

#### **Unser Herbst 2021**



= Herbst (September – Oktober)

= Winter (ab November) | kein Symbol = verfügbar

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!



Die Stadt ist in Gefahr!

#### Ein Team, eine Mission: "Stop the Robots!"

"Wir haben ein massives Problem! Ein verrückter Wissenschaftler hat durchgeknallte Roboter in der Stadt ausgesetzt! Ihr seid die einzigen, die diese Bedrohung stoppen können. Wir haben eine Agentin vor Ort. Gemeinsam müsst ihr die Roboter deaktivieren. Beeilt euch! Die Zeit läuft!" Mit dieser Ansage beginnt das aufregende Abenteuer in "Stop the Robots". Die Spieler erhalten Hinweise über ein Walkie-Talkie, müssen die entsprechenden Karten dazu finden und die Lösung durchgeben, bevor die Zeit abgelaufen ist. "Stop the Robots" von HUCH! ist ein actiongeladenes kooperatives Spiel mit 36 Missionen, die alleine oder im Team spielbar sind.

Zur Spielvorbereitung breiten die Spieler die Karten vor sich aus, so dass alles gut sichtbar ist. Sobald das Walkie-Talkie eingeschaltet ist, beginnt das Spiel und der Countdown läuft: Die Spieler erhalten über das Walkie-Talkie Hinweise von ihrer Agentin, um einen gesuchten Roboter zu identifizieren. Wenn die Spieler den richtigen Roboter gefunden haben, drehen sie die Karte um und müssen die Rätsel auf der Rückseite der Karte lösen. Die Lösung des Rätsels gibt an, welchen Draht die Agentin vor Ort durchschneiden muss, um den Roboter zu deaktivieren. Haben die Spieler die Aufgabe gelöst, müssten sie die entsprechende Farbe über das Walkie-Talkie durchgeben. Die Missionen sind auf 5 Minuten limitiert. Haben die Spieler eine Aufgabe erfolgreich gelöst, können sie mit der nächsten Mission beginnen.

Das kooperative Spiel "Stop the Robots" enthält 9 Schwierigkeitsgrade, die im Laufe des Spiels freigeschaltet werden und damit eine Hülle an Rätseln und Abenteuer für die ganze Familie bieten.



#### Stop the Robots!

Kooperatives Spiel auf Zeit mit Walkie-

Talkie

Ab 1 Spieler Ab 7 Jahren

Spieldauer: 15 min. Preis ca. 30,99 €

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: and rea. stadler@hutter.net

Tel.: 08221 - 369634



Pünktlich zur Geisterstunde

#### "Das kleine Gespenst" braucht deine Hilfe

Otfried Preußler hat zahlreiche Kinderbuchhelden zum Leben erweckt. "Das kleine Gespenst" auf Burg Eulenstein zählt ebenso dazu und zieht bis heute sowohl junge Leser als auch Vorleser in seinen Bann. Die Welt des kleinen Gespensts kann in dem neuaufgelegten Kinderspiel "Das kleine Gespenst" tatkräftig miterlebt werden. Die Kinder helfen dem kleinen Gespenst dabei, seine Freunde und Lieblingsorte zu besuchen, bevor die Geisterstunde vorbei ist. Schaffen sie es rechtzeitig und können dabei genug Kanonenkugeln zum Rumpeln bringen? "Das kleine Gespenst" ist ein Kinderspiel mit magnetischen Elementen von HUCH! ab 5 Jahren.

Das Spiel beinhaltet zwei Schauplätze: Die große Turmuhr, die zum einen die Zeit anzeigt als auch die gesuchten Freunde oder den gesuchten Ort. Außerdem gibt es noch den Rittersaal, in dem die Kinder ihre Kanonenkugeln in Form von Murmeln rumpeln lassen können.

