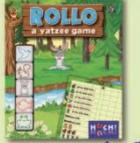


PRESSE- INFORMATION



Unser Herbst 2020

KINDER						
FAMILIE						
				November	Oktober	November
STRATEGIE						
		Oktober	Oktober			
LIFESTYLE						
		Oktober		November		
HUTTER TRADE						
						
	Oktober					

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade
 Andrea Stadler
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 89312 Günzburg
 Mail: andrea.stadler@hutter.net
 Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

PRESSE- INFORMATION



Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

Bereich	Titel	Art.Nr. / EAN	mm / Alter / Mitspieler / Dauer	€	Autor / Illustration	lieferbar ab	Sprachen (Regel)
Kinder	Captain Wonder Cape	881724 / 4260071881724	250 x 145 x 130 mm / ab 7 Jahren / 2-6 Spieler / 10 - 20 min.	15,99	Carlo Lanzavecchia, Walter Obert / kinetic	verfügbar	D, ENG, F, NL, ES, IT, PL
Familie	Jumpkins	881267 / 4260071881267	295 x 295 x 70 mm / ab 8 Jahren / 2-4 Spieler / 20 min.	29,99	Michael Feldkötter / Christian Fiore	verfügbar	D, ENG, F, NL
Familie	Funky Monkey	881472 / 4260071881472	250 x 250 x 55 mm / ab 10 Jahren / 2 bis 7 Spieler / ca. 30 min.	26,99	Steffen Bogen / Fiore GmbH	verfügbar	D, ENG, F, NL
Familie	Fiesta Mexicana	881434 / 4260071881434	295 x 295 x 70 mm / ab 8 Jahren / 2-4 Spieler / 30 min.	29,99	Christian Fiore, Knut Happel / Fiore GmbH	verfügbar	D, ENG, F, NL
Familie	TERRA Deutschland	881380 / 4260071881380	240 x 240 x 55 mm / ab 10 Jahren / 2 -5 Spieler / 45 min.	24,99	Friedemann Friese	November	D
Familie	Stadt, Land, Fashion (Shopping Queen Spiel)	881892 / 4260071881892	247 x 247 x 39 mm / ab 10 Jahren / 2-4 Spieler / 20 min.	20,99	Michael Feldkötter / Kreativbunker	Oktober	D
Familie	Rollo	881823 / 4260071881823	187 x 123 x 22 mm / ab 4 Jahre / 2-6 Spieler / 10-20 min	8,49	Gestaltung: fiore-gmbh.de (Würfel), Sabine Kondirolli, HUCH!	k.A.	D, ENG, F, IT
Strategie	Jumping Cups	881427 / 4260071881427	200 x 200 x 85 mm / ab 8 Jahren / 2 Spieler / 15 min.	17,99	Jacques Zeimet, René Brons / Fiore GmbH	verfügbar	D, ENG, F, NL, PL
Strategie	Rajas of the Ganges Goodie Box #2	881366 / 4260071881366	180 x 130 x 45 mm / ab 12 Jahren / 2-4 Spieler / variabel	15,99	Inka & Markus Brand, HUCH! / Dennis Lohausen	Oktober	D, ENG, F
Strategie	Rajas of the Ganges - The Dice Charmers	881373 / 4260071881373	200 x 200 x 45 mm / ab 12 Jahren / 2-5 Spieler / ca. 30 - 45 min.	17,99	Inka & Markus Brand / Dennis Lohausen	Oktober	D, ENG, F
Lifestyle	Make Fake News Great Again	881410 / 4260071881410	162 x 116 x 70 mm / ab 16 Jahren / ab 4 Spielern / ab 30 min.	24,99	HUCH!	verfügbar	D
Lifestyle	Artbox	881649 / 4260071881649	248 x 248 x 60 mm / ab 10 Jahren / 3 - 8 Spieler / 30 min.	28,99	Artem Lis / Svetlana Argat	verfügbar	D
Lifestyle	Fresh Memes #2	881694 / 4260071881694	165 x 114 x 37,5 mm / ab 18 Jahren / ab 3 Spielern / variabel	13,99	WHAT DO YOU MEME, LCC	Dezember	D
Lifestyle	MEMOcards - Zeiten	881755 / 4260071881755	270 x 70 x 27 mm / ab 6 Jahren / 2 - 6 Spieler / ca. 15 min.	16,99	Johanna Liebsch / pixelproducts	Oktober	D
Lifestyle	MEMOcards - Formen	881762 / 4260071881762	270 x 70 x 27 mm / ab 6 Jahren / 2 - 6 Spieler / ca. 15 min.	16,99	Johanna Liebsch / pixelproducts	Oktober	D
IELLO	Flyin`Goblin	517549 / 3760175517549	296 x 296 x 79 mm / ab 8 Jahren / 2-4 Spieler / ca. 30 min.	32,99	Théo Riviere, Corentin Lebrat / Tomasz Larek	Oktober	D, EN, ES
Megableu	Die Stinkies	678489 / 3760046784896	270 x 270 x 80 mm / ab 5 Jahren / 2 bis 3 Spieler / variabel	30,99	Megableu	verfügbar	D
Megableu	Geisterflucht - Schnappt die Drohne	678 488 / 3760046784889	270 x 270 x 70 mm / ab 7 Jahren / 2 bis 4 Spieler / variabel	35,99	Megableu	verfügbar	D

Bereich	Titel	Art.Nr. / EAN	mm / Alter / Mitspieler / Dauer	€	Autor / Illustration	lieferbar ab	Sprachen (Regel)
Laurence King	299 Katzen (und 1 Hund)	441579 / 9783962441579	Puzzle mit 300 Teilen	18,00	Léa Maupetit	September	D
Laurence King	Atlas der Meerjungfrauen	441159 / 9783962441159	Kinder-Sachbuch ab 8 Jahren	18,00	Anna Claybourne / Miren Asiain Lora	verfügbar	D
Laurence King	Baum-Wissen	441678 / 9783962441678	Box mit 30 Karten zur Baum-Bestimmung	18,00	Tony Kirkham / Holly Exley	August	D
Laurence King	Das Kunst-Spiel	441548 / 9783962441548	Quartett-Spiel	14,90	Holly Black, James Cahill / Mikkel Sommer	August	D
Laurence King	Das Wein-Spiel	441647 / 9783962441647	Quartett-Spiel	24,00	Zeren Wilson / Cassandre Montoriol Alaux	September	D
Laurence King	Der wilde Haufen	441609 / 9783962441609	Kartenspiel ab 4 Jahren	12,90	Magma Publishing Ltd / Leanne Bock	verfügbar	D
Laurence King	Die Geschichte der Welt auf 32 Seiten	441517 / 9783962441517	Kinder-Sachbuch ab 8 Jahren	18,00	Anna Claybourne / Jan Van Der Veken	September	D
Laurence King	Dinos & ihre Knochen	441616 / 9783962441616	Memo-Spiel	14,90	Paul Upchurch / James Barker	verfügbar	D
Laurence King	Mythopedia	441531 / 9783962441531	Kinderbuch ab 8 Jahren	20,00	Good Wives and Warriors	August	D
Laurence King	Pflanzenreich	441562 / 9783962441562	Ratgeber mit 50 Karten	18,00	Julie Rose Bower, Jonathan Kaplan / Grace Helmer	Oktober	D
Laurence King	Schneewittchen	441593 / 9783962441593	Box mit Bastel-Set	14,90	Kirsti Davidson	September	D
Laurence King	Siehst du aus wie deine Katze?	441623 / 9783962441623	Memo-Spiel	15,90	Gerhard Gethings, Debora Robertson	September	D
Laurence King	So machst du richtig coole Kunst	441524 / 9783962441524	Buch mit kreativen Anregungen	12,90	Henry Carroll / Rose Blake	September	D
Laurence King	Super-Frauen-Bingo	441692 / 9783962441692	Bingo-Spiel	20,00	/ Bernard, Laura	verfügbar	D
Laurence King	Tattoo Tarot-Journal	441661 / 9783962441661	Buch zur Interpretation und Dokumentation	12,90	Diana McMahon Collis / MEGAMUNDEN	August	D
Laurence King	Tierkacke-Bingo	441722 / 9783962441722	Bingo-Spiel	20,00	Aidan Onn / Claudia Boldt	verfügbar	D
Laurence King	Traumdeuter-Journal	441654 / 9783962441654	Buch zur Interpretation und Dokumentation	12,90	Theresa Cheung / Harriet Lee-Merrion	August	D
Laurence King	Wer versteckt sich hier im Dschungel?	441586 / 9783962441586	Wimmel-Such-Spiel	14,90	Caroline Selmes, Magma	Oktober	D

PRESSE- INFORMATION



Gut gewickelt, ist halb gewonnen

Captain Wonder Cape braucht dich!

