



Ausgabe 2024_01

Inhalt

In eigener Sache:.....	3
13./14.4.24 Spielewochenende im La Vie Münster.....	3
Modellbau Ausverkauf:	4
Revell RC Truck 35,-.....	4
Revell: Porsche Junior 108 30,-.....	4
Revell: RMS Titanic (1:600) 35,-	5
Revell Star Wars 30,-.....	5
Revell X-Wing Fighter 30,-	5
Revell Geisterschiff mit Nachtleuchtfarbe Modellbausatz 30,-.....	6
Revell Coca-Cola Truck 3D Puzzle 20,-.....	6
Exit Adventskalender Pro – Zeitreisenmuseum 18,-	7
Exit Adventskalender – Der verborgene Mayatempel 18.....	7
Exit Adventskalender Pro – Der lautlose Sturm 18,-.....	8
Exit Adventskalender - Die verlassene Fabrik 18,-	8
EXIT – Das Spiel: Adventskalender 18,-	8
Exit Kids - Dschungelabenteuer 18,-.....	8
Die drei ??? Adventskalender 18,-.....	9
Der drei ??? Adventskalender zusammen mit dem mit Die drei ??? Detektivkoffer 40,-	9
Detektiv – Koffer alleine: 25,-	9
Matchbox Adventskalender 18,-.....	9
Die nachfolgenden Bücher haben eine gesetzliche Preisbindung.....	10
Mein Wimmel Adventskalender 19,99	10
tiptoi® Mein großer Adventskalender 24,99	10
Ravensburger Wieso? Weshalb? Warum? Mein Adventskalender 19,99	10
Spieleresessionen.....	11
Dune (Verlag Gale Force Nine).....	11
Voidfall	12
Erde / Earth	13
Spielepakete	15



Pegasus - Spielepaket nur 100,- € (Warenwert ca. 160,- €).....	15
Familienspielpaket nur 80,- € (Warenwert ca. 130,- €)	15
Kinderspielpaket nur 80,- € (Warenwert ca. 130,- €)	15
Gehobene Familienspiele / Kennerspiele nur 100,- € (Warenwert ca. 160,-).....	16
Spielepaket kleinere Reisespiele (max. Größe 23x16x5) nur 60,- (Warenwert ca. 110,-)	16
Raritäten da out of Print:.....	16
1 * The Great Wall Komplett 160,- €	16
2 * The Great Wall 73,-	16
1 * The Great Wall – Uralte Geister 16,-.....	16
1 * Marco Polo 2 53,-	16
2 * Brew 35,-.....	16
1 * Tang – Garden 56,-	16
3 * Talisman – Der Kataklysmus 34,-	16
1 * Talisman – Katakomben 34,-.....	16
1 * Talisman – Verlorene Reiche 19,-	17
1 * Templars Journey 28,-	17
1 * Glen More Chronicles – Highlander Games 41,-	17
1 * Cthulhu War 139,-	17
3 * Die Insel der Katzen - Promo Pack - Explore&Draw 6,00 €	17
2 * Die Insel der Katzen - Promo-Pack 1,2 & 3 16,00 €.....	17
2 * Notre Dame 10 Jahre Jubiläumsedition 20,-.....	17
2 * 8 – Bit Box 11,-.....	17
1 * Armageddon 26,-	17
1 * Colonia Deluxe Edition 52,-	17
1 * Kyoto 22,-	17
Sonstiges	17
Spiele B-Ware (leichte Macken am Karton).....	18
Space Allert - Erw. Unendliche Weiten statt 26,- nur 18,-	18
Nighth of the Living Death statt 90,- nur 77,-	18
Spieletreffs/ Termine	18



In eigener Sache:

Einige Verlage wollen nicht, dass Ihre Produkte in einen Internetshop präsentiert werden (außer beim Hersteller). Und besondere Aktionen kann ich nicht in meinen Shop einstellen.

Daher bitte per Mail bestellen an willi@willis-sport-fun.de

Die Spiele Community hat mittlerweile fast. 200 Mitglieder und lebt von euch!

Auf <https://chat.whatsapp.com/LJu2waRdM7M5e5NCq9yrli> informiere ich direkt über Neuigkeiten. Und lerne viel von den Mitglieder dieser Community, die auch gerne Fragen beantworten. Außerdem gab es **Flashsales** von Spielen. Die sind nicht im Mailverteiler schickt wurden, da es bei zu vielen als störend ankommt!

Ich weiß, dass ich nicht alles weiß. Aber wir haben hier bereits ein großes Schwarmwissen. Der Link darf an alle Spieleinteressierten weitergegeben werden. Wegen Chatroboter muss der Betritt von einen der 4 Admins genehmigt werden. Kann daher etwas dauern :-). Im Gruppeninfo ist er auch noch mal kopiert und kann zum Einladen dort jederzeit einfach kopiert werden!

Trolle (bisher hatten wir keinen), erlaube ich mir einfach zu sperren!

13./14.4.24 Spielewochenende im La Vie Münster

Ort: La Vie - Treffpunkt Gievenbeck, Dieckmannstr. 127, 48161 Münster

Zeiten: jeweils von 10:00 – 18:00 (Kann auch schon mal länger werden)

<Vielleicht trifft man sich danach, um irgendwo weiter zu spielen!>

Wenn jemand Ideen hat am Freitag eine „Spiele – Vormesse“ anzubieten, ich gebe dies gerne weiter. Ich werde wohl mit Vorbereitungen beschäftigt sein!>

Wer bei Gesellschaftsspielen nur an Mensch-ärgere-dich-nicht oder Monopoly denkt verpasst eine Menge. Jedes Jahr erscheinen über 1000 neue Spiele, die neue Welten und Erlebnisse ermöglichen.