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 8 Kanonenkugeln. Der aktive Spieler schiebt den Zeiger der Uhr ein Feld weiter und sieht so, welchen Freund oder Ort das kleine Gespenst als Nächstes besuchen möchte. Neben der Uhr gibt es mehrere Türen, hinter denen sich diese verbergen. Öffnet ein Spieler eine Tür und findet die gesuchte Abbildung, darf er gleich noch weiterspielen und den nächsten Ort suchen, bis er einen falschen Ort findet. Anschließend darf er als Belohnung mit so vielen Kanonenkugel im Rittersaal rumpeln, wie er richtige Türen geöffnet hat. Dazu werden die Kugeln im Rittersaal, der sich in der Schachteloberseite verbirgt, gerollt, um sie in einem der Löcher zu versenken. Landet eine Kugel im Loch, kommt sie aus dem Spiel.

"Das kleine Gespenst" ist ein zauberhaftes Kinderspiel, das die Feinmotorik und Merkfähigkeit schult. Das Spiel wurde bereits 2005 aufgelegt und zum "Kinderspiel des Jahres" ausgezeichnet.



Das kleine Gespenst

Kinderspiel mit magnetischem Element

Autor: Kai Haferkamp Für 2 - 4 Spieler Ab 5 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



Alltagshandlungen spielerisch verpackt

#### Aufräumen als Kinderspiel mit "Go away monster!"

Es ist abends, die Schlafenszeit steht bevor, aber ein Blick ins Kinderzimmer verrät, dass es vorher noch Einiges zu tun gibt. In den meisten Familien ist "Aufräumen" ein täglich wiederkehrendes Thema. Das Kinderspiel "Go away monster!" verpackt diese Thematik mit spielerischer Leichtigkeit: Hier gewinnt, wer zuerst sein Zimmer aufgeräumt hat. Allerdings gibt es auch kleine Monster, die sich gerne dazwischen drängeln und für Chaos sorgen! Mit "Go away monster!" von HUCH! lernen Kinder Formen und Farben zuzuordnen und das leidige Aufräumen wird zu einem spannenden Abenteuer.

Jeder Spieler erhält ein Tableau, auf dem vier Gegenstände platziert werden sollen: Je ein Bett, ein Bild, eine Lampe und ein Kuscheltier. Diese Gegenstände wandern jedoch in einen blickdichten Beutel und werden mit Monsterplättchen gemischt, die ähnliche Formen wie die gesuchten Gegenstände haben.

Der aktive Spieler zieht einen Gegenstand aus dem Beutel. Passt der Gegenstand in sein Zimmer, darf er ihn platzieren. Hat er ein Monster gezogen, ruft er laut "Hau ab, Monster!" und darf das Plättchen wegwerfen (nur nicht aus dem Fenster!). Damit ist sein Zug beendet und der Beutel geht an den nächsten Spieler weiter.

Die Grundversion des Spiels richtet sich an 3jährige. Für ältere Spieler gibt es eine schwierigere Variante. Statt einen Gegenstand aus dem Beutel zu ziehen, kann alternativ ein Gegenstand aus dem eigenen Zimmer gegen dieselbe Art von Gegenstand im Zimmer eines Mitspielers getauscht werden. Für Gegenstände in der Farbe des eigenen Zimmers gibt es am Ende Extrapunkte.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle vier Gegenstände eingesammelt hat.

"Go away monster!" bietet unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und kann dabei helfen, dass es zur Gewohnheit wird, das (echte) Zimmer vor dem Schlafengehen aufzuräumen.



#### Go away monster!

Kinderspiel

Autor: Gamewright Für 2 - 4 Spieler Ab 3 Jahren Spieldauer: 15 min. Preis ca. 19,99 €

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

Tall 20004 20004

Tel.: 08221 - 369634



Hot Dogs für alle!

#### "Dog Man" - Das Kartenspiel zum Kinderbuch

Kennen Sie schon Dog-Man? Die Abenteuer des Superhelden (halb Hund, halb Mensch) zählen neben Gregs Tagebuch und Harry Potter aktuell zu den meistgelesenen Kinderbuchreihen weltweit. Nun findet Dog-Man auch den Weg auf den Spieletisch! Das Kartenspiel "Dog Man" von HUCH! eröffnet eine actionreiche Spielerunde, wenn es darum geht sich alle ausliegenden Hot Dog-Karten so schnell wie möglich zu schnappen! Denn Dog Man liebt Hot Dogs und hat sie zum Fressen gerne. Die Spieler müssen schnell reagieren und dürfen sich die Karten nur mit einer Hand schnappen. Wer gewinnt in diesem witzigen schnellen und chaotischen Kartenspiel?

