AUSGABE 2025 ♡ HERAUSGEGEBEN IN KLEINER AUFLAGE ABER MIT GROSSER HINGABE ♡ PREIS: 0,00 € · 0,00 CHF

BOARD GAME CIRCUS

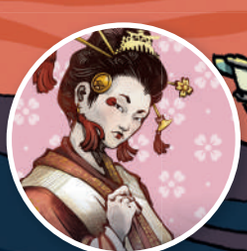
KATALOG MAGAZIN



INSTINKT



WIZARDS CUP



NAISHI



STRANGE WORLD

DEEP REGRETS · NEUHEITEN · VORSCHAU · INTERVIEWS & MEHR

BOARD GAME CIRCUS



Foto: Sandra Klugmann

Abgebildet: Deep Regrets – Seite 4

Board Game Circus

Anschrift	Daniel Theuerkaufer Im Mattfeldele 8 D-79189 Bad Krozingen
UID	DE315492880
E-Mail	mail@boardgamecircus.com
Telefon	+49 (0)7633 836 43 03
Webseite	boardgamecircus.com

Seit 2017	Kleinverlag für Gesellschaftsspiele mit angeschlossenem Indie-Vertrieb
Seit 2014	Lokalisierungsstudio für Brettspiele

An unserem Spieltisch sind alle willkommen!

Hallo!

Mit viel Liebe hat unser gesamtes Team ~~diesen Katalog~~ dieses Magazin für euch erstellt. Wir laden euch ein, die bunte Welt von Board Game Circus zu erleben!

Taucht ein und entdeckt viele spannende Spiele – von der kleine Schachtel für unterwegs bis hin zur großen Abenteuerreise.

Jedes unserer Spiele entführt euch in eine andere Welt, beschert euch unbeschwerte und vergnügte Stunden und schafft bleibende Erinnerungen.

Euer Team von Board Game Circus

Johannes Daniel
Lisa Sve Frank

SPIELE FÜR ALLE!

Unsere Neuheiten 2025

Deep Regrets 4
Erweiterungen: Even Deeper Regrets, Tentakel-Debakel 6
Judson Cowan im Interview 8
Wizards Cup 10
Naishi 12
Instinkt: Duell der Tiere 14
Freebie im Heft: Erweiterungsmodul 15
Strange World above the Clouds 16
Witchbound 18
Ich steck' im Lift 23
Task Team 28
Hermit ² 30
Amelie Le-Roche im Interview 32

Klassiker

Lost Lights 20
Mythwind 24
Erweiterungen: Freundschaft & Famile u.v.m. 26
CuBirds 34
Stefan Alexander im Interview 35
Tüftelmonster 37
Shake that City 40
Mads Fløe und Kåre Torndahl im Interview 41

Unsere
Small Box Line
klein, praktisch, taktisch!

Vorschau

Storyfold: Schattenwald 38
Stonesaga 39
Fame & Fable 42
Confusing Lands, Heimliche Herrschaft: Duell, Moonlight . . . 43

Und sonst so ...

Gutschein im Heft: 5 € für den Brettspielkiosk 7
Unser Team
Frank & Johannes 22
Daniel, Lisa & Sven 29
Sandra & Mel 36

Viel Spaß beim Spielen und Stöbern!

– Euer Board Game Circus Team



Wir sind im Vertrieb von

Vollsortiment DE/AT:	**PottGamer Brettspiele**
Teilsortiment DE/AT:	**Spiel Direkt e. G.**
Teilsortiment CH:	**Carletto AG**

Lieber Fachhandel, kontaktiert uns gerne unter distribution@boardgamecircus.com – wir freuen uns auf die Zusammenarbeit mit euch!

Social Media

@boardgamecircus
@boardgamecircus.bsky.social
@boardgamecircus
fb.com/boardgamecircus
discord.boardgamecircus.com
youtube.com/boardgamecircus

BOARD GAME CIRCUS

WAHNSINN!

PUSH YOUR LUCK

SET COLLECTION



DEEP REGRETS

12+

30-150'

1-5

Was wirst du aus den grausigen Tiefen fischen?

Du begibst dich in eine grandios **düstere Welt**, in der einsame und gebrochene Seelen Tag für Tag aufs Meer fahren und **grausame Monstrositäten** aus den Tiefen der See fischen. Denn das Gleichgewicht der Meere wurde gestört und so wurde die See zu einem gefährlichen Ort für die Männer und Frauen, die jeden nebelverhangenen Morgen mit ihren Booten rausfahren müssen.

Entscheide, was du isst, was du verkaufst, welche Ausrüstung du montierst und in wie weit du dein Gewissen über Bord wirfst. Aber Vorsicht: Bist du bereit, das Risiko einzugehen, den **Verstand zu verlieren**? Steuere einem aufregenden Abenteuer auf See entgegen … oder dem vorzeitigen Ende deiner Karriere.



„Ein echter Leckerbissen. Ein düsteres Push-your-Luck-Vergnügen mit jeder Menge skurriler Möglichkeiten und Kombos. Und diese Illustrationen – einfach wunderschön!“

– Ferie Idol Games











SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

KOMPLEXITÄT

STRATEGIE

INTERAKTION

GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 117 Fischkarten
- 60 Reuekarten
- 40 Gegenstandskarten
- 39 Holzwürfel
- 25 Beifang-Karten
- 10 Startkarten
- 10 Spielhilfen
- 5 Wahnsinnsmarker
- 5 Holzboote
- 5 Geldmarker
- 5 doppelseitige Tableaus
- 1 Stoffbeutel
- 1 Holz-Startmarker
- 1 Holz-Rettungsring
- 1 Holz-Rundenmarker
- 1 Metallmünzen
- 1 Hafenplan
- 1 Seeplan
- 1 doppelseitige Wahnsinnstafel
- 1 Katalogblock für Solo-/Koop
- 1 Spielanleitung

Autor*in: **Judson Cowan**
Illustrator*in: **Judson Cowan**

GTIN (EAN): **4262360070307**
SKU: **BGC-0075.0**
UVP: **54,99 €**



ERWEITERUNGEN ZU DEEP REGRETS



TENTAKEL-DEBAKEL

Ist euch die See immer noch nicht rau genug?

Mit Tentakel-Debakel erhaltet ihr neue, herrlich-grauenhafte Fische, die euch das Fürchten lehren. Sogar der Große Alte ist dabei! Außerdem gibt es neue „Bittere Reue"-Karten, die ihr beim Spielaufbau austeilt und die euch jeweils einzigartige Fähigkeiten verleihen.

Enthält 18 Fischkarten, 5 „Bittere Reue"-Karten und 1 Regelkarte.

Bereits erhältlich – UVP: 7,99 €



GTIN (EAN): 4262360070321
SKU: BGC-0075.1

EVEN DEEPER REGRETS

Der Horror erreicht das Festland!

Werft eure Angeln jetzt auch in Flüssen und Buchten aus – dafür erhaltet ihr einen weiteren Spielplan. Aber seid ihr auch bereit, den dort lauernden Schrecken entgegenzutreten? Die neuen Fische und Kreaturen in den Festland-Gewässern erfordern Mut zum Risiko – ein falscher Fang kann böse enden, der richtige reich belohnen! Sammelt mit den imposantesten dieser Fische Sterne, die ihr bei Spielende in Punkte verwandeln oder im Hafen direkt verprassen könnt.

Neue Fische, neue Ausrüstung und sogar Tiere, die euch auf See begleiten, sorgen für viel Abwechslung – und führen außerdem eine ganz neue Effektart ein, die ausgelöst wird, wenn ihr euch die Karten heimlich anseht.

Die Erweiterung enthält zusätzlich einen kompletten Kartensatz aus **117 neuen Fischkarten** für die salzige See, die ihr entweder mit den Karten des Grundspiels mischen oder einfach als eigenen Kartensatz verwenden könnt.

Erscheint im 1. Quartal 2026

Vorbestellung:
brettspielkiosk.de





Foto: Sandra Klugmann

KOMM SHOPPEN! 5€ RABATT FÜR DICH!

Mit einem Kauf direkt bei uns unterstützt ihr unsere Verlagsarbeit und ermöglicht uns, euch immer wieder **besondere Angebote** machen zu können und **exclusive Inhalte** zu liefern, die es nicht in den Handel schaffen. Für euren nächsten Einkauf im Brettspielkiosk erhaltet ihr diesen Gutschein über 5 €. Einfach den Code scannen und shoppen – der Gutschein wird beim Checkout abgezogen.

Rabatt-Code: BGC-katalog-2025 Rabatt-Code gültig bis 31.12.2025 Nicht auszahlbar, nicht übertragbar.

JUDSON COWAN IM INTERVIEW



Wir hatten die Gelegenheit mit Judson Cowan, dem kreativen Kopf hinter **Deep Regrets**, zu sprechen. Judson ist nicht nur leidenschaftlicher Brettspieler, sondern auch **Künstler** und Gründer seines eigenen Verlags, **Tettix Games.** Er hat sich zum Ziel gesetzt, Spiele zu erschaffen, die besonders und oft auch **gruselig** sind. Von der Spielidee bis hin zu den faszinierend düsteren Illustrationen stammt bei Judsons Spielen alles aus seiner Hand.

In diesem Interview möchten wir euch einen kleinen Einblick in die Entwicklung von Deep Regrets geben und euch spannende Hintergrundinformationen direkt vom Schöpfer bieten.

Wie bist du auf die Idee zu Deep Regrets gekommen?

