

Spieleautorenportraits

DATUM & ZEIT

Freitag, 2. Februar 2024

9:00 – 18:00 Uhr Spieleerfindermesse
18:00 – 22:00 Uhr GamingHour

ORT

NCC Mitte, Level 1, Messezentrum Nürnberg

ZUTRITT FÜR

- Spieleredakteure
- Produktmanager
- Spieleagenturen
- Spielekritiker
- Fachjournalisten
- Blogger

ANMERKUNG

Dies ist eine Zusammenstellung aller bis zum 08.01.2024 eingereichten Spieleautorenportraits, deren Web-Veröffentlichung die Teilnehmenden der Internationalen Spieleerfindermesse zugestimmt haben.

Die aktuelle Version ist verfügbar unter:

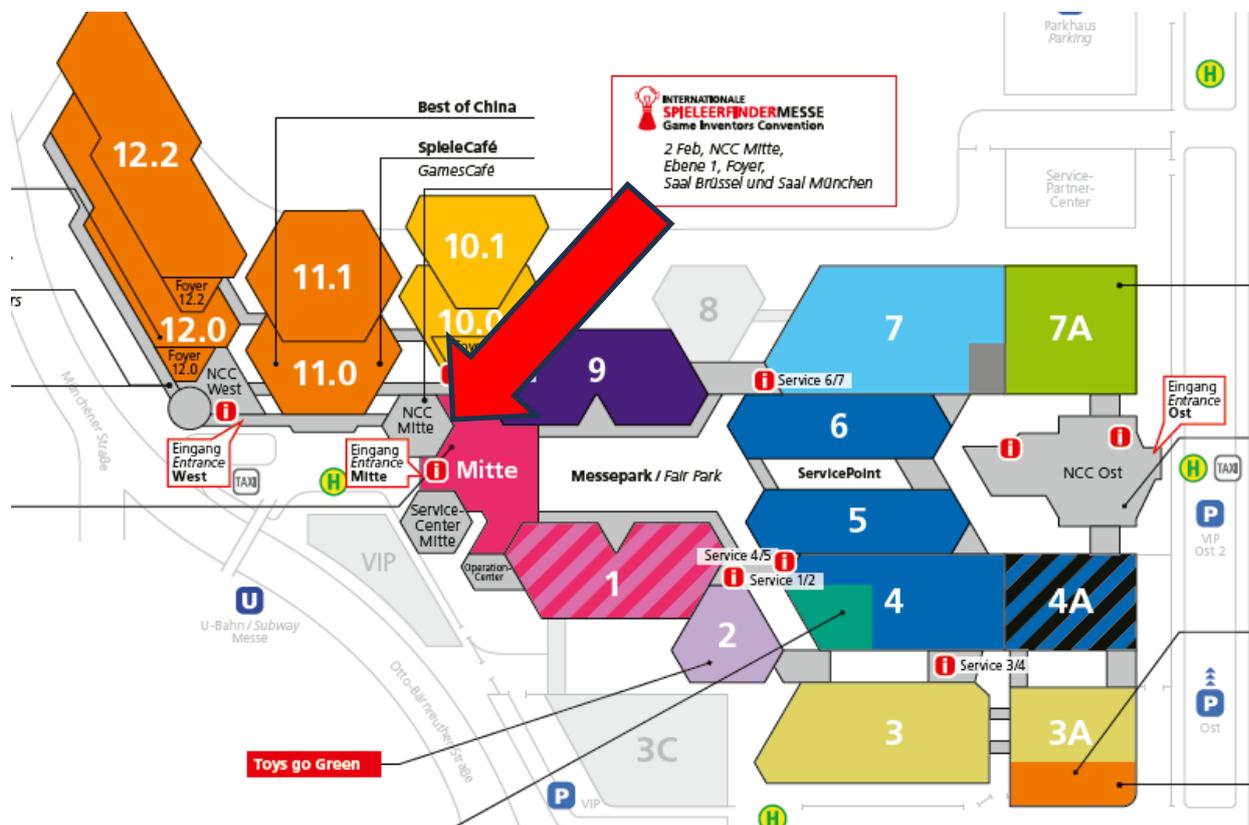
<https://www.spielwarenmesse.de/de/spieleerfindermesse/informationen-fuer-spieleredaktionen-und-verlage/>

Geländeplan

VERANSTALTUNGSORT

Internationale Spieleerfindermesse
NCC Mitte, Ebene 1, Messezentrum Nürnberg

Tipps zur Anfahrt: www.spielwarenmesse.de/anreise



Übersicht aller Teilnehmenden am 2. Februar 2024

Messezentrum Nürnberg, NCC Mitte, Ebene 1

Stand: 08.01.2024

| Tisch | Saal | Unternehmen / Autor | Land | Art der Spiele |
|-------|---------|--|------|------------------------|
| F-101 | Brüssel | 42 Games Project - Giulia Barbieri | IT | Family |
| F-91 | Brüssel | 7 Bazis GbR - Stefan Schröder | DE | Family |
| F- 97 | Brüssel | 7 Bazis GbR- Stefan Schröder | DE | Family |
| F-70 | Brüssel | Alexander Blum | DE | Family |
| F-62 | Brüssel | Amann GmbH & Ko. KG - Helmut Amann | DE | Family |
| E-29 | München | Andreas Lau | DE | Expert |
| L-128 | Foyer | Anke Thane | DE | Learning & Educational |
| E-13 | München | APEX Ideenschmiede - Martina Dobrindt | DE | Expert |
| K-122 | Foyer | Arazhul Studios GmbH Co. KG - Wladim Astafurov & Roman Fink | DE | Kids & Children |
| L-125 | Foyer | Arbeitsschutz Smart - Susanne Ziegler | DE | Learning & Educational |
| E-33 | München | Arne Gerhold | DE | Expert |
| F-54 | Brüssel | Arno Thelen | DE | Family |
| F-79 | Brüssel | Axel Hennig | DE | Family |
| F-120 | Brüssel | Axel Streubel | DE | Family |
| F-100 | Brüssel | Baindl Bettina | DE | Family |
| L-123 | Foyer | Barbara Ostermayr | DE | Learning & Educational |
| E-30 | München | Bastian Morawsky | DE | Expert |
| S-121 | Foyer | Bayerisches Spiele-Archiv Haar e. V. | DE | Service Provider |
| F-71 | Brüssel | Benjamin Benedek | DE | Family |
| F-92 | Brüssel | Bernd Wagner | DE | Family |
| E-22 | München | BiaCha - Franz Wimmer | DE | Expert |
| L-146 | Foyer | Ceske vysoke uceni technicke v Praz - Dr. Michael Jex | CZ | Learning & Educational |
| E-90 | Brüssel | Christian Kämmerer | DE | Expert |
| F-94 | Brüssel | Christian Kindel | DE | Family |
| F-96 | Brüssel | Christian Pahlke | DE | Family |
| E-34 | München | Christoph Krieger | DE | Expert |
| E-31 | München | Christopher Bunte | DE | Expert |
| F-63 | Brüssel | Clemens Weiberle | DE | Family |
| E-1 | München | CreatureCrush - Kilian Hoock | DE | Expert |
| E-38 | München | David Raccah | IT | Expert |
| E-10 | München | Dr. Jan Evler | DE | Expert |
| F-67 | Brüssel | Dr. Lidia Blanco González | ES | Family |

| Tisch | Saal | Unternehmen / Autor | Land | Art der Spiele |
|-------|---------|--|------|------------------------|
| E-23 | München | Enrique Martínez Martín | DE | Expert |
| F-99 | Brüssel | Equivalent BV - Anton Brunt | NL | Family |
| F-102 | Brüssel | Evolet Lebenspädagogik - Regine und Thomas Fabian | DE | Family |
| F-93 | Brüssel | Felix Schubert | DE | Family |
| E-26 | München | Florian Reinhart | DE | Expert |
| E-27 | München | Florian Sixt | DE | Expert |
| F-95 | Brüssel | Foxy & Fancy - Anita Wiehler | DE | Family |
| F-98 | Brüssel | Frank Kannengießer | DE | Family |
| F-80 | Brüssel | Fürst Media - Petra Fürst | DE | Family |
| F-72 | Brüssel | Gerd Fenchel | DE | Family |
| F-103 | Brüssel | Griffioen Gameway - Sjaak Griffioen | NL | Family |
| F-64 | Brüssel | Guy Ziv | UK | Family |
| L-124 | Foyer | Harald Rauchenschwandtner | AT | Learning & Educational |
| F-104 | Brüssel | HITS gmbH - Vincent Bronner | DE | Family |
| L-136 | Foyer | Holzart-Leipzig UG - Erik Henze | DE | Learning & Educational |
| L-137 | Foyer | Ingrid Gottstein | DE | Learning & Educational |
| K-138 | Foyer | Inon Kohn | IL | Kids & Children |
| F-81 | Brüssel | Inspiratio ludorum - Michael Messner | AT | Family |
| L-145 | Foyer | InterAction Education - Dicon Block | NL | Learning & Educational |
| F-73 | Brüssel | Jakob Schnider | DE | Family |
| F-65 | Brüssel | James Joseph | DE | Family |
| F-82 | Brüssel | Jan Fischer | DE | Family |
| F-74 | Brüssel | Jan Stronkman | NL | Family |
| F-66 | Brüssel | Jan Werner | DE | Family |
| E-25 | München | Jochen Eisenhuth | DE | Expert |
| F-76 | Brüssel | Jogos do Mundo - Luis Dinis | PT | Family |
| F-105 | Brüssel | Juhu-Spiele - Gerhard Junker | DE | Family |
| F-83 | Brüssel | Julia Bender | DE | Family |
| F-86 | Brüssel | Kooperation KinderGartenKugelSpiel - Christian Waibl | AT | Family |
| F-75 | Brüssel | La Vita - Raimund Kohlberger | AT | Family |
| L-135 | Foyer | Ladislav Bihari | CZ | Learning & Educational |
| E-141 | Foyer | Lars Ehresmann | DE | Expert |
| E-9 | München | Ludomotion - Dr. Joris Dormans | DE | Expert |
| F-68 | Brüssel | Lukas Rinker | DE | Family |
| L-129 | Foyer | Luminias - Alejandro Bazares | AR | Learning & Educational |
| K-143 | Foyer | Malinowski Meigel GbR | DE | Kids & Children |
| F-60 | Brüssel | Manuel Telschow | DE | Family |
| E-4 | München | Marco Petermann | DE | Expert |
| F-87 | Brüssel | Marius Gevers | DE | Family |
| F-107 | Brüssel | Mark Kirschey | DE | Family |
| F-108 | Brüssel | Mark Sienholz | DE | Family |
| K-142 | Foyer | Markus Hagenauer | DE | Kids & Children |
| E-14 | München | Markus Werner Hubrich | DE | Expert |

| Tisch | Saal | Unternehmen / Autor | Land | Art der Spiele |
|-------|---------|--|------|------------------------|
| E-5 | München | Martin Halbach | DE | Expert |
| F-69 | Brüssel | Matthias Gressinger | DE | Family |
| F-109 | Brüssel | MeepleMoments - Jan-Friedrich Hadzik | DE | Family |
| L-147 | Foyer | Meraki Jocs SL - Dani F. Placencia | ES | Learning & Educational |
| F-61 | Brüssel | Michael Arnold | DE | Family |
| F-53 | Brüssel | Michael Diechtierow | DE | Family |
| F-110 | Brüssel | Michael Eitel | DE | Family |
| F-89 | Brüssel | Michael Wybierek | DE | Family |
| E-18 | München | Miguel Angel Galan Garcia | DE | Expert |
| F-59 | Brüssel | Milan Mihaljcic | RS | Family |
| E-16 | München | Mirko Wlasitsch | HU | Expert |
| E-15 | München | Molnar G. Kft - Georg Molnar | DE | Expert |
| E-17 | München | Moritz Beck | DE | Expert |
| E-20 | München | Moritz Greif | DE | Expert |
| E-11 | München | Muselmann Johannes | DE | Expert |
| F-51 | Brüssel | NeunDrei. - Ron Kühler | DE | Family |
| E-19 | München | Nik Dembinszky | HU | Expert |
| E-24 | München | Nikolaus Friedrich | DE | Expert |
| E-12 | München | Oliver Kurtz | DE | Expert |
| F-45 | Brüssel | Oliver Schitthelm | DE | Family |
| K-144 | Foyer | Olivier Mahy | FR | Kids & Children |
| 2E- | München | Paidia Consulting Ltd - David Farrell | UK | Expert |
| F-58 | Brüssel | Paul Schulz | DE | Family |
| F-77 | Brüssel | Paul Velleman | NL | Family |
| F-57 | Brüssel | Peer Thies | DE | Family |
| E-28 | München | Philipp Höfer | DE | Expert |
| F-56 | Brüssel | Philipp Stollenmayer | DE | Family |
| E-7 | München | Pink Troubadour und Thomas Holek | CZ | Expert |
| F-55 | Brüssel | Playtipus - Daniel Geronimo Stofft | DE | Family |
| S-127 | Foyer | Premio Archimede | DE | Service Provider |
| L-130 | Foyer | Puercomonte - Sofia S. Salas | MX | Learning & Educational |
| F-52 | Brüssel | Raise the flag - Roldán Víctor | ES | Family |
| F-88 | Brüssel | Riccardo Prielipp | DE | Family |
| F-111 | Brüssel | Richard Lenherr | CH | Family |
| S-133 | Foyer | SAZ - Spieleautorenzunft | DE | Service Provider |
| F-50 | Brüssel | Schimmeldoctor - Wolfgang Ortner | DE | Family |
| L-131 | Foyer | Siegfried Rentzsch | DE | Learning & Educational |
| F-112 | Brüssel | Simon Vincek | SI | Family |
| F-113 | Brüssel | Sinan Kunz | DE | Family |
| F-47 | Brüssel | SK Games - Stefan König | DE | Family |
| K-132 | Foyer | Smada Verlag - Adams Jürgen | DE | Kids & Children |
| F-49 | Brüssel | Smart Cookie Games UG - Michael Tschiggerl | DE | Family |
| S-134 | Foyer | Spieletexter- Michael Csorba | DE | Service Provider |
| F-114 | Brüssel | Stefan Bernhardt | DE | Family |

| Tisch | Saal | Unternehmen / Autor | Land | Art der Spiele |
|-------|---------|---|------|------------------------|
| F-115 | Brüssel | Stefan Freund | DE | Family |
| F-48 | Brüssel | Stefan Gerber | DE | Family |
| F-44 | Brüssel | Stephan Henrich | DE | Family |
| F-116 | Brüssel | Studio Wagner:Design Wolf - Udo Wagner | DE | Family |
| L-126 | Foyer | Susanne Reuter | DE | Learning & Educational |
| E-32 | München | Sven Herrmann | DE | Expert |
| K-140 | Foyer | Sven M. Kübler | DE | Kids & Children |
| E-36 | München | Swarm Age LLC - Tedman Getschman | US | Expert |
| E-21 | München | tabletopper games - Maximilian Lichtner | DE | Expert |
| E-6 | München | The Game Boar - Olfer Cohn | IL | Expert |
| F-43 | Brüssel | Thomas Dettbarn | DE | Family |
| F-42 | Brüssel | Thomas Odenhoven | DE | Family |
| F-41 | Brüssel | Tickle Bear Games Inc. - Lara Koller | CA | Family |
| E-37 | München | TX Woods - Erber Tobias & Weibhauser Xaver | DE | Expert |
| F-40 | Brüssel | Ulrike Pfund | DE | Family |
| E-35 | München | Vicente Alemany | DE | Expert |
| F-118 | Brüssel | Vorurteile Games - Lennart Derlin | DE | Family |
| F-117 | Brüssel | VOWA e. K. - Volker Wagner | DE | Family |
| F-78 | Brüssel | Why Design - Marcel Oelschläger | DE | Family |
| F-39 | Brüssel | WildInnovation - Dr. Wildi Eckardt | DE | Family |
| F-46 | Brüssel | Wine Time - Manssur Ansari | DE | Family |
| F-84 | Brüssel | Wolfgang Pabst | DE | Family |
| F-119 | Brüssel | Wolfgang Vogel | DE | Family |
| E-3 | München | Wulfhorn games - Jesus Casasola | NL | Expert |
| E-8 | München | Wulfhorn games - Ruud Nederpelt | NL | Expert |
| S-139 | Foyer | www.spielmaterial.de Harald Mücke | DE | Service Provider |
| F-106 | Brüssel | XWRA NAXOS - Manios Georgios | DE | Family |
| F-85 | Brüssel | Zsolt Laczkó | DE | Family |

NAME

Jürgen Adams

UNTERNEHMEN

Smada Verlag

E-MAIL

mail@smada-verlag.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Kinderspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2018: Turmulent

2019: Go Gecko Go

2019: Ab durch die Mauer

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Verrückte Monsterjagd

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

5 – 10

SPIELDAUER

15

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Laufspiel mit zwei 4-farbigen Würfeln

SPIELIDEE

Durch Schiebemechanismus verändern die Monster ständig ihre Position. Memoeffekt!

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

"Mensch nimm mich mit"

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

8 – 99

SPIELDAUER

20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Würfelspiel mit zwei Würfeln

SPIELIDEE

Pfiffige Variante von "Mensch ärgere dich nicht" bei der man sich mitnehmen lassen kann.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Zirkusfieber

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 6 – 99 |
| SPIELDAUER | 20 |

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Würfelspiel

SPIELMECHANISMEN

Roll & Writenspiel

SPIELIDEE

vier Farbwürfel mit Symbolen, ein Glücksrad! Mit Glück und Taktik einen Zirkus erspielen.