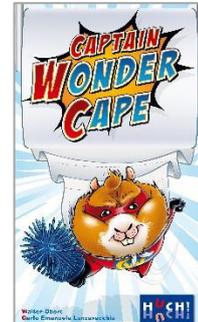
Eben noch flatterte das blütenreine Cape verspielt im Wind, als sich urplötzlich ein fieser Fleck darauf ausbreitet – sind da etwa schon wieder die dunklen Machenschaften von Professor Pi am Werk?! In dem Kinderspiel „Captain Wonder Cape“ von HUCH! darf jeder mal in die Rolle des Bösewichts schlüpfen und das Cape des Superhelden auf eine Belastungsprobe stellen. Mit viel Spaß, Geschicklichkeit und natürlich auch einer ordentlichen Portion Glück müssen sich die Spieler der Herausforderung stellen - wer am Ende den längsten Superhelden-Cape-Streifen gerettet hat, gewinnt das Spiel.

Jeder Spieler darf einmal in die Rolle von Captain Wonder Cape schlüpfen. Dazu zieht er ein Stück Toilettenpapier aus der Box und hält das Ende mit dem Superheldenclip fest. Die Mitspieler mimen gemeinsam den Bösewicht und würfeln reihum. Der Würfel zeigt an, wie viele Blätter der aktive Spieler aus der Box ziehen muss und mit welcher Waffe Professor Pi zuschlägt. Je nach Würfelwurf werden A-Bomben und eine bestimmte Anzahl an Wassertropfen aus der Pi-Pipette auf das Cape (aka Klopapier) gelegt bzw. getropft.

Die Runde endet, sobald alle A-Bomben platziert sind, wenn vom Toilettenpapier beim Ziehen mindestens eine A-Bombe herunterfällt oder wenn das Papier komplett abreißt. Der aktive Spieler hebt sein Stück Toilettenpapier auf, gibt den Superheldenclip weiter und der nächste Spieler macht sich bereit.

Sobald jeder Spieler einmal Superheld war, endet das Spiel. Die Spieler legen nun ihre Klopapierstreifen nebeneinander auf den Tisch und vergleichen, wer das längste Stück herausgezogen hat. Der Spieler, der das längste Stück Klopapier ergattern konnte, gewinnt das Spiel.

„Captain Wonder Cape“ ist ein witziges Kinderspiel, das mit einfachen Haushaltsmaterialien großen Spielspaß garantiert.



Captain Wonder Cape

Abenteuerliches Familienspiel

Autor: Carlo Lanzavecchia, Walter Obert

Für 2 - 4 Spieler

Ab 7 Jahren

Spieldauer: 20 min.

Preis ca. 15,99 €

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

PRESSE- INFORMATION



Hüpf, hüpf, hurra

Wer hüpf mit den Jumpkins?

Arnold, die Ameise nimmt Anlauf, setzt zu einem beherzten Sprung an, schießt über die Blattrampe hinaus und landet elegant bei seinem Ameisenkollegen auf der kleinen Insel im Tümpel. Die Wanzen und Mistkäfer johlen von der gegenüberliegenden Seite – sie werden den Ameisen gleich mal zeigen, wer hier der beste Sprungakrobat ist! In dem Geschicklichkeitsspiel „Jumpkins“ von HUCH! stürzen sich die Spieler als Insekten-Gang in ein sprunghaftes Abenteuer: Mit vier verschiedenen Hilfsgeräten können sie zu einem großen Sprung ansetzen. Aber wer landet geschickt auf der Insel und trifft dort auf Artgenossen um ordentlich zu punkten?

Die Spielschachtel dient als Sprungarena und wird in die Tischmitte gelegt. Zum Springen gibt es vier verschiedene Absprunggeräte (eine Blattrampe, ein Baumstumpf, einen Mooschwamm und einen Ameisenhaufen), die neben der Schachtel bereitgelegt werden.

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Die Spieler schnippen reihum je einen Würfel über ein Absprunggerät in die Schachtel. Je mittiger ein Würfel in der Schachtel landet, umso besser. Denn für jeden Sprung können die Spieler Punkte kassieren. Nicht nur für eine gute Landung gibt es Punkte: Zeigt die Würfeloberseite ein Insekt, das bereits als Würfel in der Schachtel liegt, dürfen diese Würfel übereinander zum Turm gestapelt werden. Und Würfeltürme bringen wiederum mehr Punkte als einzelne Würfel.

Um die Nutzung der Sprunggeräte gleichmäßig zu verteilen, erhält jeder Spieler zu Beginn neun Geräte-Marker (zwei pro Gerät + ein Joker). Sobald alle Geräte-Marker aufgebraucht sind, endet das Spiel. Der Spieler, der sich die meisten Punkte ersprungen hat, gewinnt.

„Jumpkins“ ist ein witziges Geschicklichkeitsspiel, das mit den Zusatzszenarien „Rummelplatz“ und „Badetag“ langen Spielspaß garantiert.



Jumpkins

Geschicklichkeitsspiel

Autor: Michael Feldkötter

Für 2 - 4 Spieler

Ab 8 Jahren

Spieldauer: 20 min.

Preis ca. 29,99 €

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade

Andrea Stadler

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

Mail: andrea.stadler@hutter.net

Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf

www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

PRESSE- INFORMATION



Ist der Tisch schon gedeckt?

Willkommen zur „Fiesta Mexicana“

Gleich kommen die hungrigen Gäste und die Tische stehen schon bereit, um mit mexikanischen Leckereien beladen zu werden. Reihum bietet ihr für die Gerichte – doch aufgepasst: Die freien Zahlen auf euren Tischen bestimmen gleichzeitig eure Gebote und die Plätze, auf die ihr die Gerichte legen könnt! Wer leer ausgeht, darf seinen Tisch um 90° drehen – und bekommt so wieder neue Möglichkeiten zum Bieten! Das Familienspiel „Fiesta Mexicana“ von HUCH! vereint einen spannenden Biet- und Drehmechanismus zu einem gelungenen Spielspaß inkl. mexikanischen Leckereien. Wem gelingt es, mit seinen Gerichten am besten zu punkten?

Jeder Spieler erhält ein Tableau, das seinen Tisch darstellt. Auf dem Tisch sind 16 Felder mit jeweils 4 Zahlen, die in 4 Ausrichtungen angeordnet sind. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler außerdem 3 Wunschkarten, die bestimmte Konstellationen auf dem Tisch vorgeben, für die er bei Spielende weitere Punkte erhält. In jeder Runde wird ein Essenskärtchen aufgedeckt für das die Spieler ein Angebot in Form einer Zahl abgeben. Die Zahl muss auf dem Tisch des Spielers richtig herum sichtbar sein, darf also noch nicht mit einem Essenskärtchen abgedeckt sein. Sie definiert zugleich, auf welchem Feld der Spieler das Kärtchen ablegt. Es wird so lange reihum weiter geboten, bis niemand mehr das aktuelle Gebot überbieten kann oder möchte. Der Meistbietende erhält das Plättchen und platziert es auf seinem Tisch. Dabei sollte er die kleinen Dipschalen beachten, die seitlich auf den Plättchen abgebildet sind. Für farblich passende Dips gibt es bei Spielende Punkte. Die Spieler, die kein Essenskärtchen bekommen haben, dürfen nun ihren Tisch um 90° drehen und haben somit wieder neue Zahlen zum Bieten zur Verfügung, da jetzt andere Zahlen richtig herum lesbar sind.

Sobald ein Spieler seinen Tisch komplett belegt hat, endet das Spiel und Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.