Nun, ich war schon immer von dem Genre des Meereshorrors besessen. Vor allem von Filmen wie Der weiße Hai, Grabbers, DeepStar Six, Leviathan. Und natürlich die Werke von Lovecraft, von denen sich viele um das Meer drehen. Als ich also das Videospiel Dredge spielte, war ich sofort von der Horror-/Fischerei-Thematik beeindruckt. Viele Leute denken bei Deep Regrets an „Dredge, das Brettspiel", aber ich hoffe, dass es viel mehr als das ist. Ich habe wirklich versucht, dem Spiel ein einzigartiges Setting, einen eigenen Ton, Mechanismen und Stil zu geben, damit es eine ganz eigene Persönlichkeit hat und sich nicht zu abgeleitet anfühlt.

Was für eine Art von Spiel ist Deep Regrets und was macht es besonders?

Es ist ein Push-your-Luck-Spiel, das ich nur schwer mit anderen Spielen vergleichen kann, da die Mechanik ziemlich einzigartig ist. Im Grunde ist es ein Angelspiel, bei dem man sich zwischen Fischstapeln entscheiden muss, wo man seine Angel auswerfen will, und dann die oberste Karte umdreht, um zu sehen, ob man sie fangen kann. Eine Besonderheit des Spiels, die mir sehr gut gefällt, ist die Angst, die es beim Aufdecken eines Fisches auslöst. Da alle 117 Fische im Spiel einzigartig sind, weiß man nie, was man bekommt. Und das war mein Ziel: Echte Angst in den Push-your-Luck-Aspekten des Spiels zu erzeugen, wo das Aufdecken eines Fisches manchmal ein nervenaufreibender Prozess ist. Es ist schwer, mit einem Brettspiel Angst einzujagen, aber ich habe mein Bestes gegeben!

Woher nimmst du die Inspiration für all die seltsamen Illustrationen?

Stilistisch gesehen, denke ich, dass meine Illustrationsästhetik von Cartoons und Comics kommt. Ich habe eine sehr unsichere Hand, daher sind alle meine Linien etwas wackelig und grob, und ich versuche, mich daran anzulehnen, ähnlich wie bei der Kunst alter Klasky Csupo-Serien wie Aaahh!!! Real Monster. Ich glaube, meine Arbeit ist auch ziemlich stark von Matt Groening beeinflusst. Was die Ideen und Themen hinter der Kunst selbst angeht, so habe ich viele Einflüsse. Ich habe ein Leben lang Filme von Cronenberg und Del Toro gesehen. Es war eine interessante Herausforderung, Monstrositäten zu erschaffen, die noch schrecklicher sind als die Dinge, die bereits im Meer leben – es ist ein so chaotischer Ort.

Hast du irgendwelche Tipps für die ersten Spiele?

Geht nicht zu sehr auf Nummer sicher! Ihr werdet viel mehr Spaß haben und wahrscheinlich viel mehr Punkte erzielen, wenn ihr bereit seid, in die Tiefe zu gehen, Reue zu sammeln und hilfreiche Ausrüstung zu bekommen. Manchmal macht es genauso viel Spaß zu gewinnen wie zu verlieren, wenn man es am meisten bereut.

Möchtest du noch etwas zu Deep Regrets sagen?

Eine meiner Lieblingseigenschaften des Spiels sind die Reuekarten. Auf jeder von ihnen steht ein einzigartiger Text wie „Die letzte Flasche Rum zerbrochen" oder „Meine Kinder verleugnet". Am Ende des Spiels kann man sich also all seine Reuekarten ansehen und sich ein Bild von einem schlecht gelebten Leben machen!



MAGISCH!

AUTO-BATTLER

DUELL



WIZARDS CUP

10+

15'

2

Meistert die Elemente und holt euch den Pokal!

Heute findet das große magische Turnier zwischen den Besten aller Hexen und Zauberer statt: der Wizards Cup! Lehnt euch zurück und genießt die **spannende** Show!

Wizards Cup ist ein **Auto-Battler** in kompakter Schachtel aus der Feder von Seiji Kanai, dem Autor des Klassikers Love Letter. Zu Beginn stellt ihr euer persönliches Deck zusammen und tretet gegeneinander an. Nach dem ersten **Schlagabtausch** könnt ihr eure Strategie anpassen, doch euer Gegenüber bleibt ebenfalls nicht untätig! Mit cleveren Entscheidungen und Rafinesse sichert ihr euch den Sieg.

Wizards Cup ist ein **taktisches Duell** auf Augenhöhe, das schnell gespielt ist und jedes Mal bis zum Ende fesselt.



„Das Spielvergnügen in „Wizards Cup" ist kurz, entfaltet aber gerade dadurch seinen Zauber. Ein echtes Kleinod für zwischendurch.

– brettspiel-news.de





SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

KOMPLEXITÄT

STRATEGIE

INTERAKTION

GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 69 Karten
- 3 Plättchen
- 1 Spielanleitung

Autor*in: **Seiji Kanai**
Illustrator*in: **Yamamori**
Partnerverlag: **La Boîte de Jeu**

GTIN (EAN): **4262360070369**
SKU: **BGC-0080.0**
UVP: **12,99 €**



NAISHI

10+
20'
2



Ein spannender, taktischer Wettkampf im alten Japan

Naishi ist ein **spannendes, taktisches Kartenspiel** für zwei Personen. Runde für Runde tüftelt ihr an eurer perfekten Auslage, um mit den besten Kombinationen die meisten Punkte zu erzielen. Doch aufgepasst – die Position der Karten in eurer Hand und Auslage ist entscheidend, und euer Gegenüber kann eure Pläne durchkreuzen!

In Naishi baust du dir mit Karten deine eigene Provinz auf. Doch die Gesetze des Shoguns sind streng – sie verbieten es dir, deine Karten neu anzuordnen. Damit sie Punkte bringen, müssen sie aber an bestimmten Positionen liegen. **Ganz schön verzwickt!**

Lasst euch von Naishi und seinen **wunderschönen Illustrationen** verzaubern!



> *... wahnsinnig taktisch. Ich hab es in wenigen Wochen schon knapp vierzig mal gespielt! Für mich ein schönes kleines Highlight!?*
>
> **– Der Boardcast**





ERWEITERUNG ERHÄLTLICH!







SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

- KOMPLEXITÄT
- STRATEGIE
- INTERAKTION
- GLÜCK



SPIELMATERIAL

- 58 Karten
- 4 Holzmarker
- 1 Wertungsblock
- 1 Spielanleitung

Autor*innen: **Mathieu Bieri**
Alex Fortineau
Illustrator*in: **Marine Losekoot**
Partnerverlag: **Merle éditions**

GTIN (EAN): **4262360070352**
SKU: **BGC-0079.0**
UVP: **16,99 €**

MYSTISCH
LEGESPIEL
KONFRONTATIV



INSTINKT: DUELL DER TIERE

10+
20'
2







Interaktives Duell im mystisch-schönen Look

Stellt euch der Herausforderung in Instinkt: Duell der Tiere, dem **spannenden Legespiel** für zwei Personen! Taucht ein in einen düsteren Wald voller mystischer Kreaturen und liefert euch ein **packendes Duell**.

Stellt euer **strategisches Denken** unter Beweis und legt eure Karten an die richtige Stelle – achtet dabei auch auf euer Timing! Wer die klügsten Züge macht, ergattert die meisten Punkte und gewinnt das Spiel für sich.

Instinkt: Duell der Tiere ist perfekt für alle, die **taktische und konfrontative Spiele** lieben und ihre Strategie an die Aktionen ihres Gegenübers anpassen möchten. Nur wer clever plant und flexibel reagiert, wird das Duell gewinnen.







SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

- KOMPLEXITÄT
- STRATEGIE
- INTERAKTION
- GLÜCK

SPIELMATERIAL



- 26 illustrierte Karten
- 18 Pappmarker
- 1 Holzmarker
- 1 Spielanleitung

Autor*in: **Udo Preise**
Illustrator*in: **Dana Peter**

GTIN (EAN): **4262360070314**
SKU: **BGC-0077.0**
UVP: **12,99€**



Autor: Udo Peise Illustrationen: Dana Peter

ERWEITERUNGS-MODUL

Probier etwas Neues in Instinkt aus!

Schnapp dir eine Schere und spiele die nächste Partie Instinkt mit dem Spielmodul **Nebel & Weitsicht**, das du auf dieser Seite findest.

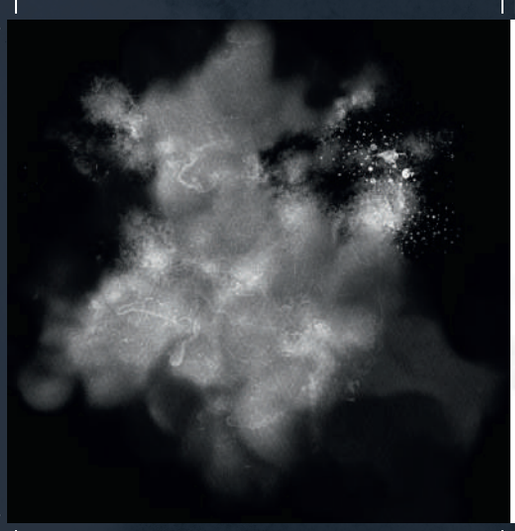
SPIELANLEITUNG

1 Nebel: Nehmt euch zu Beginn die Nebel-Karte eurer Farbe und legt diese vor euch bereit. Im **Spielverlauf** darfst du deine Nebel-Karte in einer beliebigen Runde zusammen mit einer Handkarte ablegen, nachdem das Quadrat der gemeinsamen Auslage aus 4×4 Karten in einer vorherigen Runde eindeutig festgelegt wurde. Lege deine Nebel-Karte dazu sofort nach dem Legen deiner gewählten Karte offen an eine beliebige Randkarte. Deine Nebel-Karte ist dadurch am Ende die 5. Karte in einer Reihe bzw. Spalte. Ab diesem Zeitpunkt dürfen weder die Vorlage des 4×4 Quadrats, noch die Position der bereits liegenden Karten in dieser Reihe bzw. Spalte verändert werden. Der Nebel „fixiert" die Reihe bzw. Spalte, alle anderen Karten nicht. Bei **Spielende** erhältst du nach der Wertung für jede eigene Karte in der Reihe bzw. Spalte deiner Nebel-Karte, die keine Punkte gemacht hat, **1 zusätzlichen Punkt**.

