

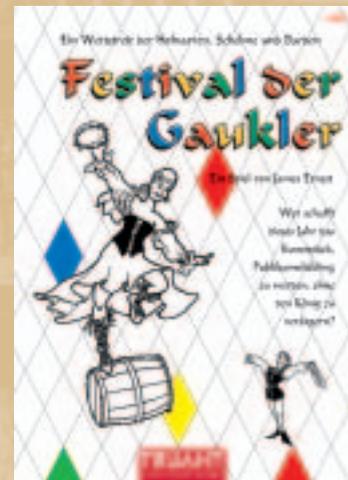
Opfer der Wissenschaft

Ein Spiel von James Ernest
Mitternacht auf dem Friedhof vor der Stadt, zwei einsame Gestalten. »2 Füße und 1 Hand heute«, knurrte der griesgrämige Totengräber und hielt dem Händler einen schmutzigen Sack hin. »Macht 12 Goldstücke«, riss ihn die Stimme des Totengräbers aus seinen Gedanken. Seufzend zählte der Händler ihm die Münzen vor. In OPFER DER WISSENSCHAFT besorgen Sie sich mehr oder weniger »frische« Körperteile und beliefern damit die Handelshäuser der Stadt, welche die Ware dann den örtlichen Wissenschaftlern anbieten. Leider sind Ihre »Lieferanten« nicht immer zuverlässig, dafür aber teuer. Und dann ist da noch die zu allem entschlossene Konkurrenz. Gar nicht zu reden von den feindlich gesinnten Stadtbewohnern, die aus unerfindlichen Gründen die Wissenschaftler und ihre Helfer nicht ausstehen können und immer mal wieder Jagd auf diese machen. Sie sehen: Nicht ganz einfach im Geschäft zu bleiben, geschweige denn zum Spielende ein reicher Mann zu sein...

BRETTSPIEL • ART.-NR. 5312



.. NEU ..



locker. Wenn es dir nicht gelingt, das Publikum für dich einzunehmen, bist du der nächste arbeitslose Gaukler. Allerdings: Wenn Rupert deine Witze über den König nicht gefallen, auch. Es beiden recht zu machen, wird also ein Tanz auf dem Drahtseil werden

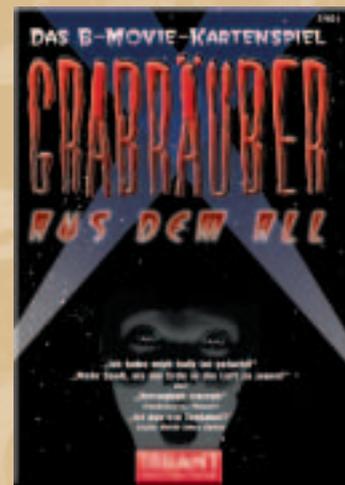
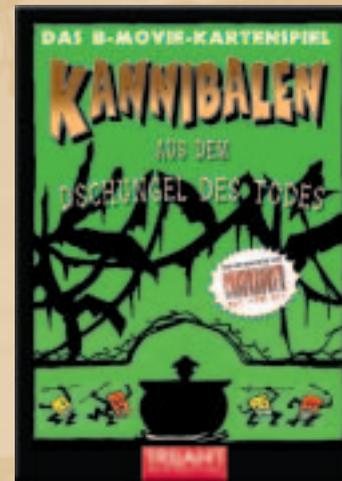
BRETTSPIEL • ART.-NR. 5313

.. NEU ..

Kannibalen aus dem Dschungel des Todes

Ein Spiel von Stephen Tassie
Erotisch ... wie die Königin des Dschungels an der Liane herabgleitet ...
Spannend ... wie der weiße Großwildjäger den Klauen der Häuptlingstochter entkommt ...
Schrecklich ... wie naive Forscher den tanzenden Voodoo-Zombies zum Opfer fallen ...
Ein neues B-Movie-Kartenspiel. Voll kompatibel mit »Grabräuber aus dem All«. Einfach zusammenmischen.