Fiesta Mexicana

Familienspiel mit Biet- und Drehmechanismus

Autoren: Christian Fiore, Knut Happel

Für 2 – 4 Spieler

Ab 8 Jahren

Spieldauer: 30 min.

Preis ca. 29,99 €

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

PRESSE- INFORMATION



Rasante Mutprobe im Tempel des Tigers

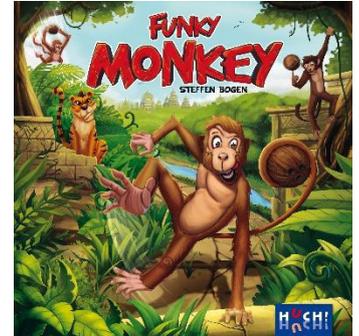
Die Affenbande blufft sich durch den Dschungel

Die wilde Affengang hat nur Schabernack im Kopf. Jeden Tag halten die Funky Monkeys die anderen Dschungelbewohner auf Trab. Heute haben sie es ausgerechnet auf den Tiger abgesehen! Welcher Affe ist mutig genug, um sich anzuschleichen und dem Tiger eine Kokosnuss an den Kopf zu werfen? Alle raffen ihre Nüsse zusammen und sprinten in den Tempel – wer erreicht den Tiger als Erster und zeigt den anderen, was eine echte Kopfnuss ist? „Funky Monkey“ ist ein witziges und schnelles Bluffspiel ab 10 Jahren von HUCH!

Die Spieler schlüpfen in die Rollen der Affen. Jeder Spieler beginnt die Mutprobe am Tempeleingang mit 3 Kokosnüssen und 5 Handkarten. Am anderen Ende des Tempels wartet der Tiger und schleicht der Affenbande langsam entgegen. Dazwischen liegen verdeckte Wegeplättchen, die erst aufgedeckt werden, wenn ein Affe seinen Zug auf diesem Feld beendet. Die Plättchen geben dann an, was der Spieler zu tun hat: Kokosnüsse abgeben, Schatzkarten ziehen oder Opfergaben machen.

Wer an der Reihe ist, spielt eine seiner Handkarten verdeckt an seinen linken Nachbarn und nennt den angeblichen Wert der Karte. Der Spieler kann dabei die Wahrheit sagen (und so später einen Bonuszug erhalten) oder bluffen und die Mitspieler foppen. Sein Nachbar entscheidet nun, ob er die Karte annimmt oder lieber weiterschiebt. Wer eine Karte annimmt, deckt sie auf und muss die entsprechende Anzahl an Feldern in Richtung Tiger ziehen. Das kann zu spannenden Zügen oder brenzlichen Situationen führen: Erwische ich den Tiger oder erwischt der Tiger mich? Gehen mir unterwegs die Kokosnüsse aus oder trickse ich die anderen aus und rette ich mich ins Ziel? Wer seine letzte Nuss verliert, scheidet aus. Wer jedoch als Erster auf dem Feld des Tigers landet, gewinnt das Spiel.

„Funky Monkey“ ist ein rasantes Ärger- und Bluffspiel mit schöner Ausstattung und witzigem Thema, das sich hervorragend für die ganze Familie eignet.



Funky Monkey

Bluffspiel für die ganze Familie

Autor: Steffen Bogen

Für 2 - 7 Spieler

Ab 10 Jahren

Spieldauer: 30 min.

Preis ca. 26,99 €

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade

Andrea Stadler

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

Mail: andrea.stadler@hutter.net

Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

Abstrakte Kunst für Einsteiger

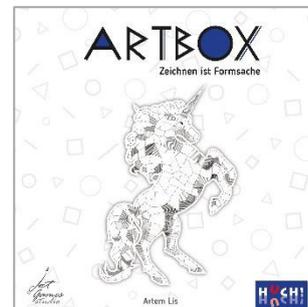
Artbox – Zeichnen ist Formsache

„Ein Zeichenspiel?“ „Nein danke, ich kann nicht zeichnen.“ – wer kennt diese Aussage nicht und musste schon Überzeugungsarbeit leisten oder musste sich selbst über Mal-Hürden und durch Pinsel-Parcours quälen? Das Zeichen- und Ratespiel „Artbox“ eignet sich hervorragend für alle Kunstverweigerer und Schnörkelignoranten, denn die Zeichnungen müssen mit ein paar wenigen geometrischen Formen auskommen. Die Würfel zeigen an, welche Formen pro Runde zur Auswahl stehen, um einen geheimen Begriff darzustellen. Jeder Spieler zeichnet einen anderen Begriff – wer kann am Ende zuordnen, welcher Begriff zu welcher Zeichnung gehört? Die „Artbox“ von HUCH! bringt abstrakte Kunst kinderleicht näher, fördert Kreativität und eignet sich für Spielegruppen von bis zu 8 Personen.

Die Spieler werden zu Spielbeginn mit Sichtschirm, Stift und Zettel ausgestattet. In die Spieltischmitte werden vier Karten mit geometrischen Formen (Kreis, Viereck, Dreieck, Strich) ausgelegt. Jede Runde besteht aus 4 Schritten. In der Vorbereitung erhält jeder Spieler die Auswahl zwischen zwei Wortkarten. Im Anschluss würfelt der Startspieler mit vier Würfeln, die ebenfalls die geometrischen Formen zeigen. Damit werden die Formen festgelegt, die für diese Runde zur Verfügung stehen.

Die Spieler verwenden nun die Formen um damit den Begriff ihrer Wortkarte darzustellen. Dabei darf jede Form nur exakt so oft verwendet werden, wie sie gewürfelt wurde. Sobald alle Spieler fertig sind, werden die Wortkarten wieder eingesammelt, um ein paar weitere Wortkarten vom Stapel ergänzt und gemeinsam mit den Zeichnungen gemischt und offen ausgelegt. Die Spieler müssen nun jedem Begriff einer Zeichnung zuordnen. In der Wertungsphase werden korrekte Zuordnungen mit Punkten belohnt.

„Artbox“ ist ein herausforderndes Zeichenspiel, das durch einfach Regeln und Formen begeistert und den Künstler herauskitzelt.



Artbox

Zeichen- und Ratespiel

Autor: Artem Lis

Für 3 – 8 Spieler

Ab 10 Jahren

Spieldauer: 30 min.

Preis ca. 28,99 €

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade

Andrea Stadler

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

Mail: andrea.stadler@hutter.net

Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

PRESSE- INFORMATION



Lasst die Würfel rollen

Vogel, Hase, Frosch & Co. – punkten sowieso!

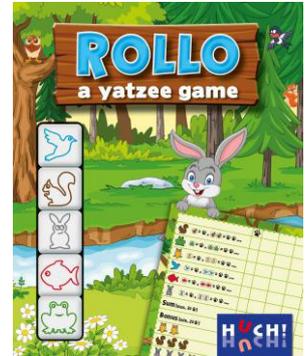
Kinder wollen spielen! Wie schön, wenn sich die kindliche Neugierde mit Spielspaß und der Förderung von Motorik und Aufmerksamkeit kombinieren lässt! Das Würfelspiel „Rollo“ von HUCH! bringt als Yatzee-Variante fünf Würfel und einen Block auf den Tisch. Die Würfel sind mit Tiermotiven anstatt Zahlen bedruckt und führen Kinder als auch Erwachsene in ein kinderleichtes Würfelspiel ein. Wer schafft es fünf gleiche Motive zu würfeln und so die maximale Punktzahl zu erzielen? Und wer holt sich einen Bonus? „Rollo“ ist ein Würfelspaß für die ganze Familie – ideal auch für unterwegs!

Je nach Spieleralter wird ein Spieler bestimmt, der die Ergebnisse notiert oder die Spieler notieren selbst ihre Werte auf dem Block. Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen 5 Tierwürfeln. Danach kann er bis zu zwei weitere Male würfeln. Nach jedem Wurf entscheidet der Spieler, welche Würfel er behalten und auf die Seite legen möchte. Mit den restlichen Würfeln kann er erneut würfeln. Einmal beiseitegelegte Würfel können beim erneuten Würfeln mitgewürfelt werden.

