickelt, die mit diesen Zutaten gespielt werden können. Besonders reizvoll ist der Ansporn zur eigenen spielerischen Kreativität, denn neben den Anleitungen und taktischen Tips findet man immer wieder neue Variationsmöglichkeiten und Anregungen zur Weiterentwicklung einzelner Spiele.

# Meister der Spiele

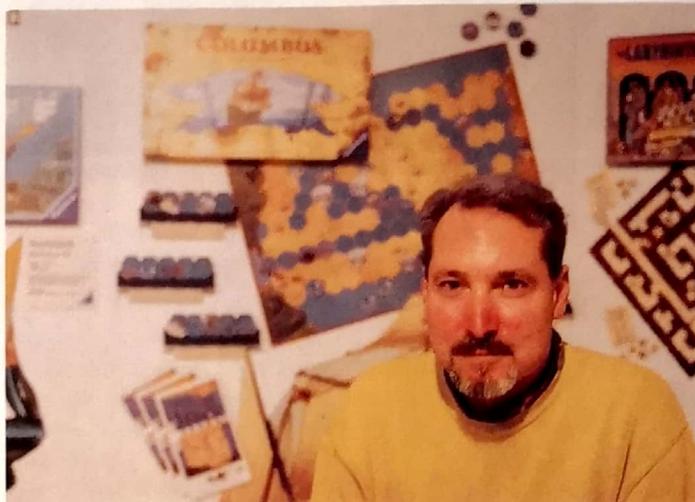
Was für Millionen Deutsche nur eine amüsante Freizeitbeschäftigung ist, bedeutet für den Schwaben Wolfgang Kramer harte Arbeit: Der 48jährige ist der zur Zeit bekannteste deutsche Spiele-Erfinder.

**W**ährend es bei Büchern selbstverständlich ist, den Autor zu nennen, kämpfen die Spieleentwickler seit Jahren um das Recht, ihren Namen veröffentlicht zu sehen. Dabei gibt es auch in dieser Branche Erfolgsautoren, die immer wieder für einen interessanten Spiel-Knüller gut sind. Wolfgang Kramer, ein 48jähriger Schwabe, ist zur Zeit der bekannteste deutsche Spieleerfinder. Und er ist gleichzeitig die große Ausnahme, denn die Zahl der Spieleautoren, die selbständig arbeiten und von diesem Beruf leben können, läßt sich weltweit an den Fingern abzählen.

Die große Zahl der hoffnungsvollen Gelegenheitsautoren, die ihre Spielidee an einen Verlag schicken, liegt im dunkeln. Jeder von ihnen träumt davon, in die Fußstapfen des Amerikaners Charles Darrow zu treten, der in den Dreißiger Jahren das Erfolgsspiel Monopoly erfand. Seine legendäre Geschichte wird immer wieder gern publiziert. (Daß die Spielidee zu Monopoly in Wirklichkeit viel älter ist, steht auf einem anderen Blatt.)

Wolfgang Kramer ist Realist. Als 1974 zum erstmal ein Spiel von ihm veröffentlicht wurde, freute er sich zwar darüber, die Idee aus einem Hobby einen Beruf zu machen, lag jedoch noch in weiter Ferne. 12 Jahre später, 1986, erhielt sein Spiel „Heimlich & Co“ (Ravensburger Spiele) die begehrte und umsatzfördernde Auszeichnung „Spiel des Jahres“. Im darauffolgenden Jahr wurde ihm erneut diese Würdigung zuteil, diesmal für das Spiel „Auf Achse“ (F. X. Schmid).

Es war nicht zuletzt das solide, finanzielle Polster, das der Verkaufserfolg dieser Spiele mit sich brachte, es war auch die dop-



Deutschlands Spiele-Autor Nr. 1, Wolfgang Kramer, machte sein Hobby zum Beruf. Viele seiner Entwicklungen (Im Hintergrund eine Auswahl) wurden zu Klassikern.

pelte Belastung durch einen Fulltime-Job zum Broterwerb und die zunehmende Inanspruchnahme als Spieleautor, die Wolfgang Kramer 1989 schließlich den Sprung ins kalte Wasser der Selbständigkeit wagen ließen. Nach 27 Jahren Firmenzugehörigkeit hing er seinen erlernten Beruf, zuletzt in einer leitenden Position im EDV-Bereich bei einem Stuttgarter Unternehmen, an den Nagel - allerdings nicht ohne sich ein Hintertürchen offen zu lassen, durch das er, sollte sich das Wasser als zu kalt erweisen, wieder hineinschlüpfen konnte.