NAME

Vicente Alemany

UNTERNEHMEN

E-MAIL uglytroglo@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Spanien

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

San Gimignano Arkitekt

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 9 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Board Game

SPIELMECHANISMEN

1. Ever heard of Push-OUR-luck? – no “Y” needed!, 2. Open Drafting 3. Resource Management

SPIELIDEE

Welcome to a game where history and strategy collide! 1. Exciting Mechanics!: Push-OUR-luck 2. Stay Sharp: As in real life, when crisis hits the first to move gets the prize. 3. Resource Management: be smart to avoid losing out to other players. 4. Accessible and Easy: No complicated rules here!

NAME

Helmut Amann

UNTERNEHMEN Amann GmbH & Co KG
E-MAIL kreisverkehr@kantol.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2015: Kreisverkehr

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Kreisverkehr

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 6 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel, Würfelspiel, Familienspiel

SPIELMECHANISMEN

Roll & Move, wer als erster alle Spielfiguren im Zielbereich hat, hat gewonnen.

SPIELIDEE

Mit mehreren Variationen, mit oder ohne Drehscheibe/n spielbar. Ein unerfahrener Spieler kann sofort mitspielen, leicht erklärbar, schneller Start, kurzweilig, kurze Wege, Spieldauer anpassbar. Geprägt durch Spannung, Taktik, Action und Glück. Mit schlichter, einfacher, gut überschaubarer Grafik.

NAME

Michael Arnold

UNTERNEHMEN

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Tempel Run

ZAHL DER SPIELER

1 – 3

ALTER

6 – 99

SPIELDAUER

20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Actionspiel, Familienspiel, Rogue-like

SPIELMECHANISMEN

Kartenbasiert, Körperaction, Gedächtnisspiel

SPIELIDEE

In diesem Rogue-like Action-Familienspiel "scheitern" die Spieler mit jedem "Run" tiefer in den Tempel, um sich als Erster den Schatz zu schnappen. Das tun sie, indem sie springen, sich ducken usw., um den Fallen in ihrem persönlichen Gefahrendeck zu entkommen.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Eichelbande

ZAHL DER SPIELER

1 – 10+

ALTER

6 – 99

SPIELDAUER

30

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Würfelspiel (Roll&Write), Lernspiele

SPIELMECHANISMEN

Roll & Write

SPIELIDEE

„Eichelbande“ ist ein Roll & Write Spiel in dem wir den Eichhörnchen bei der herbstlichen Nüssesuche helfen. Hierbei würfeln wir mit einem Würfelbaum eine Anzahl Eicheln und platzieren sie geschickt so in den Löchern am Boden, dass sie immer 10 ergeben und verdienen somit Punkte.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Pocket Games (eine Reihe von Spielen auf Basis von 3x9cm Karten)

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 8 – 99 |
| SPIELDAUER | 20 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiele, kartenbasiert, Geschicklichkeitsspiele

SPIELMECHANISMEN

Schnippspiel, Geschicklichkeit, Poker-like, Set-Collection, Muster nachlegen

SPIELIDEE

„Pocket Games“ ist eine Reihe von kleinen Spielen mit nur wenig Regeln, kurzer Spielzeit aber viel Spielspaß. Alle Spiele basieren auf 3x9cm bzw. 3,3x9,0 cm Karten in einer handlichen Pappschachtel (nachhaltig) und haben für ihre Größe eine tolle Tischpräsenz.

NAME

APEX IDEENSCHMIEDE

UNTERNEHMEN APEX Ideenschmiede/ Martina Dobrindt
E-MAIL kontakt@apex-ideenschmiede.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2022: Die Schriftrolle der Geheimnisse

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

KOWAI MONOGATARI – Eine unheimliche Geschichte

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 14 – 99
SPIELDAUER 120

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Brettspiel, Dungeon Crawler, Legacy-Spiel

SPIELMECHANISMEN

story driven, voll kooperativ, Roll & Choose, autonome Gegner

SPIELIDEE

Kowai Monogatari – eine unheimliche Geschichte ist ein kooperatives Brettspiel für 2–4 Personen, die in die Rollen von acht unterschiedlichen Helden aus dem mittelalterlichen Japan zu Beginn des Zeitalters der streitenden Reiche schlüpfen.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Hunters of the Stary Seas

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel, Würfelspiel

SPIELMECHANISMEN

semi-kooperativ bis kompetitiv, majority trick taking, dice battler

SPIELIDEE

Hunters of the Stary Seas ist ein semi-kooperatives Brettspiel für 2–4 Personen, die mit ihren individuellen Schiffen und ihrer Crew nach dem folgenden Motto auf die Jagd nach skurrilen Weltraummonstern gehen: Alleine schafft es keiner – gewinnen kann aber nur einer!

NAME

Wadim Astafurov

UNTERNEHMEN Heropixel Games
E-MAIL contact@heropixel.games
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Kinderspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2022: Taiga Überleben
2023: Mehr Allays
2023: Niedliches, gemütliches Haus

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Dr. Auge

ZAHL DER SPIELER 1 – 10+
ALTER 4 – 20
SPIELDAUER 180

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Minecraft Abenteuer Spiel

SPIELMECHANISMEN

Überleben, Erkunden, Kämpfen, Bosskämpfe

SPIELIDEE

Befreie das Dr. Auge Haustier, zähme es und fliege mit ihm durch die Welt. Ein großes Abenteuer mit spannenden Bosskämpfen erwartet dich!

NAME

Ladislav Bihari

UNTERNEHMEN Ladislav Bihari
E-MAIL ladislav.bihari@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Tschechische Republik

ART DER SPIELE

Lernspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2023: Navigational Portal
: MathFlick

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Navigational Portal

ZAHL DER SPIELER 1 – 8
ALTER 10 – 90
SPIELDAUER 180

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

cards, tools(unique), Trigonon Metron

SPIELMECHANISMEN

Progression, exploration, learning by doing

SPIELIDEE

Part of the game is a tool called Navigational Portal. It is a unique tool to explore math

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

MathFlick

ZAHL DER SPIELER 1 – 3
ALTER 8 – 15
SPIELDAUER 45

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

card game

SPIELMECHANISMEN

roll & move

SPIELIDEE

Learning by doing method for multiplication tables and prime numbers

NAME

Bettina Baidnl

UNTERNEHMEN

E-MAIL betty@baidnl.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Energy Rage

ZAHL DER SPIELER 1 – 6
ALTER 14 – 99
SPIELDAUER 120

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Umweltspiel, Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Engine Building, Semi-Kooperativ

SPIELIDEE

Ihr wollt zeigen, dass Europa komplett mit erneuerbaren Energien versorgt werden kann, ohne dass die Lichter ausgehen? Dann habt ihr in 'Energy Rage' die Chance, es zu beweisen, während ihr euren Energiekonzern zu Ruhm und Ehre, sprich Geld und Siegpunkten führt.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Crazy Idea

ZAHL DER SPIELER 3 – 10+
ALTER 16 – 99
SPIELDAUER 20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Partyspiel

SPIELMECHANISMEN

Pitching, Rollenspiel

SPIELIDEE

Darth Vader versucht einen Bier-Leuchter zu verkaufen?!? In 'Crazy Idea' müssen die Spieler zwei zufällige Begriffe, zu einer verrückten Idee kombinieren. Für das Anpreisen ihrer 'Crazy Idea' dürfen sie dazu in eine von 60 Rollen schlüpfen, um den Vortrag noch (aber)witziger zu machen.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Tourette

| | |
|------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 4 – 8 |
| ALTER | 16 – 99 |
| SPIELDAUER | 30 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Partyspiel

SPIELMECHANISMEN

Quizspiel (Stadt Land Fluss), Timer, Audioaufnahme

SPIELIDEE

Fuck, du hast Tourette und darfst nirgends mitspielen? Bei diesem Spiel hast du alle Asse im Ärmel, denn alle Mitspieler versuchen gemeinsam Wörter zu vorgegeben Kategorien und Buchstaben zu finden, während der Timer erbarmungslos runterläuft ... Dir fällt nichts ein? Ein Schimpfwort geht immer!

NAME

Giulia Barbieri

UNTERNEHMEN 42 Games Project di Giulia Barbieri
E-MAIL 42gamesproject@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Italien

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2023: TAO – Das Spiel der Veränderungen

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

TAO - The Game of changes

ZAHL DER SPIELER 2 – 2
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Abstract Strategy Card Game Deduction

SPIELMECHANISMEN

Card Play Conflict Resolution Deck Construction Movement Points Pattern Recognition

SPIELIDEE

TAO is an abstract and strategic card game. It is inspired by oriental culture and Taoist philosophical thought. There are 4 factions facing each other (tigers and dragons). The player combines three cards of every factions to open portals and recover the golden coins.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Idols clash - A strategic game about the K-Pop industry phenomenon

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 14 – 99
SPIELDAUER 40

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Card Game

SPIELMECHANISMEN

Hand Management Set Collection Take That Variable Set-up

SPIELIDEE

Idols Clash is a strategic card game that combines building and deduction elements with the pleasure of collecting fanart illustrations inspired by the K-Pop imaginary. The players must challenge others groups and advance on the music chart board to win the game.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

FIZZOL

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 2 |
| ALTER | 8 – 99 |
| SPIELDAUER | 15 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Abstract Strategy

SPIELMECHANISMEN

Enclosure Grid Movement Point to Point Movement

SPIELIDEE

Abstract game played on a perforated rhomboidal chessboard, in which you play according to the principles of checkers and reversi. There is a move per turn between two opposing sides, which only advance (straight ahead or diagonally). The goal is to reach the farthest point of the opponent.

NAME

Moritz Beck

UNTERNEHMEN

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Space Race

ZAHL DER SPIELER

2 – 6

ALTER

12 – 99

SPIELDAUER

60

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Rennspiel

SPIELMECHANISMEN

Bewegung, modulares Spielbrett, Aktionspunkte, Programmieren, Aktions-Auswahl, Echtzeit, Würfeln

SPIELIDEE

Um zu gewinnen gilt es: Tempo machen, schnell kombinieren und (re)agieren. Nur Bremsen braucht genauso Energie wie Gas geben. Und die Strecke ist unbekannt. Hast Du hier zu viel Schwung oder ein Gegner steht im Weg? Dann heißt es "Crash!" und Glück haben. So können auch die Letzten die Ersten sein.

NAME

Julia Bender

UNTERNEHMEN

E-MAIL julia-bender@freenet.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Reise ins Herz

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 40

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Area Movement, Dice Rolling, Engine Building

SPIELIDEE

Kooperation. Alle Spieler sind jederzeit im Spiel eingebunden und zum Mitdenken gefordert. Überraschungsmomente im Spiel. Komplexität entfaltet sich erst während des Spiels. Neue Mechaniken im Einsatz, wie z.B. Würfelgestaltung und deren Einfluss auf das Spiel. Kreativer Spielplan und Spielelemente.

NAME

Stefan Bernhardt

UNTERNEHMEN

E-MAIL info@stefan-bernhardt.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Nervige Nachbarn

ZAHL DER SPIELER 3 – 6
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Party-Gesellschaftsspiel

SPIELMECHANISMEN

Rundenbasiertes Kartenablegespiel, Deckbuilding

SPIELIDEE

Eine ironische Auseinandersetzung mit dem Thema Nachbarschaft, bei der man seine Familie aufbaut, indem man die Nachbarn triggert.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Sänk Ju For Träwelling

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Party-Gesellschaftsspiel

SPIELMECHANISMEN

Roll & Move, event cards

SPIELIDEE

Eine ereignisreiche Zugreise durch Deutschland mit unterhaltsamen und unvorhersehbaren Zwischenfällen – die vielen aus dem Alltag mit dem Zug bekannt vorkommen

NAME

MBA Alejandro Bezares

UNTERNEHMEN

Luminias

E-MAIL

alejandrobezares@luminias.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Ja

HERKUNFTSLAND

Argentinien

ART DER SPIELE

Lernspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2014: Luminias

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Luminias

ZAHL DER SPIELER

2 – 8

ALTER

6 – 99

SPIELDAUER

10

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

Kartenspiele – Enzyklopädisches Spiel

SPIELMECHANISMEN

Pädagogische Sammelkartenspiele ETGC, Top Trumps, Quartette, Guess who I am? und mehr

SPIELIDEE

Luminias ist ein bahnbrechendes redaktionelles Konzept, das pädagogische, infografisch-encyklopädische Inhalte mit spielbaren Komponenten verbindet, die dafür konzipiert sind, dass Kinder lernen, während sie Kartenspiele spielen. Wir bieten mehr als 30 Titel an, die alle Wissenschaften und Künste.

NAME

Lidia Blanco González

UNTERNEHMEN

E-MAIL

liblangon@gmail.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Spanien

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Sad Toast (Trauriger Toast)

ZAHL DER SPIELER

3 – 5

ALTER

6 – 99

SPIELDAUER

10

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel mit würfeln

SPIELMECHANISMEN

Karten sammeln, würfeln, "Heiße Kartoffel", "Nimm das"

SPIELIDEE

Ziel: Machen Sie alle Ihre Toasts glücklich. Dazu benötigen Sie den Toaster, die Zutaten und das Messer; aber sei vorsichtig! Wenn die Katze in der Nähe ist, kann der Toast herunterfallen und ein anderer Spieler kann Ihr Messer aufheben.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Oma's house

ZAHL DER SPIELER

1 – 2

ALTER

5 – 99

SPIELDAUER

5

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Memory

SPIELMECHANISMEN

Beobachten, auswendig lernen und suchen. Abgelaufenes Echtzeitende.

SPIELIDEE

Zuerst muss jeder Spieler Omas Haus beobachten und sich die Gegenstände merken. Dann muss der Spieler erraten, welches Objekt sich verändert hat.

NAME

Dixon Block

UNTERNEHMEN InterAction Education
E-MAIL dixonblock@interaction-education.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Niederlande

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Belagerung von Sohan

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 120

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Strategie im Euro-Stil, Eins-gegen-Viele-Funktionen

SPIELMECHANISMEN

Arbeiterplatzierung, Kartenerstellung durch Kachelplatzierung, Ressourcenmanagement, Bereichskontrol

SPIELIDEE

Die Belagerten müssen die Versuche der Sieger, den Burgfried zu überrennen, vereiteln! Welche Armee kann die Burgfestung übernehmen oder die Kontrolle über sie behalten und gleichzeitig ihre Einheiten mit Nahrung und Wasser versorgen? Wer kann Kriegstechnologie entwickeln und erfolgreich sein?

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Figurae

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Abstrakte Strategie

SPIELMECHANISMEN

Bauernschlag, Sammeln von Siegpunkten,

SPIELIDEE

Unterschiedlich geformte Spielfiguren bewegen sich auf unterschiedliche Weise. Ihr Ziel ist es, die Figuren Ihres Gegners zu erobern und gleichzeitig Ihre eigenen so sicher wie möglich zu halten. Jede Figur ist eine bestimmte Anzahl an Punkten wert. Der mit den meisten Punkten am Ende gewinnt.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Team Builders

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 6 |
| ALTER | 12 – 99 |
| SPIELDAUER | 30 |

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Kommunikationsgrenzen, kooperatives Spiel, Handgrenzen

SPIELIDEE

Ein Unternehmenslernspiel für Teamentwicklungstrainings: Mit einem Partner oder in Gruppen systematisch Karten auswählen um das Team zu bauen. Sie dürfen nicht verraten, welche Karten Sie ausgewählt haben. Sie können auf andere Weise diskutieren. Am Ende werden die Teams gewertet.

NAME

Alexander Blum

UNTERNEHMEN

E-MAIL alexander.a.blum@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Piazza

ZAHL DER SPIELER 3 – 5
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Spielermoves, Aktionskarten, kollaboratives Element, Zeit als Ressource

SPIELIDEE

Dynamische Polizei-Interaktion kombiniert kooperative und kompetitive Elemente, da Spieler gemeinsam einen Polizisten steuern. Dies steigert die strategische Tiefe und thematische Immersion.

NAME

Vincent Bronner

UNTERNEHMEN

E-MAIL vincent.bronner@h-its.org
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Habitable

ZAHL DER SPIELER 2 – 5
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Deckbuilding

SPIELIDEE

Bei diesem Spiel geht es darum, dass die Spielende Planeten entdecken, diese bewohnbar machen und auch bewohnbar halten, damit Leben auf den Planeten florieren kann. Wir wollen aus wissenschaftlicher Sicht zeigen, welche Bedingung auf Planeten herrschen müssen, damit Leben entstehen kann.

NAME

Msc. Anton Brunt

UNTERNEHMEN Equivalent BV
E-MAIL antonbrunt@hotmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Niederlande

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Qubigo

ZAHL DER SPIELER 2 – 3
ALTER 8 – 88
SPIELDAUER 20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Strategie

SPIELMECHANISMEN

3 in einer Reihe in 3D, basierend auf 3 Aspekten: Farbe, Form und Struktur. Leicht zu verstehen.

SPIELIDEE

Blickfang, dreidimensional, durchsichtig. Leicht zu erlernen, schwierig zu meistern. Taktisch für Kinder, strategisch für Erwachsene. 27 Positionen, 27 Spielsteine, 27 Züge. Kurze Spieldauer. Unterhaltsam und fesselnd. Ausgeglichen durch 200+ digitale und physische Tests.