Am Ende seines Zuges bestimmt der Spieler, in welches Feld das Ergebnis eingetragen wird. Die Reihenfolge auf dem Block muss dabei nicht beachtet werden. Pro Feld ist nur ein Zahleneintrag möglich. Kann keine Vorgabe erfüllt werden, wird in einem beliebigen noch freien Feld „0“ notiert.

Sobald in jedem Feld aller Spieler eine Zahl eingetragen ist, endet das Spiel. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

„Rollo“ ist ein kinderleichtes Würfelspiel, das in keinem Haushalt fehlen sollte.



Rollo

Tierisches Würfelspiel

Für 2 – 6 Spieler

Ab 4 Jahren

Spieldauer: 10 – 20 min.

Preis ca. 8,49 €

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

PRESSE- INFORMATION



Ist Ihr Outfit bereit für den Laufsteg?

Stadt, Land, Fashion

Wie heißt der neueste Hosenschnitt? Wie war noch gleich der Name dieser angesagten Taschenform? Und wie heißt das sexy Männermodel mit dem süßen Lächeln? Bei „Stadt, Land, Fashion“ geht es darum, passende Begriffe zu vorgegebenen Kategorien aus der Modewelt finden. Doch das ist noch nicht alles: Jeder Spieler hat dafür nur eine bestimmte Auswahl an Anfangsbuchstaben zur Verfügung und wer zuerst kommt, shoppt zuerst! „Stadt, Land, Fashion“ ist ein schnelles Kommunikationsspiel von HUCH! – nicht nur für Fashion-Addicts!

Jeder Spieler erhält ein Tableau mit 6 Models. Um die Models einzukleiden, werden Outfitplättchen auf dem Tableau ausgelegt. Der Clou daran: Auf dem Tableau sind Buchstaben abgedruckt, die durch die Plättchen abgedeckt werden, wenn der Spieler als Erster einen passenden Begriff nennen konnte. Aber wie funktioniert das im Einzelnen?

In jeder Runde wird eine Kategorienkarte aufgedeckt, z.B. „Ein Kleidungsstück“. Wem fällt am schnellsten ein passender Begriff dazu ein? Der Begriff muss aber nicht nur passend sein, er muss auch einen Anfangsbuchstaben haben, der auf dem Spielertableau noch frei ist. Der Spieler, der sich am schnellsten das Guidoplättchen holt und einen passenden Begriff nennen kann, darf sich nun ein Outfitplättchen nehmen. Manche Plättchen bedecken nur einen Platz auf dem Tableau, während andere gleich drei Plätze abdecken. Das bedeutet wiederum: Umso mehr Outfitplättchen ein Spieler schon gewonnen hat, desto geringer die Auswahl an Buchstaben, die er nutzen kann – aber desto näher ist er auch am Sieg! Denn das Spiel endet, sobald ein Spieler sein komplettes Tableau mit Plättchen bedeckt hat.

„Stadt, Land, Fashion“ ist eine witzige Abwandlung des Klassikers „Stadt, Land, Fluss“, die durch die stetig abnehmende Buchstabenauswahl einen besonderen Twist erhält.



Stadt, Land, Fashion

Stylisches Kommunikationsspiel

Autor: Michael Feldkötter

Für 2 – 4 Spieler

Ab 10 Jahren

Spieldauer: 20 min.

Preis ca. 20,99 €

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

PRESSE- INFORMATION



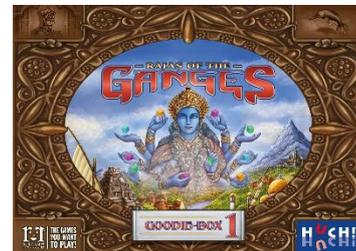
Die zweite Goodie-Box zu "Rajas of the Ganges"

Die Schatulle des Großmoguls

Neben einem eigenständigen Roll & Write dürfen sich „Rajas of the Ganges“ Fans über die zweite Goodie-Box zum indischen Strategieabenteuer freuen! Ein weiteres Mal birgt die Schatulle des Großmoguls viele kleine Module, die frischen Wind auf das Spielbrett bringen, neue Strategien eröffnen und den Wettlauf um Reichtum und Ruhm befeuern! Die „Rajas of the Ganges – Goodie Box #2“ von HUCH! ist ab Ende Oktober 2020 erhältlich.

Diese Schatulle (Goodie-Box 2) enthält neben der von den Bretterwissern veröffentlichten Kedamath-Erweiterung die folgenden neuen Module: Holi – Fest der Farben, Die Heiligen Kühe, Die Segnungen von Kedamath mit neuer Rückseite, Durchs wilde Gangestan, Die Straßen des Mogulreichs, das Ganga Modul 3 mit neuen Flussplättchen und -regeln sowie Der Rosa Elefant.

Alle Module sind miteinander kompatibel. Es wird empfohlen, zunächst nur ein Modul pro Partie zu verwenden. Später können die einzelnen Module nach Belieben miteinander kombiniert werden.



Rajas of the Ganges Goodie-Box #2

Erweiterung zu „Rajas of the Ganges“

Autoren: Inka und Markus Brand

Für 2 - 4 Spieler

Ab 10 Jahren

Preis ca. 15,99 €

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

Roll & Write mit indischem Flair

The Dice Charmers

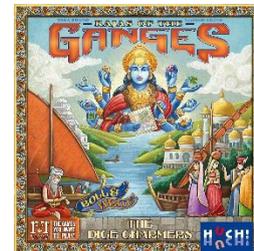
Wenn der Startspielerelefant um den Tisch zieht, Tee, Seide und Gewürze feilgeboten werden und der Wettlauf um Reichtum und Ruhm entbrannt ist, kann es sich nur um eine Partie „Rajas of the Ganges“ handeln! Das Strategiespiel mit indischem Flair erobert seit 2017 weltweit Spielertische und -herzen. Mit „The Dice Charmers“ erklimmt ein neues Mitglied der „Rajas of the Ganges“ von HUCH! die Spieleregale. Das Würfelspiel enthält viele Elemente aus dem beliebten Brettspiel und vereint das Roll & Write – Genre mit einem strategisch anspruchsvollen Mechanismus.

Das Spiel bietet zwei unterschiedliche Varianten, gekennzeichnet durch die Sonnen- und Mondseite, von denen zu Beginn eine Seite ausgewählt wird. Auf dem Block finden sich die zwei gegenläufigen Werteskalen, der Palast, der Ganges, die Provinz und Marktfelder. Zu Beginn einer Runde würfelt der Startspieler alle 8 Würfel und sucht sich einen davon aus. Es gibt je 2 Würfel pro Farbe, die wiederum für bestimmte Aktionen stehen. Ein grüner Würfel ermöglicht es Wege in der Provinz abzukreuzen, lila Würfel bringen Waren, blaue Würfel stehen für die Fahrt auf dem Fluss und mit einem orangenen Würfel wählt der Spieler eine Palastaktion aus.

Der Startspieler wählt einen Würfel aus, legt ihn auf sein Würfelablagetableau und platziert den zweiten Würfel der gleichen Farbe auf dem Elefanten. Dieser Würfel steht den Mitspielern nicht zur Verfügung, außer sie nutzen ihre Karmapunkte, um diesen und einen weiteren Würfel neu zu würfeln.

Sobald sich bei einem Spieler die Punkte der Ruhmes- und Geldleiste überschneiden, wird das Spielende eingeleitet.

„The Dice Charmers“ ist ein Würfelspiel im Roll & Write Bereich, das viele Elemente aus „Rajas of the Ganges“ beinhaltet und trotzdem eigenständig und mit Spieltiefe überzeugt.



The Dice Charmers

Roll & Write

Autoren: Inka und Markus Brand

Für 2 – 5 Spieler

Ab 12 Jahren

Spieldauer: 30 – 45 min.