KARTENSPIEL • ART.-NR. 5402



Grabräuber aus dem All

von Stephen Tassie
Das B-Movie-Kartenspiel. Bombastische Titel, hölzerne Darsteller, knappes Budget, miese Spezialeffekte und riesige Löcher in der Handlung. Das sind die Zutaten für B-Movies, mit denen euch eine innige Hassliebe verbindet. Nun können du und deine Freunde eure eigenen B-Movies erschaffen mit »Grabräuber aus dem All«, dem Bier und Brezel-Kartenspiel für die langen Nächte bis zum nächsten Film.
KARTENSPIEL FÜR 3-6 SPIELER • ART.-NR. 5401

Brawl Kartenspiel

von James Ernest
BRAWL ist ein »echtzeit« Kartenspiel, das ohne Runden gespielt wird. Jede Box enthält ZWEI Kartendecks, die beliebig mit den anderen Sets der Serie kombiniert werden können: Jedes Deck repräsentiert einen einzigartigen Charakter mit einem unterschiedlichen Kartensatz.

Brawl I

Hale ist der größte und stärkste Kämpfer der Serie. Vorteile: Stark. Viele Hit- und Hit-2-Karten in allen Farben. Schwächen: Einseitig. Keine Press- und wenig Block-Karten. Chris ist eine dickköpfige und ruhige Kämpferin. Vorteile: Ausgeglichen. Gute Mischung von Hit- und Block-Karten. Schwächen: Vorhersehbar. Wenige ungewöhnliche Karten.
KARTENSPIEL • ART.-NR. 5308



Brawl II

Darwin ist vielseitig, stark und steckt voller Überraschungen. Vorteile: Trickreich. Viele Press- und Block-Karten. Schwächen: Leichtsinnig. Wenig Base- und Clear-Karten. Pearl ist eine ernsthafte Kämpferin. Vorteile: Komplex. Ein wenig von allem. Schwächen: Verletzbar. Nur eine rote Hit-Karte.
KARTENSPIEL • ART.-NR. 5309

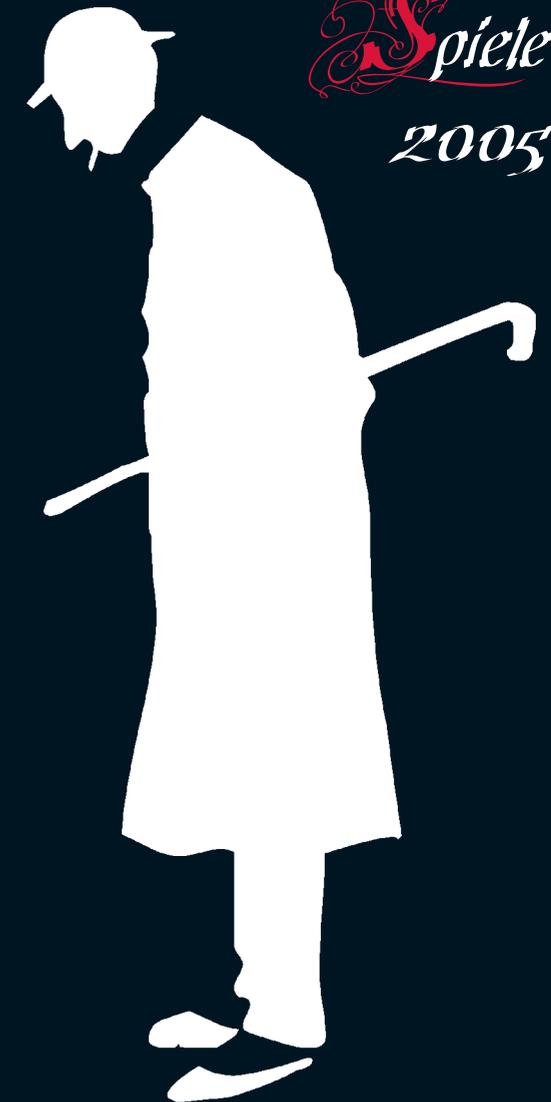


Brawl III

Bennett ist ein bedächtiger Kämpfer, der langsamste der Serie. Vorteile: Schlüpfrig. Sehr viele Base- und Clear-Karten. Schwächen: Voreingenommen. Wenig Hit-Karten in rot und grün. Morgan ist klein, geschmeidig und verheerend. Wegen ihrer Größe muss sie schnell sein, um zu gewinnen. Vorteile: Konzentriert. Starke Hit- und-Block-Karten in zwei Farben. Schwächen: Nichts Besonderes, nur zwei rote Hit-Karten.
KARTENSPIEL • ART.-NR. 5309



Truant
Taschen
Spiele
2005



Das ist MEIN Parkplatz

von Chris Clark

Warum sich durch den Verkehr kämpfen, wenn man ihn einfach wegpusten kann?