NAME

Christopher Bünthe

UNTERNEHMEN Woohoomania

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Das Königreich unter dem Hügel

ZAHL DER SPIELER 1 – 1

ALTER 12 – 60

SPIELDAUER 180

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Fantasy-Rollenspiel

SPIELMECHANISMEN

Rollenspiel und Lesespaß - In diesem Spielbuch bestimmst du, wie die Geschichte weitergeht!

SPIELIDEE

Einfache Spielregeln. Teil einer Reihe. Umfangreiches Zusatzmaterial. Auch spielbar als Adventskalender.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Nachtschatten

ZAHL DER SPIELER 1 – 1

ALTER 12 – 60

SPIELDAUER 180

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Fantasy-Rollenspiel

SPIELMECHANISMEN

Rollenspiel und Lesespaß - In diesem Spielbuch bestimmst du, wie die Geschichte weitergeht!

SPIELIDEE

Detektivgeschichte. Einfache Spielregeln. Teil einer Reihe. Umfangreiches Zusatzmaterial. Start einer Trilogie.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Der Tempel der Schatten

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 1 – 1 |
| ALTER | 12 – 60 |
| SPIELDAUER | 180 |

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Fantasy-Rollenspiel

SPIELMECHANISMEN

Rollenspiel und Lesespaß - In diesem Spielbuch bestimmst du, wie die Geschichte weitergeht!

SPIELIDEE

Erkunden und Rätseln. Einfache Spielregeln. Teil einer Reihe. Umfangreiches Zusatzmaterial. Für Einsteiger.

NAME

Jesus Casasola Boyero

UNTERNEHMEN

E-MAIL jescasola@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Spanien

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Rise of the Wastelands

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 14 – 99
SPIELDAUER 90

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Strategy board game

SPIELMECHANISMEN

Resource management, action selection, strategy.

SPIELIDEE

Players lead one of the four factions with their own unique abilities. Starting from their capital, they will explore the dynamically generated board. With these resources, they can construct buildings and units. This will allow players to accomplish achievements and let them spread their influence.

NAME

Ofer Cohn

UNTERNEHMEN The Game Boar
E-MAIL thegameboar@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Israel

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

: 7 Miaou

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

That's a NICE SHOP you've got there

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Area control

SPIELMECHANISMEN

Area control, stock acquisition, initiative grab

SPIELIDEE

"Imperial" meets "8-minutes Empire". Players vie for influence in three mobster families that in turn compete for control of the board. A streamlined stock-based area control game that plays at 15 minutes per player

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Hotel Paparazzi

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Strategy boardgame

SPIELMECHANISMEN

Information economy, simultaneous action selection, novel scoring mechanics

SPIELIDEE

An original theme integrating a unique information mechanic: players are paparazzi trying to find and photograph celebrities. Different players peek at different cards, and decide whether to gather more information or photograph quicker at greater risk.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Farmer's Fury

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 10 – 99 |
| SPIELDAUER | 90 |

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

"Dudes-on-a-map" strategy game

SPIELMECHANISMEN

Area control, tableau building, set collection

SPIELIDEE

Countryside Kemet. Angry farmers brawl over farms to collect sets of different-colored crops, while building tableaux of special abilities. When players lose farms or crops, they gain Fury which helps them in subsequent brawls.

NAME

Lennart Derlin

UNTERNEHMEN www.vorurteile.games
E-MAIL info@vorurteile.games
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Vor[ur]teile

ZAHL DER SPIELER 2 – 8
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Ein Mix aus Brettspiel, strategischem Kartenspiel, Social Deduction und Rollenspielelementen

SPIELMECHANISMEN

Charaktererstellung, Bewegung auf dem Board, kompetitives Kartenspiel, SCHADENFREUDE!

SPIELIDEE

Eine geheime Nationalität, eine Weltreise, ein Haufen Vorurteile, die man zu seinem eigenen Vorteil oder gegen Andere verwenden kann, und jede Menge Spaß! Aber Achtung, eure Aktionen können auch die Umwelt schädigen und schlussendlich sogar zum Armageddon, bzw. dem "Game Over" für alle, führen.

NAME

Thomas Dettbarn

UNTERNEHMEN

E-MAIL neunmalklug@dettus.net
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

NEUNMALKLUG

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 9 – 99
SPIELDAUER 25

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Karten ziehen, Gleichungen konstruieren, Taktik, Herausforderung

SPIELIDEE

Es handelt sich um ein Kartenspiel fuer die ganze Familie, mit minimalistischem und leicht internationalisierbarem Design. Es kann weltweit gespielt und verstanden werden, um Gegensatz zu anderen minimalistischen Kartenspielen bietet es aber auch kreative und intellektuelle Herausforderungen.

NAME

Michael Diechtierow

UNTERNEHMEN

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Hap-dich

ZAHL DER SPIELER

ALTER

6 – 103

SPIELDAUER

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Fühlspiel

SPIELMECHANISMEN

SPIELIDEE

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Helden2 (hoch 2)

ZAHL DER SPIELER

ALTER

6 – 104

SPIELDAUER

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

SPIELIDEE

NAME

Luís Dinis

UNTERNEHMEN Jogos do Mundo
E-MAIL jogosdumundo@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Portugal

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2025:

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

ROCKY, der G.O.A.T.

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 7 – 99
SPIELDAUER 25

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Strategie-Familienspiel

SPIELMECHANISMEN

Wettbewerbsspiel; Rundenbasiert, Bereichskontrolle

SPIELIDEE

In diesem unterhaltsamen Strategiespiel für die ganze Familie ist jeder Spieler eine Bergziege, die ROCKYs Platz einnehmen und so hoch wie möglich klettern möchte, bis er den Gipfel des Berges erreicht.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

BEERENJAGD

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 6 – 99
SPIELDAUER 25

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Brettspiel;

SPIELMECHANISMEN

Zugreihenfolge, Rollen & Bewegungen, Bewegungspunkte festlegen; Gegenstände sammeln

SPIELIDEE

Es ist Frühling und es ist Zeit für die Eichhörnchen, durch den Grünen Wald zu streifen und so viele Früchte wie möglich zu sammeln. Allerdings ist auch der Waldbär auf der Jagd, und man weiß nie, was er entdecken wird. Wer ist das beste Eichhörnchen, das Früchte sammelt?

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

KARAMBA

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 3 – 6 |
| ALTER | 8 – 99 |
| SPIELDAUER | 25 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Familienkartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Kartenziehen; Handmanagement

SPIELIDEE

7 Karten in 7 verschiedenen Farben und einem einzigen Zweck: Bauen Sie das mehrfarbige Wort KARAMBA auf dem Tisch. Versuchen Sie abwechselnd, Ihre Karten so schnell wie möglich loszuwerden. Aber vergessen Sie nicht die verbotene Farbe! Ein süchtig machendes Kartenspiel, bei dem der Gewinner nur eine

NAME

Dr. Joris Dormans

UNTERNEHMEN

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Niederlande

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

: Welt der Würfel

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Welt der Würfel

ZAHL DER SPIELER

2 – 5

ALTER

12 – 99

SPIELDAUER

55

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Mittelschweres, taktisches Fantasy-Brettspiel.

SPIELMECHANISMEN

Würfelplatzierung, Landkontrolle, Kartenentwurf, leichte Legacy-Mechaniken, immer einzigartige Karte

SPIELIDEE

Bietet mehrere Szenarien, die in einer Sitzung von einer Stunde oder weniger gespielt werden können. Sie können diese Szenarien jedoch in einer Legacy-Kampagne mit einer einzigen Sitzung aneinanderreihen, um ein Spiel zu erstellen, das problemlos einen Abend füllen kann.

NAME

Lars Ehresmann

UNTERNEHMEN

E-MAIL lehresma@gmx.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Kartenpiraten

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Brettspiel (Kennerpiel)

SPIELMECHANISMEN

neuartige Fensterkarten, trackbuilding, charaktere-draften, blindbidding, rohstoffumwandlung

SPIELIDEE

neuartige Fensterkarten fahren über einen zusammengedrafteten Track, keine Downtime, da fast alle Aktionen gleichzeitig

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

FairytaleForest

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 9 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel (kartengerieben)

SPIELMECHANISMEN

neuartige Fensterkarten, handmanagement

SPIELIDEE

neuartige Fensterkarten zum Nehmen oder bezahlen von/mit Rohstoffen einsetzen, um Märchenkarten zu erwerben

NAME

Jochen Eisenhuth

UNTERNEHMEN

E-MAIL jochen.eisenhuth@yahoo.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2022: Super Fantasy Brawl

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Würfelhelden

ZAHL DER SPIELER 1 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Brettspiel (mit Karten und Würfeln)

SPIELMECHANISMEN

Würfelmanipulation, Zusammenstellung eines Teams

SPIELIDEE

Clevere Würfelmanipulation und eine steile Fortschrittskurve zeichnen dieses Spiel aus.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Flick Shot

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 6 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Schnippspiel

SPIELMECHANISMEN

Schnipsen, Geschicklichkeit, Aktionsauswahl (würfelgetrieben)

SPIELIDEE

Dieses Ice Hockey (bzw. Fußball) Schnippspiel sorgt durch einen cleveren Aktionswürfelmechanismus für realistische Spielzüge.

NAME

Dr. Michael Eitel

UNTERNEHMEN

E-MAIL

eitel.michael.me@googlemail.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Kreislauf des Lebens

ZAHL DER SPIELER

2 – 5

ALTER

8 – 120

SPIELDAUER

30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Domino ähnlich

SPIELMECHANISMEN

Legespiel

SPIELIDEE

In Circle of Life legen die Spieler ineinandergreifende Nahrungsketten offen auf dem Tisch aus. Das Spiel macht nicht nur Spaß, sondern fördert sowohl die Such- und Kombinationsfähigkeiten, als auch das Lernen von allgemeinem Wissen über die Nahrungsketten im Tierreich.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Nahrungsnetz Puzzle

ZAHL DER SPIELER

1 – 4

ALTER

3 – 6

SPIELDAUER

20

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Puzzle

SPIELMECHANISMEN

Legespiel

SPIELIDEE

Ecosyzzle ist ein neuartiges innovatives Puzzlespiel für Kinder ab 3 Jahren. Die speziell entwickelten Puzzleteile ermöglichen den Kindern ein intuitives Puzzle-Erlebnis bei dem sie automatisch Zusammenhänge im Tierreich erlernen.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Dinobrawl

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 2 |
| ALTER | 8 – 120 |
| SPIELDAUER | 60 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Strategiespiel

SPIELIDEE

Dinobrawl ist ein würfelbasiertes Strategiespiel für 2 Spieler ab 8 Jahren. Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle über ein 6-köpfiges Dino-Team. Die würfelbasierte, kompetitive Spielweise macht Dinobrawl zu einem spannenden Spielerlebnis mit ausgewogenen Strategie- und Zufallsanteilen.

NAME

Dr. Jan Evler

UNTERNEHMEN Flughafen München GmbH
E-MAIL jevler@web.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Bereit zum Abflug

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 120

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Aktionsauswahl, Engine Building, Würfeln & Ziehen, Sammlung von Sets

SPIELIDEE

Jeder Spieler übernimmt eine Airline, um die Zufriedenheit der Passagiere auf ihrem Weg durch den Flughafen zu maximieren. Aber hier kann viel schief gehen. Die größten Chancen hat, wer Passagiere schnell durch Sicherheit und Boarding bewegt, sodass das Flugzeug pünktlich meldet: „Bereit zum Abflug“

NAME

Dani F. Placencia

UNTERNEHMEN Meraki Jocs SL
E-MAIL dani@merakijocs.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Spanien

ART DER SPIELE

Lernspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Money Mutts

ZAHL DER SPIELER 2 – 9
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Party Game

SPIELMECHANISMEN

Dice rolling, Re-rolling and locking, Push your luck, Take that, Hidden roles and Alliances.

SPIELIDEE

There are different gangs that decide to rob the same bank, the same day, wearing the same masks. By rolling the dice the different players have to figure out who is on their gang and have to steal more money than the other gangs from the bank and from them, before the police arrives to the bank.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Planet Fever

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 6 – 99
SPIELDAUER 20

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

Educational game

SPIELMECHANISMEN

Dice rolling, Re-rolling and locking, Hidden, Decision making

SPIELIDEE

That's a fun dice rolling game where players have to fill up their own batteries without letting the planet temperature rise too much. They will have to choose between using renewable or non-renewable energies and assume the consequences.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

inFAKEtion

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 6 |
| ALTER | 12 – 99 |
| SPIELDAUER | 30 |

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

Educational game

SPIELMECHANISMEN

Decision-making, Worker placement, Dice rolling, Push your luck.

SPIELIDEE

Players have to win followers by sharing news on their social media. If the news are TRUE they win followers, if the news are FAKE they lose followers. To make sure they don't publish fake news, they will have to use more turns to verify them.

NAME

Regine und Thomas Fabian

UNTERNEHMEN Evolet Lebenspädagogik
E-MAIL regine.fabian@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2026: Bärenfluss

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Muschelpflücker

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 4 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Kinderspiel

SPIELMECHANISMEN

Sammelspiel Geschicklichkeitsspiel mit Memorycharakter

SPIELIDEE

Das Spielfeld ist auf zwei Ebenen. Spieler sammeln Muscheln vom Meeresboden mit einem Pflückstab.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Mondangeln

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 5 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Familienspiel

SPIELMECHANISMEN

Schiebe - Finde - Technik (wir können unseren Mechanismus keinem anderen zuordnen)

SPIELIDEE

Im dunklen See haben sich die Fische gut versteckt. Die Spieler können die Fische nur im Monschein sehen und angeln. Dazu wird eine Mondlupe unter das Spielfeld geschoben und mit etwas Glück liegt die Angel am richtigen Platz.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Wurmloch

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 5 – 99 |
| SPIELDAUER | 30 |

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

Kinderspiel visuelles Wahrnehmungspiel

SPIELMECHANISMEN

Lernspiel zur Förderung der visuellen Wahrnehmung und heranführen an den Zahlenraum 1 bis 10

SPIELIDEE

Das Spiel besteht aus zwei Scheiben, die drehbar sind. In der Erde (Spielfeld) haben sich viele Würmer versteckt. Die Spieler entdecken diese durch drehen der oberen Scheibe. Die Länge des Wurms entscheidet über den Sieg.

NAME

Dr David Farrell

UNTERNEHMEN Paidia
E-MAIL games@paidia.fun
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Großbritannien

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2013: Brand Bang (facebook game)
2017: Party Pugs (mobile)
2019: LifeLab (mobile)
2022: Shades (mobile mini games)
2022: Superbmarket (videogame)

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Waschbär-Wirbel

ZAHL DER SPIELER 3 – 4
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

boardgame

SPIELMECHANISMEN

semi-cooperative, negotiation, voting

SPIELIDEE

Work cooperatively to keep Raccoon Impact under control. Propose policies & influence votes to push your agenda. Manipulate the game and time using Action cards to ensure you come out on top. Survive 5 rounds & be the most influential player to win. Based on Research by our Scientist Co-Designers 🦊

NAME

Gerd Fenchel

UNTERNEHMEN

E-MAIL gerd.fenchel@t-online.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2000: La Citta

1998: -

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Noblemans & Ghosts

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

10 – 999

SPIELDAUER

60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Boardgame

SPIELMECHANISMEN

Castle Building, Random attacks, push your luck

SPIELIDEE

The meeple of each player can be change (turn over). They have then differen posibilities at the game.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Building Tycoons

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

8 – 999

SPIELDAUER

20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Card Game

SPIELMECHANISMEN

Score and Reset Game

SPIELIDEE

Players discard a cards secretly/face down. After a row of cards is full is it revealed and it is known whether you receive money or have to give it up. Many cards with special effects. Easy to understand

NAME

Jan Fischer

UNTERNEHMEN

E-MAIL fjan85410@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Das Auge des Horus

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 9 – 88
SPIELDAUER 45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Rennspiel

SPIELMECHANISMEN

Positionieren von Spielsteinen, Einsatz von Karten, Pyramide mit sich drehender Spitze als Spielplan

SPIELIDEE

Innovatives, schnell erlernbares, reizvolles Spiel, das antizipative Aufmerksamkeit erfordert.

NAME

Stefan Freund

UNTERNEHMEN

E-MAIL sfreund089@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Relics

ZAHL DER SPIELER 3 – 5
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 40

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Stichspiel, Aufträge

SPIELIDEE

In "Relics" kämpfen die Spieler um Aufträge (die Relikte), indem sie deren Voraussetzungen als Erster oder am besten erfüllen. Da es in jeder Runde drei andere Aufträge zu gewinnen gibt, sind keine zwei Runden gleich und jede Runde ist herausfordernd und spannend.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Princess Rush

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 6 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Kooperativ, Aufheben und Abliefern, Aktionspunkte, Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten

SPIELIDEE

Princess Rush ist ein sehr thematisches unterhaltsames Spiel in dem, Eltern ihre Kinder Level für Level langsam an Spielmechaniken und taktisches kooperatives Spielen heranführen können. Ein großartiges Einsteigerspiel und endlich ein Spiel über Prinzessinnen (fragt eure Töchter).

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Westwards

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 10 – 99 |
| SPIELDAUER | 90 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Legespiel, Draft

SPIELIDEE

In Westwards besiedelt ihr Nordamerika während des großen "Land Rushes" in dem ihr Gebäude draftet und diese auf die passenden Gebiete einer gemeinsamen Landkarte platziert! Ein Wettrennen um Land, Ressourcen und Bevölkerung. Endlich ein Legespiel gegeneinander bei dem man gemeinsam puzzelt!