Vom Spieleerfinden zu leben,

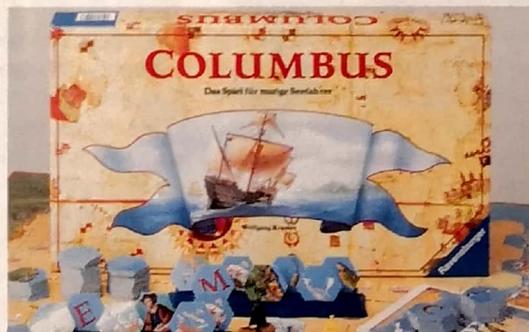
das hört sich traumhaft an. Der Traum kann zum Alptraum werden, wenn der Erfolg ausbleibt. Allein in Deutschland kommen Jahr für Jahr mehr als 200 neue Gesellschaftsspiele auf den Markt. Daß nicht jedes ein wirt-

schaftlicher Erfolg sein kann, versteht sich von selbst. Manche Titel überleben ihr Erscheinungsjahr nicht. Andere verkaufen sich im ersten Jahr recht gut und fallen dann in den Folgejahren drastisch zurück. Nur ganz wenige schaffen den Sprung zum Spieleklassiker.

Spielauteure sind in der Regel am Umsatz beteiligt. Ihre Lizenzgebühren liegen jedoch weit unter denen von Buchautoren. 2 bis 3 Prozent vom Ladenpreis, das ist der ganze Lohn für ihre geistige Arbeit und ihren Einfallsreichtum. Um davon leben zu können, bedarf es Umsätze, die nur wenige Spiele erreichen.

Diese Fakten vor Augen, verläßt sich Wolfgang Kramer nicht auf den Kuß der Muse, wenn er ein neues Spiel entwickelt. Er kennt den Markt, den Bedarf der Verlage und arbeitet systematisch. Und er entwickelt seine Spiele selbst dann noch weiter, wenn

Spannende und witzige Entdeckungsreise: Ein halbes Jahrtausend nach Columbus werden die Ereignisse in unzähligen Varianten nachgespielt.



„Heimlich & Co.“ ist ein pfliffiges Spiel, bei dem nur Bluff und Taktik zum Sieg verhelfen, weil niemand weiß, wem die anderen Spielfiguren gehören.

sie bereits veröffentlicht sind. Denn Spiele „leben“: Nach einiger Zeit tauchen neue Ideen auf, die sich verselbständigen und am Ende zu völlig neuen Spielen führen. Diese Tatsache war es auch, die Wolfgang Kramer ursprünglich zum Spieleautor werden ließ: Er veränderte die Regeln bekannter Spiele und mußte feststellen, daß sein Freundeskreis lieber mit den Kramer-Regeln als den Originalregeln spielte. →

**REPORT**

Meister der Spiele

Sein Arbeitstag, das Wort will angesichts dieses Berufes nur schwer über die Lippen, beginnt morgens um 8 Uhr. Vormittags und nachmittags arbeitet er an seinen Spielen. Es sind immer mehrere, die er gleichzeitig in Arbeit hat. Graphikentwürfe müssen überprüft, Texte für die Spieleschachteln entworfen, Spielanleitungen formuliert - und wieder gekürzt werden. Es ist tatsächlich Arbeit, die dieser Job mit sich bringt.

Und natürlich wollen auch neue Ideen gefunden werden. Kra-



Bei „City“ wird der Spieler zum Kaufmann. Viele lustige Einträge sind der besondere Reiz dieses Wirtschaftsspiels.

der Gegner hereinzuliegen versucht.

Den Entschluß, sein Hobby zum Beruf gemacht zu haben, hat



Gewinnmaximierung aus Kapitalgeschäften von Reiseveranstaltern ist das Ziel des Spiels „Holiday AG“.

mer sammelt sie auf Karteikarten und greift irgendwann auf sie zurück. Sie kommen beim Fernsehen, beim Lesen und sogar im Halbschlaf.