Denn moderne Spiele haben einiges mehr an Originalität, Kurzweiligkeit und Abwechslungsreichtum zu bieten. Die steigende Beliebtheit von Brettspielen hat laut neueren Forschungsergebnissen auch damit zu tun, dass sich die Qualität von Gesellschaftsspielen in den letzten Jahrzehnten enorm gesteigert hat.

Wir wollen in den 2 Tagen eine breite Palette diverser Spiele und Spielrichtungen vorstellen und auch Spielegruppen einen Rahmen zum Vorstellen und Kennenlernen geben.

Wir werden unterschiedliche Themenräume zur Verfügung haben. Um herein zu schnuppern und natürlich auch zu spielen

Es gibt ein Sammelboard, damit Kontakte zu Vereinen und Spielegruppen ausgetauscht werden können.

Und dies nicht nur für Münster, sondern auch für das gesamte Umland.

Vorrang haben Geselligkeit, Spaß und freundliches Miteinander.

Einige Verlage werden uns zusätzlich Neuerscheinungen zur Verfügung stellen.



Wer einen Beitrag leisten möchte (D&D – Gruppe leiten; Prototypen vorstellen, Malkurse für Minis,) bitte bei mir melden!

Wer seinen Verein / seine Gruppe vorstellen möchte, bitte ein Plakat und Flyer vorbereiten und mitbringen.

Preise:

Kinder unter 6 Jahren frei

Tageskarte 1 Person: Vorverkauf: 5,- / Vor Ort: 6,-

Familie: Vorverkauf: 10,- / Vor Ort: 12,-

Exklusiver Stammkundenvorverkauf bis 30.1.24 Bestellung per Mail, Codewort Newsletter

Tageskarte 1 Person: 3,-; Familie: 6,-

Modellbau Ausverkauf:

Revell RC Truck 35,-



Altersempfehlung: ab 8 Jahre

Perfekte Begleitung durch die Vorweihnachtszeit für alle RC und Modellbau Fans. In diesem coolen Revell Adventskalender steckt hinter 24 Türchen ein RC-Truck für alle Rennfahrer*innen ab 8 Jahren. Die beiden leistungsstarken Motoren und die supergroßen, gummierten reifen sorgen für tollen Spielespaß auf fast jedem Untergrund und Gelände. Für präzise Lenkmanöver ist die 2CH-GHz-Fernsteuerung bestens geeignet und liegt auch Anfänger*innen gut in der Hand. Der Adventskalender begeistert auch für erste Modellbauprojekte. Mit den 24 Teilen und

der Anleitung sind auch Bau-Beginner*innen nicht überfordert und das fertige Ergebnis sorgt für mächtig Rennvergnügen!

Revell: Porsche Junior 108 30,-



Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Hinter jeder Tür versteckt sich ein Bauteil für den Modellbausatz des Porsche Junior 108

- easy-klick-System

Maße: ca. 107 x 61 x 79 mm (L x B x H)



Revell: RMS Titanic (1:600) 35,-



Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Hinter jeder Tür versteckt sich ein Bauteil für den Modellbausatz der RMS Titanic
Details:

- Adventskalender mit Titanic-Modellbausatz
- easy-klick-System

Maße: ca. 448 x 55 x 138 mm (L x B x H)

Revell Star Wars 30,-



Der Revell Adventskalender ist die perfekte Begleitung durch die Vorweihnachtszeit! Für alle Star Wars Fans und Freund*innen toller Bauvorhaben wachsen mit dem Adventskalender 3 Modelle der bekanntesten Raumfahrzeuge der Star Wars Welt: Millennium Falcon, X-Wing Fighter und Darth Vaders Tie Fighter verstecken sich als Bausätze hinter den 24 Türchen. Die Modelle sind einfach zu montieren und werden mit allen Werkzeugen geliefert, um gleich loszulegen. Die beiliegende Anleitung führt durch die einzelnen Bauschritte und mit den beiliegenden Farben bekommen die Raumschiffe schließlich ein individuelles oder

klassisches Design. Dank des Easy-Click-Systems wird kein Kleber benötigt.

- mehrsprachige Bauanleitung

Maßstab:

- 1:112
- 1:121
- 1:241

Revell X-Wing Fighter 30,-



Altersempfehlung: Ab 8 Jahre

Hinter jeder Tür versteckt sich ein Bauteil für den Modellbausatz des Star Wars X-Wing Fighters. Der originelle Adventskalender macht die Wartezeit aufs Weihnachtsfest zu einem aufregenden Erlebnis.

Details:

- Adventskalender mit X-Wing Fighter-Modellbausatz
- easy-klick-System

Maße: ca. 218 x 199 x 57 mm (L x B x H)



Revell Geisterschiff mit Nachleuchtfarbe Modellbausatz 30,-



Entdecken Sie die faszinierende Welt des Modellbaus. Maßstabsgetreue Modelle mit vielen Details zum Selberbauen. So wird Technik erlebbar.

Maßstab:1:150

Altersempfehlung:10+

Teileanzahl:109

Länge:260 mm

Höhe:235 mm

Modelldetails

Nachleuchtfarbe und Pinsel zum Auftragen enthalten

Die Farbe speichert bei Beleuchtung das Licht und gibt es im Dunkeln wieder ab, Totenkopf-Aufkleber

easy-click-system

Bastelspaß mit tollem Ergebnis für alle ab 10 Jahren.

Durch das innovative easy-click-system ist schneller Erfolg garantiert.