NAME

Nikolaus Friedrich

UNTERNEHMEN

E-MAIL nf@nikamundus.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2016: Aurimentic

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Vadaland

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 10 – 100
SPIELDAUER 60

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Aufbau, 3x

SPIELMECHANISMEN

Aktionsauswahl, Multi-use cards, Area control, Ressourcen-Management

SPIELIDEE

Die Gebäude im Spiel erzeugen sowohl Ressourcen, die auch für andere Spieler nutzbar sind, als auch Einflusspunkte auf den Landschafts-Tiles.

NAME

Petra Fürst

UNTERNEHMEN Fürst Media
E-MAIL Petra.Fuerst@Fuerst-Media.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Up& Down

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 100
SPIELDAUER 20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Legespiel mit Taktik und Glück

SPIELIDEE

Durch Kombination bekannter Spielelemente einfach erlernbar, Schwierigkeitssteigerung durch Sonderkarten, mit Taktik und Glück zum Erfolg.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Oktoberfestspiel

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 100
SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Roll & Move,

SPIELIDEE

Spielbar in verschiedenen Varianten, Würfelspiel mit Aufgabenkarten und wie auf dem echten Oktoberfest aufgeteilt in den verschiedenen Straßen.

NAME

Miguel Angel Galan Garcia

UNTERNEHMEN

Galan Garcia

E-MAIL

spiele@galangarcia.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Make Pizza Great Again

ZAHL DER SPIELER

2 – 6

ALTER

10 – 99

SPIELDAUER

40

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Kartenspiel, Deduktion.

SPIELMECHANISMEN

Stichspiel mit Karteneelimination aufgrund von Kartengleichheit.

SPIELIDEE

Aufgrund des Spielprinzips müssen die Spieler abschätzen welche Karten wohl von den Mitspielern ausgespielt werden. Zusätzlich gibt es Sonderkarten, um Information zu erhalten. Der Anreiz sich mit hohen Karten an einem Stich zu beteiligen ändert sich von Runde zu Runde.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

The Fast and the Termitious

ZAHL DER SPIELER

3 – 6

ALTER

10 – 99

SPIELDAUER

60

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Strategisch/taktisches Brettspiel auf Basis eines einfachen Kartenspiels.

SPIELMECHANISMEN

Bewegung gemeinsam benutzter Spielfiguren für eigenen Ziele, durch Kartenkombinationen.

SPIELIDEE

Nutzung der Züge und Strategien der Mitspieler für das eigene Ziel. Damit Aspekte von Kooperation in einem Kompetitiven Spiel. Verkettung von Karten für optimale Züge.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Brushstrokes: Echoes of the Masters

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 1 – 4 |
| ALTER | 10 – 99 |
| SPIELDAUER | 30 |

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Dynamic-tactical memory game

SPIELMECHANISMEN

Kombination von Memory mit Area Control Elemente.

SPIELIDEE

Memory Battle.

NAME

Stefan Gerber

UNTERNEHMEN

E-MAIL s.gerber@magenta.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Not enough Character(s)

ZAHL DER SPIELER 1 – 4
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 25

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Wortspiel

SPIELMECHANISMEN

Flip & Write, Realtime

SPIELIDEE

Der aktive Spieler bestimmt welche Karten er nutzt, die restlichen Spieler können nur die übrigen Karten nutzen. Schnelligkeit bringt Extrapunkte und durch freischaltbare Fähigkeiten können noch mehr Punkte gemacht werden. Schnell gelernt, unendliche Variabilität.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Elements

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 90

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Dice Placement Game

SPIELMECHANISMEN

Pool Building, Dice Rolling, Dice Manipulating, Worker Placement with dice

SPIELIDEE

Jeder Würfel gehört zu einem Element. Man muss entscheiden, ob man den Würfel einsetzt um Karten zu erhalten, die einen dem Sieg näher bringen, oder man sie nutzt um die anderen Würfel in seinem Pool zu manipulieren. Man kann Würfel bis zu seinem Pool-Limit zurückerhalten, egal wem diese gehörten.

NAME

Arne Gerhold

UNTERNEHMEN

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

No Escape!

ZAHL DER SPIELER

1 – 7

ALTER

14 – 120

SPIELDAUER

120

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

kompetitives Strategiespiel, Brettspiel, Kennerspiel

SPIELMECHANISMEN

Area Movement, Modulares Spielbrett, Dynamisches Bewegungskonzept der NPCs

SPIELIDEE

Zombie-Spiel mit einzigartigem Bewegungsmechanismus der Zombies, bei dem nicht miteinander, sondern gegeneinander gespielt wird. Wenn ein Spieler nicht entkommen kann, scheidet er nicht aus, sondern wird selbst zum Zombie. Gewinnen kann er dann zwar nicht mehr, aber anderen den Sieg noch verwehren.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

The Black Rose

ZAHL DER SPIELER

3 – 6

ALTER

14 – 120

SPIELDAUER

75

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

kompetitives Strategiespiel, Brettspiel, Kennerspiel

SPIELMECHANISMEN

Heimliches Area Movement, Geheime Rollen, Abstimmungen, Auftragserfüllung

SPIELIDEE

Gespielt wird immer mit 9 Spielfiguren (1x Mörder, 3x Opfer & 2-5 Detektive). Alle Spieler bewegen alle Spielfiguren und versuchen dabei die eigene Figur geheim zu halten, aber gleichzeitig möglichst oft verwendet zu sehen. Alle spielen gegeneinander. Detektive müssen aber auch kooperativ agieren.

NAME

Tedman Getschman

UNTERNEHMEN

Swarm Age LLC

E-MAIL

tedgetschman@gmail.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Ja

HERKUNFTSLAND

Vereinigte Staaten von Amerika

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

die Unschuldigen Schafe

ZAHL DER SPIELER

1 – 6

ALTER

12 – 65

SPIELDAUER

50

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

abstrakte kooperative Strategie, Hobby-Einsteigerspiel

SPIELMECHANISMEN

Bedrohungs-/Aktionsgleichgewicht

SPIELIDEE

Unschuldige Schafe müssen einen kosmischen Horror stoppen, indem sie Ressourcen sammeln. In jeder Runde müssen die Spieler ein Gleichgewicht zwischen der Vervollständigung des „Schleiers“ und dem Stoppen von Kultisten und dem Vermeiden von Wölfen finden, während „der Hirte“ näher rückt.

NAME

Marius Gevers

UNTERNEHMEN

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Komplize

ZAHL DER SPIELER

3 – 8

ALTER

6 – 99

SPIELDAUER

30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Karten und Würfel, Risiken und Chancen, Kooperation

SPIELIDEE

KOMPLIZE ist ein Spiel für kleine und große Ganoven. Die Regeln sind sehr einfach und logisch. Jeder ist immer dran, kein Warten. Es entsteht große Spannung.

NAME

Ingrid Gottstein

UNTERNEHMEN

E-MAIL igottstein@t-online.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Lernspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

lernen und gewinnen

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Frage- und Antwort-Spiel

SPIELIDEE

Lernstoff der 2. bis 4. Klasse ist in Fragen formuliert. Zu den Antworten gibt es Tipps und weitere Infos. Fragen für Erwachsene in den gleichen Unterrichtsfächern ermöglicht ein Spiel auf Augenhöhe.

NAME

Dr. Moritz Greif

UNTERNEHMEN

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Wandelwerk enterprise

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

12 – 110

SPIELDAUER

60

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Engine-Building, Legespiel, Worker placement

SPIELIDEE

In einem Solarpunk-Setting besitzt ihr ein Startup, welches die Energieerzeugung revolutioniert. Dazu baut ihr ein (Plättchen)-Netzwerk von Kabeln, Zahnrädern und Wärmeleitern auf, um möglichst effizient Energie umzuwandeln. Punkte gibt es dann für nachhaltige Projekte, und Forschungs-Fortschritt.

NAME

Matthias Gressinger

UNTERNEHMEN

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL

gressinger@outlook.de

Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Tic Tac Tomate

ZAHL DER SPIELER

3 – 5

ALTER

8 – 99

SPIELDAUER

30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Würfel- und Legespiel

SPIELMECHANISMEN

Legespiel nach dem Grundprinzip von Tic Tac Toe

SPIELIDEE

Verschiedene Würfel unterschiedlicher Größe entscheiden über die Wahl des Gemüses, das möglichst in Dreierreihen angebaut werden soll.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Bunte Hunde

ZAHL DER SPIELER

2 – 5

ALTER

10 – 99

SPIELDAUER

20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Legespiel

SPIELIDEE

In einem Zug 3 Aktionen aus drei Möglichkeiten wählen: Karte ziehen, abwerfen oder legen. Karten dürfen nur gelegt werden, wenn die Zahl auf der Karte mit der aktuellen Handkartenzahl übereinstimmt. Um wertvolle Karten legen zu können, müssen zuvor Karten bei Mitspielern angelegt werden.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Nüsse & Beeren - sammeln bis der Fuchs kommt.

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 3 – 5 |
| ALTER | 8 – 99 |
| SPIELDAUER | 45 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Sammelspiel

SPIELMECHANISMEN

Roll & Move

SPIELIDEE

2 Spielfelder werden gleichzeitig bespielt. Pro Spieler 2 Figuren, je 1 auf jedem Feld. Eine Figur sammelt, die andere verändert den Wert der Früchte. Pro Zug kann nur eine Figur bewegt werden. Bewegung durch Würfel untersch. Größe. Zugreihenfolge abhängig von Position auf einem der Spielfelder

NAME

Sjaak Griffioen

UNTERNEHMEN Griffioen Gameway
E-MAIL sjaak@griffioen.nl
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Niederlande

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

1990: 100+ Spiele veröffentlicht: www.gameway.nl

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Multiple family games: NENO, Club Sandwich, Xword, Cityscape, Permute

ZAHL DER SPIELER 1 – 10+
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Board and card games

SPIELMECHANISMEN

Multiple mechanisms: block/card placement/building, word guessing, twist & arrange, etc,

SPIELIDEE

Please come, see and play with all my original games.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Multiple Logic games: Cookies, Fold-a-cube, Hunos, FunFan

ZAHL DER SPIELER 1 – 10+
ALTER 6 – 99
SPIELDAUER 15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Logic games

SPIELMECHANISMEN

Multiple mechanisms: stacking, folding, search & answer, arranging, etc.

SPIELIDEE

Please come, see and play with all my original games.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Multiple Childrens games: Butterfly, See the Sounds

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 7 |
| ALTER | 4 – 99 |
| SPIELDAUER | 40 |

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Board and card games. Also with digital component

SPIELMECHANISMEN

Multiple mechanisms: twist & move, see, hear and guess

SPIELIDEE

Please come, see and play with all my original games.

NAME

Jan-Friedrich Hadzik

UNTERNEHMEN

E-MAIL meeplemoments@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Respawn - Plane das Unplanbare

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Programmierspiel

SPIELMECHANISMEN

Verdeckte Aktionsprogrammierung; Aktions-Warteschlangen

SPIELIDEE

Was zunächst wie ein Nachteil für einen Spieler aussah, entpuppt sich als Vorteil. Motto: Wer zuletzt lacht, lacht am besten.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Fette Freunde - Durch dick und dünn

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Geheimes Karten-Drafting; Set-Kollektion

SPIELIDEE

Die Spieler drahten über 4 Gänge lang Menüs. Dabei versuchen bestimmte Menükombinationen zu essen, um die meisten Zufriedenheitspunkte zu bekommen. Doch aufgepasst! Wer die meisten Kalorien dabei zu sich nimmt, verliert das Spiel, egal wie viele Zufriedenheitspunkte er hat, denn er zahlt für alle.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Battle Squad Tactics

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 10 – 99 |
| SPIELDAUER | 20 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Taktischer Arenakampf mit woher ausgewählten Einheiten (Team) und einem kleinen Set an Aktionskarten

SPIELMECHANISMEN

Deckbuilding; Szenarien, modularer Spielplan, abwechselnde Aktionen

SPIELIDEE

Ein schnell aufgebautes und gespieltes Skirmish-Spiel, bei dem Einheiten aus einem Pokerchip mit Porträt und Profilkarten bestehen. Zusätzlich erstellen Spieler geheim ein Set an Aktionskarten zum Steuern ihres Teams. Erst im Laufe des Spiels wird diese Auswahl und somit die Strategie offenbar.

NAME

Markus Hagenauer

UNTERNEHMEN

E-MAIL hagenauer@planundspiele.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Kinderspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2018: Catch!
2015: Windy Woody
2013: Cairo Corridor
2012: Wilde Meuterei
2010: Topology

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Eisberg

ZAHL DER SPIELER

ALTER 8 – 999
SPIELDAUER

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Familienspiel

SPIELMECHANISMEN

SPIELIDEE

NAME

Martin Halbach

UNTERNEHMEN Privat
E-MAIL martin.halbach@gmx.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Gurkenscurken

ZAHL DER SPIELER 2 – 5
ALTER 14 – 99
SPIELDAUER 90

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Cardbattler mit Deckbuildingelementen.

SPIELIDEE

Ein Deckbuildingspiel, wo meine seine Freunde besticht, und beklaut. Es geht also um Häme, Schadenfreude und den Gegner auszutricksen

NAME

Martin Halbach

UNTERNEHMEN

E-MAIL martin.halbach@gmx.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

: Gurkenscurken

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Gurkenscurken

ZAHL DER SPIELER

2 – 5

ALTER

14 – 99

SPIELDAUER

90

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Ein Deckbuildingspiel mit Cardbattleelementen

SPIELMECHANISMEN

Deckbuilding, Spielkameraden behindern, Vorteile durch Coupssammeln.

SPIELIDEE

Einer der wenigen Deckbuildingspiele wo man nicht nur leise vor sich hin sein Deck versucht zu optimieren, hier können sie ihre Mitspieler bestehlen, Erpressen, Karten von ihnen ziehen und vieles mehr. Das alles sogar im Rahmen der Legalität.

NAME

Christine Henkel

UNTERNEHMEN

www.wine-time.de

E-MAIL

christine.henkel@gmx.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2017: Das Opel-Zoo Spiel

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Tetra Tower Game

ZAHL DER SPIELER

2 – 6

ALTER

3 – 99

SPIELDAUER

10

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Stapelspiel

SPIELMECHANISMEN

Geschicklichkeitsspiel

SPIELIDEE

Tetris Figuren auf einer Wackelbasis stapeln

NAME

Axel Hennig

UNTERNEHMEN

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2011: Urknall

2013: Schnipp es!

2020: Haute Kulture

2022: Spy Business

2022: Der 6. Tag

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Nazca

ZAHL DER SPIELER

2 – 5

ALTER

8 – 99

SPIELDAUER

45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel mit mehrdeutigen Karten

SPIELMECHANISMEN

Kartenablegen, Timing, Dilemma, wofür die Karten benutzt werden sollen

SPIELIDEE

Simple Spielzüge, starke Verzahnung. Die unterschiedliche Bedeutung der Karten (Farbe, Nazca-Figur, Abschnittnummer) je nach Funktionseinsatz gilt es ständig abzuwägen.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Aye Aye

ZAHL DER SPIELER

1 – 5

ALTER

8 – 99

SPIELDAUER

60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel rund um Piraten, Beute und Inseln

SPIELMECHANISMEN

Beutekartenziehen in Abhängigkeit von Farben. Investition der Beute in Piraten und Inseln.

SPIELIDEE

Einfache Züge. Die Kunst besteht immer wieder darin, aus möglichst wenig Einsatz (Beutekosten) möglichst viel Ertrag zu erzielen. Das erfolgt durch Anheuern passender Piraten und Verstecken der Beute auf Inseln.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Blockbuster

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 8 – 99 |
| SPIELDAUER | 60 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Deckbuilding mit Schauspielern, die sich verbessern können

SPIELIDEE

Schauspieler sind ein bis drei Genres zugeordnet und können sich verbessern (für spätere Filme wertvoller werden), indem sie in einem Film mit passendem Genre mitspielen.

NAME

Dipl.-Ing. Architektur

Stephan Henrich

UNTERNEHMEN

Stephan Henrich - Robotikdesign und Architektur

E-MAIL

mail@stephanhenrich.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

4 Um Die Welt

ZAHL DER SPIELER

ALTER

5 – 99

SPIELDAUER

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Zweipersonen-Strategiespiel

SPIELMECHANISMEN

SPIELIDEE

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

4 Um Die Welt - Multiplayer

ZAHL DER SPIELER

ALTER

5 – 99

SPIELDAUER

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Zwei- bis Vierpersonen-Strategiespiel

SPIELMECHANISMEN

SPIELIDEE

NAME

Erik Henze

UNTERNEHMEN Holzart-Leipzig UG
E-MAIL info@holzart-leipzig.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Kinderspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2016: Schwebegolf

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Hängegolf

ZAHL DER SPIELER 2 – 2
ALTER 3 – 99
SPIELDAUER 5

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Holzspiel - Wurf & Motorik Spiel

SPIELMECHANISMEN

werfen und treffen

SPIELIDEE

das Anwerfen mit Bällen an der Spielfigur ist eine motorische Herausforderung und so zu treffen das die Hängefigur zum schweben gebracht wird.

NAME

Sven Herrmann

UNTERNEHMEN

E-MAIL sw.herrmann@web.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Unter dem Regenbogen

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 120

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Kompetitives Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Tableaubuilding, Workerplacement und Movement, Ausbau der Aktionsorte, dynamische Siegbedingung

SPIELIDEE

In diesem hoch interaktiven Spiel sind alle Elemente thematisch eingebettet und miteinander verzahnt. Die Spieler entwickeln ihren Charakter durch einzigartige Karten, erweitern die Aktionsorte zu ihren Gunsten und bestimmen das Spielende im Wettstreit selbst durch eine innovative Wertungsmechanik.