Preis ca. 17,99 €

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

PRESSE- INFORMATION



Taktischer Leckerbissen für 2 Personen

Jumping Cups

14 Felder, 10 Becher, 2 Spieler, 1 Ziel: Wer bringt seine eigenen Becher über den schmalen Pfad auf die gegenüberliegende Seite? „Jumping Cups“ ist ein 2-Personen-Spiel, das mit einfachen Regeln und taktischer Herausforderung schnell sein Wesen offenbart und die Spieler zum Grübeln und Taktieren bringt. Jeder Spieler verfügt über 5 Becher einer Farbe, von denen er pro Zug immer einen bewegt. Wer schafft es, seine Becher auf die Zielfelder zu ziehen oder den Gegner zu blockieren? Da die Zielfelder gleichzeitig die Startfelder des Gegners sind, ist eine Portion Taktik und Planung vonnöten, um sich zum Sieg zu spielen. „Jumping Cups“ reiht sich nahtlos in eine erfolgreiche Serie von 2-Personen-Spielen von HUCH! ein.

Das Spielfeld wird aufgebaut, indem die 14 Plättchen zu einem Weg aneinandergelegt werden. Auf die 5 ersten und 5 letzten Plättchen werden die Becher einer Farbe gestellt und schon kann das Spiel beginnen. Die Regeln sind schnell erklärt: Der aktive Spieler bewegt einen seiner Becher. Die Zugweite wird dabei bestimmt von der Anzahl Becher, die sich auf einem Feld befinden. Steht ein einzelner Becher auf einem Feld, muss er 1 Feld vorwärtsbewegt werden. Stehen zwei Becher auf einem Feld, muss der oberste Becher 2 Felder weit gezogen werden etc. Und zu guter Letzt: Ein Becher muss immer vorwärtsbewegt werden und darf nie rückwärts gezogen werden.

Der Sieg des Spiels kann auf zwei Weisen erreicht werden: Ein Spieler bringt entweder alle seine Becher auf seine Zielfelder auf der gegenüberliegenden Seite oder er schafft es, seinen Gegner so zu blockieren, dass dieser bewegungsunfähig ist.

Die Regeln zu „Jumping Cups“ sind klar und einfach. Trotzdem birgt das Spiel taktische Tiefe, ist schnell aufgebaut und erklärt – ein ideales Spiel für 2 Personen!



Jumping Cups

Strategiespiel für 2 Personen

Autoren: Jacques Zeimet, René Brons

Für 2 Spieler

Ab 8 Jahren

Spieldauer: 15 min.

Preis ca. 17,99 €

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

PRESSE- INFORMATION



Kennst du die Wahrheit?

Make Fake News Great Again!

Du willst die Welt an deinen News teilhaben lassen und die einzig wahre (also deine) Geschichte erzählen? Kein Problem, denn beim Kommunikationsspiel „Make Fake News Great Again“ geht es genau darum. Aber Achtung: Du bist nie alleine bei der Berichterstattung. Deine Mitspieler versuchen ständig, ihren Beitrag in deinen News unterzubringen. „Make Fake News Great Again“ von HUCH! ist ein witziges Kommunikationsspiel für den nächsten Spieleabend.

Jeder Spieler hat zu Spielbeginn eine Mischung aus Bild- und Textkarten auf der Hand. Der Startspieler heißt in diesem Spiel Storyteller und deckt eine Karte auf, um die sich seine Story drehen wird: Jeder Mitspieler prüft seine Handkarten und gibt die Karte, die am besten zum vorgegebenen Thema passt, verdeckt an den Storyteller.

Dieser mischt die erhaltenen Karten und strickt dann mit Hilfe der Karten eine grandiose Fake-News-Story. Wichtig: Die Startkarte **muss** selbstverständlich vorkommen. Auch wichtig: Die Karte **eines Mitspielers** wird **nicht** in die Story eingebaut und wird so zur Loser-Karte, die es nicht einmal in eine Fake News Geschichte geschafft hat. Der Loser gibt sich zu erkennen, legt die Loser-Karte als Minuspunkt offen neben sich und wird so zum neuen Storyteller für die nächste Runde. Alle Spieler ziehen auf 6 Karten nach und weiter geht der Spaß!

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 5 Loser-Karten vor sich liegen hat. Er hat das Spiel verloren und muss am Ende aus all seinen Loser-Karten die ultimative Fake News Story stricken!

„Make Fake News Great Again“ ist ein kommunikatives und witziges Spiel, das schnell erklärt ist und sich bestens für große Spielerunden eignet.



Make Fake News Great Again

Kommunikationsspiel

Ab 4 Spieler

Ab 16 Jahren

Spieldauer: 15 min.

Preis ca. 24,99 €

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

PRESSE- INFORMATION



memo cards

Drilling gesucht!

Was haben eine Schweinenase, eine Steckdose und ein Knopf gemeinsam? Sie könnten Ihnen in der nächsten Partie „memo cards – Formen“ begegnen und sind, gleichzeitig aufgedeckt, ein passender Drilling, da sie alle die gleiche Form zeigen. Die neue Memo-Reihe „memo cards“ von HUCH! startet mit zwei unterschiedlichen Titeln, aber gleichen Prinzip: Nicht zwei, sondern gleich drei passende Bilder sind gesucht! Die Themen sind dabei künstlerisch kreativ und bieten Herausforderung für alle Altersklassen. Entdecken Sie die unterschiedlichen Ausgaben dieser Memo-Reihe!

"MEMOCards Formen" beeindruckt durch seine schönen als auch ungewöhnlichen Motive aus dem Alltag. Wer findet die passenden Motive, die alle die gleiche Form haben und damit zum perfekten Drilling werden?

"memo cards - Zeiten" zeigt unterschiedliche Gegenstände, die sich im Laufe der Zeit verändert haben. Als Musikträger bieten sich dazu z.B. Schallplatte, Kassette und CD an und bilden damit einen Drilling. Welche Gegenstände entdecken Sie noch?



memo cards – Formen

Memo cards - Zeiten

Memo-Spiel

Autorin: Johanna Liebsch

Für 2 – 6 Spieler

Ab 6 Jahren

Spieldauer: 15 min.

Preis ca. 16,99 €

Die Vertriebsgesellschaft **Hutter Trade** erblickte 2004 das Licht der (Unternehmens-)Welt. Zeitgleich wurde die Verlagsmarke **HUCH!** gegründet, die wiederum durch **Hutter Trade** vertrieben wird. Seitdem gehen die Entwicklung als auch der Vertrieb von ausgezeichneten und abwechslungsreichen Spielen Hand in Hand. Mit innovativen Kinder- und Familienspielen mit Lifestyle-Charakter, Strategiespielen und facettenreichen Vertriebsprodukten haben sich **HUCH!** und **Hutter Trade** ein ganz eigenes Profil geschaffen.

Zahlreiche Auszeichnungen wie der „Toy Award 2008“, „Kinderspiel des Jahres 2007“, die Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“ 2017 als auch 2018 belegen den Erfolg des Verlags. Aus Freude am Spielen, an Kreativität und Design und dem Interesse an neuen Trends sorgen sowohl **HUCH!** als auch **Hutter Trade** für Spiele-Innovationen, die lange Spaß machen.

Kontakt

Hutter Trade

Andrea Stadler

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

Mail: andrea.stadler@hutter.net

Tel.: 08221 - 369634

Mehr Infos finden Sie auf
www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

Kommt ein Goblin geflogen...

Angriff der "Flyin' Goblin"!

Wie alle großen Goblgeneräle wissen, muss man seinen Feind überraschen und dort zuschlagen, wo er es am wenigsten erwartet. Jeder weiß: Goblins können nicht fliegen. Und aus genau diesem Grund werden sie aus der Luft angreifen!! Mithilfe eines Katapults fliegen die Goblins in die Burg und plündern die prall gefüllten Räume. Welche Armee rafft am meisten Reichtümer zusammen oder schafft es in all dem Chaos auch noch ihr Totem auf den Burgdächern zu errichten? „Flyin' Goblin“ von IELLO (im Vertrieb von Hutter Trade) ist ein witziges Geschicklichkeitsspiel, das mit taktischen Spielzügen überrascht und für Abwechslung sorgt.

Jeder Spieler erhält eine Armeetafel, die Platz für seine Goblins bietet. Zu Beginn besteht die Goblin-Armee nur aus 2 Soldaten-Goblins. Im Laufe des Spiels können die Spieler weitere Goblins anheuern oder Totembauteile kaufen.