Spriffressende PS-Monster aus Stahl ... Nervtötendes Hupen und quietschene Reifen ... Dumpfe Explosionen und blitzendes Waffenfeuer ... All dies und noch viel mehr bietet ...

Das ist Mein Parkplatz, ein abgedrehtes Brettspiel, in dem sich die Spieler Tag für Tag durch das alltägliche Chaos auf den Straßen kämpfen und versuchen, einen Parkplatz zu erwischen, ohne wegen Falschparkens eingelocht, angezeigt oder gar gleich erschossen zu werden. Aber bitte in Wohnungsnähe, damit man wenigstens noch ein paar Stunden Schlaf bekommt - bevor der Wahnsinn wieder beginnt ...

Gilt nicht als Anwohnerparkausweis! Gilt nicht als Autobahnplakette!
BRETTSPIEL • ART.-NR. 5351



NEU

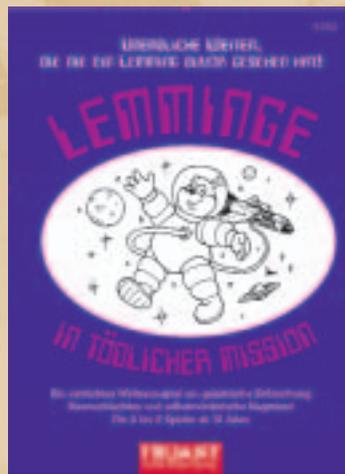
Lemminge in tödlicher Mission

von Chris Clark

Unendliche Weiten, die nie ein Lemming je zuvor gesehen hat! Ein verrücktes Weltraumspiel um galaktische Erforschung, Raumschlachten und selbstmörderische Nagetiere!

Logbuch des Captains Sternzeit: 22:37 Uhr

Die Crew ist motiviert und gut ausgebildet. Wir bereiten uns darauf vor, den sicheren Orbit zu verlassen und zu unserer Mission aufzubrechen, neue Todesarten und Risiken aufzuspüren ... Dorthin zu gehen, von wo noch kein Lemming je zurückgekehrt ist!



Logbuch des Captains Nachtrag:
Wenn alles glatt geht und wir den mythischen Planeten der Hohen Klippen wirklich finden sollten, werden wir niemals zurückkehren. In jeden Fall werden wir versuchen, Wegweiser zu hinterlassen – für jene, die uns folgen werden.

Warnung! Dieses Spiel enthält eine große Portion politisch unkorrekten, drastischen Humors.

BRETTSPIEL • BOX • ART.-NR. 5352

Kill Doktor Lucky

von James Ernest

Warum beginnen alle Kriminalgeschichten, nachdem der ganze Spaß vorüber ist?

Willkommen im Herrenhaus von J. Robert Lucky, einem weitläufigen Anwesen voll mit ungewöhnlichen Waffen, ausgezeichneten Verstecken und feigen Mördern; Mördern wie du und ich.

Die Aufgabe? Kill Dr. Lucky. Finde eine Waffe, verfolge den alten Mann, und erledige ihn. Wo ist das Problem? Nun, zum einen: alle deine Freunde möchten es vor dir tun. Zum anderen: Doktor Lucky trägt seinen Namen nicht zu Unrecht. Man sollte meinen, dass er, nachdem er erstochen, erschossen, aufgehängt und vergiftet wurde, endlich aufgeben und sich in sein Schicksal fügen würde, aber er hat mehr Leben als Rasputin und eine geradezu unheimliche Begabung dafür, alle deine besten Fallen zu umgehen. Bleib' dran. Halte durch. Des Doktors Glück hält nicht ewig. Bevor die Nacht vorüber ist, wird jemand Dr. Lucky erledigen.



Wäre es dir nicht lieber, du wärst derjenige?

Die schwarze und die blaue Edition von KILL DOKTOR LUCKY sind inhaltlich völlig identisch.