NAME

Kilian Hoock

UNTERNEHMEN CreatureCrush
E-MAIL info@alleseinmal.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2021: CreatureCrush DCG
2023: CreatureCrush Neu-Babylon

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

CreatureCrush DCG

ZAHL DER SPIELER 2 – 2
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Kartenspiel, Würfelspiel, Strategiespiel

SPIELMECHANISMEN

Deckbuilding, Würfeln, Angreifen, Positionieren

SPIELIDEE

Eine Kombination aus Würfel- Karten und Brettspiel.

NAME

Markus Werner Hubrich

UNTERNEHMEN

E-MAIL mawehu333@aol.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Iron Duke

ZAHL DER SPIELER 2 – 4

ALTER 12 – 90

SPIELDAUER 150

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Brettspiele Strategie

SPIELMECHANISMEN

Kaufe Einheiten, bewege Einheiten, kämpfe

SPIELIDEE

Jedes Spiel kreiert eine neue Landkarte, jede Runde hat vier Jahreszeiten mit unterschiedlichen Vorteilen, jede Runde wird neu gezogen, kein Spielen im Uhrzeigersinn, Logistik für deine Einheiten ist erforderlich

NAME

Philipp Höfer

UNTERNEHMEN

E-MAIL philipp.hoefer1@freenet.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Drei Helme der Macht

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Arbeiter Plazierung, Aktionspunkte

SPIELIDEE

Drei unterschiedliche Figuren - Pfarrer, Ritter, Bürger- nutzen ihre Macht standesgemäß, um die Macht der Gegner zu schwächen und sich Ländereien untertan zu machen. Mischform aus kooperativ und kompetitiv.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Slurp - das Ameisenabenteuer

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 6 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel, Abenteuerspiel

SPIELMECHANISMEN

Straßenbau, Jäger und Sammler

SPIELIDEE

Wer baut seinen Haufen am schnellsten fertig? In der Savanne und dem Wald Südamerikas gibt es viel zu entdecken. Der herumstreunende Ameisenbär ist Gefahr und Chance zugleich.

NAME

Joseph James

UNTERNEHMEN

E-MAIL

jojemes@aol.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Jocolo Master

ZAHL DER SPIELER

1 – 2

ALTER

12 – 99

SPIELDAUER

12

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Brettspiel strategisch

SPIELMECHANISMEN

Umdrehen, schieben, Doppel- und Einzelzüge

SPIELIDEE

Vorstellung eines neuen Spieles, das Sie für Stunden unterhalten wird. Mit 81 Holzsteinen, auf denen 9 verschiedene Farben systematisch verteilt sind, ist dieses Spiel ein visuelles Fest. 9 Nuten, in die die Spielsteine zufällig verteilt werden stellen sicher, dass keine 2 Spiele gleich sind.

NAME

Gerhard Junker

UNTERNEHMEN Juhu-Spiele
E-MAIL junker.g@t-online.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2014: Blocky Mountains
2017: KONTER

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

PUCK'N

ZAHL DER SPIELER 2 – 2
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Ein spannendes Schnippspiel mit Barrieren, Wellen und Zacken

SPIELMECHANISMEN

Flicking; Fighting; Score-and-Reset Game; Real-time

SPIELIDEE

Schnipp billardartig mit zwei Pucks. Das Besondere ist dabei eine Kordel, die du in den Händen hältst und trickreich-geschickt spannen kannst. Um mit dem einen Puck den anderen in die gegnerische Torecke zu schnippen. Triffst du beide Pucks zugleich in die Torecken, sind sogar Doppel-Tore möglich.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Palooka AI

ZAHL DER SPIELER 1 – 4
ALTER 9 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Ein puzzeliges Bauspiel mit Monteuren, Hilfsbots und Analoger Intelligenz

SPIELMECHANISMEN

Race; Deck, Bag, and Pool Building; Simultaneous Action Selection; Tile Placement; Pattern Building

SPIELIDEE

Flieg mit deinem Raumfrachter zu einem neuentdeckten Planeten, der von Weltraumschrott umkreist wird. Unglaublich, der Weltraum ist hier ein winziger Beutel. Flink und mit besonders viel Fingerspitzengefühl wühlst du darin nach passenden Teilen, und baust damit deinen tapsigen Forschungsroboter.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Altai – Im Land der Adlerjäger*innen

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 1 – 4 |
| ALTER | 10 – 99 |
| SPIELDAUER | 120 |

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Ein mythisches Legespiel mit Adlern, Elchen und dem Großen Schamanen

SPIELMECHANISMEN

Contracts; Hand Management; Tile Placement; Map Addition; 3D Movement; Pick-up and Deliver

SPIELIDEE

Begib dich ins sagenumwobene Altai-Gebirge und finde die Kraftorte. Du bist der Geschichtenerzähler deines Stammes – ein ganz besonderer Kaichi. Mit deiner Topshur erzählst du von Krafttieren, wie du die raue Landschaft nach Bergquellen und Kräuterplätzen erkundest und von Jurte zu Jurte reitest.

NAME

Magister Frank Kannengießer

UNTERNEHMEN

E-MAIL

frankkannengiesser@outlook.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

CRIMESCENE (TATORT)

ZAHL DER SPIELER

2 – 6

ALTER

8 – 99

SPIELDAUER

60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

DETEKTIVSPIEL - MORDERMITTLUNG

SPIELMECHANISMEN

EIN STRATEGISCHES WÜRFELSPIEL MIT VIELEN EREIGNISKARTEN UND SPEZIALOPTIONEN

SPIELIDEE

EIN STRATEGISCHES DETEKTIVSPIEL FÜR DIE GANZE FAMILIE, BEI DEM MAN MEHR ALS EINE GLÜCKLICHE HAND BRAUCHT, UM DEN FALL ZU LÖSEN.

NAME

Christian Kindel

UNTERNEHMEN

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

TALENTERIE

ZAHL DER SPIELER

3 – 8

ALTER

10 – 99

SPIELDAUER

35

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Partyspiel, Kommunikationsspiel

SPIELMECHANISMEN

Einschätzen der Mitspieler, Wahl des vertrauenswürdigsten Spielers, Punkteleiste, Kommunikation

SPIELIDEE

Das Spiel beinhaltet eine Sammlung von Fähigkeiten (224 Karten) die Menschen mehr oder weniger beherrschen können. Die Spieler müssen eine Auswahl (4 Karten) die ein Kandidat getroffen hat, bewerten oder einschätzen, wofür sie Punkte erhalten. Mit einer Variante, bei der der Kandidat inkognito ist.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Musikmarkt

ZAHL DER SPIELER

2 – 6

ALTER

12 – 99

SPIELDAUER

50

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Gesellschaftsspiel, Strategiespiel

SPIELMECHANISMEN

Strategisches An- und Verkaufen der Rechte an Kompositionen; Beeinflussung des Mindestwertes; Auslös

SPIELIDEE

Eine Sammlung von Musikern (20 Karten Gesamtwerk) und deren Top-Hits (45 Karten) wird von den Spielern durch selbst gefälschte Karten ergänzt. Spieler kaufen und verkaufen Rechte an Musikwerken und verdienen damit Geld. Der Musikmarkt wird geregelt durch Hitlisten, Downloads, Jahreszeit, Ereignisse.

NAME

Mark Kirschey

UNTERNEHMEN

E-MAIL

mark.kirschey@gmx.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Arktis-Wettfahrt

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

8 – 100

SPIELDAUER

80

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Strategiespiel (Brettspiel)

SPIELMECHANISMEN

Deckbuilding

SPIELIDEE

Die Spieler/innen müssen mit 2 ihrer 3 Schiffe ihren Zielhafen anlaufen und dabei Rohstoffe überbringen. Dabei werden die Gegner/innen versuchen ihre Schiffe zu rammen und/oder zu sabotieren und den Weg zu blockieren (durch Eisberge, Schwertwale, Eisbären, Strudel, Orkane, Packeis, Wellen, etc.)

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Farben zerstören

ZAHL DER SPIELER

2 – 2

ALTER

6 – 100

SPIELDAUER

20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Abstraktes Deduktionsspiel

SPIELMECHANISMEN

Deduktionsspiel

SPIELIDEE

Sehr variables Spiel durch 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade (+ verschiedene Jokersteine).

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Farben ziehen

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 6 – 100 |
| SPIELDAUER | 7 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Stichspiel

SPIELIDEE

Das vielleicht schnellste Stichspiel der Welt

NAME

Raimund Kohlberger

UNTERNEHMEN

La Vita

E-MAIL

rai.kohlberger@gmail.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Nein

HERKUNFTSLAND

Österreich

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Quatro4u

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

6 – 99

SPIELDAUER

20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel, Rechenspiel, Familienspiel

SPIELMECHANISMEN

Ablegen von Karten, Punkte sammeln oder verlieren

SPIELIDEE

Quadratische Karten mit verschiedenfarbigen Ecken. Diese sind mit Zahlen beschriftet. Die Karten können in jeder Ausrichtung abgelegt werden, um die Punkte entsprechend zu verteilen. Ziel ist es sich selbst möglichst hohe Punkte zuzuordnen und die Gegner mit Minuspunkten zurückzuwerfen.

NAME

Lara Koller

UNTERNEHMEN Tickle Bear Games Inc.
E-MAIL lara@ticklebeargames.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Somewhere Under The Rainbow

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Fantasie, Puzzle (Legespiel), Tiere

SPIELMECHANISMEN

Spielsteinplatzierung, Würfeln, Gitterbewegung, Musterbildung

SPIELIDEE

In einem geheimnisvollen Wald entdecken kleine Insekten einen ungewöhnlichen Kristall. Mit Pömpeln ausgestattet, errichten sie ihre Häuschen auf dem schimmernden Untergrund. Doch der freche Mistkäfer sorgt für Spannung! Ein farbenfrohes, interaktives Spiel für die ganze Familie.

NAME

Nik Konovalov

UNTERNEHMEN

E-MAIL nikkon11@mail.ru
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Ungarn

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2019: Astorium

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Astorium

ZAHL DER SPIELER 3 – 10+

ALTER 16 – 99

SPIELDAUER 30

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Card game, word guessing, story-telling

SPIELMECHANISMEN

Story-telling game

SPIELIDEE

Astrology-inspired game that makes players assume different personalities and create a short story without being too obvious, while others are supposed to guess it.

NAME

Dr. Christoph Krieger

UNTERNEHMEN privat

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

NAME

Sinan Kunz

UNTERNEHMEN

E-MAIL Sinan.Kunz@outlook.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Colours-jetzt wird's bunt

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

taktischen Roll & Write & interaktiven Diceplacement

SPIELMECHANISMEN

taktischen Roll & Write & interaktiven Diceplacement Mechanismus

SPIELIDEE

Man kann das Spiel in verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielen. So das es für jede Altersgruppe geeignet ist. Das Spiel bietet sehr viel Abwechslung. Es besitzt ein außergewöhnlichen Diceplacement Mechanismus und das Spiel hat einen simplen Ablauf.

NAME

Oliver Kurtz

UNTERNEHMEN

E-MAIL oliver.kurtz@gmx.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Terminal

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 120

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Dice Placement

SPIELMECHANISMEN

Dice Placement

SPIELIDEE

Ein thematisch starker, immersiver Wettkampf von Airlines um die lukrativsten Strecken und attraktivsten Abflugzeiten am Flughafen London. Behalte die Abflugtafel im Auge, um die Passagiere rechtzeitig zum Abflug an Bord zu haben. Ein Mix aus interaktiven und teils-passiven Dice-Placement-Optionen.

NAME

Christian Kämmerer

UNTERNEHMEN

E-MAIL

christian.kaemmerer@gmx.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Makhan

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

12 – 66

SPIELDAUER

120

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Strategie

SPIELMECHANISMEN

Siegepunkte durch u.a. AreaControl, best. Gegnereinheiten ausschalten & Missionsziele erfüllen

SPIELIDEE

Erwerb, Aufbau und Einsatz der eigenen Einheiten

NAME

Stefan König

UNTERNEHMEN SK Games / Stefan König
E-MAIL sk-games.de@t-online.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2017: Spuk in Rothenburg
2016: Clever Mind
2015: Landwirt
2021: Goal Getter
2011: Meister der Mühlen

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Energiewende

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 6 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Strategiespiel

SPIELMECHANISMEN

Legespiel

SPIELIDEE

ökonomisch und ökologisches Strategiespiel

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Titanium Wars

ZAHL DER SPIELER 2 – 2
ALTER 6 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Strategiespiel

SPIELMECHANISMEN

strategisches Kampfspiel

SPIELIDEE

Kampf- und Sammeleinheit mit verschiedenen Funktion, ähnlich Command and Conquer

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Big Buisness

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

6 – 99

SPIELDAUER

60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Wirtschaftssimulation

SPIELMECHANISMEN

Strategiespiel Handel

SPIELIDEE

Einkauf und Verkauf verschiedene Waren

NAME

Sven Kübler

UNTERNEHMEN

E-MAIL kuebler.smk@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2018: Dragorun
2019: Shaun, das Schaf
1995: New York
2022: Zzingo

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Streets of Sugarland

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kooperatives Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Gemeinsam Aufträge erfüllen

SPIELIDEE

Kooperativ

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Party People

ZAHL DER SPIELER 2 – 5
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Intuitives Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Verdeckt Karten ausspielen, Aktionen der Mitspieler erraten

SPIELIDEE

Intuitiv spielen, Spannung beim Aufdecken der Karten - wurde die Aufgabe gelöst? Legacy - 6 Stufen.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

My Town

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 8 – 99 |
| SPIELDAUER | 20 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Sammel- und Legespiel

SPIELMECHANISMEN

Sammele die Motive Deiner Stadt und sortiere sie in der richtigen Reihenfolge

SPIELIDEE

Alle Spiele gleichzeitig - keine downtime. Städteausgaben denkbar.

NAME

Ron Kühler

UNTERNEHMEN NeunDrei.
E-MAIL ron.kuehler@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

NeunDrei.

ZAHL DER SPIELER 2 – 2
ALTER 7 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Strategie-Poker-Quiz

SPIELIDEE

Ein Wissens-Spiel, bei dem keiner wirklich was weiß. Man kann gewinnen, ohne eine Frage richtig zu beantworten. Und trotzdem hat es nichts mit Glück zu tun.

NAME

Zsolt Laczkó

UNTERNEHMEN

E-MAIL zsold.laczko@gmx.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Wer hat die Kokosnuss?

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 5 – 99
SPIELDAUER 20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Würfelspiel mit Karten

SPIELMECHANISMEN

Roll and move

SPIELIDEE

Leicht zu erlernendes, aber trotzdem witziges Spiel mit fairen Gewinnchancen. Gute Mischung der unterschiedlichen Spielzüge (würfeln, ziehen, Karten klauen).

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Freche Gespenster

ZAHL DER SPIELER 1 – 4
ALTER 7 – 99
SPIELDAUER 20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Würfel-, Kommunikations- und Teamspiel

SPIELMECHANISMEN

Würfel- und Kennerspiel

SPIELIDEE

Fördert die Kommunikation, das Spiel kann nur gemeinsam gewonnen werden.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Mäuse Mahlzeit

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 6 – 99 |
| SPIELDAUER | 30 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Memory- und Würfelspiel

SPIELMECHANISMEN

Roll & move

SPIELIDEE

Es fördert die Merkfähigkeit und das taktische Denken der Kinder.

NAME

Andreas Lau

UNTERNEHMEN

E-MAIL andidebob@gmail.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Time-Traveling Traders

ZAHL DER SPIELER 2 – 4

ALTER 8 – 99

SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Strategiespiele mit Würfeln

SPIELMECHANISMEN

Würfeln und Entscheiden, Resource Management, Hidden Agenda

SPIELIDEE

Spieler würfeln und benutzen die Würfelergebnisse um mit Händlern aus verschiedenen Epochen zu handeln. So erhalten sie Ressourcen die sie benötigen um ihre geheimen Handelsabkommen abzuschließen. Jede Art von Händler benötigt andere Würfelergebnisse, und die verfügbaren Händler ändern sich laufend.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Scaled up!

ZAHL DER SPIELER 2 – 6

ALTER 8 – 99

SPIELDAUER 30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Karten spielen und Punkte sammeln

SPIELIDEE

Spieler legen Karten von ihrer Hand ab um Kartenstapel zu bilden. Sollte zu Beginn eines Zuges ein Stapel existieren dessen oberste Karte die Farbe des Spielers ist, so erhält er diesen Stapel als Punkte. Gespielt werden mehrere Runden, wer als erstes eine bestimmte Menge an Punkten hat, gewinnt.