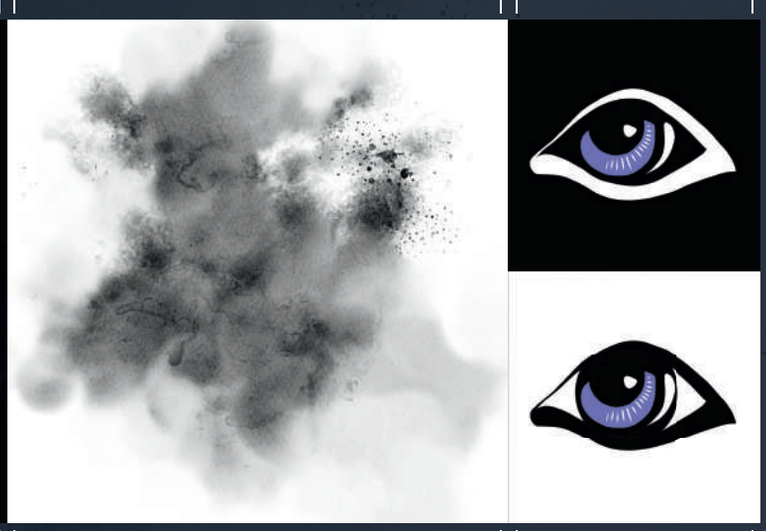


Beispiel: Schwarz hat die Eule gelegt, das Quadrat aus 4×4 Karten steht noch nicht fest. Weiß legt jetzt die Spinne, wodurch das 4×4-Quadrat eindeutig feststeht. Ab der nächsten Runde dürfen beide ihre Nebel ablegen.

2 Weitsicht: Nehmt euch zu Beginn den Augen-Marker eurer Farbe und legt diesen vor euch bereit. Im **Spielverlauf** darfst du deinen Augen-Marker, solange in der Auslage aus 4×4 mind. 4 Plätze frei sind, einmalig einsetzen. Setzt du deinen Augen-Marker ein, darfst du dir – nach dem Legen der gewählten Karten – die beiden übrigen Handkarten deines Gegenüber zeigen lassen. Den Marker entfernst du anschließend aus dem Spiel. Hast du deinen Marker bei **Spielende** nicht eingesetzt, erhältst du **2 Punkte**.



Nebel-Karte



Augen-Marker

Du willst unseren Katalog nicht brutal zerschneiden? Das verstehen wir gut und darauf sind wir vorbereitet. Lade dir einfach das PDF des Spielmoduls auf unserer Website herunter: *boardgamecircus.com/downloads*

KNIFFLIG

LEGESPIEL

DRAFTEN



STRANGE WORLD ABOVE THE CLOUDS

10+

15'

1–4



Hier werden Welten gebaut und Welten gemampft!

In Strange World above the Clouds baut ihr euch eine eigene Welt über den Wolken auf. Das ist ganz schön **knifflig**, denn am Anfang jeder Runde müsst ihr von eurer Hand reihum **Karten weitergeben**.

Wenn ihr Wasserfälle, Tiere und vieles mehr in eurer Welt **an die richtige Stelle legt**, sammelt ihr ordentlich Punkte. Wer wagt sich an die Vulkane, aus denen Gutes und Schlechtes entstehen kann, und wer setzt auf die Portale mit den mächtigen Reisenden?

Bei jedem Zug heißt es **aufpassen**, denn die Weltenfresser beobachten genau, was ihr baut, und sie warten nur darauf, es genüsslich zu verspeisen!



Ich mag das Spiel super gern. Es ist zugänglich. Es ist klein. Es ist schnell gespielt. Es hat super Mechaniken. Für mich eine absolute Kaufempfehlung!

– Brett Fit

This game is so freaking good! It now pushed its way in my top 10 games 2024. It is absolutly phenomenal! The puzzle is brilliant, the speed is amazing, the presentation is wonderful.

– Rahdo





SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

KOMPLEXITÄT

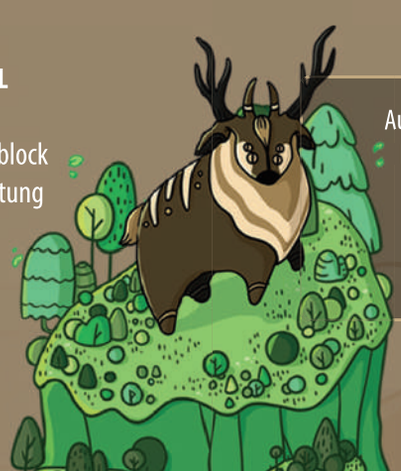
STRATEGIE

INTERAKTION

GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 93 Karten
- 1 Wertungsblock
- 1 Spielanleitung



Autor*in: **Florian Grenier**
Illustrator*in: **Valériane Holley**

GTIN (EAN): **4262360070376**
SKU: **BGC-0081.0**
UVP: **16,99 €**



MAGIE!

STORY-ADVENTURE

SOLO

WITCHBOUND

10+

30-90'

1

Ein magisches Abenteuer erwartet dich!

Auf der einst berühmten Insel Kesselküste wurde seit über 100 Jahren keine echte Hexe mehr gesehen – bis jetzt. Nichtsahnend hast du deine Magie erweckt und bist nun an die Insel gebunden. War es ein Fehler oder war es Schicksal?

Schlüpfe in die Rolle der jungen Hexe Reni und erkunde eine **lebhaft gestaltete Welt** voller Rätsel, Begegnungen und Geheimnisse. Sammle Gegenstände, braue Tränke, erlerne neue Zauber und stelle dich den Herausforderungen auf deine Weise.

Deine **Entscheidungen** bestimmen, wohin die Reise führt. Schritt für Schritt entdeckst du neue Orte und deckst die Geheimnisse der Kesselküste und ihrer Bewohner*innen auf.

Vielleicht ist es doch nicht so schlimm, eine Hexe zu sein…?

> *Ich würde das Spiel allen empfehlen, die sich die Auszeit nehmen und in eine imaginäre Welt zurückziehen wollen. Ich werde meine Familie definitiv dazu einladen, auch Witchbound zu spielen.*
>
> – Jazz, Everything Board Games



> Eine der BESTEN Spielerfahrungen, die wir je auf dem Tisch hatten, mit dem Flair eines klassischen Point-and-Click-Adventures.
>
> – Laura & Dew, Meeple Grande







SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

- KOMPLEXITÄT
- IMMERSION
- RÄTSEL
- GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 36 Karten
- 1 Eintragsbuch
- 1 Ortsbuch
- 4 Spielbogen
- 2 Landkarten
- 6 Würfel
- 2 Bogen mit Aufklebern
- 1 Spielanleitung



Autor*in: **Thatcher Cohen**
Illustrator*in: **Thatcher Cohen**
Partnerverlag: **Dark Doll Games**

GTIN (EAN): **4262360070291**
SKU: **BGC-0076.0**
UVP: **44,95 €**



AREA-CONTROL
DRAFTEN
DUELL

LOST LIGHTS

10+
20'
2

Das fantastische Micro Area-Control Spiel

Lost Lights lädt mit seinem liebevoll gestalteten Spielmaterial in ein **immersives Spielerlebnis** ein. Hinter dem nahezu niedlichen Äußeren und einem denkbar einfachen Spielkonzept steht ein kompetitives Spiel mit **strategischer Tiefe** und immer neuen **Herausforderungen**, denn keine Partie spielt sich wie die andere.

Zu Beginn werden jeweils 10 der **27 individuell illustrierten Charakterkarten** im Drafting-Mechanismus ausgeteilt. Diese haben gleich zwei Funktionen: Beim Spielzug werden sie abgelegt, um die eigenen Einheiten auf dem Spielbrett zu kontrollieren. Beim Gefecht um die Gebiete kommen dann die **Kampfwerte und Fähigkeiten** zum Einsatz. Wer schafft es, mit seinen Einheiten die Gebiete von Amanaar einzunehmen?



Lost Lights vereint einfache **Zugänglichkeit** mit kniffligen Strategieelementen und sorgt so für Spannung und lang anhaltenden Spielspaß, sowohl für erfahrene Fans von Area-Control und Sammelkartenspielen als auch für alle, die neu in das Genre eintauchen.

> *Ein tolles, wunderbar liebevoll gestaltetes kleines, aber fieses Spiel für zwischendurch, welches mich aufgrund seiner Kompaktheit sicher auch auf so manche Reise begleiten wird...*
>
> – Brett und Pad



> *Taktisch unterhaltsam, immer wieder mit dem Thrill ob die eigenen Pläne aufgehen. Obwohl ich sonst eigentlich gar kein großer Fan dieses Genres bin gefällt mir Lost Lights richtig gut!*
>
> – Spielkult





SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

KOMPLEXITÄT

STRATEGIE

INTERAKTION

GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 27 individuell illustrierte Charakterkarten
- 30 Figuren aus Holz (je 15 in 2 Farben)
- 8 Würfel
- 1 Spielbrett mit Landkarte
- 1 Spielanleitung

Autor*in: **Julius Hsu**
Illustrator*in: **Folko Streese**
Grafiker*in: **Philipp Ach**

GTIN (EAN): **4262360070185**
SKU: **BGC-0068.0**
UVP: **25,00 €**

BOARD GAME CIRCUS

TEAM



FRANK

Übersetzer

Als studierter Übersetzer bei Board Game Circus im bunten Bereich der Brettspiele mit Sprache arbeiten zu dürfen, ist eine echte Inspiration.