Mehrfarbige Bauteile – kein Bemalen erforderlich

Einfaches Zusammenstecken – kein Kleben erforderlich

Dekoration über Aufkleber

Revell Coca-Cola Truck 3D Puzzle 20,-



Der Revell Adventskalender Coca-Cola Truck ist das perfekte Weihnachtsgeschenk für alle, die Puzzles und Coca-Cola lieben. Dieses 3D-Puzzle lässt sich leicht zusammenbauen – ohne Kleben – und wird mit einer mehrsprachigen Anleitung und einem Diorama als festlicher Umgebung geliefert. Mit 128 Einzelteilen ist dieses Puzzle perfekt und ein toller Zeitvertreib in der Adventszeit für Erwachsene und Kinder ab 12 Jahren.

Details:

- 3D-Puzzle Adventskalender
- stimmungsvoller Coca-Cola Truck
- 128 Teile
- kein Kleben erforderlich
- verkürzt die Wartezeit auf Weihnachten

Willis Sport und Fun,
Inh. Willi Hollendung
Kampfsportartikel, Training, Brettspiele, Events und Sportreisen
Espelstr. 16 B, 48308 Senden
www.willis-sport-fun.de email: willi@willis-sport-fun.de



Exit Adventskalender Pro – Zeitreisenmuseum 18,-



Diese Adventszeit wird genauso spannend wie ein Escape Room! In jedem der 24 Fächer des Exit Adventskalenders ab 14 Jahren fordert ein besonders kniffliges Rätsel den erfahrenen Spieler heraus.

Exit Adventskalender – Der verborgene Mayatempel 18



Diese Adventszeit wird genauso spannend wie ein Escape Room! In jedem der 24 Fächer des Exit Adventskalenders ab 10 Jahren



Exit Adventskalender Pro – Der lautlose Sturm 18,-



Diese Adventszeit wird genauso spannend wie ein Escape Room! In jedem der 24 Fächer des Exit Adventskalenders ab 14 Jahren fordert ein besonders kniffliges Rätsel den erfahrenen Spieler heraus. Um die richtige Tür für den folgenden Tag zu finden, muss das Rätsel im Raum gelöst werden. Dazu finden sich Hinweise in den detailreich illustrierten Fächern, auf insgesamt 52 Rätselkarten und auf Knobelelementen. Wer schlau kombiniert, findet die Lösung und somit zum Symbol des folgenden Türchens.

Exit Adventskalender - Die verlassene Fabrik 18,-



EXIT – der Megatrend jetzt auch als Adventskalender! Tag für Tag, Raum für Raum, die Zeit läuft ab ...Diese Adventszeit wird genauso spannend wie ein Escape Room! In jedem der 24 Fächer des Exit Adventskalenders ab 10 Jahren fordert ein kniffliges Rätsel den Spieler heraus. Um die richtige Tür für den folgenden Tag zu finden, muss das Rätsel im Raum gelöst werden. Dazu finden sich Hinweise in den detailreich illustrierten Fächern, auf insgesamt 55 Rätselkarten und auf verschiedensten Knobelelementen. Wer schlau kombiniert,

findet die Lösung und somit zum Symbol des folgenden Türchens.

EXIT – Das Spiel: Adventskalender 18,-



Die Traumfabrik Hollywood ruft! Eher durch Zufall verschlägt es die Spielerinnen und Spieler in eines der größten Filmstudios. Hier sollten eigentlich die Dreharbeiten für den neuen Weihnachtsblockbuster in vollem Gange sein. Doch das Set ist dunkel und verlassen. Wo ist das Filmteam? Und warum ist der Star des Films noch nicht aufgetaucht? Irgendetwas stimmt hier ganz und gar nicht. Um dem Geheimnis des Filmstudios auf die Spur zu kommen, muss Tag für Tag eines von 24 spannenden Rätseln gelöst werden.

Wird es gelingen, den verschwundenen Star rechtzeitig zu finden?

Exit Kids - Dschungelabenteuer 18,-



Diese Adventszeit wird genauso spannend wie ein Escape Room! In jedem der 24 Fächer des Exit Adventskalenders ab 6 Jahren fordert ein altersgerechtes Rätsel den Spieler heraus. Um die richtige Tür für den folgenden Tag zu finden, muss das Rätsel des Tages gelöst werden. Dieses befindet sich jeweils auf den detailreich illustrierten Karten im Fach. Dazu ergänzen verschiedene Knobelelemente den Rätselspaß. Wer schlau kombiniert, findet die Lösung und somit zum Symbol des folgenden Türchens.

Das ist die Mission: Der weltbekannte Naturforscher Professor Humbelhopf reist auf der Suche nach ganz besonderen Affenarten in den Dschungel. An seiner Seite begegnet man zahlreichen Tieren und muss sich spannenden Herausforderungen stellen. Jeden Tag gilt es



eine neue Aufgabe zu bestehen. Das Abenteuer gilt als erfolgreich abgeschlossen, wenn die gesamte Affenband eingesammelt wurde. Wer wagt die erlebnisreiche Forschungsreise in den wilden Dschungel?

Die drei ??? Adventskalender 18,-

ab 12 Jahre



Der tolle "Die drei ???" Adventskalender von Kosmos bietet eine besonders coole Alternative zu herkömmlichen Adventskalendern! Hier lesen Kinder jeden Tag ein Kapitel der spannenden Detektivgeschichte und lösen anschließend ein kniffliges Rätsel. So kommt man der Lösung des Falls jeden Tag einen Schritt näher! Kinder haben großen Spaß dabei, Justus, Peter und Bob bei der Aufklärung der mysteriösen Ereignisse zu helfen.