NAME

Richard Lenherr

UNTERNEHMEN

E-MAIL rimadeta@hispeed.ch
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Schweiz

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Pfad der Tugend

ZAHL DER SPIELER 2 – 5
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 120

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Karten- und Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Deck Building, semi-kooperativ, Einmalfähigkeiten, Ressourceneinsatz für Bewegung

SPIELIDEE

- persönliche Kartenauslage ist zu Beginn eingegrenzt, Erweiterung durch Aktionen - Genutzte Karten nicht automatisch zurück ins Deck, Rückholung durch Aktionen - Einfluss auf gegnerische Decks - vielseitige Punktgenerierungsmöglichkeiten

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Clavis - Die Macht der Schlüssel

ZAHL DER SPIELER 2 – 5
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Worker Placement durch Aktivierung von Karten, Set Collection

SPIELIDEE

- aktivierte Karten können durch alle Spieler genutzt werden (was die taktischen Überlegungen beeinflusst) - Spieler können auf 2 gegensätzliche Arten gewinnen - ständiger Entscheid zwischen Funktionsnutzung oder Kartensammlung

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Wasser - Im Kreislauf des H2O

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 5 |
| ALTER | 10 – 99 |
| SPIELDAUER | 90 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel mit Karten

SPIELMECHANISMEN

Worker Placement, kooperativ, Ressourcenverwaltung, Sudden Death beim Rundenende

SPIELIDEE

- es gibt 4 Arbeitsbereiche, die aufeinander abgestimmt werden müssen - hohe kommunikative Interaktion zwischen den Spielern bei der Entscheidungsfindung, geregelte Verantwortlichkeiten

NAME

Maximilian Lichtner

UNTERNEHMEN tabletopper games
E-MAIL info@tabletopper.games
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2024: Under our Sun

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Under our Sun

ZAHL DER SPIELER 1 – 4
ALTER 14 – 99
SPIELDAUER 90

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Abenteuer, Erkundung, Überleben, Miniaturen, modulares Brett, (a.e. ameristyle)

SPIELMECHANISMEN

Spielplanbau, Ressourcenmanagement, Handel, Würfeln, Kartenziehen

SPIELIDEE

Under our Sun ist ein neues halb-kooperatives Brettspiel, das in einer post-apokalyptischen Welt spielt, in der das Leben der Sonne ausgeliefert ist. Arbeitet zusammen um zu überleben ...oder auch nicht.

NAME

Olivier Mahy

UNTERNEHMEN

E-MAIL omahy.games@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Frankreich

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2018: Cool Runnings
2020: Imagenius
2021: Connecto
2021: Oh my ring

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Beaver

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 6 – 99
SPIELDAUER 15

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Cards

SPIELMECHANISMEN

Choose cards and play it

SPIELIDEE

There is an articulate tree in the game that players try not to fall down. Sometimes you will have to put cards in the tree slot like if it was the theeth of the beaver !

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Shadow of the Witch

ZAHL DER SPIELER 1 – 4
ALTER 6 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

manipulation

SPIELMECHANISMEN

use the shadow to move and keep ingredients

SPIELIDEE

This game use the projection of the shadow to move the pawns and to reach the ingredients you need to make a potion to win against the witch.

NAME

George Manios

UNTERNEHMEN

E-MAIL gimanios1@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Griechenland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2022: Tulpe und Rose
2024: Omerta: Die fünf Familien

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Inhabit the Universe

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 14 – 100
SPIELDAUER 120

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Strategy game

SPIELMECHANISMEN

Auction Bidding - Worker Placement - Income

SPIELIDEE

As the leader of a space tribe, with its very special powers, you try to emigrate on other planets, to develop your population & technology, to build useful factories & monuments and fulfil achievements, all in order to ensure survival!

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Treasure Hunters

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 6 – 100
SPIELDAUER 40

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Light Strategy

SPIELMECHANISMEN

Deduction - Area Control - Action Point Allowance

SPIELIDEE

Rumors are spread about buried treasures on an island complex! Having already dug in various areas of the complex, without finding any treasure, you start sharing information... Move, dig, bluff and use your tools wisely to gather the most treasures!

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Little Builders

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 4 – 100 |
| SPIELDAUER | 20 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Dexterity - Strategy - Puzzle

SPIELMECHANISMEN

Stacking & Balancing - Increased value of unchosen resources - Pattern building

SPIELIDEE

Try to obtain the suitable blocks in order to construct the best wall! The highest the better, as long as it doesn't fall! Strategy on how to spend your coins to choose blocks, and on how to place them is combined with dexterity skills in a fun adults & kids friendly game!

NAME

Enric Martín

UNTERNEHMEN

E-MAIL enricmartin.de@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Spanien

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Dinovation

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 10

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Karten auf dem eigenen Spielfeld ausspielen; mit den Karten der anderen Spieler interagieren.

SPIELIDEE

Die Karten stellen Dinosaurierteile mit unterschiedlichen Werten. Die Spieler müssen die Karten vor sich ausspielen, um ihren eigenen Dinosaurier zu entwickeln. Der erste Spieler, der insgesamt 10 Punkte zwischen seinen Dinosaurierteilen entwickelt hat, gewinnt.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Bauern

ZAHL DER SPIELER 2 – 2
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Strategie-Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Verschieben und erfassen

SPIELIDEE

Schachähnliches Spiel, bei dem die Spieler einige Figuren des Gegners, die zu Beginn auf dem Brett stehen, erobern müssen, aber die restlichen Figuren (4 Typen) müssen im Laufe des Spiels hinzugefügt werden. Jeder Typ hat eine andere Bewegung und/oder Spezialaktion und einen anderen Punktwert.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Kopernikus

| | |
|------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 8 – 99 |
| SPIELDAUER | 20 |

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Karten auf dem eigenen Spielfeld ausspielen; mit den Karten der anderen Spieler interagieren.

SPIELIDEE

Die Spieler spielen Karten aus, um eine 3x3-Matrix vor sich zu bilden. Jede Karte repräsentiert einen Planeten des Sonnensystems und führt eine Aktion aus, wenn sie gespielt wird. Die Sonne oder die Erde muss in der Mitte liegen, und die Wahl gibt ihnen eine andere Aktion/Kraft und Siegbedingung.

NAME

Mike Messner

UNTERNEHMEN Inspiratio ludorum
E-MAIL mikemessner123@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Österreich

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2004: SkiSprungSpiel
2023: Piratentaten 1
2024: Piratentaten 2

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

SkiSprungSpiel

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Familienspiel / Sportspiel

SPIELMECHANISMEN

Würfelspiel mit Kartenbewertung

SPIELIDEE

Verpackung ist eine Skischanze

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

PiratenTaten 1

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenwürfelspiel

SPIELMECHANISMEN

Würfeln und schnell erkennen (schnelle reaktionszeit erforderlich)

SPIELIDEE

schnell und überall spielbar - Reisespiel sprachlich ungebunden

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Taten der Piraten

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 8 – 99 |
| SPIELDAUER | 45 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Würfelspiel mit Sammelcharakter

SPIELMECHANISMEN

Würfeln - Sammeln - eintauschen - Mitspieler berauben -Piratenkönig werden

SPIELIDEE

Die Spielfläche ist variabel: bis zur Tischgröße frei bestimmbar Es wird geraubt und gesammelt, je nach strategischer ausrichtung

NAME

Milan Mihaljcic

UNTERNEHMEN Milan Mihaljcic (self employed)
E-MAIL mihalj.milan@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Serbien

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2015: Assimino

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Assimino Familie

ZAHL DER SPIELER 1 – 2
ALTER 4 – 100
SPIELDAUER 10

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Puzzlespiel basierend auf Pentomino-Teilen

SPIELMECHANISMEN

Fliesenplatzierung

SPIELIDEE

Zwei Spieler leihen sich gegenseitig Pentomino-Teile aus, um ihre Spielbretthälfte vollständig mit Pentomino-Teilen auszustatten. Der Gewinner ist der Spieler, der weniger geliehen hat als sein Gegner.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Assimino Ultimo

ZAHL DER SPIELER 1 – 2
ALTER 12 – 100
SPIELDAUER 15

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Puzzlespiel basierend auf Pentomino-Teilen

SPIELMECHANISMEN

Fliesenplatzierung

SPIELIDEE

Zwei Spieler leihen sich gegenseitig Pentomino-Teile aus, um ihre Spielbretthälfte vollständig mit Pentomino-Teilen auszustatten. Der Gewinner ist der Spieler, der weniger geliehen hat als sein Gegner. Das Spiel ist für fortgeschrittene Spieler konzipiert.

NAME

Georg Molnar

UNTERNEHMEN Molnar G. Kft
E-MAIL emge23@g-mol.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Eskorte der Weg zum Thron

ZAHL DER SPIELER 2 – 2
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Strategie

SPIELIDEE

Replik eines altägyptischen Spiels

NAME

Bastian Morawsky

UNTERNEHMEN

E-MAIL

basti.m87@gmx.net

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Andiiba

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

8 – 99

SPIELDAUER

45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Ressourcenhandel

SPIELIDEE

Konzentration der Spielerinteraktion auf das Aushandeln von Tauschgeschäften

NAME

Michal Jex Ms Lena Schorr

UNTERNEHMEN

E-MAIL michal.jex@fjfi.cvut.cz
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Tschechische Republik

ART DER SPIELE

Lernspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Sci-Me

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 15 – 99
SPIELDAUER 120

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

eurogame

SPIELMECHANISMEN

resource-managment, engine-building,

SPIELIDEE

The game introduces players to various concepts from science. It simulates everyday life of a scientist. It conveys how research works, including building up a laboratory and publishing the scientific results.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Sci-Me travel version

ZAHL DER SPIELER 1 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 15

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

card game

SPIELMECHANISMEN

pattern building

SPIELIDEE

In the game, players compete to be the most successful researchers. They need to manage their resources to play smart actions in order to have the most publications in the end.

NAME

Johannes Muselmann

UNTERNEHMEN

E-MAIL johannes.muselmann@googlemail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Die Belagerung der Burg Tatzenstein

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 120

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Kooperatives Strategiespiel

SPIELMECHANISMEN

Kooperation, Asymmetrie, Deck- und Cardbuilding, Areacontrolelemente.

SPIELIDEE

Cardbuilding, thematische Mechanismen wie Rudelbildung, verschiedene Kampagnen

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Kingsroad (Arbeitstitel)

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 12 – 99
SPIELDAUER 90

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Kompetitives Strategiespiel

SPIELMECHANISMEN

Workerplacement, Ressourcenbeschaffung und Verwaltung, Kartenmanagement

SPIELIDEE

Unterschiedliche Eigenschaften der Arbeiter und Ressourcen, Unterscheidung zwischen „Zugang zu Ressourcen“ und „Gütern“, Einbindung von Karten und Arbeitern in Produktionsketten

NAME

Ruud Nederpelt

UNTERNEHMEN Ruud Nederpelt
E-MAIL ruud@wulphorngames.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Niederlande

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2022: Stellar Expedition

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Time Zoo

ZAHL DER SPIELER 2 – 5
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 25

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Card game

SPIELMECHANISMEN

Set collection

SPIELIDEE

You have to lure prehistoric animals by playing different food cards. The animals all have different properties and are also worth points at the end of the game. The player with the most points at the end of the game is the winner.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Rise of the Wastelands

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 14 – 99
SPIELDAUER 90

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Strategy game

SPIELMECHANISMEN

Resource management, strategy, combat

SPIELIDEE

Players lead one of the four factions with their own unique abilities. Starting from their capital, they will explore the dynamically generated board. With these resources, they can construct buildings and units. This will allow players to accomplish achievements and let them spread their influence.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Stellar Expedition

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 1 – 4 |
| ALTER | 14 – 99 |
| SPIELDAUER | 120 |

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Exploration, strategy

SPIELMECHANISMEN

Exploration, hand management, resource management, strategy, tile placement

SPIELIDEE

Each of you will take up missions to gain Expedition points and win the most prestige with your superiors back home. You won't be able to complete the missions on your own. You will have to befriend the locals and assemble the best crew to overcome the dangers of this unexplored part of space.

NAME

Thomas Odenhoven

UNTERNEHMEN Thomas Odenhoven
E-MAIL thomas.odenhoven@gmx.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2016: Krazy Wordz
2013: Stories!
2007: Portobello Market
2005: Die Dolmengötter

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Das Verhör

ZAHL DER SPIELER 3 – 4
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Partyspiel

SPIELMECHANISMEN

Krimispiel, Kommunikation, Gedächtnis

SPIELIDEE

Die Spieler müssen als Verdächtige eines Mordfalls in der ersten Runde eine Reihe von Fragen beantworten und in der zweiten Runde darauf aufbauende Fragen, wobei die Antworten zueinander passen sollten. Wer sich zu oft in Widersprüche verwickelt, macht sich höchstverdächtig.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Top or not?

ZAHL DER SPIELER 3 – 6
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Partyspiel

SPIELMECHANISMEN

Assoziation, Ranking, Bluff

SPIELIDEE

Die Spieler spielen verdeckt Wortkarten aus, die möglichst gut zu einer gestellten Aufgabe passen. Alle ausgespielten Wörter werden vom Bewertenden von "sehr zutreffend" bis "am wenigsten zutreffend" sortiert. Doch nicht alle Karten kommen in die Wertung. Ziel ist, alle eigenen Karten loszuwerden.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Dice Matrix

| | |
|------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 10 – 99 |
| SPIELDAUER | 20 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Pick-up and deliver

SPIELMECHANISMEN

Laufen, Würfel nehmen, Aufgaben erfüllen

SPIELIDEE

Eine gemeinsame Spielfigur wird orthogonal beliebig weit durch die Würfelmatrix gezogen. Man nimmt alle erreichten Würfel und setzt sie in eigene Aufgaben ein. Nach und nach leert sich die Würfelmatrix, einmal platzierte Würfel dürfen nicht mehr entfernt werden, und nur erfüllte Aufgaben punkten.

NAME

Marcel Oelschläger

UNTERNEHMEN why design
E-MAIL m.o@whydesign.works
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2023: Batouu

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Überwinde die Schwerkraft und balanciere durch lustige Situationen.

ZAHL DER SPIELER 2 – 10+
ALTER 3 – 85
SPIELDAUER 10

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Geschicklichkeit, Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Stapelspiel, Eventkarten

SPIELIDEE

Batouu eignet sich durch seine dynamischen Regeln für eine Vielzahl an Spielmöglichkeiten, ob als Geschicklichkeitsspiel für Kinder, als Partyspiel oder als Familienspiel mit der Oma.

NAME

Wolfgang Ortner

UNTERNEHMEN Schimmeldoctor
E-MAIL Scullgames@web.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2023: Five in Black Hole

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Geschicklichkeits Strategie Spiel

ZAHL DER SPIELER 2 – 10+
ALTER 03 – 100
SPIELDAUER 10

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Tischspiel

SPIELMECHANISMEN

Flitschen

SPIELIDEE

Kann mit bis zu 40 Personen als Team gespielt werden

NAME

Barbara Ostermayr

UNTERNEHMEN

E-MAIL barbaraostermayr@web.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Lernspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Rechnen - aber richtig - von Anfang an

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 5 – 99
SPIELDAUER 15

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Legespiel

SPIELIDEE

Durch legen der farbenfrohen Fragekarten und finden der richtigen Lösungskarten werden spielerisch und ganz leicht die Grundrechenarten Plus / Minus / Malnehmen und Teilen bis 100 geübt. Es umfasst den ganzen Lehrplan des 1. und 2. Schuljahres. Ein nachhaltiger Spaß für die ganze Familie

NAME

Wolfgang Pabst

UNTERNEHMEN

E-MAIL 65.pabst@gmail.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

die Letzten werden die Ersten SEIN

ZAHL DER SPIELER

4 – 8

ALTER

7 – 99

SPIELDAUER

30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Würfelspiel

SPIELMECHANISMEN

WÜRFELN UND AUSFÜHRUNG von Aktionen

SPIELIDEE

Wird im Titel beschrieben

NAME

Christian Pahlke

UNTERNEHMEN

E-MAIL noaander@web.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

: Rasanto

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Verflixte 7

ZAHL DER SPIELER 2 – 8
ALTER 6 – 99
SPIELDAUER 5

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Kartenlegenspiel

SPIELIDEE

Willkommen im Wirbel der Zahlen. Eine Revolution der Spielkarten für jung und alt. Jeder hat nur 4 Karten. Es gilt sie loszuwerden. Dabei muss stets die Zahl 7 erreicht werden. Dieses Spiel wird alle packen und nicht mehr loslassen. Gewiss nicht.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Ach du grüne Neune

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 8 – 100
SPIELDAUER 6

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Sammeln von verschiedenen Symbolen, Farben oder Zahlen.

SPIELIDEE

Jeder Spieler bekommt eine eigene Aufgabenkarte. Von den drei Möglichkeiten darauf, muss er zwei erfüllen. Es kann sehr knifflig werden. Man spielt mit 6 bzw. 9 Karten und kann sie bei Bedarf alle auf einmal gegen Neue tauschen. Es ist aber immer riskant...

NAME

Marco Petermann

UNTERNEHMEN

E-MAIL

Marco_Petermann@yahoo.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

DAS Trinkspiel

ZAHL DER SPIELER

3 – 6

ALTER

14 – 99

SPIELDAUER

30

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Aktionskarten, Würfel

SPIELIDEE

lustige Karten, Trinkspiel ohne Alkohol

NAME

Ulrike Pfund

UNTERNEHMEN

E-MAIL mail@uli-pfund.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2023: König

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

König

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 5 – 99
SPIELDAUER 10

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Einzel- bzw. Teamspiel Plättchenlegenspiel

SPIELIDEE

Unruhe im Königreich! Wer wird heute regieren? Lege die Karten geschickt ab, um Deinen König am Ende siegen zu sehen. Dein Team unterstützt Dich - oder doch nicht? Vorsicht ist bis zum Schluss geboten. Denn wie im richtigen Leben: Plötzlich kann alles ganz anders sein...?