Einfach bezaubernd …

So viel Herz in einem Spiel – meine Nummer eins!

WITCHBOUND



JOHANNES

PR-Manager • Customer Service

Ich bin euer Ansprechpartner für PR & Marketing und hier, um sicherzustellen, dass ihr stets über unsere neuesten Spiele informiert seid.

Sowohl solo als auch zusammen ein Highlight!

Super süß & super knifflig …

STRANGE WORLD ABOVE THE CLOUDS

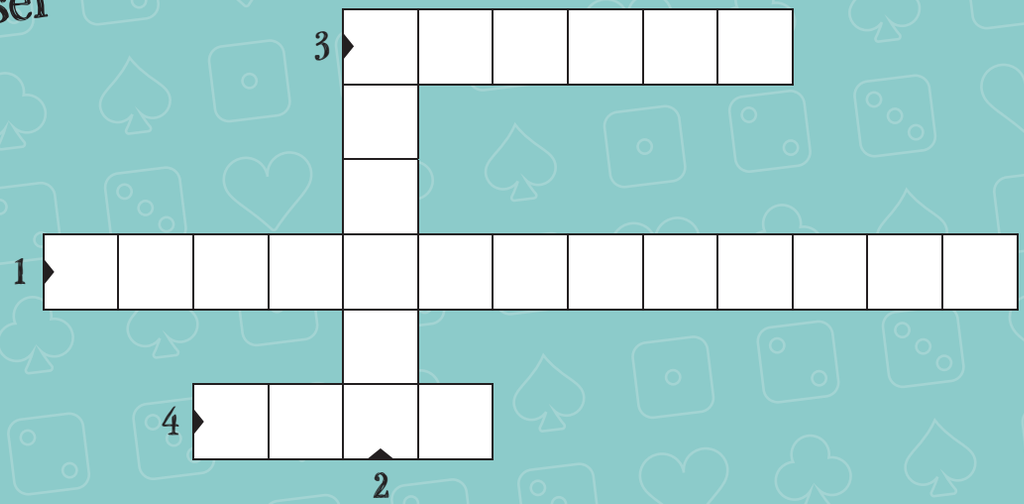
BGC Kreuzworträtsel

1 Mythwind Erweiterung

2 CuBirds Autor

3 Board Game Circus Neuheit 2025

4 Board Game Circus Redakteurin







8+
10-15
3-8

ICH STECK' IM LIFT



Wer steckt im Lift und wer liefert richtig ab?

Ein **Paket zustellen** – das kann doch nicht so schwer sein, oder? Und ganz bequem per Lift zur richtigen Etage – was soll schon schiefgehen!? Wenn sich dann allerdings die Tür des Lifts öffnet und dir eine Baustelle den Weg versperrt, rückt dein Ziel, das beste Lieferunternehmen zu werden, leider in weite Ferne …

Ich steck' im Lift ist ein überaus spaßiges **Kartenspiel**. Die Aufgabe ist eigentlich ganz einfach: Ein Paket auf der richtigen Etagen abliefern. Allerdings kommt dir deine Konkurrenz immer in die Quere und dann ist auch immer irgendeine Etage aufgrund einer Baustelle gesperrt.

Der Spielablauf ist **simpel, wie genial**: Etage wählen, Lift bewegen und mit etwas Glück und Geschick Punkte erhalten und jubeln.

> *Super funny game.*
> – Stegosaur

> *"It was super fun, fast and Furious.*
> – ObzidiaN

SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

- KOMPLEXITÄT
- STRATEGIE
- INTERAKTION
- GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 50 Karten
- 40 Plättchen
- 8 Stifte
- 1 Warnhütchen
- 1 Spielanleitung









Autor*in: **Watthanachai Treedecha**
Thotsaphon Deeratsamee
Illustrator*in: **Thotsaphon Deeratsamee**

GTIN (EAN): **4262360070338**
SKU: **BGC-0078.0**
UVP: **18,99 €**

COZY
KOOPERATIV
AUFBAU



MYTHWIND

12+
30-∞'
1-4

Das Tal braucht eure Hilfe!

In **Mythwind** wartet eine liebevolle **Fantasiewelt** darauf, von euch entdeckt zu werden. Macht euch bereit für eine komplett neue kooperative Spielerfahrung, die den Geist von Videospielen wie Animal Crossing und Stardew Valley einfängt.

In diesem **asymmetrischen, kooperativen** Brettspiel entwickelt sich eure Welt fortbestehend weiter. Taucht ein und erlebt eine **Geschichte**, die sich – je nachdem welchen Weg ihr einschlagt – individuell entfaltet.

Mythwind ist besonders. Nicht nur wegen der **individuellen Spielmechaniken** der einzelnen Charaktere, sondern auch weil es kein Spielende gibt. Ihr selbst gebt das Tempo vor, bringt das Spiel nach eurem Geschmack voran und spielt in der nächsten Partie genau da weiter, wo ihr aufgehört habt. Dabei sorgt die Geschichte dafür, dass ihr gemeinsame Erfolgsmomente feiert. Bei Mythwind gilt: Der Weg ist das Ziel.

„Mythwind ist ein herausragendes, ruhiges, kooperatives Spiel (. . .). Es zu spielen, ist wie ein erholsamer Urlaub am Spieltisch zwischen Meditation und analoger Aufbausimulation in einem friedlichen Tal.

– Die Rheinpfalz | Spielewelten









SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

KOMPLEXITÄT

STRATEGIE

INTERAKTION

GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 442 Karten
- 226 Plättchen
- 120 Pappmünzen
- 16 Würfel
- 8 Tableaus
- 5 Sortierkästen
- 4 Miniaturen
- 4 Umschläge mit geheimem Inhalt
- 3 Spielplanteile
- 2 Beutel
- 1 Kunstdruck
- 1 Landkarte
- 5 Spielanleitungen



Autor*in: **Brendan McCaskell, Nathan Lige**
Illustrator*in: **Dan Wang Creative Studios, Amanda Kadatz**

GTIN (EAN): **4262360070130**
SKU: **BGC-0066.0**
UVP: **99,95 €**

DIE GANZE WELT VON Mythwind

SPUREN DER VERGANGENHEIT

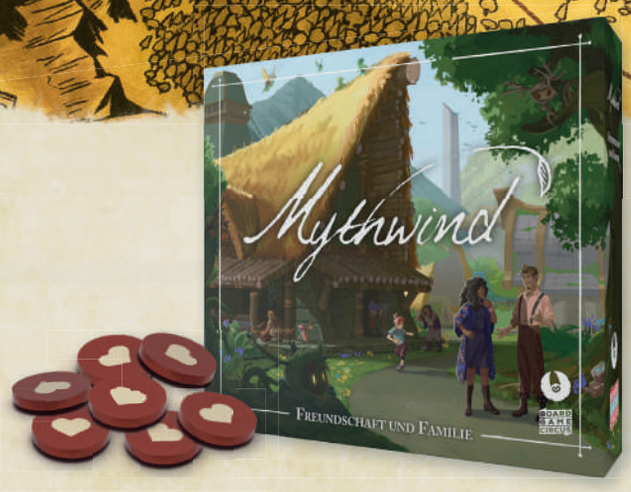
„Es gab schon dunkle Zeiten …“

Spielt mit dieser Erweiterung zu Mythwind mit der **Wirtin** einen neuen Charakter, sodass ihr nun auch **zu fünft** im Tal siedeln könnt. Außerdem erwarten euch neue Gebäude, Ziele, Abenteuer und Ereignisse, die weitere Geschichten aus dem Tal erzählen.

Enthält über 50 neue Abenteuer und Ereignisse, 2 Sortierkästen, 1 Miniatur, 4 Würfel, ein Tableau u. v. m.

UVP: 34,99 €





FREUNDSCHAFT & FAMILIE

Freundschaften und Familie sind auch ein Abenteuer :-)

Diese Erweiterung bringt frischen Wind in euer Dorfleben! Mit jedem neuen Gebäude kommen neue Leute ins Tal. Lernt sie kennen, schließt **Freundschaften** und vielleicht gründet ihr sogar eine **Familie**! Ihr könnt aber nicht nur mit den Leuten im Dorf interagieren, sondern ab sofort auch untereinander! Taucht ein in die herzerwärmende Welt von Mythwind, wo **Beziehungen und Gemeinschaft** im Vordergrund eures Abenteuers stehen.

Enthält ein neues Spielplanteil, neue Personenkarten, neue Kind-Würfel, neue Interaktionskarten, neue Marker u. v. m.

UVP: 34,99 €







WETTERWECHSEL

Das Wetter macht euch mehr zu schaffen als sonst um diese Zeit …



Lasst euch in dieser **Mini-Erweiterung** vom **Wetter** überraschen und entdeckt neue Abenteuer, Ereignisse, Ziele und Gebäude.

Enthält 32 neue Karten, 2 Jahreszeitplättchen und 1 Spielanleitung.

UVP: 16,99 €

NEUE ABENTEUER UND EREIGNISSE



„Einige Leute im Dorf halten zu uns, andere weniger …“

Die Karten in dieser **Mini-Erweiterung** erzählen eine neue Geschichte aus dem Tal. Erlebt noch mehr Mythwind!

Enthält 9 neue Karten.