- Kinder lesen jeden Tag ein Kapitel der spannenden Detektivgeschichte
- anschließend wird ein Rätsel gelöst, mit dem man der Lösung einen Schritt näher kommt
- mit dem Lösungsbild findet man heraus, welches Türchen morgen dran ist

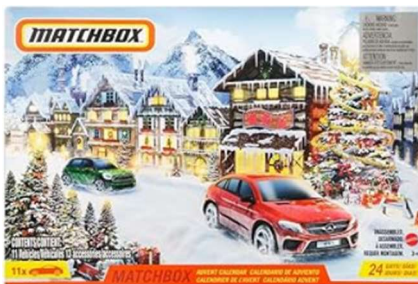
Der drei ??? Adventskalender zusammen mit dem mit Die drei ??? Detektivkoffer 40,-



Für alle Nachwuchs-Kriminalist*innen und angehende Meisterdetektiv*innen kommt hier die passende Profi-Ausstattung. Mit dem „Die drei ???- Detektiv-Koffer“ von Kosmos können Aufträge übernommen und Ermittlungen angestellt werden, wie es Peter, Bob und Justus tun. Mit den ??? ermitteln heißt: Tatorte sichern, Fingerabdrücke nehmen, verschlüsselte Nachrichten weitergeben, unsichtbare Nachrichten enttarnen und Beweise analysieren. In dem Begleitbuch finden sich viele Tipps der ??? zu Ermittlungsmethoden und spannenden Fällen. Los geht es in das spannende Rollenspiel-Vergnügen für alle Fans der „???“. Ganz nebenbei werden die Kreativität, der Einfallsreichtum und die Fantasie angeregt und der Blick für Details geschult

Detektiv – Koffer alleine: 25,-

Matchbox Adventskalender 18,-



- Der Matchbox Adventskalender sorgt mit seinen Fahrzeugen und Zubehörteilen mit authentischen und realistischen Details garantiert für Weihnachtsstimmung bei Kinder und Sammlern.
- Hinter jedem der 24 Türchen wartet eines von 10 Matchbox Fahrzeugen im Maßstab 1:64 und verschiedene Zubehörteile im Weihnachtsstil.
- Die Vorderseite des Adventskalenders kann aufgeklappt werden

und dient als Spielunterlage für die neuen Schätze.



- Der Matchbox Adventskalender bietet ganz nach Matchbox Tradition Fahrzeuge und Zubehörteile mit authentischen, realistischen Details.
- Ein tolles Geschenk für Kinder ab 3 Jahren oder Sammler und Fans von Matchbox.

Die nachfolgenden Bücher haben eine gesetzliche Preisbindung.

Ich bin dann aber bei weiteren Artikel „Diskussionsbereiter“

[Mein Wimmel Adventskalender 19,99](#)



24 Türchen mit kleinen Pappbilderbüchern. Diese enthalten neben allerlei Weihnachtlichem viele Lieblingsthemen aus dem Kleinkinderalltag. Ab 2 Jahre

[tiptoi® Mein großer Adventskalender 24,99](#)



Hinter den Klappen warten 24 liebevoll illustrierte und stabile Mini-Bücher, die die Wartezeit auf Weihnachten versüßen. Neben einigen Weihnachtstiteln gibt es Lieder- und Rätselbücher, Mitmachgedichte und Märchen sowie Sachbücher zu Tieren oder Fahrzeugen. Ab 3 Jahre! Tiptoi-Stift nicht enthalten. Muss separat erworben werden.

[Ravensburger Wieso? Weshalb? Warum? Mein Adventskalender 19,99](#)



Hinter 24 Türchen stecken 24 x spannendes Sachwissen, Rätsel und Malvorlagen zu verschiedenen Themen von Baustelle über Dinosaurier und Prinzessinnen bis hin zu „Wir feiern Weihnachten“ am 24. Dezember.
Ab 3 Jahre



Spieleresessionen

Dune (Verlag Gale Force Nine)

(Autor: Irini G.)

Das klassische Dune in der Neuauflage von Gale Force Nine und da kämpft ihr darum, die meisten Gebiete und das meiste Spice zu besitzen. Eigentlich eine perfekte Abbildung der Bücher (laut meinem Bruder). Jeder spielt ein Haus aus dem bekannten Universum (jede Erweiterung fügt immer 2 neue Häuser von Dune hinzu). Das tolle ist: die sind alle absolut asymmetrisch und die Fähigkeiten decken sich denen aus den Büchern/Film. Also sehr thematisch! Auf dem Planeten Dune müssen wir uns als Fraktionen immer in acht vor kommenden Sandstürmen nehmen, die unsere Truppen töten können, wenn wir nicht in einem geschützten Gebiet platziert sind... der Sandsturm erscheint an einem zufälligen Ort. Und natürlich erscheint auch immer wieder der Shai-Hulud, der Sandwurm. Der Erscheinungsort des Wurms wird wie auch das Vorkommen des Spices durch Karten zufällig gezogen. Und als ob das nicht schon alles war kommt noch

mehr Kampf im Spiel. Die Fraktionen bekriegen sich natürlich gegenseitig. Man kann absurde Waffentechnologie kaufen und spezielle Anführer oder Krieger deiner Fraktion in den Kampf gegen eine andere Fraktion schicken. Die Kämpfe finden per Kampfblätter statt, dort kann man eine Grundstärke angeben und mit seinen Kampfkarten (die auch hinterhältiges Gift beinhalten können) diese aufrüsten bzw. Weiter ausbauen.