Was macht ein Spieleautor in seiner Freizeit? Er spielt! Er kann's eben nicht lassen. Er ist Mitglied zweier Spiele-Clubs im Stuttgarter Raum, spielt Spiele anderer Autoren. Klassiker, alles, was ihm Spaß macht.

Kann ein Spieleautor auch verlieren? Wolfgang Kramer überlegt: „Ja, aber ungern!“ Problemlos, meint er, kann er gegen schwächere Gegner verlieren. Aber beispielsweise gegen einen ausgebufften Schachspieler zu unterliegen, das wurmt ihn dann doch. Obwohl es ihn auch wieder reizt, sich mit starken Spielern zu messen. Weil er ganz einfach wissen will, mit welchen spielerischen Tricks ihn

Wolfgang Kramer bis heute nicht bereut. Im Gegenteil, er genießt es, seine Zeit nach Belieben den Spielen widmen zu können. Der Spielekäufer darf an dem Genuß teilhaben: Wie bei erfolgreichen Buchautoren bürgt der Name Wolfgang Kramer bei Spielen für Qualität.



Der „7 Himmel“ hängt nicht nur voller Geigen. Das Durchleben von Beziehungsproblemen wird auf originelle Art in dem Spiel nachvollzogen.

Einige der interessantesten, wichtigsten Kramer-Spiele:

**Ravensburger Spiele:**

**1991: Columbus**

Ein halbes Jahrtausend, nachdem Columbus Amerika entdeckte, können 2 bis 6 Spieler die Ereignisse von damals auf dem Spielbrett nachvollziehen.

**1990: Cash**

(Co-Autor: Jürgen Grunau)

3 bis 6 Spieler versuchen, mit verschiedenfarbigen Schlüsseln Geldschränke zu öffnen. Je mehr man in einem Zug schafft, desto größer ist die Beute. Ein pfiffiges und rasantes Kartenspiel.

**1991: Corsaro**

In diesem Spiel versuchen die Tabajaner, die von ihrer untergehenden Feuerinsel fliehen mußten und auf einem öden Eiland gestrandet sind, Boote zu bauen, um sich vor dem schwarzen Corsaren zu retten. Das Spiel ist eine Fortsetzung des 1990 erschienenen Titels „Tabajana“ („Neuheiten“ 1/91).

**Franckh Spiele Galerie:**

**1990: Terra Turrium**

Die Menschheit strebt nach Höherem und baut sich Türme, um das Land zu überblicken und dem Himmel nahe zu sein. Diese Türme zu bauen und zu erobern ist das Ziel dieses Taktik- und Strategiespiels in exquisiter Ausstattung.

**Jumbo:**

**1989: City**

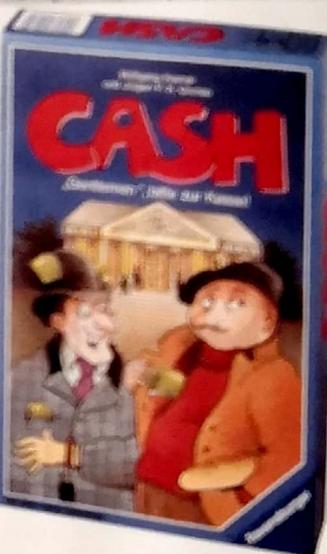
(Co-Autor: Andreas Spottog)

Jeder Spieler versucht, Kunden in seine Einzelhandelsgeschäfte und Kaufhäuser der Stadt zu ziehen. Mit dem Erlös wird investiert, neue Häuser werden eröffnet. Durch viele lustige Einfälle hebt sich dieses Spiel von den ansonsten oft spröden Wirtschaftsspielen ab.

**F. X. Schmidt:**

**1990: Holiday AG**

Eine Neuauflage des alten Krone-Spiels „Coup“. Die Spieler



erwerben Aktien von Reiseveranstaltern, deren Geschäftsentwicklung sie selbst bestimmen, indem sie ihnen Buchungen vermitteln. Rechtzeitig zu erkennen, wo die größten Gewinne liegen werden, das ist das Geheimnis dieses originellen Spiels.