UVP: 7,99 €

DAS LEBEN DER WALDGEISTER



Werft einen Blick in das geheime Leben der Geister.



Lernt die Waldgeister auf euren Abenteuern noch besser kennen! Die Karten dieser **Mini-Erweiterung** könnt ihr einfach dem Grundspiel hinzufügen.

UVP: 7,99 €

PARTY!
TEAMBUILDING
MINISPIELE







TASK TEAM

7+
20'
3-18



Task! Team! Los!

Task Team ist das neue **spaßige Partyspiel** für große und kleine Gruppen. Während des Spiels stellt ihr euch unterschiedlichen Aufgaben und nutzt dabei **Würfel, Kreisel, Maßbänder** und mehr, um zu gewinnen. Liefert euch mit euren Teams spannende und lustige Wettkämpfe.

In jeder Runde treten 2 Teams bei einer Aufgabe gegeneinander an. Das dritte Team ist in dieser Runde das Task-Team – es tritt nicht mit an, sondern schiedsrichtert.

Seid bereit für **150 spaßige Minispiele**, die Geschicklichkeit, Teamgeist und Schnelligkeit erfordern!





Fantastisch. Eine echte Rarität, die in jede solide Sammlung gehört. Gute Partyspiele sind sehr schwer zu finden und Task Team ist eine fantastische Ergänzung zu Spielen wie Codenames, Decrypto and Wavelength.

– imaginaryforce auf BGG



SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

- KOMPLEXITÄT
- KREATIVITÄT
- TEAMWORK
- GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 150 Karten
- 10 Würfel
- 10 Chips
- 2 × Kreisel, Block, Maßband
- 1 Sanduhr
- 1 Spielanleitung

Autor*in: **Olivier Finet**
Illustrator*in: **Zongoh**
Partnerverlag: **Gigamic**

GTIN (EAN): **4262360070260**
SKU: **BGC-0074.0**
UVP: **21,99 €**

BOARD GAME CIRCUS

TEAM

STORYFOLD: SCHATTENWALD



Tolle, innovative Mechanik …

Mein aktueller Favorit ist Storyfold!

DANIEL

Managing Director

Ich verstehe mich als kreativer Unternehmer und bin selbst ein begeisterter Brettspieler.

DEEP REGRETS



Schaurig schön …

Hat mich immer wieder an der Angel.

LISA

Redakteurin • Übersetzerin

Ich bin Redakteurin und studierte Übersetzerin. Unsere Spiele habe ich für euch redaktionell bearbeitet. Privat spiele ich am liebsten Engine-Builder und thematische Spiele.

TASK TEAM



Wilder Minispiel/partyspaß …

Schlag den… die gegnerischen Teams in allen möglichen Disziplinen!

SVEN

Translation Director • Managing Director Assistant

Als Kopf des Translation Circus halte ich unseren Übersetzungsteams den Rücken frei, damit sie sich frei entfalten und tolle Übersetzungen erstellen können.

NEU: DUELL!

PUZZLESPASS

SOLO & KOOP



HERMIT 2

10

20'

1-2



Kleiner Krebs, große Welle

Hilf dem Einsiedlerkrebs Hermit oder seiner Freundin Hermine, das Meer zu erreichen, bevor die Welle in zu weite Ferne gerät. Baue dazu Muschel-Muster mit deinen Karten nach. Wirst du es schaffen, unseren kleinen Freund wieder ins Meer zu bringen? Puzzeliges Knobeln mit zusätzlichen Herausforderungen und Spielmodi für langen Spielspaß.

Hermit ist unser knobeliges **Legespiel** in handlicher Schachtel für ein oder zwei Personen ab 10 Jahren. Einer Partie dauert knapp **20 Minuten**. Hermit ist jetzt solo, zu zweit im Duell oder im **Koop-Modus**, wenn jede mitspielende Person ein Exemplar besitzt, spielbar. Außerdem enthält die Spielanleitung **8 unterschiedliche Aufgaben**, die für noch mehr Abwechslung sorgen.



> *Die Grundmechanik des Spiels (…) ist dabei so einfach, wie sie genial ist und ihr werdet schön ins Grübeln geraten.*
>
> – Gamingwolves.net

> *Für mich zählt es zu einem der besten kleinen Solospiele des Jahres.*
>
> – Spielpunkt.net

> *Hermit ist der Sommer-Solo-Hit für mich.*
>
> – Spielstil.net







SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

KOMPLEXITÄT

STRATEGIE

INTERAKTION

GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 23 doppelseitig illustrierte Strandkarten
- 2 Holzmarker „Hermit“ und „Hermine“
- 2 Spielhilfen
- 1 doppelseitige Wellenkarte
- 1 Spielanleitung

Autor*in: **Amelie Le-Roche**
Illustrator*in: **Marlies Barends**
Grafiker*in: **Maurizio Ameloot**

GTIN (EAN): **4262360070222**
SKU: **BGC-0071.0**
UVP: **12, 99€**

Amelie IM INTERVIEW



Hermit-Autorin Amelie Le-Roche und ihre beiden Hunde

Amelie Le-Roche ist in der **Videospielindustrie** tätig. Zusammen mit ihrem Hund Tormund hat sie 2018 Zerua Games gegründet und bereits einige kleine Spiele veröffentlicht. Sie ist für die **Entwicklung und Illustrationen** der Spiele zuständig, während Tormund sich um die Work-Life-Balance kümmert.

Hermit wurde 2023 als **Print and Play** und in kleiner Auflage von Zerua Games über Kickstarter veröffentlicht. Die deutsche Version von Board Game Circus wurde um einen **Koop-Modus** erweitert. Die wunderschönen Illustrationen wurden von **Marlies Barends** gestaltet.

Im Interview mit Board Game Circus gibt die Autorin von Hermit uns einen Einblick in die Entwicklung des Sommerhits und spricht über ihre Inspiration und die Bedeutung von Brettspielen im Allgemeinen. Das komplette Interview findet ihr auf unserer Website.

Amelie Le-Roche über Spiele, Hermit und Einsiedlerkrebse

Bitte stelle dich kurz vor und erzähle uns, was dir Brettspiele bedeuten?

Ich bin Amelie, die Designerin von Hermit. Ich bin Animatorin, Mutter, Hundeliebhaberin und Spielerin. Für mich geht es beim Spielen um das Erzählen von Geschichten und um Verbindungen. **Die besten Spielerlebnisse hinterlassen Geschichten** und unvergessliche Momente, durch das Spiel oder durch Interaktionen. Es geht darum, sich mit anderen Menschen am Tisch zu verbinden, (...) **Spielen bedeutet, Erinnerungen zu schaffen.**

Wie würdest du Hermit beschreiben?

Es geht im Wesentlichen um Kampf. Um Hoffnung. Ein winzig kleines Wesen will zurück in den Ozean, aber die Sicherheit nimmt immer weiter ab. Bis wir unser Zuhause finden. Es ist die Geschichte von uns allen.



Wie bist du auf Hermit gekommen?

Hermit entstand aus einer anderen Idee, die ich für eine der 18-Karten-Herausforderungen von Button Shy hatte (...). Es war ein komplexes Spiel, aber ich mochte die Kachelmechanik, die etwas anderes auslösen würde. Durch viele Iterationen habe ich kleine Teile unnötiger Langweilige herausgeschnitten und ein Thema gefunden, das die Reise umso fesselnder macht.

Wie lange hat die Entwicklung gedauert und wieso ein Einsiedlerkrebs?

Ich denke, dass Hermit seit seiner Konzeption fast drei Jahre in der Entwicklung war.

Ein Einsiedlerkrebs ist so klein, charmant und faszinierend. Man kann gar nicht anders, als sich für diese kleine Kreatur zu engagieren.

Gibt es noch etwas, das du über Hermit sagen möchtest?

Hermit wurde durch die Unterstützung der Kickstarter-Backer, die wunderschöne Kunst von Marlies *(Marlies Barends hat Hermit illustriert)* und Daniel *(Daniel Müller hat die Hermit-Figur im Spiel gestaltet)* und dem Rest des wunderbaren Teams von Board Game Circus zum Leben erweckt. Vielen Dank an alle, die diesem kleinen Einsiedlerkrebs geholfen haben, ein Zuhause zu finden.

Abgebildet: Erster Hermit-Prototyp von Amelie

ENDEAVOR DIE TIEFSEE

ist das Kennerspiel des Jahres 2025!

— exclusiv im Fachhandel erhältlich —



Eine Kooperation von

FROSTED GAMES

BOARD GAME CIRCUS

Trefft uns auf Discord!

Wir als Verlag sind für euch da! Besucht uns auf **Social Media** und tretet mir uns in Interaktion! Ob Regelfragen, Anregungen oder Spieltaktiken – tagesaktuell wird auf unserem **Discord-Server** diskutiert. Hier wartet eine tolle Community auf euch!

BOARD GAME CIRCUS →

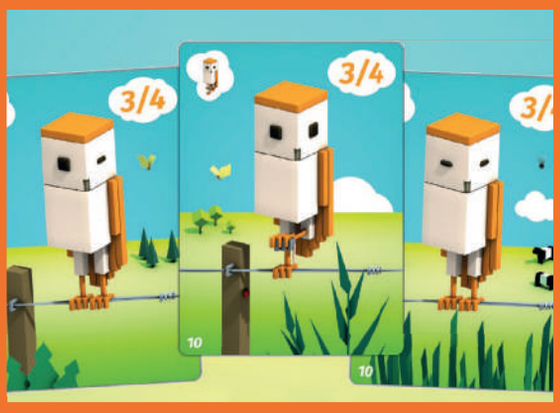
Alle Social Accounts und Links findet ihr hier: **boardgamecircus.com/contact**

CLEVER!
SCHNELL
SET COLLECTION



CUBIRDS

8+
20'
2-5





Hilf unseren Vögeln, den Weg ins heimische Nest zu finden!