NAME

David Raccah

UNTERNEHMEN

Innovation & Games

E-MAIL

info@innovationandgames.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Ja

HERKUNFTSLAND

Italien

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Blocks

ZAHL DER SPIELER

1 – 10+

ALTER

5 – 99

SPIELDAUER

10

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Bauklötzchen-Spiele

SPIELMECHANISMEN

Treue zur digitalen Spielerfahrung, dreidimensionales Bauen, Bau gegen die Schwerkraft.

SPIELIDEE

Unsere Innovation liegt im patentierten "Defy Gravity Design", das es Spielern ermöglicht, ihre digitalen Kreationen zum Leben zu erwecken und grenzenlose Kreativität freizusetzen. Begleiten Sie uns auf der Brücke zwischen der digitalen und der Spielzeugwelt.

NAME

Ing BEd

Harald Rauchenschwandtner

UNTERNEHMEN

E-MAIL

h.rauchenschwandtner@eduhi.at

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Ja

HERKUNFTSLAND

Österreich

ART DER SPIELE

Lernspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2008: smodoku - schule der magischen quadrate

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Die Schule der magischen Quadrate

ZAHL DER SPIELER

1 – 1

ALTER

7 – 111

SPIELDAUER

10

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

Brettspiel aus Holz

SPIELMECHANISMEN

Legespiel für Zahlen im magischen Quadrat

SPIELIDEE

Magische Quadrate haben seit vielen hundert Jahren eine besondere Anziehungskraft - eben etwas Magisches. Dieses Brettspiel versucht diese Magie zu nutzen, um Kopfrechnen, Logik, Lernen (auch mittels Trial and Error) und das Gefühl für Zahlen und Harmonien zu forcieren.

NAME

Florian Reinhart

UNTERNEHMEN

E-MAIL reinhartflorian@web.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

ReVolt - Renew the Voltage

ZAHL DER SPIELER 1 – 4
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Kooperatives Brettspiel, Kennerspiel

SPIELMECHANISMEN

Engine Building, Aktionsauswahl, Echtzeit

SPIELIDEE

Kooperatives Engine Building in genau 30 Minuten in Zeiten der Energiewende. Durch geschickte Aktionsauswahl mit verschiedenen Sanduhren bauen die Spieler ihre Produktion aus. Die Sanduhren als Taktgeber nehmen dabei Hektik heraus und erzwingen einen effizienten Umgang mit den begrenzten Aktionen.

NAME

Siegfried Rentzsch

UNTERNEHMEN

E-MAIL rentzchsiegfried@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Lernspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Farbenlehre mit Farbsechseck

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

3 – 100

SPIELDAUER

20

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

Würfelspiel

SPIELMECHANISMEN

Legespiel Durch richtiges Aneinanderlegen von gleichseitigen Farbdreiecken entsteht ein Farbsechseck

SPIELIDEE

Die Farben der 6 Würfelflächen sind identisch mit den Farben der 6 Dreieckflächen des Farbsechsecks. Mit dem Würfelspiel wird gelehrt, wie durch richtiges Aneinanderlegen von 6 gleichseitigen Farbdreiecken aus den Grundfarben Gelb, Rot und Blau die Mischfarben Orange, Violett und Grün entstehen.

NAME

Univ. Dipl. **Susanne Reuter**

UNTERNEHMEN Geschicklichkeitsspiel / Klangkalender
E-MAIL suzie.reuter@icloud.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Lernspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2004: Stadtspiel Dinkelsbühl
2023: Adventskalender - Klangkalender

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

KIKU - Geschicklichkeitsspiel

ZAHL DER SPIELER 1 – 10+
ALTER 5 – 99
SPIELDAUER 5

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Geschicklichkeitsspiel

SPIELMECHANISMEN

werfen & fangen

SPIELIDEE

Die Spielmodule können individuell gestaltet werden. Das Spiel ist klein und handlich. Es paßt in jede Handtasche und ist leicht zu tragen. "KIKU" ist ein Geschicklichkeitsspiel für 1-4 Personen. Ideal für Freizeit, Fingerfertigkeiten oder Koordinationsübungen.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Adventskalender - QR Klangkalender

ZAHL DER SPIELER 1 – 10+
ALTER 0 – 99
SPIELDAUER 5

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Adventskalender mit 24 Türchen und QR-Codes mit Ton-, Text- oder Filminhalten.

SPIELMECHANISMEN

Überraschungseffekt: Eintauchen in digitale Erlebniswelten

SPIELIDEE

Themenspezifischer Adventskalender (Bsp.: 24 Wintervögel mit QR-Codes mit Vogelgezwitscher oder Kurzporträt zu Vogelart). Anwendbar auf weitere Themen: u.a. Motorsport, Kochrezepte, Bastelideen, Pepper Pig, Bibbi Blockberg ...Nachhaltiger Adventskalender, ohne Plastik und wiederverwertbar.

NAME

Lukas Rinker

UNTERNEHMEN

E-MAIL info@lukasrinker.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Chasm! - Fantasy-Dungeon-Runner

ZAHL DER SPIELER 1 – 4
ALTER 10 – 100
SPIELDAUER 30

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Dungeon-Crawler (bzw. "-Runner"), semi-kooperativ, einfach

SPIELMECHANISMEN

Würfeln, Kämpfen, KI-gesteuerte Monster, modulares & dynamisch änderndes Spielbrett

SPIELIDEE

In "Chasm!" sind die Helden gezwungen dem einstürzenden Gewölbe des dunklen Tempels zu entkommen und dabei möglichst viel Gold zu retten. Auf ihrem Weg nach draußen werden sie ebenfalls mit fiesen Schergen konfrontiert. Ein dynamisches, "einstürzendes" Spielbrett, Fantasy-Szenario, Familientauglich.

NAME

Víctor Roldán

UNTERNEHMEN

E-MAIL raisetheflagbg@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Spanien

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Raise the Flag

ZAHL DER SPIELER 4 – 8
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Card game, Dice game, Thematic game (Pirates)

SPIELMECHANISMEN

general event followed by individual decision, collaboration and competition between players

SPIELIDEE

Card game in which the players will be pirates traveling on a ship to become the next captain. They must survive the adventures and the actions of their companions while fighting for fame and gold. However they must keep the ship structure or everyone will lose!

NAME

Product Designer

Sofía Salas

UNTERNEHMEN

Puercomonte

E-MAIL

juegos@puercomonte.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Ja

HERKUNFTSLAND

Mexiko

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2017: Hilados, die disparaten Paare

2016: 100 x Liebe

2018: Brijes geschichten

2020: Mexiko in 1000 Hinweisen

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Überzeugt

ZAHL DER SPIELER

3 – 6

ALTER

12 – 99

SPIELDAUER

40

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Welttrivia

SPIELMECHANISMEN

Deduktion, Geschichten Erzählen (Lügen und Wahrheiten erfinden), geheime Abstimmung

SPIELIDEE

Machen Sie sich bereit für einen Rundgang durch einige der beeindruckendsten Daten der Welt, aber seien Sie vorsichtig! Nicht alle davon werden wahr sein. Viel Spaß mit dem Quizspiel, bei dem Argumentation Wissen bedeutet!

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Kreaturen

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

8 – 99

SPIELDAUER

30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Deduktions-Partyspiel

SPIELMECHANISMEN

Kooperativ, „Zeichnen“, Mustererkennung, Deduktion

SPIELIDEE

Das kooperative Spiel der Kreation und Interpretation von KREATUREN. Sind Sie bereit, Ihren tierischen Instinkten freien Lauf zu lassen? Ein Spiel für alle, die Tiere lieben, an Zusammenhänge glauben, Gesichter in Objekten sehen und Spaß an schnellen und unterhaltsamen Spielen haben.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Ofrendados, färben Sie den Tag der Toten

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 1 – 4 |
| ALTER | 8 – 99 |
| SPIELDAUER | 30 |

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Roll & Write

SPIELMECHANISMEN

Rollen & Schreiben, Set-Sammlung, bestandene Aktionsmarken

SPIELIDEE

Zeichnen Sie die schönste „Ofrenda“ (Altar) und bauen Sie einen Blumenweg, der sie aus dem Land der Toten führt, um mit uns den Tag der Toten zu feiern. Ein Abenteuer voller Leben und Farbe, das Ihre Entscheidungsfindung herausfordern und Ihre künstlerische Ader anregen wird.

NAME

Dr Oliver Schitthelm

UNTERNEHMEN

E-MAIL oliver.schitthelm@gmx.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Die Gilde der magischen Schmuggler

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Pick up and delivery

SPIELIDEE

Der Geselle bewegt sich auf 3 verschränkten Kreisen und darf seine Richtung nicht frei ändern. Dadurch ist es notwendig Züge im voraus zu planen. Auf jedem Ort werden die Aktionen in der Reihenfolge durchgeführt, die zur Bewegungsrichtung passt. Dadurch wird die Planung noch wichtiger.

NAME

Jakob Schnider

UNTERNEHMEN

E-MAIL

jakob.schnider@hotmail.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2020: Mazecraft

NAME

Stefan Schröder

UNTERNEHMEN 7Bazis GbR

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2020: Flotter Dreier

2021: Upside Down

2023: April, April

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Perfect Run

ZAHL DER SPIELER 2 – 5

ALTER 6 – 99

SPIELDAUER 10

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Memory

SPIELMECHANISMEN

Memory Laufspiel

SPIELIDEE

Für jeden Schritt hast du eine 50/50-Chance zum Weiterkommen

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Nexxt

ZAHL DER SPIELER 2 – 6

ALTER 8 – 99

SPIELDAUER 15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Würfelspiel

SPIELMECHANISMEN

Roll and Write

SPIELIDEE

Einfaches Roll-and-Write-Spiel mit einem neuen Spielablauf. Wir zeigen es euch gerne an unserem Tisch ;)

NAME

Felix Schubert

UNTERNEHMEN

E-MAIL felixschubert1993@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Tiro - Das beste Händchen gewinnt

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel, Geschicklichkeitsspiel

SPIELMECHANISMEN

Wurfgeschick, Ressourcen Management

SPIELIDEE

Das Spiel ist ein Mix aus Geschicklichkeit und Strategie. Es werden maximal zehn Runden gespielt. Es kann durch Siegpunkte oder das Eliminieren der Gegner gewonnen werden. Rundenkarten können das Spielfeld und die Wurfbedingungen verändern.

NAME

Paul Schulz

UNTERNEHMEN

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2020: Treelings

2022: Outlines

2023: Wömmeln

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

1

ZAHL DER SPIELER

ALTER

1 – 1

SPIELDAUER

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

1

SPIELMECHANISMEN

SPIELIDEE

NAME

Mark Sienholz

UNTERNEHMEN

E-MAIL krimsu@t-online.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2013: Das Labyrinth des Pharao
2008: Im Wald da sind die Räuber
1997: Beutelschneider

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Farbenlauf

ZAHL DER SPIELER 2 – 5
ALTER 7 – 100
SPIELDAUER 45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel mit Kartenauslage

SPIELMECHANISMEN

Kartenlege- und Zugspiel

SPIELIDEE

Schneller Einstieg, variabler Spielplan, taktische Herausforderung...

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Go West

ZAHL DER SPIELER 2 – 5
ALTER 7 – 100
SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Halma als kooperatives Spiel

SPIELMECHANISMEN

In Westernthema eingebundenes, kooperatives Halmenspiel

SPIELIDEE

Die alte schöne Halmspielidee als kooperatives Spiel in modernem Spieldesign, thematisch eingebettet...

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Entdecker der Inseln

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 6 |
| ALTER | 7 – 100 |
| SPIELDAUER | 45 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Plättchen-lege-Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Plättchenlege und Einsatzspiel

SPIELIDEE

Immer wieder neuer Spielplan bei taktischer Herausforderung der Spielzüge

NAME

Florian Sixt

UNTERNEHMEN

E-MAIL florian.sixt.fs@gmail.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Fäden des Schicksals - ein mystisches Brettspiel

ZAHL DER SPIELER 3 – 5

ALTER 12 – 99

SPIELDAUER 60

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

- Variables Brettspiel - Spielbrett baut sich im Spielverlauf auf - Spielbrettsteine sind beweglich

SPIELMECHANISMEN

- komplett neuartiger Spielmechanismus - taktisches Besetzen und Positionieren von Spielbrettsteinen

SPIELIDEE

- sozialtaktisches Spiel (Genre-Neuheit) - Allianzen zwischen den Spielern stets im Wandel - Vielzahl an möglichen Rundenzielen - taktisches Spielen erforderlich - Abwägen zwischen diplomatischen win-win und "the winner takes it all" - soziales "Nemesis System" bei zu egoistischer Spielweise

NAME

Jens Steinigen

UNTERNEHMEN BiaCha UG (haftungsbeschränkt)
E-MAIL play@biathlon-champion.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Kinderspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Biathlonspiel für Kinder

ZAHL DER SPIELER 1 – 10+
ALTER 3 – 100
SPIELDAUER 30

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Geschicklichkeits- und Bewegungsspiel

SPIELMECHANISMEN

Zielscheibe für Biathlon und Gewehr für Kunststoffpfeile

SPIELIDEE

Biathlon, der Zweikampf in der Loipe und am Schießstand, war bis jetzt nur den Erwachsenen vorbehalten. Jetzt wird's Zeit: wir machen Biathlon zum Kinderspiel! Endlich können auch schon Kids ab 3 Jahren den beliebten Wintersport ausprobieren und das spielerisch und völlig ungefährlich.

NAME

MSc Daniel Stofft

UNTERNEHMEN Playtipus
E-MAIL dstofft@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Insighttopia

ZAHL DER SPIELER 1 – 7
ALTER 14 – 101
SPIELDAUER 40

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kooperatives Spiel

SPIELMECHANISMEN

Symbolinterpretation/Kombination, Geheime Missionen, individuelle Pfadführung- und Herausforderungen

SPIELIDEE

In Insighttopia steht die Welt Kopf. Die Erde hat die Menschen in eine bewusstseinsstimulierende Auszeit verbannt. Nur diejenigen finden den Weg zurück, die die Kunst der trisoziativen Dechiffrierung meistern, geheime Missionen vollstrecken und den Fragen des modernen Lebens auf die Schliche kommen.

NAME

Philipp Stollenmayer

UNTERNEHMEN

E-MAIL philipp@kamibox.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Chop Chop Choc

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Bluffen & Mitspieler einschätzen

SPIELIDEE

Einfache Regeln, wenig Material, Schwierigkeit wächst mit dem eigenen Anspruch – aber vor allem einfach fies und absurd.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Ab mit den Fingern!

ZAHL DER SPIELER 2 – 8
ALTER 4 – 99
SPIELDAUER 10

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Geschicklichkeit

SPIELMECHANISMEN

Geschicklichkeitsspiele, bei dem man statt Punkte Finger verliert

SPIELIDEE

Einfach, schnell und witzig. Eine ganz neue Körper-Erfahrung!

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Wunderkammer

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 4 – 10+ |
| ALTER | 6 – 99 |
| SPIELDAUER | 15 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Assoziationsspiel

SPIELMECHANISMEN

Baut zusammen die schönste Wunderkammer, indem ihr verblüffende Verbindungen findet

SPIELIDEE

Findet lächerlich absurde Verbindungen von völlig unterschiedlichen Dingen, und zweifelt am Geisteszustand eurer Mitspieler.

NAME

Diplom Pädagoge

Axel Streubel

UNTERNEHMEN

E-MAIL

axel.streubel@web.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

BaBa Banküberfall

ZAHL DER SPIELER

2 – 6

ALTER

7 – 99

SPIELDAUER

15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Karten-Ablege-Spiel. Handmanagement

SPIELIDEE

Man plant an zwei Banken gleichzeitig mit allen Mitspielern einen Banküberfall...aber nur einer verliert und kommt ins Gefängnis wenn er nicht rechtzeitig die Polizei ablenken kann oder den Fluchtwagen vorfährt.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Engel oder Teufel

ZAHL DER SPIELER

1 – 4

ALTER

8 – 99

SPIELDAUER

25

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Duell Spiel mit Karten und Würfeln.

SPIELMECHANISMEN

Kartenspiel mit Würfel Platzierung - dice Placement

SPIELIDEE

Platzieren sie ihre Würfel, um Karten zu spielen und eine Person auf ihre Seite zu ziehen. Durch die unterschiedlichen Legeregeln und Fähigkeiten der Personenkarten ist ein sehr abwechslungsreiches Spiel möglich. Engel oder Teufel verfügt über Solo,-Duell- und Teamplay- Modi

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Foto Job - Animals

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 1 – 6 |
| ALTER | 8 – 99 |
| SPIELDAUER | 30 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel auf...und mit Karten

SPIELMECHANISMEN

Karten umarrangieren und bewegen, Puzzle Wettlauf Spiel.

SPIELIDEE

Alle Spieler möchten einen Job als Toerfotograph für ein Printmagazin bekommen. Sie versuchen, ihren Fotojob zu erreichen, indem sie Tierkarten verschieben und ihre Positionen ändern, um ein Foto der erforderlichen Tieranordnung zu machen.