**1989: Im 7. Himmel**

Das Leben ist ein Spiel mit wechselnden Partnerschaften, Freundschaft, Liebe, Ehe, niemand ist sich seines Partners sicher. In diesem Spiel ist der Partner die Spielfigur, die jeder Spieler mit Karten vorwärts treibt. Ein Spiel mit einer originellen Graphik - mitten aus dem Leben gegriffen. □

Weltneuheit:

# Spiele-Klassiker im Mini-Format

## Die neuen Urlaubsspiele von Parker – anziehend wie ein Magnet

Die schönsten Wochen des Jahres beginnen stets mit denselben Problemen: Was packen wir ins Urlaubsgepäck? Und wie beschäftigen wir die Kinder auf der langen Reise?

Die Antwort kommt aus dem Hause Parker. Drei beliebte Spiele-Klassiker wurden auf die Größe eines Taschenbuchs verkleinert und finden damit Platz in jedem Urlaubskoffer. Doch mehr als das: Sie lassen sich auch überall spielen, sei es nun im Zug, im Flugzeug oder im eigenen Wagen.

„Schuld“ daran ist eine revolutionäre Idee: Das Spielmaterial wurde magnetisiert und haftet auf dem Spielbrett. Nichts kann die Spieler aus der Ruhe bringen. Egal, ob scharfe Kurven oder turbulentes Flugwetter: Alles bleibt auf dem Spielplan an seinem Platz. Und muß das Spiel einmal unterbrochen werden, klappt man einfach das Spielbrett zu und steckt es in die Tasche. Später kann die Partie problemlos fortgesetzt werden.

### Monopoly Magnetic

Den mehr als 50 Jahre alten Spiele-Klassiker zu beschreiben, hieße Eulen nach Athen tragen. Wohl jeder hat das be-



liebte Spiel um Straßen, Häuser und Hotels schon einmal gespielt.

Der Spielplan der Reiseausgabe wird aufgeklappt wie ein Taschenbuch. Das Spielmaterial liegt gut verpackt in einer Schublade der Umschlaghülle und enthält alles, was man aus der Originalausgabe kennt: Ereignis-, Gesellschafts- und Besitzrechtskarten und das Spielgeld wurden ebenso verkleinert, Häuser, Hotels und Spielfiguren sind magnetisiert und haften auf dem Spielplan.

Wer Monopoly zu Hause immer wieder gern spielt, braucht nun auch im Urlaub

nicht darauf zu verzichten. Und er findet überall Spielpartner, denn jeder kennt diesen beliebten Spieleklassiker.

### Cluedo Magnetic

Graf Eutin wurde in seinem Landhaus umgebracht. Doch wer war der Mörder, wo geschah die Tat und welches ist die Tatwaffe? Diese drei Fragen stehen im Mittelpunkt des großen Detektivspiels, bei dem jeder Spieler eine Doppelrolle spielt: Er ist gleichzeitig Detektiv und Verdächtiger. Auf der Suche nach der Wahrheit streifen die Spieler durch die Räume des Landhauses und notieren sich ihre Erkenntnisse auf ihrem Notizblock. Schritt für Schritt werden so die Tatmerkmale eingekreist.

Wer durch logisches Denken und kriminalistischen Instinkt der Lösung des Falles auf die Spur gekommen ist, erhebt Anklage – und gewinnt das Spiel.

Das beliebte Detektivspiel wird in der gleichen Aufmachung angeboten wie Monopoly.

Vertreibt die Langeweile im Stau oder während der Urlaubsreise im Zug, Flugzeug oder Auto: Die neuen Urlaubsausgaben der Spiele-Klassiker Cluedo und Monopoly von Parker. Das Spielmaterial wurde magnetisiert, so daß keine auch noch so scharfe Kurve oder Turbulenz den Spielstand beeinflussen können. Die Reiseausgaben können allerdings auch am Urlaubsort Stimmung in eine gemütliche Runde bringen.

### Trivial Pursuit – Reiseausgabe

Ohne Magneten, aber dafür völlig neu gestaltet wurde die Reiseausgabe des klassischen Quizspiels. Die Fragekarten stecken in einer praktischen Kunststoff-Box, das Spielbrett wurde durch zwei Farbskalen und einen Farbwürfel ersetzt. In diesem handlichen, kompakten Format kann Trivial Pursuit überallhin mitgenommen und gespielt werden.