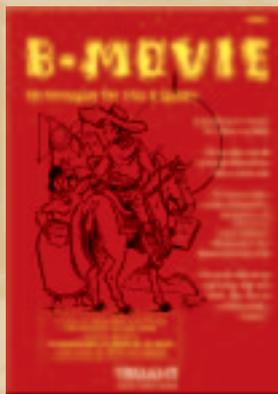
BRETTSPIEL
SCHWARZE EDITION • ART.-NR. 5300
BLAUE EDITION • ART.-NR. 5301



B-Movie

von James Ernest

Licht, Kamera - Action:
Ein Sturz vom Dach.
Das ist alles, was die glitzernde Filmwelt für dich zu bieten hat.
Du bist ein nichtsnutziger Gelegenheitschauspieler und arbeitest bei richtig schlechten Filmemachern, den Deadwood Studios Ltd.
Also mach' dich bereit, und beweg' dich auf's Dach.
Dein Text ist wirklich einfach: »Aaaah?!«
BRETTSPIEL • ART.-NR. 5305



Ben Hvst

von James Ernest

Ein Wagenrennen-Brettspiel für 4-8 Spieler. Willkommen im alten Rom, einer vor Leben pulsierenden Stadt, wo es für jeden etwas gibt. Du bist ein heißblütiger Aristokrat. Und du besitzt einhundert Sesterzen, die ein großes, heißes Loch in deine Tasche brennen. Du denkst, das Glücksspiel sei dein Ding. Spielen macht Spaß. Spielen ist einfach. Und es ist erfreulicherweise total legal. Es genügt dir aber nicht, bei den Wagenrennen einfach nur zu wetten. Nein, du willst selbst mitmischen. Also kaufst du einen eigenen Wagen, rüstest ihn mit tödlichen Waffen aus und engagierst einen wilden Wagenlenker. Du bist überzeugt, dass du um so mehr Geld gewinnst, je mehr du aus gibst. Du solltest dein Pulver aber nicht gleich im ersten Rennen verschießen. Manchmal lohnt es sich abzuwarten, das Geld aufzusparen und statt dessen, auf das nächste Rennen zu setzen. Und die Sesterzen brennen immer heißer in deiner Tasche?

BRETTSPIEL • ART.-NR. 5304



Wo ist das Gehirn?

von James Ernest

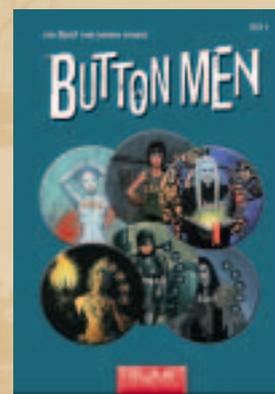
Arbeit stinkt!
Überstunden, schmutzige Klamotten und nur ein Gehirn für alle.
Du hast es fast geschafft, nur noch eine leichte Aufgabe, und du kannst gehen. Wenn du nur das Gehirn in die Finger kriegen könntest.
KARTENSPIEL • ART.-NR. 5302

Button Men

von James Ernest

Ein kleines gemeines Würfelspiel für zwei Spieler. Du brauchst einen Button für jeden Spieler und viele mehrseitige Würfel. Die Spieler kämpfen über mehrere Runden. Jede Box enthält sieben sammelbare Buttons. Zusätzlich benötigt werden viele mehrseitige Würfel.

WÜRFELSPIEL • ART.-NR. 5311



Rettet Doktor Lucky

von James Ernest

14. April 1912 – Eine kalte Nacht auf dem Atlantik. Ein Eisberg, ein gigantisches Kreuzschiff – »unsinkbar« und ein glücklicher alter Mann. Doktor Lucky ist ein charismatischer und geachteter Menschenfreund mit einem Herz aus Gold. Natürlich hasst du den alten Bastard, und du wirst



ihn wahrscheinlich eines Tages umlegen. Ihn an Bord eines sinkenden Schiffes zu erledigen, wäre jedoch sinnlos. Also hast du dich entschlossen, sein Leben zu retten – natürlich während jemand dabei zusieht. Selbst wenn du dann mit dem Schiff untergehen solltest, wirst du in die Geschichte eingehen. Streben wir nicht alle danach?
BRETTSPIEL • ART.-NR. 5306

Der Große Zugraub

von James Ernest

Es sind schlechte Zeiten für Friedeys, das Schnellrestaurant der Verdammten. Zum einen haben die Zombies nicht ein einziges Gehirn zur Verfügung. Zum anderen ist der Cheeseburga noch nicht erfunden und das, was einem Schnellimbiss am nächsten kommt, ist ein



Personenschnellzug voll beladen mit Regierungskäse. Aber jeder weiß, dass ein Zug, voll mit Passagieren, auch ein Zug voll mit Gehirnen ist. Und du bist ziemlich sicher, dass Gehirne genau das sind, was du jetzt brauchst. Also aufgefressen und ausgeraubt. Mit ein bißchen Glück kommst du sogar heil wieder nach Hause.
BRETTSPIEL • ART.-NR. 5307