Durch geschicktes Auslegen eurer Vogelkarten, die ihr zu Rundenbeginn zufällig auf die Hand erhaltet, habt ihr die Möglichkeit, an neue, andere Vögel zu kommen. Diese könnt ihr wiederum auf eure Hand nehmen. In jedem Zug müsst ihr mindestens eine eurer Handkarten spielen. Die Karten legt ihr an in der Tischmitte ausliegende Reihen an. Ihr müsst immer alle Vögel einer Art, die ihr auf der Hand habt, ablegen, nicht nur einen Teil von ihnen.

Schafft ihr es, eine gewisse Anzahl an Vögeln der gleichen Art auf der Hand zu haben, könnt ihr einen Schwarm bilden. Die Vogelarten geben euch vor, wie groß ihr Schwarm, der natürlich nur aus Vögeln der gleichen Art bestehen darf, sein soll. Als Dankeschön erhaltet ihr einen Vogel dieser Art, den ihr vor euch ablegen könnt.

Die Person, die es als erstes geschafft hat, von jeder Vogelart einen Vogel zu sammeln und vor sich auszulegen gewinnt die Partie CuBirds! Oder aber auch diejenige, die mindestens je 3 Vögel von 2 unterschiedlichen Arten gesammelt hat.

SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

KOMPLEXITÄT
STRATEGIE
INTERAKTION
GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 110 Vogelkarten
  mit 8 verschiedenen Arten
- 1 Spielanleitung





While it is very light hard, very fast, very easy to teach, easy to play there are some pretty good decisions that have to be made during the course of the game.(. . .) That makes it fun and makes is engaging.
– Sam Healey, Dice Tower

Very clever, well-balanced game. Relaxing to play, making it a ‚Zen' game. . .
– **sbilbey, boardgamegeek.com**

Autor*in: **Stefan Alexander**
Illustrator*in: **Kristiaan der Nederlanden**

GTIN (EAN): **4270000367144**
SKU: **BGC-0046.0**
UVP: **16,00 €**



Stefan IM INTERVIEW

Stefan Alexander, der Autor von CuBirds, hat uns einige Fragen beantwortet. Wir wünschen euch viel Spaß mit seinem Interview!

Warum hast du dich für Vögel entschieden, die in deinem Spiel eine so wichtige Rolle einnehmen?

Ich erinnere mich, dass ich vor vielen Jahren den Tanzabend in der Schule meiner Tochter besucht habe; um mich während des langen Wartens auf ihren Auftritt zu beschäftigen, habe ich über mögliche Themen für Spiele nachgedacht Während der Aufführungen waren dei Kinder als verschiedene Vogelarten verkleidet und haben sich immer wieder in verschiedenen Anordnungen arrangiert. Ich dachte, das würde ein interessantes Kartenspiel werden, und als meine Tochter auf der Bühne erschien, hatte ich die Grundlage eines Spiels entwickelt. Es sollte aber noch einige Jahre bis zur Perfektion dauern.

CuBirds ist deine dritte Veröffentlichung. Gibt es noch andere Projekte, an denen du gerade arbeitest?

Es gibt ein Partyspiel, das sowohl physische Komponenten als auch eine Smartphone-App verwendet, das ich gemeinsam mit zwei anderen Designern entwickelt habe. Es sollte in diesem oder im nächsten Jahr veröffentlicht werden. Es gibt noch ein paar andere Spiele, an denen ich aktiv arbeite – eines über die Produktion von Kühen und Käse, ein Plättchenlegespiel über die Schifffahrt im Bermudadreieck, ein Zivilisationsspiel im Weltraum, das 10.000 Jahre umfasst, aber immer noch unter einer Stunde Spielzeit liegt, und ein Spiel über Schmiede, die Spezialwaffen herstellen.

> „Es ist überraschend schwierig, ein einfaches Spiel mit einfachen Regeln zu entwickeln.

Welches war das instensivste Spielerlebnis, das du erlebt hast – egal, ob traurig, witzig oder nervenaufreibend?

Ich erinnere mich noch an meine erste Partie Chicago Express, weil es das erste Mal war, dass mir klar wurde, dass ein Spiel so undurchsichtig und auffällig sein kann. Die Auswirkungen der Aktion der Spieler auf das Endergebnis sind nicht offensichtlich, und das echte Spiel zeigt sich erst nach ein oder zwei Partien. Es wurde einfach ein Regelsystem eingerichtet, und es liegt an den Spielern, herauszufinden, was es bedeutet. Es war eine solche Offenbarung, dass ein solches Spiel in kurzer Spielzeit möglich war, und seitdem versuche ich nun, meist kurze, aufstrebende und undurchsichtige Spiele zu spielen.

Stell dir vor, du würdest auf eine einsame Insel verbannt werden – und du dürftest nur drei Spiele mitnehmen. Welche würdest du einpacken?

Chicago Express, Liar's Dice, und Tichu. Diese Spiele werden von Partie zu Partie immer besser. Hoffentlich sind da mindestens 3 andere Leute auf der Insel, denn Tichu funktioniert wirklich nur mit 4 Personen!

Mit wem würdest du gerne einmal ein Abendessen verbringen, egal ob diese Person noch lebendig oder bereits verstorben ist? Warum wäre es diese Person?

Ich habe nicht das Gefühl, dass das hier eine sehr originelle Antwort ist, aber ich würde Bill Gates wählen. In seiner aktuellen Arbeit ist er sehr auf die Probleme der Menschheit und einige wirklich große Lösungen eingestellt. Ich würde gerne seine Sichtweise darüber hören, welche Probleme er sieht, auf die wir in den nächsten paar hundert Jahren stoßen werden, und was wir jetzt tun müssen, um sie zu verhindern.

Möchtest du uns sonst noch etwas erzählen? Ganz egal, was?

Ich habe herausgefunden, dass es überraschend schwierig ist, ein einfaches Spiel mit einfachen Regeln zu entwickeln. Wenn man eine Kleinigkeit ändern will, kann man nicht einfach eine neue Regel hinzufügen. Das Optimieren einer Regel ändert alles (und nicht nur die eine Sache, die eigentlich verändert werden sollte). Die Kartenverteilung ist ebenfalls wichtig, und oft erfordert das Optimieren einer Regel weitreichende, neue Kartenverteilungen. Die Anzahl der Reihen, die Anzahl der Vögel pro Typ, die Anzahl der Vogeltypen und die Startkarten änderten sich viele Male, bis ich die Zusammenhänge zwischen diesen Werten und dem Gameplay verstanden habe. Ich habe eine große Tabelle erstellt, mit der ich arbeite. In sie kann ich diese Beziehungen einfügen, um zu sehen, wie sich verschiedene Kartenverteilungen auf die Spielaspekte auswirken, die mich interessieren, wie z.B. Rundenlänge, Spiellänge, Mindestanzahl von Runden, etc. Nach etwa 30 verschiedenen Versionen (die alle viele Male spielerisch getestet wurden), bekam ich eine Version, die mir gefiel und die ich zeigen konnte.

UNSER BGC MAGAZIN

TEAM

„Mich würde es ohne diese kreativen Köpfe nicht geben!“

— das Magazin



SANDRA

Beste Freelance-Fotografin!

Ich habe die Fotos für die Spiele in diesem Magazin gemacht. Jedes einzelne ist in Handarbeit dekoriert, beleuchtet und aufgenommen worden.

pika.boardgames



Geht immer …

Naishi ist immer in meiner Spieltasche dabei!

NAISHI



MEL

Supergute Freelance-Grafikerin

Neben meiner Arbeit als 3D-Artist und Mediengestalterin, plaudere ich in unserem Podcast‚Mel und Manolo‘ über alles rund um Solobrettspiele.

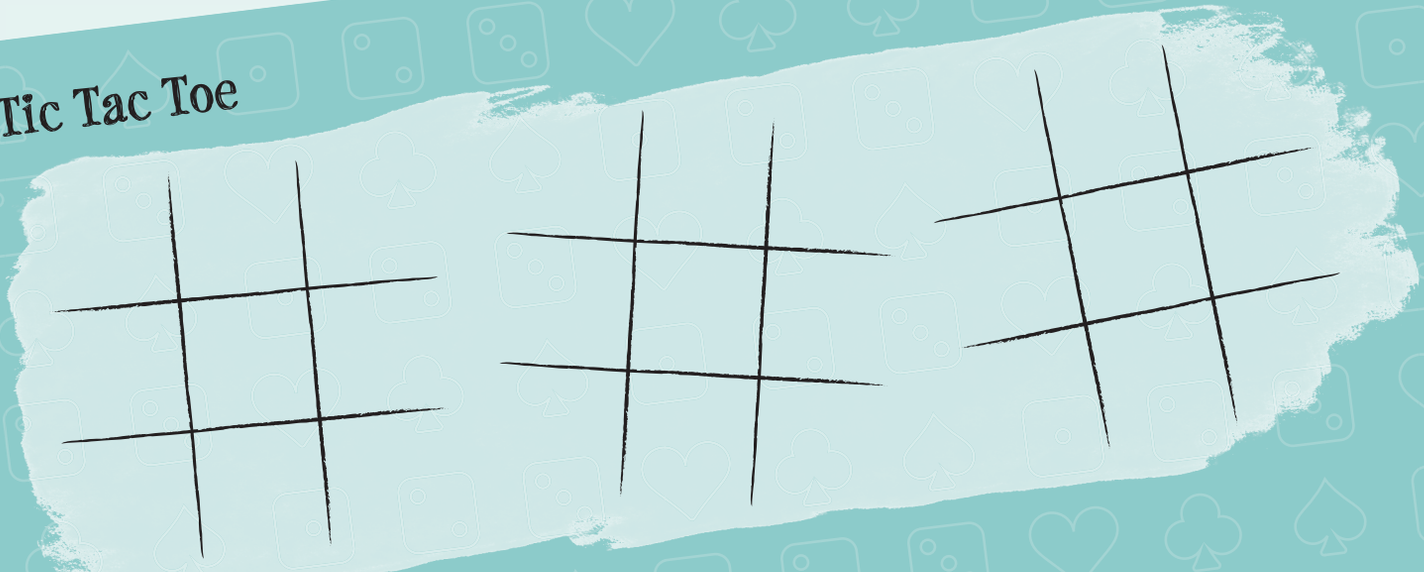
SchnutenMel.de

Erfrischende Solo-Perle …

Von ‚saftlos‘ bis ‚fantsaftisch‘ – eine knackige Herausforderung!