Für Trivial Pursuit-Fans ist die neue Reiseausgabe ein Muß, denn speziell hierfür wurden 1200 witzige, unterhaltsame und verblüffende Fragen aus sechs Wissensgebieten zusammengestellt. Und wer seinen Mitreisenden beispielsweise die originelle Frage stellt, wieviele Briefmarken man anlecken muß, um eine Kalorie zu sich zu nehmen (die Antwort heißt: 10), schließt mit Sicherheit schon auf der Anreise zum Urlaubsort neue Bekanntschaften.

Ab sofort sind alle drei Reise-spiele überall dort erhältlich, wo es Spiele gibt.



Neues Outfit und aktuelle 2000 neue Fragen: Trivial Pursuit-Reiseausgabe.

## VIP-Raterunde

Wer will mal mit Nina Hagen, Horst Schimanski, Paul Newman, Erika Berger und Garfield eine Party feiern? Kein Problem: Das neue Parker-Spiel „Amnesia“ macht's möglich.

Die Gäste stecken sich eine VIP-Karte in ihr Stirrband und verwandeln sich im Handumdrehen in weltberühmte Persönlichkeiten. Dummerweise haben sie ein schlechtes Gedächtnis (Amnesie). Und so fragt sich jeder (in Abwandlung einer legendären TV-Sendung): Wer bin ich?

Das herauszufinden ist die reizvolle Aufgabe in diesem unterhaltsamen Spiel. Durch geschickte Fragen sammeln die Spieler Informationen über ihre neue Identität. Die Sanduhr treibt sie dabei zur Eile an. Ein Punkt für den, der

sich selbst oder das Pseudonym eines seiner Mitspieler erkannt hat.

Selbst Spiele-Muffel werden von diesem fröhlich-witzigen Party-Spiel mitgerissen, das in jeder



Spielrunde turbulente Stunden garantiert. 400 „Very Important Persons“ - von A wie Adam bis Z wie Zorro - sind im Kaufpreis von DM 59,- (unverbindliche Preisempfehlung) inbegriffen.

## Ein Spieltisch voller Gangster

Dreißiger Jahre, Chicago. Die Zeit, in der Geigenkästen zweckentfremdet wurden. Schwarze Limousinen rasen durch die Stadt. Rivalisierende Gangsterbanden kämpfen um die Vorherrschaft.

die Rolle eines Gangsterbosses. Seine acht Gefolgsleute versuchen, ihrem Big Boss einen sicheren Weg durch Chicago freizuwürfeln. Er muß das Spielfeld einmal umrunden und in sein Hauptquartier zurückkehren.



Im neuen Parker-Spiel „Cosa Nostra“ rasen die schwarzen Limousinen über den Spieltisch. Und die Herren mit den Geigenkästen sind auch mit von der Partie. Jeder Spieler schlüpft in

Doch die Konkurrenz schläft nicht. Und zwei Herren der Cosa Nostra warten in ihren schwarzen Cabrios nur darauf, den Plan zu vereiteln. Cosa Nostra ein Parker Spiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren. Preis: 49 DM (unverbindliche Preisempfehlung).

**Erhältlich überall da,  
wo es Spielwaren gibt.**

+ SPIEL

1/91

Anzeige



## Astrotime

Im Sternzeichen Waage Geborene sind charmant und gefühlvoll und mit Phantasie, Idealismus und Toleranz gesegnet. Vorurteil oder eine Tatsache?

Das neue Ravensburger Spiel Astrotime verrät, ob etwas dran ist an dem Glauben, daß die Sterne den Charakter eines Menschen beeinflussen.

Alle Mitspieler werden mit interessanten Situationen konfrontiert. Wer würde für die Chance, das größte Tennis-As aller Zeiten zu werden, eine Liebesbeziehung aufgeben? Wer ruft den eigenen Bürgermeister mit verstellter Stimme an und gibt sich

als Bundeskanzler aus? Wer möchte gern mal im Zirkus als Clown auftreten?

In Astrotime gibt es keine Gewinner oder Verlierer. Das Spiel erstellt auch keine Voraussagen oder Horoskope. Es verrät den Spielern „nur“, was in ihnen steckt - und bietet einen vergnüglichen Abend und anregenden Gesprächsstoff.

Astrotime - ein Ravensburger Spiel für 3 bis 6 Personen.

Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 18 60  
7980 Ravensburg  
Tel.: (07 51) 8 66 36  
Fax: (07 51) 8 61 87