NAME

Jan Stronkman

UNTERNEHMEN

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Niederlande

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2021: Ploegam Power Spiel

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Der Magische Amulet - Skarabäus-Chaos-Rennen

ZAHL DER SPIELER

3 – 5

ALTER

8 – 88

SPIELDAUER

40

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Familienabenteuer-Rennspiel

SPIELMECHANISMEN

Resource to move, point to point movement, Track movement

SPIELIDEE

Zwei Strecken, die sich miteinander verweben: eine für deine Punkt-zu-Punkt-Bewegung, um Amulettsteine zu sammeln. Die andere ist ein interaktiver Rennpfad für alle Spieler-Dungkäfer, die nach dem Sieg streben. Beide Strecken haben Fallen und Aktionen, um deine Mitspieler auszutricksen.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Project Penguin

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

8 – 88

SPIELDAUER

45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Entdeckungen, Umwelt, Semi-Kooperatief

SPIELMECHANISMEN

Tile placement, set collection, Semi-Cooperative

SPIELIDEE

Das innovative Spielplattenmodell (namens Triac) wird ein Raster aus Eis und Wasser formen und die kühle Umgebung für deinen Spielfigurencharakter schaffen: einen "wirbelnden" Pinguin: eine Spielfigur, ein Kreisel und Würfel kombiniert, was Bonusaktionen, Belohnungen, aber vor allem: SPASS ermöglicht

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Kabuddy- Clash

| | |
|-------------------------|---------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 2 |
| ALTER | 10 – 88 |
| SPIELDAUER | 15 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Card game, Sports, Timer game

SPIELMECHANISMEN

Closed drafting, hand management, Take that

SPIELIDEE

Ein 2-Spieler-Kartenspiel, basierend auf dem Sport Kabaddi, bei dem zwei Teams als Angreifer und Verteidiger gegeneinander antreten und versuchen, ihre Spieler zu eliminieren. Durch das Spielen von Runden von 1 Minute entsteht der realistische Zeitdruck, der auch im echten Sportspiel vorhanden ist.

NAME

Dipl.- Designer

Manuel Telschow

UNTERNEHMEN

E-MAIL

spieldesign-maju@gmx.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Kinderspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Auf die Plätze Quaaak

ZAHL DER SPIELER

ALTER

4 – 9

SPIELDAUER

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Aktions- und Reaktionsspiel

SPIELMECHANISMEN

SPIELIDEE

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Laubalarm

ZAHL DER SPIELER

ALTER

3 – 8

SPIELDAUER

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Aktions- und Reaktionsspiel / Gedächtnisspiel

SPIELMECHANISMEN

SPIELIDEE

NAME

Anke Thane

UNTERNEHMEN

E-MAIL

athane@t-online.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

: 1x1 kinderleicht

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

1x1 kinderleicht, im eigenen Tempo or Masterversion Speed or Schummeln

ZAHL DER SPIELER

1 – 3

ALTER

8 – 99

SPIELDAUER

5

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Legespiel, Lernspiel - sofortige Kontrolle und inzidentales lernen

SPIELIDEE

1 Spieler kann eigenständig seine eigenen Rekorde setzen und sich selbst übertreffen. Steigert die Konzentration besonders bei der „Speed“ oder „Cheat“ (2-3 Spieler) Variante. Spielideen: Primzahlenprinzessin und Quadratricks - taktisches Kartenlegen. Kann man alle Karten einsammeln?

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

1x1 Würfelnkombination finde Lösungen - nachdenken lohnt sich

ZAHL DER SPIELER

1 – 4

ALTER

8 – 99

SPIELDAUER

30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Würfelspiel 2-4 Würfel

SPIELMECHANISMEN

Kombinationsspiel

SPIELIDEE

Anfänger: wähle 2-4 Würfel aus, würfele und wähle mögliche Kombinationen aus. Fülle das Gitter aus.
Master: würfele mit 4 Würfeln, ... -spielt zusammen. Gewinnt oder verliert zusammen. Magie: 4 Würfel spielt euch Linien frei. Gewinnt zusammen- viel Glück

NAME

Arno Thelen

UNTERNEHMEN

E-MAIL arno.thelen@gmx.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Bierzeltwechsel

ZAHL DER SPIELER 4 – 4

ALTER 6 – 99

SPIELDAUER 45

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Familien-Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Ziehen & Würfeln

SPIELIDEE

Spielidee ist auf regionale und lokale Ereignisse / Volksfeste anpassbar

NAME

Peer Thies

UNTERNEHMEN

E-MAIL pt@peerthies.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Ro[M]é

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Legespiel

SPIELIDEE

Man versucht seine Zahlenkarten in bestimmter Reihenfolge in einer Matrix abzulegen und so Reihen zu füllen. Dabei haben die Zahlenkarten zusätzlich eine Farbe und ein Muster. Diese muss mit den Vorgaben der Matrixkarten übereinstimmen, damit die Zahlenkarten abgelegt werden.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Matrix

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 10

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Legespiel

SPIELIDEE

Die Handkarren zeigen jeweils eine Farbe, Form und Muster. Diese müssen in einer Matrix abgelegt werden. Die Matrixkarten geben dabei an, welche dieser drei Eigenschaften abgelegt werden dürfen. Wer eine Reihe abräumt bekommt Punkte.

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Matrix kids

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 6 |
| ALTER | 5 – 12 |
| SPIELDAUER | 10 |

GENRE

Kinderspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Legespiel

SPIELIDEE

Die gleiche Spielidee wie Matrix, aber mit lustigen Tieren und einfacher.

NAME

Michael Tschiggerl

UNTERNEHMEN

Smart Cookie Games

E-MAIL

tschiggerl@smartcookiegames.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Blind Date

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

8 – 99

SPIELDAUER

10

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Stichspiel

SPIELIDEE

Ein Alex Randolph Spiel neu interpretiert: Die Farben und Motive auf der Rückseite lassen erkennen, wieviele Karten der vier Farben der Gegenspieler noch besitzt.

NAME

Paul Velleman

UNTERNEHMEN

E-MAIL mwdyka53@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Niederlande

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2010: Arrezzo

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Hidden Sudoku

ZAHL DER SPIELER

ALTER 10 – 80
SPIELDAUER

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Board game. But you could play it without a board. Only the 81 tiles (9X9) are important

SPIELMECHANISMEN

SPIELIDEE

NAME

Simon Vincek

UNTERNEHMEN

E-MAIL simon.president@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Slowenien

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Vineyard

ZAHL DER SPIELER 2 – 8
ALTER 9 – 99
SPIELDAUER 50

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Card game

SPIELMECHANISMEN

I split-someon choose, deck building, economic

SPIELIDEE

Build your Vineyard with Cottage and barrels in the cellar. Grow and produce as much wine as possible and fill your barrels with wine. The player who fill the most barells with wine is the winner

NAME

Wolfgang Vogel

UNTERNEHMEN

E-MAIL vogelwo@googlemail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Die Höhlen des Murmelblock

ZAHL DER SPIELER 1 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 35

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

3D- Murmelspiel mit Labyrinthcharakter

SPIELMECHANISMEN

Murmel platzieren, Stab mit Bohrungen auswechseln genaues hin hören.

SPIELIDEE

Ein 3D Spiel, wo Gehörsinn, Fingerspitzengefühl, Räumliches denken und logisches Denken mit ganz viel Spaß gefördert wird.

NAME

Bernd Wagner

UNTERNEHMEN

E-MAIL bernd.wagner@vodafone.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Enceladus

ZAHL DER SPIELER 1 – 6
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

3D-Puzzelspiel, Denkspiel, Logikspiel, Konstruktionsspiel, Familienspiel

SPIELMECHANISMEN

Basis: 3D-Legespiel, Problemlösen; viele Varianten: u.a. Push your luck, Ressourcenmanagement, ...

SPIELIDEE

Neuartiges Konstruktionsprinzip zum Einbau von möglichst vielen „Bildern“ in einem 3x3x3 Würfel. Schnell erklärt, trotzdem komplex, In welchem Maße neben scharfsinnigen Kombinationen Taktik und Glück eine Rolle spielen, bestimmen die Spieler selbst, denn das Konzept erlaubt viele Varianten.

NAME

Marcus Wagner

UNTERNEHMEN 7Bazis GbR

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2020: Flotter Dreier

2021: Upside Down

2023: April, April

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Crab Clap

ZAHL DER SPIELER 3 – 6

ALTER 8 – 99

SPIELDAUER 15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Partyspiel

SPIELMECHANISMEN

Kommunikationsspiel, Aktionsspiel

SPIELIDEE

Einzigartiges Element, um in die Rolle einer Krabbe zu schlüpfen. Das Spiel wird im Verlauf schwieriger. Wir sind uns sicher, dass dich unser Spiel zum Lachen bringen wird.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Sturzflug

ZAHL DER SPIELER 3 – 8

ALTER 8 – 99

SPIELDAUER 99

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Geschicklichkeitsspiel

SPIELMECHANISMEN

Geschicklichkeit, Party

SPIELIDEE

Befördere den Vogel ins sichere Nest und gib es weiter. Aber Achtung, je mehr Vögel sich im Nest befinden, umso wackliger wird die Angelegenheit.

NAME

Volker Wagner

UNTERNEHMEN

VOWA e.K.

E-MAIL

hv.wagner@onlinehome.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Multiwürfel

ZAHL DER SPIELER

2 – 5

ALTER

10 – 99

SPIELDAUER

40

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Würfelspiel

SPIELMECHANISMEN

Erfüllung der Aufgaben des Spielscheins

SPIELIDEE

Taktik und Spannung

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Würfel-Bingo

ZAHL DER SPIELER

2 – 6

ALTER

8 – 99

SPIELDAUER

39

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Würfelspiel

SPIELMECHANISMEN

passende Augenzahlen würfeln

SPIELIDEE

Spannung

NAME

Wolf Udo Wagner

UNTERNEHMEN

Studio Wagner:Design

E-MAIL

wagner@wagner-design.de

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

NAME

Christian Waibl

UNTERNEHMEN

E-MAIL c.waibl@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Österreich

ART DER SPIELE

Lernspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Kindergarten Kugel Spiel

ZAHL DER SPIELER 3 – 5
ALTER 2 – 99
SPIELDAUER 5

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

Kugelspiel

SPIELMECHANISMEN

Kugelbahn mit variablen Ausgängen

SPIELIDEE

Profitieren Sie vom Aufmerksamkeits und Gedächtnisraing von Jung bis Alt . Ein spannendes Match durch das 1000 fach veränderbare Innenleben . Seine Form , Farbe und seine Geräusche geben Feedback . Massives Design aus Naturmaterial Holz mit erhöhter Benutzersicherheit .

NAME

Clemens Weiberle

UNTERNEHMEN

E-MAIL schafswiese.game@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Schafswiese

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Trumpfspiel, gewinnen der Stiche, sammeln von Schafen. Spielziel "Schafswiesenmeister"

SPIELIDEE

Schafswiese ist eine neue Interpretation des traditionellen Trumpf-Kartenspiels Schafkopf. Es geht darum, Wiesen zu gewinnen und die Schafe darauf zu ergattern. Unterschiedliche Spielvarianten erleichtern den Einstieg. Die Illustration der Karten spricht insbesondere Kinder aber auch Erwachsene an.

NAME

Xaver Weibhauser

UNTERNEHMEN TX Woods

E-MAIL

SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

CircelChess

ZAHL DER SPIELER 2 – 2

ALTER 9 – 99

SPIELDAUER 90

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Schach variante

SPIELMECHANISMEN

Strategiespiel, Duellspiel

SPIELIDEE

Mehr Figuren, drehbares Spielfeld,

NAME

Jan Werner

UNTERNEHMEN

E-MAIL janwerner@email.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Break in - break out

ZAHL DER SPIELER

2 – 5

ALTER

10 – 99

SPIELDAUER

50

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Familienspiel, Brettspiel

SPIELMECHANISMEN

Strategie/Würfellaufspiel

SPIELIDEE

Arbeite zusammen und gewinne dennoch allein

NAME

Anita Wiehler

UNTERNEHMEN Foxy & Fancy
E-MAIL wilmafrech@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2020: Böse Zahlenbiester
2020: Kartl Kini
2021: Gegenwind
2022: Chiemgau Rallye
2023: Gschafthuaba

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Magic Missions - Die Macht der guten Geister

ZAHL DER SPIELER 2 – 7
ALTER 10 – 117
SPIELDAUER 60

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Brettspiel, Teamspiel

SPIELMECHANISMEN

Area Movement, Set Collection, Cooperation und Kommunikation

SPIELIDEE

Statt Würfel gibt es ein Orakelrad, die Spieler werden Verbündete der Naturgeister und sammeln bestimmte Steine des Lebens, indem sie Erfahrungen, Wünsche und Geheimnisse miteinander teilen. Ist der aktuelle Auftrag am magischen See erfüllt, erhält jede(r) noch einen Auftrag für die relae Welt.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Rainbow Run

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 8 – 117
SPIELDAUER 15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Würfelspiel

SPIELMECHANISMEN

Dice Rolling

SPIELIDEE

Am Ende des Regenbogens liegt ein Goldschatz. Er hat einen Wert von 1000 Goldmünzen. Mit 6 Würfeln versucht jede(r) Spieler(in) über mehrere Runden, diesen möglichst schnell zu "knacken". Dies erfordert Taktik, eine Portion Mut und natürlich ein bisschen Glück.

NAME

Mirko Wlasitsch

UNTERNEHMEN

E-MAIL mirko.wlasitsch@gmail.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Ja

HERKUNFTSLAND

Ungarn

ART DER SPIELE

Expertenspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

2023: Baum des Lebens

2023: Städte des Lichts

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Baum des Lebens

ZAHL DER SPIELER 2 – 6
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 45

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Abstrakte Strategie

SPIELMECHANISMEN

Pattern Movement, Team-Based, Static Capture

SPIELIDEE

Die Spieler müssen mit Teilen das Zentrum des Bretts erreichen. Der Gewinner ist derjenige, der mehrere Stücke ins Zentrum bringt und mit seinem Anführer eintritt oder seinen Gegnerführer fängt. Die kombinierten Einheiten und die beiden Arten von Ziel bieten Spielern ein einzigartiges Spielerlebnis.

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Städte des Lichts

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 60

GENRE

Expertenspiel

KATEGORIE

Strategiespiel

SPIELMECHANISMEN

Action drafting, Engine building

SPIELIDEE

Die Spieler erstellen und erweitern Städte auf dem Spielbrett. Allerdings ist die Aktionsauswahl verdreht: Spieler wählen ihre Aktionen aus einem gemeinsamen Pool, aber der Spieler, der bereit ist, weniger Aktionen auszuführen, kann früher wählen. Mehr Kontrolle mit weniger Action oder umgekehrt.

NAME

Michael Wybierek

UNTERNEHMEN

E-MAIL michael.wybierek@gmx.de
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Am Haken

ZAHL DER SPIELER 2 – 5
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 20

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Place a card & move

SPIELIDEE

coole Aktionen, neuartig - man bewegt Spielfiguren auf Karten,

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Sturm

ZAHL DER SPIELER 2 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Punktesammelspiel

SPIELIDEE

viele Dilemma-Momente, lustige, spannende Aktionskarten, einfaches Spielprinzip

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Blitzen

| | |
|------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 4 |
| ALTER | 8 – 99 |
| SPIELDAUER | 20 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

roll & write, roll & collect

SPIELMECHANISMEN

roll & write, roll & collect, Punkte sammeln

SPIELIDEE

du würfelst mit Pappchips, lustig, einfach, spannend

NAME

Susanne Ziegler

UNTERNEHMEN

Arbeitsschutz Smart - Susanne Ziegler

E-MAIL

susanneziegler.wo@gmail.com

SPIELWARENMESSE DIGITAL

Ja

HERKUNFTSLAND

Deutschland

ART DER SPIELE

Lernspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Gefahrstoffe, ach was

ZAHL DER SPIELER

2 – 4

ALTER

14 – 99

SPIELDAUER

15

GENRE

Lernspiel

KATEGORIE

Kartenspiel

SPIELMECHANISMEN

Ablegespiel, ähnlich wie Rommé

SPIELIDEE

Lernspiel, um Menschen den Zusammenhang zwischen Gefahrstoffen und notwendigen Schutzmaßnahmen anhand von Symbolen näher zu bringen.

NAME

Guy Ziv

UNTERNEHMEN Pingto Games
E-MAIL info@pingtogames.com
SPIELWARENMESSE DIGITAL Nein

HERKUNFTSLAND

Großbritannien

ART DER SPIELE

Familienspiel

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE

PROTOTYPE 1 ARBEITSTITEL

Euclid

ZAHL DER SPIELER 2 – 5
ALTER 10 – 99
SPIELDAUER 30

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Abstract spatial puzzle simultaneous competitive game

SPIELMECHANISMEN

Dice rolling; variable set up; map deformation; pattern recognitions; speed matching

SPIELIDEE

Several game modes to play including easier to harder; geometric, abstract and appealing table presence; requires lateral thinking outside the box; infinite combinations making all games are unique; fast pace and competitive; difficulty increases with turns as more restrictions

PROTOTYPE 2 ARBEITSTITEL

Aether

ZAHL DER SPIELER 3 – 4
ALTER 8 – 99
SPIELDAUER 15

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Card accumulation betting game

SPIELMECHANISMEN

Set collection; memory; betting and bluffing; alliances

SPIELIDEE

quickly forming/breaking alliances; fun when winning shout 'found the fifth element' and grab Aether token; fast changing situations; use logic/strategy based on distribution/counting; anticipate other's actions

PROTOTYPE 3 ARBEITSTITEL

Dicey Towers

| | |
|-------------------------|--------|
| ZAHL DER SPIELER | 2 – 5 |
| ALTER | 8 – 99 |
| SPIELDAUER | 25 |

GENRE

Familienspiel

KATEGORIE

Dexterity real-time dice puzzle game

SPIELMECHANISMEN

Race against time; drafting; ; dice rolling; common resource pool; dice mitigation; pattern matching

SPIELIDEE

Fun building towers of dice against clock; use dice as a currency and resource; bet of other people downfall; need quick reactions recognising dice of correct color and value