Die Karten werden mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet. Die Spieler decken reihum jeweils eine Karte auf die Vorderseite. Auf der Vorderseite sind entweder Hot Dogs, Dog-Man oder Petey (die fieseste Katze der Welt) abgebildet.

Wenn eine Hot-Dog-Karte aufgedeckt wird, bleibt sie offen liegen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn eine Dog-Man-Karte aufgedeckt wird, müssen sich alle Spieler so schnell wie möglich die offenen Hot-Dog-Karten schnappen. Wenn eine Petey-Karte aufgedeckt wird, müssen alle Spieler die offen ausliegenden Hot Dog-Karten wieder umdrehen und verdecken. Nachdem alle Hot Dog-Karten wieder verdeckt ausliegen, kommt die Petey-Karte aus dem Spiel.

Das Spiel geht so lange im Uhrzeigersinn weiter, bis keine Hot Dog-Karten mehr ausliegen. Der Spieler mit den meisten Hot-Dog-Karten hat gewonnen.

"Dog Man - Das Kartenspiel" richtet sich an alle Fans von Dog-Man und kann Bücherhelden zum Spielen oder andersherum Spielefans auf den Geschmack der witzigen Leseabenteuer bringen.



#### Dog Man

Chaotisches Kartenspiel
Autor: University Games
Für 2 - 4 Spieler
Ab 5 Jahren
Spieldauer: variabel
Preis ca. 13.99 €

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



Frisch auf den Tisch

#### Ein großer "Greek Salad" bitte!

Noch schnell die Tomaten schnippeln, ein paar Gurken und wo ist eigentlich der Fetakäse? Aber Vorsicht! Die Menge ist entscheidend und die Küchenchefs haben das letzte Wort. In der griechischen Salatküche geht es hoch her, denn die Köche möchten den besten griechischen Salat zubereiten und müssen dazu auch die Anweisungen der Küchenchefs befolgen. Wer schnell und clever seine Zutaten in der Tischmitte ausspielt, gewinnt bei dem hektischen Kartenspiel "Greek Salad" von HUCH!.

Jeder Spieler erhält 6 Karten. Es gibt Gemüsekarten (diese zeigen die Hauptzutaten für einen griechischen Salat, nämlich: Tomaten, Salatgurken, Oliven, Paprika, Zwiebeln und Fetakäse) sowie Sonderkarten (Salat durchmischen oder die Ansagen der Küchenchefs befolgen).

Zu Spielbeginn wird die erste Karte vom Nachziehstapel umgedreht. Der Startspieler muss diese Karten bedienen, indem er eine Karte ausspielt, die eine Einheit mehr von einem der abgebildeten Gemüse zeigt, als die zu bedienende Karte. Der aktive Spieler kann die ausliegende Karte bedienen oder eine Sonderkarte spielen. Die Sonderkarten bringen den Ablauf durcheinander, indem sie zum Beispiel die Anforderung "eine Zutat mehr" auszuspielen in "eine Zutat weniger" umdrehen, den Ablagestapel neu durchmischen oder den aktiven Spieler als Küchenchef bestimmen lassen, welche Zutat dringend als nächstes in den Salat muss.

Kann der aktive Spieler die ausliegende Karte (oder den Wunsch des Küchenchefs) nicht bedienen, muss er eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

Der Spieler, der als Erster alle Handkarten ausgespielt hat, gewinnt.

"Greek Salad" ist ein schnelles Kartenspiel mit einfachen Regeln, macht Lust auf den nächsten knackigen Salat und ist damit das perfekte Spiel für die ganze Familie.



**Greek Salad** 

Flottes kulinarisches Kartenspiel

Autor: Dror Shomrat Für 2 - 6 Spieler Ab 6 Jahren Spieldauer: 15 min.