Das erst mal zum groben Überblick. Nun etwas spezifischer:

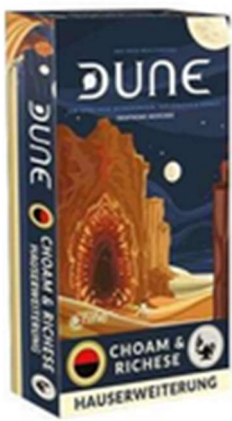
Das Spiel wird über 10 Runden gespielt. Jede Runde ist in Phasen unterteilt. Zuerst bewegt sich der Sandsturm, dann wird vom Spicedeck eine Karte aufgedeckt. Die besagt, ob Spice auf dem Spielfeld erscheint oder der Wurm. In dieser Phase können auch zwei Fraktionen eine Allianz bilden. Aber vorsicht: man kann trotz Allianz seinen Verbündeten hintergehen. 😊

Vorteil ist: das Spiel endet vorzeitig, wenn man 4 von 5 Festungen eingenommen

hat. Als Allianz geht das natürlich schneller. Die darauffolgende Phase beinhaltet einen Bietmechanismus. Man kann auf verdeckte Karten bieten, die entweder Waffen oder Spezialeffekte enthalten. Man weiß aber nicht, worauf man bietet. Der Höchstbietende bekommt die Karte. Es sei denn man ist das grüne Haus (Artreidis glaube ich hieß es), die dürfen wissen was sich darunter verbirgt. Und die dürfen diese Infos geheim an andere Häuser verkaufen. Aber natürlich darf man auch in dem Spiel lügen. Also Intrige und "Backstabbing" gehören in dem Spiel dazu.

Nach dieser Phase kommt es zur Bewegungsphase. Da kann man sich auf Dune ausbreiten. Jedoch kommt es dann natürlich zum Kampf, wenn mehrere Häuser sich auf ein und dem selben Fleck befinden. Da können dann die erstiegerten Waffen und Effektkarten verwendet werden. Dann gibt es noch Verräterkarten. Sollte deine Fraktion die Verräterkarte von der vom Gegner in den Kampf geschickten Personen besitzen,

gewinnst du sofort den Kampf.





Dann wird geschaut, ob jemand Siegbedingungen für das Spiel erfüllt. Also eine gewisse Anzahl Festungen oder andere spezifische Siegbedingungen. Falls keiner die bedungen erfüllt, geht es mit der nächsten von maximal 10 Runden weiter.

Ein sehr, sehr interaktives und konfrontatives Spiel. Wer quasi ein krasserer Root im Dune Universum sucht, der ist hier richtig. Man muss nur damit leben können, dass selbst dein eigener Verbündeter dich last Minute vor dem gemeinsamen Sieg töten kann, um alleine zu gewinnen. 😊

(Ergänzung) Das Spiel ist großartig, hat aber leider eine enorme Spieldauer. Platz zwei nach TI, was Klassiker angeht (bzgl. der Dauer). Dafür hält es sich immer noch richtig gut, obwohl es eigentlich schon uralt ist.

-->Ja das stimmt. Es kann lange dauern! Aber auf der anderen Seite hätte wir eine Partie, die nach Runde 3 schon vorbei war, weil da jemand die Festungen eingenommen und somit gewonnen hatte

Voidfall

Auszüge von / kompletter Artikel auf: <https://www.gamingwolves.net/post/voidfall-mindclash-games>



Als Führer eines großen Hauses nutzen wir in drei von Galaktischen Ereignissen bestimmten Runden unsere Karten, um die Wege unseres Hauses zu bestimmen. Da es fast keine Glückselemente gibt, ist die sorgfältige Planung der einzelnen Aktionen das Herzstück von Voidfall.

Voidfall ist mit Sicherheit ein großes Highlight für Spieler, die schon länger im Hobby sind. Das epische 4X-SciFi-Spiel besticht mit seiner tollen Ausstattung und der enormen Variabilität.

Neben den vielen Szenarios, die man im Kompendium findet, bietet es die Möglichkeit es sowohl solo, kooperativ als auch kompetitiv zu spielen. Hierbei liegt die Spiellänge je Spieler bei etwa 60min, bei Erstpartien aufgrund der guten, aber erstmal unbekannten, Ikonografie auch deutlich länger. Die Einstiegshürde wird durch eine gut strukturierte Anleitung, sowie ein Tutorial bei dem man die Grundmechanismen lernt etwas verringert. Bei den vielen verschiedenen Völkern, die einem zur Auswahl stehen, werden für den Start ebenfalls weniger komplexe Häuser im Regelheft vorgeschlagen. Abgerundet wird das Regelheft durch ein Glossar in dem man für jede Karte und jedes Symbol eine detaillierte Beschreibung findet.

Voidfall verläuft in drei Zyklen, welche sich in einzelne Phasen gliedern. Nacheinander handelt man die Vorbereitungsphase, die Fokusphase und zuletzt die Auswertungsphase ab. Der Rundenablauf ist auf dem Galaxie-Tableau dargestellt und erleichtert dadurch die Abläufe. Werfen wir ganz kurz einen Bick auf die drei Phasen:

Vorbereitungsphase: Es werden Galaktische Ereignisses aufgedeckt und neue Technologien verfügbar.

Fokusphase: Durch Ausspielen von Fokuskarten entscheiden sich die Spieler für ihre Aktionen z.B. Forschung, Produktion, Eroberungen und weitere Aktionen. Es kommt zu Truppenbewegungen und Kämpfen, neue Sektoren werden erschlossen und vorhandene ausgebaut oder verstärkt



Auswertungsphase: Angriffe der Leere werden abgehandelt, die Spieler zahlen ihre „Upkeepkosten“ und Agenda sowie Rundenkarten werden gewertet.