Es gibt zwei unterschiedliche Spielziele: Entweder ein Spieler schafft es ein 4stufiges Totem auf einem der Balkone zu errichten oder ein Spieler hat (je nach Spieleranzahl) eine bestimmte Anzahl an Diamanten erbeutet.

Die Spieler katapultieren ihre Goblins gleichzeitig in die Burg und werden schnell die unterschiedlichen Räume kennen und schätzen lernen. Neben, mit Gold oder Diamanten gefüllten Schatzkammern, gibt es z.B. auch einen Maschinenraum, der es dem Spieler erlaubt, die Burg in eine beliebige Richtung zu drehen. Wer viel Gold erbeutet, kann sich schnell mehr Goblins leisten, die mehr Schätze holen. Oder investiert lieber in den Totembau?

„Flyin' Goblin“ ist einerseits ein chaotisches Actionspiel und hält andererseits viele Möglichkeiten für taktische Angriffe bereit, die das Spiel von anderen Geschicklichkeitsspielen wegkatapultiert.



Flyin' Goblin

Turbulentes Spiel mit Katapult

Für 2 – 4 Spieler

Ab 8 Jahren

Spieldauer: 30 min.

Preis ca. 32,99 €

Hutter Trade wurde 2004 als Vertriebsgesellschaft für Brett- und Gesellschaftsspiele in Günzburg gegründet. Das Unternehmen bündelt unter seinem Dach starke und innovative Marken aus dem In- und Ausland. Diese stammen hauptsächlich aus dem Spielesektor, aber auch Lifestyle- und Geschenkartikel bereichern das Programm. Unter der Marke **HUCH!** entwickelt Hutter Trade zudem eigene Spielideen und betreut diese von der ersten Idee bis hin zum fertigen Produkt.

IELLO ist seit 2004 der Herausgeber von preisgekrönten Spielen wie King of Tokyo, Kanagawa, Der Mysteriöse Wald und vielen anderen, die für jedes Alter und jeden Spielertyp geeignet sind. IELLO ist stolz darauf, Menschen zusammenzubringen, die immer wieder neue und spannende Abenteuer erleben können, welche von den talentiertesten Künstlern und Autoren entwickelt wurden. Seit der Gründung einer Tochtergesellschaft in Las Vegas im Jahre 2012, erstreckt sich das Vertriebsnetzwerk über alle Kontinente und deckt mehr als 20 Sprachen ab.

Kontakt

Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 – 36 96 - 34

www.hutter-trade.com

Schnappt die Drohne!

Wer verhilft zur "Geisterflucht"?

Hilf deinen Geistern mit der Drohne zu entkommen und schnippe sie geschickt über die Abschussrampe. Die Drohne ist schon startbereit und wartet nur darauf abzuheben – sobald ein Geist in der Drohne sitzt, startet der Motor und 3 Sekunden später hebt sie ab. Die Flucht ist geglückt und dein Geist ist entkommen! Aber pass auf: Vor dem Start der Drohne, können die anderen dir deinen Platz noch streitig machen. Also sei schnell und geschickt und sei der erste Spieler, der all seinen Geistern zur Flucht verhilft! „Geisterflucht“ ist ein Actionspiel mit Mini-Drohne von Megableu.

Zum Spielaufbau werden die vier Abschussrampen mit der Drohnen-Abflugstation verbunden. Jeder Spieler erhält drei kleine Geister, die den Weg in die Freiheit suchen.

Die Spieler platzieren je einen Geist auf der Startrampe und legen den Finger auf den Hebel ihres Katapults. 3 – 2 – 1: Die wilde Flucht beginnt! Alle Spieler schnippen gleichzeitig ihre Geister in Richtung Basis. Wenn ein Geist in der Drohne landet, blinkt die Basisstation und nach 3 Sekunden hebt die Drohne ab. Das klingt nach wenig Zeit, reicht aber noch völlig aus, um dem Geist seinen Platz streitig zu machen oder sogar noch weitere Geister mit an Bord zu nehmen. Sobald die Drohne abhebt, ist dem Geist in der Drohne die Flucht geglückt.

Der erste Spieler, der seinen drei Geistern mit der Drohne zur Flucht verhilft, gewinnt.

„Geisterflucht“ ist ein Actionspiel mit einer Mini-Drohne, die kurz an die Zimmerdecke fliegt und dann sofort wieder in den Senkflug geht. Die Kombination von Geschick und Technik fasziniert die Spieler und läutet umgehend die nächste Partie ein.



Geisterflucht

Actionspiel

Für 2 – 4 Spieler

Ab 7 Jahren

Spieldauer: variabel.

Preis ca. 35,99 €

Hutter Trade wurde 2004 als Vertriebsgesellschaft für Brett- und Gesellschaftsspiele in Günzburg gegründet. Das Unternehmen bündelt unter seinem Dach starke und innovative Marken aus dem In- und Ausland. Diese stammen hauptsächlich aus dem Spielesektor, aber auch Lifestyle- und Geschenkartikel bereichern das Programm. Unter der Marke **HUCH!** entwickelt Hutter Trade zudem eigene Spielideen und betreut diese von der ersten Idee bis hin zum fertigen Produkt.

IELLO ist seit 2004 der Herausgeber von preisgekrönten Spielen wie King of Tokyo, Kanagawa, Der Mysteriöse Wald und vielen anderen, die für jedes Alter und jeden Spielertyp geeignet sind. IELLO ist stolz darauf, Menschen zusammenzubringen, die immer wieder neue und spannende Abenteuer erleben können, welche von den talentiertesten Künstlern und Autoren entwickelt wurden. Seit der Gründung einer Tochtergesellschaft in Las Vegas im Jahre 2012, erstreckt sich das Vertriebsnetzwerk über alle Kontinente und deckt mehr als 20 Sprachen ab.

Kontakt

Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 – 36 96 - 34

www.hutter-trade.com

Heute ist Washtag

Die Stinkies – Rette sich, wer kann!

Ein wunderschöner Tag bricht an und die freche Stinktierrebe läuft ahnungslos über die Straße, als sie ein lautes Blubbern hellhörig werden lässt – haben sie heute den Weg über die Waschstraße gewählt? Da schießt auch schon der Waschwagen um die Ecke! Die Stinkies sprinten los – wohin, egal, Hauptsache weg von dem Waschwagen! Das actionreiche Kinderspiel „Die Stinkies“ von Megableu (im Vertrieb von Hutter Trade) bringt Schwung ins Kinderzimmer und überrascht mit einem Laufband als Spielfläche. Wer würfelt schnell genug um sich vor dem Waschwagen zu drücken?

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Spielerfarbe und setzt seinen Stinkie auf die Startlinie auf dem Laufband. Der älteste Spieler übernimmt das Würfeln, schaltet das Laufband ein und schon geht's los!

Die Spieler ziehen ihre Stinkies gleichzeitig voran – im Idealfall! Je nachdem auf welcher Stelle sie auf der Straße stehen, ziehen die Stinkies weiter weg vom Waschwagen, aber müssen manchmal auch noch links oder rechts ausweichen.

Es wird turbulent auf der Waschstraße, denn manchmal hält das Laufband kurz an, um danach nur um so schnell wieder zu starten!

Sobald nur noch ein Stinkie übrig ist, hat er das Spiel gewonnen. Alle anderen Stinkies sind im Waschwagen gelandet und werden gut durchgebürstet.

„Die Stinkies“ ist ein Actionspiel, bei dem die Kinder mit Zeitdruck umgehen lernen und gleichzeitig ihre Spielfigur koordiniert bewegen müssen. Ein Spielspaß, der sich gewaschen hat!



Die Stinkies

Actionspiel

Für 2 – 3 Spieler

Ab 5 Jahren

Spieldauer: variabel.

Preis ca. 30,99 €

Hutter Trade wurde 2004 als Vertriebsgesellschaft für Brett- und Gesellschaftsspiele in Günzburg gegründet. Das Unternehmen bündelt unter seinem Dach starke und innovative Marken aus dem In- und Ausland. Diese stammen hauptsächlich aus dem Spielektor, aber auch Lifestyle- und Geschenkartikel bereichern das Programm. Unter der Marke **HUCH!** entwickelt Hutter Trade zudem eigene Spielideen und betreut diese von der ersten Idee bis hin zum fertigen Produkt.