ZITRUSHAIN

Tic Tac Toe









LUSTIG!
LEGESPIEL
FÜR DIE FAMILIE

TÜFTELMONSTER

4-8+
15-30
2-6



Wer steckt im Lift und wer liefert richtig ab?

Tüftelmonster ist ein **einfaches und lustiges Spiel für jedes Alter**. Ob **gezogen oder geklaut**, die richtige Kombination an Körperteilen bringt Punkte, um die Monsterjury zu überzeugen. Jedes Monster ist eine einzigartige Schöpfung!

Beim großen Monstertüftelwettbewerb soll das furchterregenste, ekligste, bunteste Monster erschaffen werden! Der schaurig schöne Würfel entscheidet, ob die nächste Karte gezogen, ausgesucht, oder den anderen Monstern geklaut werden darf. Mit Bolzen können Körperteile vor gierigen Klauen gesichert werden. Wonach die Monster gewertet werden, entscheiden 24 verschiedene Preiskarten, die im Laufe des Spiels zufällig aufgedeckt werden.

Besonders bunt, stachelig, oder glubschig – welchen Preis gewinnt dein Monster?

SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

KOMPLEXITÄT
STRATEGIE
INTERAKTION
GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 200 Körperteil-Karten (10 zum Bemalen)
- 30 Bolzen aus Pappe
- 24 Preiskarten
- 9 Körper-Karten
- 4 Spielhilfen
- 1 Mini-Erweiterung „Moder & Metall“



> *Tüftelmonster macht sehr viel Spaß. Es nimmt, was oft eine langweilige Mechanik ist (Set Collection), bringt Spaß und Leben rein und schafft so etwas spannendes für Kinder jeden Alters.*
>
> **– Brian Hostetler, Unfiltered Gamer**



> *Ein schnelles, lustiges und einfaches Spiel. Die Illustrationen auf den Karten sind fantastisch und haben Charakter.*
>
> **– punchboard.co.uk**



Autor*in: **Judson Cowan**
Illustrator*in: **Judson Cowan**
Partnerverlag: **Tetix Games**

GTIN (EAN): **4262360070178**
SKU: **BGC-0069.0**
UVP: **22,99€**



VORBESTELLAKTION

Schlüpfe in die Rolle des Mädchens Luma, die mit ihrem Bärenfreund Brom loszieht, um den Wald vor den bösen, geheimnisvollen Schatten zu retten. Mit jedem Schritt kommst du den Geheimnissen des Waldes näher – und dem, was du am meisten fürchtest. Mit dem brandneuen **Storyfold-Spielsystem** blätterst du durch 80 Seiten, die die Geschichte erzählen und gleichzeitig der Spielplan sind. Dank des Tutorials brauchst du keine Regeln lesen –schlage einfach das Buch auf und spiele los!

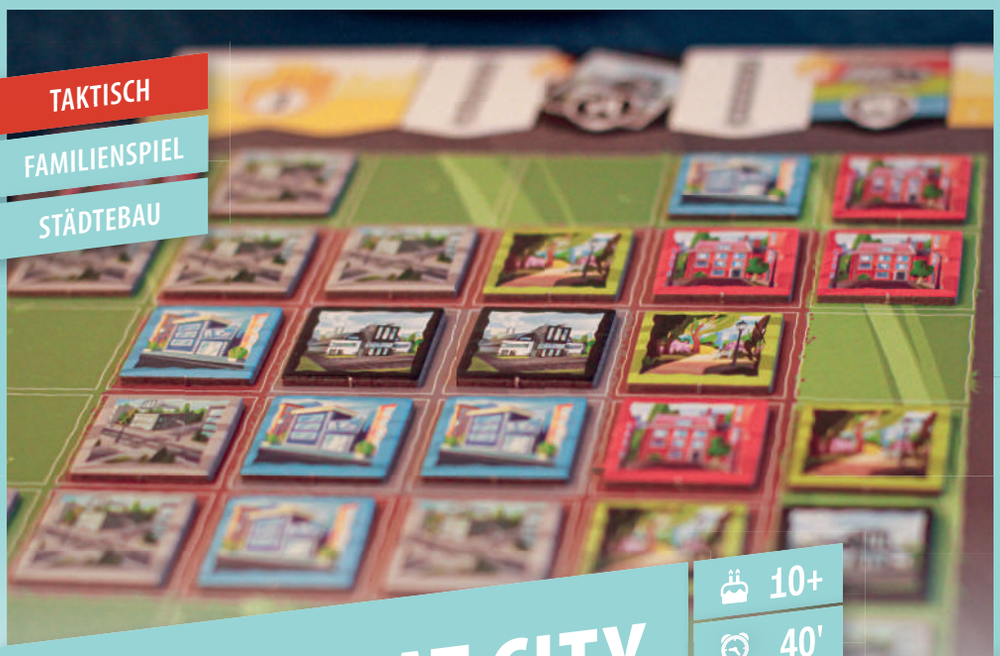
boardgamecircus.com/storyfold-schattenwald-vorbestellung



VORBESTELLAKTION

Bestereitet **ein kooperatives Survival-Crafting-Brettspiel** und erkundet eine einzigartige Welt, die durch eure Entscheidungen geformt wird. Euch erwart eine Kampagnen voller Geheimnisse und Überraschungen, die ihr auch nach dem Abschluss eurer ersten Partie noch nicht alle kennen werdet. Erlebt das Staunen, das unsere Urahnen gefühlt haben müssen, als sie in eine fremde und ihnen völlig unbekannte Welt aufbrachen.

boardgamecircus.com/stonesaga-vorbestellung



TAKTISCH
FAMILIENSPIEL
STÄDTEBAU

SHAKE THAT CITY

10+
40'
1-4





Baut bunte Städte mit dem lustigen Shaker!

Shake That City ist ein **taktisches und familientaugliches Plättchenlegespiel**, bei dem es von der ersten bis zur letzten Runde spannend bleibt!

In jeder Runde übernimmt jemand anderes die Bauleitung und offenbart mit Hilfe des coolen **Shakers** die zur Verfügung stehenden Spielsteine. Wer gerade die Bauleitung hat, darf sich zuerst eine Farbe auswählen. Danach entscheiden sich alle anderen gleichzeitig für eine der übrigen Farben. Legt die Plättchen in der vorgegebenen Anordnung auf euren Stadtplan und baut nach und nach eure eigene Stadt auf.

Abwechslung ist garantiert mit **doppelseitigen Stadtplänen** und den **enthaltenen Modulen** „Baustellen“ und „Lichter der Nacht“. Mit der Familienvariante können auch die Jüngsten mitspielen und spielerisch ihr räumliches Denken üben.



„Freunde von Legespielen (…) sollten sich Shake That City auf jeden Fall einmal ansehen. Das funktioniert als Punkte-Wettrennen dann übrigens auch gut als Solospiel.

– Spielkultisten

„Shake that City ist das beste Beispiel dafür, dass man beim Spielekauf auf sein Bauchgefühl hören sollte. Das hatte uns nämlich gesagt, dass dieses Spiel Spaß machen könnte und wir wurden definitiv nicht enttäuscht.

– Brettspielabend



SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

KOMPLEXITÄT
STRATEGIE
INTERAKTION
GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 200+ verschiedene Plättchen
- 32 bunte & 8 weiße Spielsteine aus Holz
- 4 doppelseitige Stadtpläne
- 1 Shaker
- 1 Rundenleiste + Rundenmarker (Holz)
- 1 Wertungsblock
- 2 Spielanleitungen



Autor*in: **Mads Fløe, Kåre Torndahl**
Illustrator*in: **Olga Kim**
Grafikdesigner*in: **Jay Hernishin**
Partnerverlag: **AEG Games**

GTIN (EAN): **4262360070192**
SKU: **BGC-0070.0**
UVP: **24,99€**



Mads und Kåre IM INTERVIEW



Wir haben mit den beiden Autoren von Shake That City gesprochen. Mads und Kåre erzählen nicht nur ausführlich von der Entwicklung ihres Spiels, sondern geben auch einen Einblick in die dänische Brettspiel Community.

Ihr seid Spieleentwickler aus Dänemark – könnt ihr uns einen Einblick in die dänische Brettspiel-Community geben? Spielt man Brettspiele dort anders als zum Beispiel in Deutschland oder Amerika?

Mads: Auch wenn ein Vergleich für uns schwierig ist, unsere Community ist auf jeden Fall sehr aufgeschlossen und freundlich.
Es gibt überall offene Spieltest-Events für unterschiedliche Zielgruppen, gerade in den Städten.
2016 habe ich eine Gruppe gegründet, die mittlerweile über 2.500 Mitglieder hat. Sie interessieren sich alle für die Entwicklung von Brettspielen oder entwickeln sogar selbst welche. Die Mitglieder haben bereits mehr als 185 Spiele veröffentlicht und es gab Nominierungen für alle drei Spiel des Jahres-Preiskategorien.