Fazit

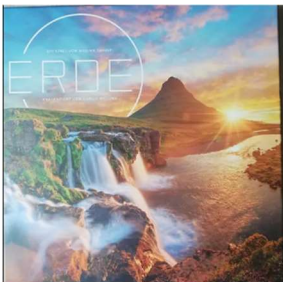
Voidfall bietet durch seine hohe Variabilität und die Möglichkeit es sowohl kooperativ, kompetitiv, als auch solo spielen zu können eine Vielfalt an Einsatzmöglichkeiten, die es einem erleichtern es in verschiedenen Spielersettings auf den Tisch bringen zu können. Der normale Aufbau dauert leider durchaus eine gewisse Zeit, sodass es dringend zu empfehlen ist sich ein Insert zu kaufen, um die Vorbereitungszeit zu minimieren. Mit der Anzahl der Partien werden die Regeln immer verständlicher und auch die Ikonografie erschließt sich einem zunehmend und erleichtert später den Spielfluss. Dadurch wird das Spiel allerdings nicht leichter, sondern die persönlichen gesteigerten Kenntnisse führen dazu, dass man die Zusammenhänge und Konsequenzen seiner Aktionen besser versteht und damit nochmal eine andere Spieltiefe erreicht. Ich denke an dieser Stelle trifft es eben genau den Spielgeschmack derer, die gerne spannende und herausfordernde Entscheidungen treffen möchten und auch nicht davor zurückscheuen ordentlich ins Grübeln zu kommen.



Besonders spannend und reizvoll ist die Fokusphase, in der die Spieler gleichzeitig ihre Aktionen planen können und sich überlegen welche Agendakarten und damit verbundenen Spielzüge sie nutzen möchten. Was will ich alles machen, habe ich passende Agendakarten, ausreichend Ressourcen, wie viele meiner Flotten setze ich ein und welche Sektoren baue ich aus? Die vielen unterschiedlichen Häuser und Szenarien erlauben großartige Strategien und taktische Überlegungen und bieten dadurch eine sehr hohe Wiederspielbarkeit.

Mir hat Voidfall ausgesprochen gut gefallen und ich vermute, dass es viele Spieler gibt für die Voidfall das persönliche Highlight des Jahres werden könnte.

Erde / Earth



Auszüge von / kompletter Artikel auf: <https://www.gamingwolves.net/post/erde-skellig-games>

„Erde“, von Inside Up Games und in der deutschen Version bei Skellig Games erschienen, ist ein Strategiespiel mit Elementen aus Engine-Building und Ressourcen-Management für 1 bis 5 Spieler von Maxime Tardif.

Auf der Erde hat sich ein einzigartiges Ökosystem entwickelt und es entwickelt sich immer weiter.



Wir versuchen nun selbst ein einzigartiges Ökosystem zu erschaffen...

Ein Blick in die Spieleschachtel



Zunächst einmal fällt der Blick auf das wundervolle Cover. Das ist eine der schönsten Illustrationen die ich kenne. Kleinere Abzüge gibt es dann für die Boards, die sich leider ein klein wenig biegen. Die Stämme und Kronen sind aus Holz und sehen wirklich erstklassig aus. Übereinandergestapelt ergeben sich hier dann allerdings recht wacklige Konstruktionen, die auch mal umfallen können. Der Rest des Materials ist wirklich toll und insbesondere die Illustrationen der Karten sind wunderschön.

Erde besticht mit einem sehr eingängigen Regelsystem und die Grundregeln sind innerhalb von 10 Minuten erklärt, so das zügig gestartet werden kann. Die unendlichen Möglichkeiten und die Tiefe erkennt man dann im Laufe der Partie.

Werfen wir als erstes einen Blick auf die Karten, da diese das Hauptinstrument des Spiels ausmachen. Es gibt Flora-, Terrain-, Insel-, Klima, Ökosystem-, Fauna- und Ereigniskarten. Jeder Spieler hat zu Spielbeginn eine Insel-, eine Klima- und eine Ökosystem-Karte erhalten. Des Weiteren befinden sich noch 2 Ökosystem-Karten und 4 Fauna-Karten auf dem Fauna-Tableau, welches wir uns gleich gesondert anschauen. Diese Karten-Typen befinden sich nach Spielaufbau auch nicht mehr im Nachziehstapel der folglich nur aus Flora-, Terrain- und Ereignis-Karten besteht.



Bis auf das Mischen der Karten geht der Aufbau sehr schnell. Zunächst solltet ihr euch einen Überblick über die Ziele verschaffen. Der erste Blick gilt hier dem Fauna-Tableau, welches für alle Spieler von Interesse ist. Hier werden zu Spielbeginn 4 Fauna-Karten platziert. Diese stellen euch jeweils eine Bedingung, die es zu erfüllen gilt. Wer die Bedingung als erster erfüllt darf seinen Marker auf die oberste Position legen und streicht die meisten Siegpunkte ein. Auch alle anderen Spieler können die Bedingung natürlich noch erfüllen. Rechts daneben befinden sich noch 2 Ökosystem-Karten, die uns ebenfalls noch Siegpunkte am Spielende für das Erreichen der entsprechenden Bedingungen geben. Eine individuelle Ökosystem-Karte hat noch jeder Spieler auf seinem Tableau.

Erstklassig finde ich den Aktionsmechanismus. Der aktive Spieler wählt eine Aktion (es darf nicht die Aktion der letzten Runde sein) und schiebt den Marker dorthin. Die anderen Spieler sollten die gewählte Aktion mit ihrem Blatt-Marker ebenfalls markieren. Nun führt der aktive Spieler den oberen Part aus.