IELLO ist seit 2004 der Herausgeber von preisgekrönten Spielen wie King of Tokyo, Kanagawa, Der Mysteriöse Wald und vielen anderen, die für jedes Alter und jeden Spielertyp geeignet sind. IELLO ist stolz darauf, Menschen zusammenzubringen, die immer wieder neue und spannende Abenteuer erleben können, welche von den talentiertesten Künstlern und Autoren entwickelt wurden. Seit der Gründung einer Tochtergesellschaft in Las Vegas im Jahre 2012, erstreckt sich das Vertriebsnetzwerk über alle Kontinente und deckt mehr als 20 Sprachen ab.

Kontakt

Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 – 36 96 - 34

www.hutter-trade.com

Unsere Neuheiten im Herbst

// Laurence King

**** Siehst du aus wie deine Katze? **** Bringen Sie in diesem lustigen Memo-Spiel Katzen und ihre Besitzer zusammen - die 50 portraitierten starken Persönlichkeiten lassen eigentlich keine andere Wahl, als sie in 25 treffende Pärchen zusammen zu führen. Das Booklet präsentiert humorvolle Texte, die Hinweise auf die 25 Personen und ihre pelzigen besten Freunde geben. Zur zusätzlichen Unterhaltung kann das Spiel als Memo-Spiel mit den Karten verdeckt gespielt werden. Sammeln Sie die meisten Paare, um zu gewinnen! Dies ist das perfekte Geschenk für Katzenliebhaber und den Fans von Do You Look Like Your Dog!



**** So machst du richtig coole Kunst **** Mit diesem fantastischen neuen Buch wirst du selbst ein großartiger Künstler! Anhand von Beispielen aus der etablierten Kunstgeschichte bietet es 20 aufregende künstlerische Herausforderungen, die dir dabei helfen, eigene Meisterwerke zu schaffen. Die farbig abgesetzten Kapitel liefern alles, was du an weiteren Details wissen musst und auch, wie welches Material du für welche Technik benötigst. Entdecke das künstlerische Genie in dir, und du wirst im Handumdrehen klecksen wie Pollock, gestalten wie Duchamp und malen wie Frida Kahlo!



**** Der wilde Haufen **** Mit diesem auf Mau-Mau basierendem Spiel steckt man bis zu den Ohren in Löwen, Affen, Wombats und Walen während man versucht, seine Karten schneller loszuwerden als seine Mitspieler. Auf den Karten befinden sich Farben und Symbole statt Zahlen, sodass dieses Spiel für alle ganz einfach zu verstehen ist. Die Tierkarten basieren auf 4 Gruppen: Säugetiere, Vögel, Insekten und Fische und bieten so bereits Gesprächsanlass für die Jüngsten zur Einteilung der Tiere.

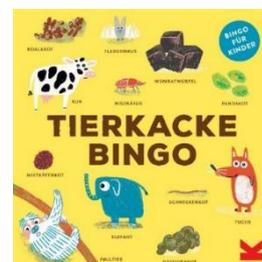


**** Dinos und ihre Knochen **** Die neueste Ausgabe unserer beliebten Memo-Spiele beschäftigt sich mit Ur-Zeiten: Die Dinosaurier sind los und suchen ihr Skelett! Während des Spiels lernen wir spannende Fakten über jeden Dinosaurier – zum Beispiel, welcher von ihnen Federn hatte (und wie das beweist, dass sie von den Vögeln abstammen) und wofür die Stacheln auf dem Schädel des Triceratops gut sind. Alles was wir heute über Dinosaurier wissen, stammt von den Entdeckungen ihrer Knochen und Fossilien. Für die Richtigkeit der Information steht der Autor Paul Upchurch als Fachmann auf dem Gebiet der Paläontologie. Das perfekte Spiel für kleine und größere Dinosaurier-



Experten!

**** Tierkacke-Bingo **** Können Kinder je genug von diesem Thema bekommen? Spielen Sie Bingo mit Tieren und ihren Hinterlassenschaften. Manche dieser Geschäfte sind grün, andere glitzern oder sind sogar würfelförmig. Es gibt viel zu entdecken! Neben dem zeitlosen Spaß an Haufen, Kotteln und Fladen lernen die Kinder viele lustige und unverkrampfte Fakten über Ernährung, Verdauung und die verschiedensten tierischen Haufen. Seien Sie der Erste, der seine Bingo-Karte füllt und rufen Sie BINGO!



**** Wer versteckt sich hier im Dschungel? **** Eine kurzweilige, rasante neue Spielidee verbirgt sich hier: Es gibt zwei Arten von Karten – Dschungelszenen und Tierkarten – auf beiden tummeln sich recht viele Dschungeltiere. Aber es gibt immer nur genau ein Tier, das auf beiden Karten zu sehen ist. Wer ist der Schnellste und findet es als Erster? Verschiedene Spielvarianten und unzählige Kombinationsmöglichkeiten versprechen jede Menge Spaß! Vor allem den Kindern, deren Eltern keine Chance haben werden...!



**** Schneewittchen **** Figuren herausdrücken, zusammensetzen und Losspielen während des Lesens! Acht vorgestanzte Bögen zum Herausdrücken bieten alle Figuren und Requisiten, die es braucht, um die Geschichte von Schneewittchen und den sieben Zwergen selbst nachzuspielen. Von der Hauptperson bis zur bösen Königin und dem Jäger (und natürlich allen sieben Zwergen!) kann das Märchen beim Lesen nachgespielt oder alternative Versionen erfunden werden! Die Schachtel fungiert als Spielgrund und als Aufbewahrung für die hübschen und robusten Papp-Figuren. Das illustrierte Booklet präsentiert das Märchen, welches die Erwachsenen vorlesen können, während die Kleinen spielen, oder aber größere Kinder selbst nebenbei lesen können.



**** 299 Katzen (und 1 Hund) **** Katzen über Katzen - dieses Puzzle ist eindeutig keine gewöhnliche Herausforderung! Anstatt von klassischen Puzzlekonturen erwarten Sie 299 Katzen in Formstanzung und ein Hund. Die 300 unterschiedlich gestalteten Teile warten darauf von Ihnen zusammengesetzt zu werden, um sich aneinander zu schmiegen. Damit sie alle zusammenbleiben, gibt es einen praktischen Rahmen: Bauen Sie diesen zuerst zusammen, das wird die aufmüpfigen Katzen in Schach halten! Das Set enthält 300 Puzzleteile, eine Box und ein Poster, damit Sie Ihre Lieblinge und deren Kuschelposition besser zuordnen können. Puzzeln Sie sich glücklich!



**** Atlas der Meerjungfrauen **** Dieser ultimative Meerjungfrauen-Führer erzählt Ihnen und Ihren Kindern Geschichten von den geheimnisvollen Meereswesen aus der ganzen Welt. Erfahren Sie alles über die wunderschönen Selkies in den schottischen Meeren,



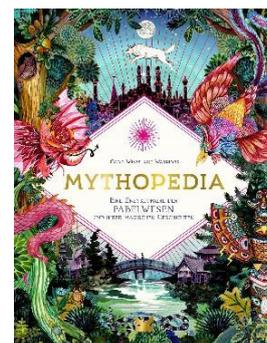
über die in Brasilien lebende Sirene Uiara, die Reisende betört, und über die Ningyo aus Japan, die zwar ewiges Leben schenken kann, aber auch Stürme und Unglück hervorruft. Dieses wunderschöne Buch vereint sowohl Meereswesen-Fakten als auch kurze Nach-erzählungen einiger der magischsten und verführerischsten traditionellen Märchen über die Bewohner der Weltmeere. Kleine Meerjungfrauen werden begeistert sein!

**** Mythopedia **** Diese Enzyklopädie der Fabelwesen umfasst Legenden, Erzählungen und Mythen aus der ganzen Welt. Von der westafrikanischen Fabel Anansi, die Spinne bis hin zu Tanuki, dem süßen, aber lästigen Waschbärhund der japanischen Folklore. Beeindruckende, farbintensive Zeichnungen illustrieren die Porträts der versammelten Wesen. Das Gesamtkonzept dieses Buches ist mit seiner ungewöhnliche Bild-Text-Kombination ein echter Hingucker und eine so sinnliche wie lehrreiche Lektüre zur Mythologie der tierischen Wesen dieser Welt.