In Dänemark findet jedes Jahr eine Spielemesse, das sogenannte Fastaval statt. Es ist die größte Brettspielmesse in Dänemark mit bis zu 1000 Besuchern. Seit einigen Jahren gibt es auch einen Wettbewerb für Brettspielentwickler*innen.
Man fühlt sich auf dem Fastaval immer willkommen und aufgehoben. Man kann dort seiner Kreativität freien Lauf lassen und auch mal Spiele entwickeln, die schräg sein dürfen.

> „In Dänemark findet jedes Jahr eine Spielemesse, das sogenannte Fastaval statt.

Kurz gesagt: Die dänische Brettspiel-Community ist super aufgeschlossen. Alle wollen einfach, dass du erfolgreich bist, egal welche Ziele du dir für deine eigenen Spiele steckst.

Wie sieht eure eigene Herangehensweise aus? Entwickelt ihr zuerst das Thema oder die Mechanik?

Mads: Weder noch und beides! Durch die Zusammenarbeit mit Kåre habe ich eine sehr nützliche Herangehensweise kennengelernt: Wann immer man bei einem Aspekt nicht weiterkommt, konzentriert man sich auf den anderen!

Wie seid ihr darauf gekommen den Shaker für Shake That City zu entwickeln? Hattet ihr die Idee bei einer Cocktailparty?

Mads: Haha, das hätte natürlich super gepasst, aber ganz so aufregend war es dann doch nicht. Es war am Anfang des ersten Covid-19-Lockdowns, als Kåre und ich uns nur noch online treffen konnten. Wir haben nacheinander Spielsteine aus einem Beutel gezogen und sie in ein 3×3-Raster gelegt. Das hat zwar funktioniert, aber keinen Spaß gemacht. Ich hatte das Gefühl, dass es da bestimmt etwas gibt, was besser funktioniert.

Also habe ich neun Löcher in eine kleine Schachtel gestanzt und die Spielsteine hineingelegt. Die Schachtel zu schütteln und die Spielsteine durch die Löcher rausfallen zu lassen, das hingegen hat Spaß gemacht. Am Anfang gab es noch keinen Mechanismus, der nur jeweils einen Spielstein durchgelassen hat, da musste ich mich jedes Mal richtig konzentrieren.

Für uns beide war sofort klar, dass der Shaker im Spiel sein musste. Später haben wir dann noch den Schließmechanismus und den Deckel hinzugefügt. Das Shaker musste möglichst einfach bleiben und ohne Deckel hätten die Spieler*innen vielleicht gedacht, Shake That City ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem man die Spielsteine im Shaker so schüttelt, dass die gewünschte Kombination entsteht. Ich finde, der Shaker ist uns richtig gut gelungen!

In Shake That City gibt es verschiedene Wege wie man an Punkte kommt. Habt ihr vielleicht einen Geheimtipp für frisch gebackene Stadtplaner*innen?

Kåre: Ein guter Tipp am Anfang ist es, sich weniger auf die Punkte der einzelnen Plättchen auf dem Brett zu konzentrieren, sondern darauf, die Bonus-Punkte der Plättchen am Rand des Spielplans zu erhalten. Am einfachsten schafft man das, wenn man Reihen oder Spalten komplett füllt – und nicht vergessen: auf jeden Fall mindestens zwei Plättchen von jeder Farbe legen!

Es ist auch hilfreich, viele Spielsteine zu nehmen, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Vielleicht bringen sie nicht viele Punkte, aber sie helfen auf jeden Fall, die Bonusplättchen umzudrehen. Später kann man sich dann immer mehr auf die Optimierung der Punkte der einzelnen Plättchen konzentrieren.

2026

BY OWEN DAVEY

FAME & FABLE

A FANTASY GAME



Das Reich steht am Abgrund!

Dunkle Kreaturen strömen aus den Schatten und bedrohen das Land. Ruft eure Kräfte herbei, erhebt eure Waffen und vernichtet so viele von ihnen, wie ihr könnt! **Ruhm und Ehre** erwarten jene, die tapfer kämpfen. Doch seid gewarnt: Ihr seid nicht die Einzigen, die nach dieser glorreichen Bestimmung streben.

Fame & Fable spielt in einer bunten und magischen Fantasy-Welt mit einer düsteren Seite. Sichert euch Charaktere und Gegenstände, vereitelt die Pläne der anderen, erfüllt Aufträge und besiegt **Monster** und Legenden. Mit jedem Sieg steigt dein Ruhm – wirst du zum Champion?

Dich erwartet ein kompetitives Hand-Management– und Deck-Construction-Spiel, das **Taktik und Weitsicht** verlangt: Plane deine Züge mit Bedacht, stelle miteinander agierende Verbündete zusammen, rüste dich mit starten Items aus und stürze dich in **spannende, teils waghalsige Kämpfe**!

Auf der Rückseite des Spielplans erwartet dich ein **episches Solospiel!** Halte dem gnadenlosen Ansturm der Monster stand und schütze wichtige Orte davor, überrannt zu werden. Rüste dich für den Kampf, plane voraus und setze deine Verbündeten ein, um das Land zu retten.

SO ORDNEN WIR DAS SPIEL EIN

- KOMPLEXITÄT
- STRATEGIE
- INTERAKTION
- GLÜCK

SPIELMATERIAL

- 230 Spielkarten
- 20 Holzmarker
- 20 Pappmarker
- 1 Spielbrett
- 4 Spielfiguren aus Holz
- 2 Anleitungen



1-4 Personen | ab 14 Jahren | 45-90 Min

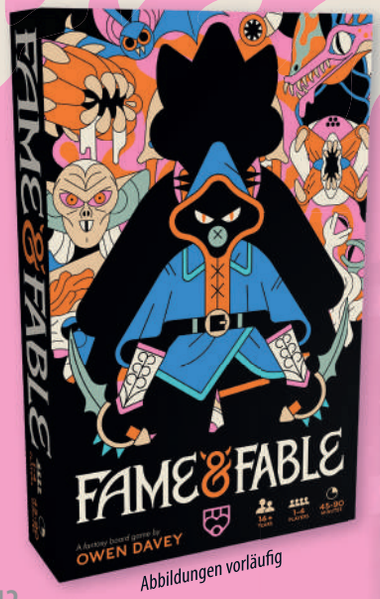
Autor*in & Illustrator*in: **Owen Davey**

Deutsche Ausgabe
Verkaufsstart: Q2 2026
UVP: **44,99 €**

> *To say I'm a fan of Fame and Fable would be an understatement.*
> **– Lucy Plays Games**

> Okay, new favourite game design!
> **– Belle of the Board**

Vorbestellung:
brettspielkiosk.de



Abbildungen vorläufig



VORSCHAU







Confusing Lands

Macht euch bereit, majestätische Gebirge zu entdecken, verlorene Siedlungen zu entdecken, plätschernden Flüssen zu folgen und hin und wieder wilden Wölfen oder anmutigen Rehen zu begegnen.

Confusing Lands ist ein **schnelles und kniffliges Kartenspiel**, bei dem ihr verrückte Landschaften erschafft. Ob allein oder zu zweit – wählt geschickt Karten aus und legt sie in eure Landschaft, um die meisten Punkte zu sammeln.

1-2 Personen
ab 10 Jahren | 10 Min

Autor*in & Illustrator*in: **Zak Eidsvoog**

Deutsche Ausgabe Frühjahr 2026 | UVP: **12,99 €**

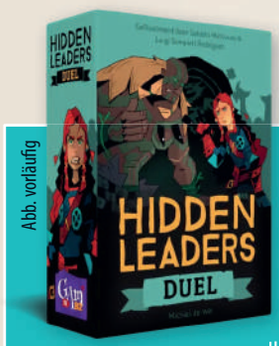


Abb. vorläufig

Heimliche Herrschaft: Das Duell

2 Personen
ab 10 Jahren | 15-30 Min

Autor*in: **Alexandre Aguilar, Thomas Favrelière**

Illustrator*in: **Noëmie Chevalier**

Deutsche Ausgabe Frühjahr 2026 | UVP: **12,99 €**



Banner flattern im Wind und Trompeten erschallen: Der Hohe Rat trifft sich im Tal des grünen Flusses. Die Menschen sind des Krieges überdrüssig und setzen alle ihre Hoffnungen in die Politik.

Wem von euch beiden wird es gelingen, die Ratskammern zu seinen Gunsten zu beeinflussen, um den Thron von Oshra zu besteigen?



Moonlight: The Land of the Wolves

Der letzte einsame Wolf, Wächter des Berges, ist gegangen. Zwei Rudel kämpfen nun um die Kontrolle über sein Revier.

Moonlight ist ein taktisches Spiel um clevere Positionierung und Mehrheiten. Überlegt euch eine Strategie – und setzt diese bis zum Spielende durch. Moonlight hat uns sofort begeistert – ihr dürft gespannt sein!



Abb. vorläufig

2 Personen
ab 10 Jahren | 15-25 Min

Autor*in: **Thomas Favrelière, Alexandre Aguilar**

Illustrator*in: **Noëmie Chevalier**

Deutsche Ausgabe Frühjahr 2026 | UVP: **12,99 €**







BOARD GAME CIRCUS

KATALOG
AUSGABE 2025
DANKE! ♡






An unserem Spieltisch sind alle willkommen!

FSC © zertifizierte Produktion
© 2025 Board Game Circus