Doch auch die nun nicht aktiven Spieler sind am Zug und führen die abgeschwächte Aktion aus, die unten angezeigt wird. Das ist klasse und sorgt dafür, dass alle Spieler immer gefordert sind und etwas machen könne. Nach Aktionsdurchführung aktivieren alle Spieler noch die farblich entsprechenden Fähigkeiten ihrer ausgespielten Karten. Beim Aktivieren der Fähigkeiten müsst ihr reihenweise von oben nach unten und in jeder Reihe von links nach rechts aktivieren. Behaltet dies immer im Kopf, weil es Einfluss auf die Bildung eures Rasters hat.

Die optimale Spieleranzahl

Bankverbindung: Volksbank Münsterland Nord eG, IBAN: DE37403619061420628802 BIC: GENODEM1IBB

Paypal: willi@willis-sport-fun.de Steuernummer 333/5023/1103

Ust-IdNr.: DE315183678



Konzipiert ist das Spiel für 1 bis 5 Personen.

Erde ist ein eher solitäres Spiel. Ja, ihr tretet in Konkurrenz um die Erfüllung der Fauna-Karten aber das war es dann auch schon. Im Prinzip seid ihr mit eurem Ökosystem beschäftigt. Für mich funktioniert das Spiel daher in jeder Besetzung gleich gut.

Der Solo-Modus ist erstklassig und ich kann das Spiel bedenkenlos auch reinen Solo-Spielern empfehlen. Es wird ein super einfacher Mechanismus verwendet der dafür sorgt, dass sich das Spiel unkompliziert spielen lässt, was bei Solo-Spielen insbesondere dann oftmals nicht der Fall ist wenn, wie hier, ein Automa-Deck verwendet wird.

Fazit

Erde überzeugt zunächst einmal mit sehr eingängigen Regeln und einer wunderschönen Tischpräsenz. Dazu ein Thema, welches aktuell sehr gefragt ist und durch welches es leichtfällt, Leute an den Spieltisch zu locken.

Trotz der recht einfachen Regeln ist Erde ein komplexes Spiel mit Tiefe. Ich würde dies auf jeden Fall im Kennerbereich einordnen. Am ehesten erinnert mich das Spiel an Flügelschlag. Erde ist allerdings komplexer. Eigentlich bildet ihr „ja nur“ ein 4x4 Raster durch Ausspielen eurer Handkarten. Doch so einfach ist das alles dann doch nicht, denn ihr müsst viele Faktoren berücksichtigen. Erde ist ein komplexer Engine-Builder und ihr müsst schon genau überlegen welche Handkarten ihr denn wo ausspielen solltet, denn ihr möchtet ja Synergien erzeugen und möglichst viele Ziele erfüllen.

Spielepakete

Pegasus - Spielepaket nur 100,- € (Warenwert ca. 160,- €)

Hier kann eine Negativ-Liste mitgegeben werden (bitte alphabetisch sortieren).

Damit meine ich eine Liste von Spiele, die man bereits besitzt (oder wieder abgegeben hat) und dann nicht im Paket sein sollen!

Familienspielpaket nur 80,- € (Warenwert ca. 130,- €)

Hier kann eine Negativ-Liste mitgegeben werden (bitte alphabetisch sortieren).

Damit meine ich eine Liste von Spiele, die man bereits besitzt (oder wieder abgegeben hat) und dann nicht im Paket sein sollen!

Kinderspielpaket nur 80,- € (Warenwert ca. 130,- €)

Hier kann eine Negativ-Liste mitgegeben werden (bitte alphabetisch sortieren).

Damit meine ich eine Liste von Spiele, die man bereits besitzt (oder wieder abgegeben hat) und dann nicht im Paket sein sollen!



Gehobene Familienspiele / Kennerspiele nur 100,- € (Warenwert ca. 160,-)

Hier kann eine Negativ-Liste mitgegeben werden (bitte alphabetisch sortieren).

Damit meine ich eine Liste von Spielen, die man bereits besitzt (oder wieder abgegeben hat) und dann nicht im Paket sein sollen!

Spielepaket kleinere Reisespiele (max. Größe 23x16x5) nur 60,- (Warenwert ca. 110,-)

Hier kann eine Negativ-Liste mitgegeben werden (bitte alphabetisch sortieren).

Damit meine ich eine Liste von Spielen, die man bereits besitzt (oder wieder abgegeben hat) und dann nicht im Paket sein sollen!

Raritäten da out of Print:

1 * The Great Wall Komplett 160,- €

- The Great Wall
- The Great Wall – Schwarzpulver
- The Great Wall – Stretch Goals
- The Great Wall – Uralte Geister

2 * The Great Wall 73,-

1 * The Great Wall – Uralte Geister 16,-

1 * Marco Polo 2 53,-

2 * Brew 35,-

1 * Tang – Garden 56,-

3 * Talisman – Der Kataklysmus 34,-

1 * Talisman – Katakomben 34,-



1 * Talisman – Verlorene Reiche 19,-

1 * Templars Journey 28,-

1 * Glen More Chronicles – Highlander Games 41,-

1 * Cthulhu War 139,-

3 * Die Insel der Katzen - Promo Pack - Explore&Draw 6,00 €

2 * Die Insel der Katzen - Promo-Pack 1,2 & 3 16,00 €

2 * Notre Dame 10 Jahre Jubiläumsedition 20,-

2 * 8 – Bit Box 11,-

1 * Armageddon 26,-

1 * Colonia Deluxe Edition 52,-

1 * Kyoto 22,-

Sonstiges

Asmodee - Katalog 2023

<https://www.yumpu.com/de/document/view/67510314/asmodee-spiele-katalog-2023>

Print & Play

<https://print-and-play.asmodee.fun/de>

Der Grimspire – Katalog:

<https://www.b-rex-entertainment.com/index.php?cmd=category&manufacturerId=3>

Alle Spiele können günstiger über mich bezogen werden. Ich darf aber keine Internet-Werbung machen!