**** Die Geschichte der Welt auf 32 Seiten **** Vom Urknall und der Entstehung der Sterne, über die Ankunft von Wasser, Pflanzen und Tieren bis hin zu Dinosauriern, frühen Zivilisationen, Imperien und der Technologie - dieses unglaubliche Buch führt auf 32 Seiten durch die Geschichte von einfach allem! In flotten Illustrationen und prägnanten Texten ist der comic-artige Band in spannendes Lese-Abenteuer für Kinder ab etwa 10 Jahren.

**** Baum-Wissen **** Leiden Sie auch an ‚Baumblindheit‘? Diese 30 Karten bieten Abhilfe: Der Baum, sein Blatt, seine Blüte und seine Frucht, sein Herbst- und sein Sommerkleid sind wunderhübsch illustriert und rückseitig mit den Fakten versehen, die man wissen muss – und die ihn unverwechselbar machen. Zumindest, wenn Sie diese Karten verwendet haben! Auch in Hinsicht auf die Qualität der Naturzeichnung ein sehr besonderes Kartenset - und in der hübschen Schachtel auch eine feine Geschenkidee!

**** Das Kunst-Spiel **** Piet Mondrian oder Andy Warhol, Frida Kahlo oder Georgia O'Keeffe? Wessen Kunstwerke waren die einflussreichsten? Die schockierendsten? Die teuersten? Wie steht es um ihre Vielseitigkeit und was sagten Kritiker zu ihren Werken? Diese Karten ermöglichen es Kunstliebhabern jeden Alters, ihre Lieblingskünstler gegeneinander antreten zu lassen - und so zu entdecken, wer die Kunstwelt eigentlich regiert. Jetzt in einer neuen und erweiterten Ausgabe, die das Ungleichgewicht zwischen den Geschlechtern in der modernen Kunst ausgleicht und 50:50 männliche und weibliche Künstler präsentiert!



**** Das Wein-Spiel **** Lernen Sie in diesem Quartett-Spiel Weine aus der ganzen Welt kennen. Mit zwei Kartensätzen - einem für Rotweine und einem für Weißweine, welche alle wichtigen Weinbaugebiete abdecken, das entsprechende Erzeugnis in einer hübschen, mediterran anmutenden Zeichnung abbilden und auch auf einige unerwartete Kostbarkeiten hinweisen. Die perfekte Möglichkeit, in die Welt des Weins einzutauchen. Das beiliegende Booklet informiert mit kurzen Beschreibungen jeder Region und bietet Tipps, auf welche Labels und Güter man achten sollte.



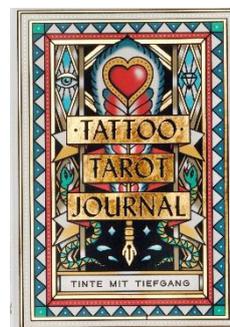
**** Pflanzenreich **** Pflanzenreich ist nicht nur ein Ratgeber, wie Sie Ihre Pflanzen am Leben erhalten und glücklich machen (obwohl das auch beschrieben wird). Es geht auch darum, die perfekte Pflanze für sich zu finden und sich mit ihr zu verbinden. Diese Karten präsentieren 50 Zimmerpflanzen, die Ihnen in einer symbiotischen Beziehung, in der Sie beide aufblühen, auch etwas zurückgeben können. Mit passenden Angaben dazu, welche Pflanzen für welche Räume geeignet sind und wie viel Licht, Wasser und Pflege sie jeweils benötigen. Gezeigt wird auch, ob Sie für diese Pflanze geeignet sind - je nach Ihrem Kenntnisstand und der verfügbaren Zeit, und was Sie erhoffen können zurückzubekommen: nämlich saubere Luft, schöne Blüten oder auch vielleicht ja atemberaubende Düfte. Pflanzenreich bringt Achtsamkeit in den Indoor-Garten und hilft Ihnen, eins mit der Natur zu werden, egal wie ungeduldig mit Pflanzen Sie sind.



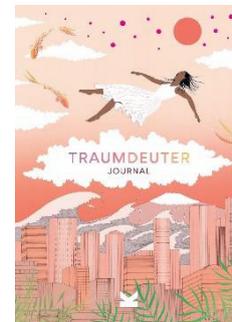
**** Super-Frauen-Bingo **** Mit diesem unterhaltsamen Spiel aus unserer Reihe der Kinder-Bingos kann die ganze Familie ihre Bingo-Karten mit berühmten Frauen aus der ganzen Welt und der gesamten Menschheitsgeschichte füllen! So lernen nicht nur die Kleinen etwas über die Frauen, die unsere Wissenschaften, unsere Kunst oder unsere Sportgeschichte vorangebracht haben! Enthält 48 illustrierte Spielkärtchen, ein Spielbrett, acht doppelseitige Bingo-Karten, Zähler zum Markieren Ihrer Karte und ein illustriertes Heft mit kurzen Biografien zu jeder Superfrau.



**** Tattoo Tarot-Journal **** Bleiben Sie dran: Was erwartet Sie im Leben? Wer ist oder wird der Star in Ihrem Leben? Wie sieht Ihr Jahresausblick aus? Halten Sie Ihre Tarot-Lektüren und persönlichen Interpretationen in diesem neuen Tattoo Tarot Journal schriftlich fest. Es präsentiert ausgesuchte Kunstwerke aus unserem Tattoo Tarot Kartendeck und bietet Erläuterung zu allen Karten. Außerdem ist viel Platz für das Aufzeichnen von Karten-Sitzungen mit drei, fünf oder zehn Karten und für Ihre Gedanken zum jeweiligen Thema. Ein Muss für Fans von Tattoo Tarot und auch für alle angehenden Tarot-Leser!



**** Traumdeuter-Journal **** Sicher haben Sie schon mal geträumt, dass Sie fliegen? Oder davon, gejagt zu werden? Sie wachen Sie auf und fragen sich, was dies zu bedeuteten hat? Das Traumdeuter-Journal gibt Ihnen Anweisungen und hilfreiche Tipps, wie Sie sich am besten an Ihre Träume erinnern können und auch das passende Werkzeug an die Hand, um deren Bedeutung für Ihr Leben zu entschlüsseln. 60 der häufigsten Traumbilder werden analysiert und geklärt, was genau Ihr Unterbewusstsein Ihnen mit diesem speziellen Traum sagen will und welche Ereignisse oder Situationen in Ihrem Leben bestimmte Träume eben auch verursachen könnten. Über das grundsätzliche Interesse an Traumwelten hinaus kann eine verbesserte Selbstwahrnehmung, wie sie hier vermittelt wird, beim Umgang mit herausfordernden emotionalen Situationen oder Lebensentscheidungen helfen. Ein sehr schön gestaltetes und zauberhaft illustriertes Traum-Tagebuch für den Nachttisch!



Hutter Trade wurde 2004 als Vertriebsgesellschaft für Brett- und Gesellschaftsspiele in Günzburg gegründet. Das Unternehmen bündelt unter seinem Dach starke und innovative Marken aus dem In- und Ausland. Diese stammen hauptsächlich aus dem Spielektor, aber auch Lifestyle- und Geschenkartikel bereichern das Programm. Unter der Marke **HUCH!** entwickelt Hutter Trade zudem eigene Spielideen und betreut diese von der ersten Idee bis hin zum fertigen Produkt.

Der **Laurence King Verlag** wurde 1991 in London gegründet. Seither sind 1.500 Bücher erschienen. Neben schön illustrierten Kinderbüchern umfasst das Sortiment seit 2011 auch ausgefallene und besonders gestaltete Spiele. Lassen Sie sich von völlig neuen MEMO-Spielen und vielen weiteren Spiel-Konzepten begeistern!

Kontakt
Hutter Trade
Andrea Stadler
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
Mail: andrea.stadler@hutter.net
Tel.: 08221 – 36 96 - 34

www.hutter-trade.com

Wir freuen uns über Ihren Beleg!