Der Giant Roc Katalog

<https://www.giant-roc.com/>

Bankverbindung: Volksbank Münsterland Nord eG, IBAN: DE37403619061420628802 BIC: GENODEM1IBB

Paypal: willi@willis-sport-fun.de Steuernummer 333/5023/1103

Ust-IdNr.: DE315183678



Alle Spiele können günstiger über mich bezogen werden. Ich darf aber keine Internet-Werbung machen!

Spiele B-Ware (leichte Macken am Karton)

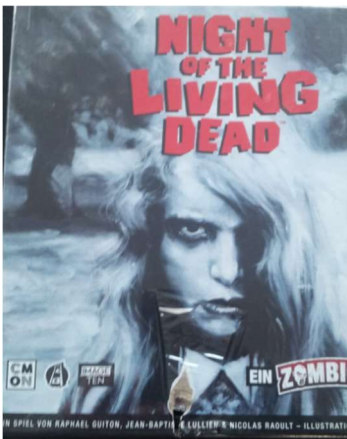
ich habe die Spiele, die eine kleine Macke am Karton haben, noch mal reduziert. Wie ihr seht, sind die Schäden meist minimal.

Die Inhalte sind in Ordnung. Die Verlage bieten auch Garantie an.

Space Alert - Erw. Unendliche Weiten statt 26,- nur 18,-



Night of the Living Dead statt 90,- nur 77,-



Spieletreffs/ Termine

Bankverbindung: Volksbank Münsterland Nord eG, IBAN: DE37403619061420628802 BIC: GENODEM11BB

Paypal: willi@willis-sport-fun.de Steuernummer 333/5023/1103

Ust-IdNr.: DE315183678



Wir wollen ja nur spielen. Von den Spielertreff, von denen ich höre, werde ich hier informieren. Gerne Infos weitergeben!

Diverse Termine	Brettspielgefährten Dülmen https://www.brettspielgefaehrten-duelmen.de/ Anmeldung über die Webseite.
Letzter Samstag im Monat ab 19:00	Freier Spielertreffen im Lüdinghausen Infos und Anmeldung: spielegruppe.lh@gmail.com
Verschiedene Mittwochs & Samstags-Termine	Heimatverein Altenberge, Friedhofstr. 9, 48341 Altenberge Flyer für die Spieltermine 2022: https://www.heimatverein-altenberge.de/app/download/9098988520/flyer-spiele-2022.pdf?t=1637678504
Ersten Freitag im Monat	Der Grafschafter Brettspieltreff trifft sich jeden ersten Freitag im Monat in 49847 Emlichheim, im Gebäude des Jugendhauses @21.
4.1., 1.2., 11.4. ab 18:00 Uhr	Spielertreff bei Willis – Sport & Fun in 48308 Senden -Bösensell, Espelstr. 16 B ab 18:00 Uhr https://chat.whatsapp.com/Jp1UYTheKOV1hOGw9eThFp
12. & 13.1.2024 Jeweils von 10:00 – 12:00	20% Lager Abhol-Rabattaktion bei Willis – Sport & Fun in 48308 Senden -Bösensell, Espelstr. 16 B
	Marl. 1 * Monatlich. http://www.marlspielt.de
19. - 21.01.2024	Spielewochenende in Herzogenrath, Nell-Breuning-Haus, Wiesenstr. 17, 52134 Herzogenrath Anmeldung per Mail an: seminar@nbh.de
23.1.24 19 – 21:00	Stadtbücherei St. Felizitas, Steverstraße 31, 59348 Lüdinghausen
23. & 24.3.2024	La Vie - Treffpunkt Gievenbeck, Dieckmannstr. 127, 48161 Münster Anmeldung willi@willis-sport-fun.de
12. - 14.04.2024	Spieleseminar: Eichsfelder Hütte, Am Gesehr 37-38, 37444 St. Andreasberg, Anmeldung: info@nfj-bs.de , 0531 890 018
10.-12.5.24	Spielewahnsinn Herne
17.-20.05.2024	verlängertes Spielewochenende in Herzogenrath Nell-Breuning-Haus, Wiesenstr. 17, 52134 Herzogenrath Anmeldung per Mail an: seminar@nbh.de
17.-23.7.24	Spielewoche in Harz Infos & Anmeldung über dani@dani.de
15.9.2024	Stadt Land spielt in Roetgen
3.11.2024	Baesweiler spielt; Realschule Setterich, Am Weiher 2, Baesweiler
16. und 17.11.2024	Spielefest Kreis Steinfurt in Altenberge Sporthalle, Gooiker Platz 1, 48341 Altenberge
23.11.2024	Eschweiler spielt
24.11.2024	Eifel spielt in Simmerath

Willis Sport und Fun,
Inh. Willi Hollendung
Kampfsportartikel, Training, Brettspiele, Events und Sportreisen
Espelstr. 16 B, 48308 Senden
www.willis-sport-fun.de email: willi@willis-sport-fun.de



29.11 - 1.12.2024	Spielewochenende in Uder (Thüringen) Anmeldungen sind über die Bildungs- und Ferienstätte Eichhof in Uder möglich.
-------------------	---