Preis ca. 8,99 €

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



Ein Brettspielklassiker feiert sein Comeback

#### Wer verjubelt als Erstes eine Million bei Mankomania?

Bausparer, Rentenvorsorge, ETF-Sparpläne: Wir legen Reserven an und hoffen, dass das finanzielle Polster für alle Schieflagen des Lebens ausreicht. Und dann kommt diese provokante Frage: Wie schnell könnten Sie Ihr gesamtes Geld verjubeln? Das Brettspiel "Mankomania" wurde 1985 von MB Spiele erstmals in Deutschland veröffentlicht und brach, bewusst polarisierend, mit der Tugend des Sparens. In "Mankomania" ist der Hauptgewinn im Casino schrecklich und ein beim Autorennen verursachter Motorschaden verursacht große Freude! Die verdrehte Spielewelt von "Mankomania" wird nun im Herbst 2021 von HUCH! in neuem Design wieder eröffnet.

Die Spieler erhalten zu Beginn jeweils 1 Million EUR sowie zwei Aktien. Per Würfelwurf bewegen sie ihre Spielfiguren über das Spielbrett und lösen damit unterschiedliche Aktionen aus.

Im Laufe des Spiels können die Spieler auch Mini-Spiele u. a. an der Börse, im Casino, im Auktionshaus und an der Rennstrecke spielen. Bei allen Spielen liegt der Fokus darauf, sein Geld zu verlieren und möglichst keinen Gewinn zu erzielen. Auf dem Spielplan finden die Spieler dazu vier 3-D-Aktionselemente: Der aktuelle Börsenkurs wird durch einen Dreh am Börsenrad ermittelt und der Preis des Wunschobjekts im Auktionshaus wird durch einen sich drehenden Auktionshammer festgelegt. Die Rennstrecke löst in der neuen Ausgabe das Pferderennen ab, sorgt aber für mindestens genauso viel Spannung bei der Auswahl der Startposition und der Wetteinsätze der einzelnen Spieler. Auch das Casino erhält im Vergleich zur bisherigen Ausgabe eine Aufwertung in Form eines kleinen einarmigen Banditen.

"Mankomania" wurde in den USA als "Go for broke" erstmals 1965 veröffentlicht und trifft auch nach über 50 Jahren den Nerv der Zeit. Freuen Sie sich auf ein Wiedersehen oder die neue Bekanntschaft mit einem bunten Brettspielklassiker in neuem Design.

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.



#### Mankomania

Preis ca. 28,99 €

Comeback eines Familienspielklassikers
Für 2 - 4 Spieler
Ab 8 Jahren
Spieldauer: 45 min.

Kontakt

Hutter Trade Andrea Stadler Bgm.-Landmann-Platz 1-5 89312 Günzburg

Mail: andrea.stadler@hutter.net

Tel.: 08221 - 369634



Erzähl doch mal!

#### Geschichten ohne Ende mit "Fabula Rasa"

Das mündliche Erzählen und Weitertragen von Geschichten hat eine lange Tradition. Und schon immer haben sich dabei die Erzählungen verändert: Details werden abgewandelt, ausgeschmückt, weggelassen oder völlig neu dazu erfunden. Das Kommunikationsspiel "Fabula Rasa" greift dies auf und bietet im Herbst 2021 mit den beiden Sets "Crime" und "Seemannsgarn" ein Spektakel der besonderen Art. Die Spieler fabulieren anhand von atmosphärischen Motivkarten jeweils ihre eigene Version der Geschichte. Wer kann am besten den Überblick behalten und die anderen beim Geschichtenerzählen übertrumpfen? "Fabula Rasa - Crime" und "Fabula Rasa - Seemannsgarn" von HUCH! bergen unglaubliches Erzählpotenzial und sind ab Oktober 2021 verfügbar.

Der erste Erzähler nimmt sich 6 Karten und bringt sie auf der Hand in eine Reihenfolge seiner Wahl. Nun erzählt er seine Geschichte und baut darin passende Begriffe zu den Motiven aller sechs Karten in die Geschichte ein. Die Karten werden nach und nach aufgedeckt und bilden am Ende einen Erzählstapel, der verdeckt an den nächsten Spieler weiter gereicht wird.

Bevor der neue Erzähler beginnen darf, würfelt er und entfernt aus dem Stapel eine Karte. Würfelt er z. B. eine drei, entfernt er die dritte Karte aus dem Stapel. Diese Karte kommt offen als Belohnung in die Tischmitte. Dann erst beginnt der neue Erzähler mit seiner Version der Geschichte und muss sich nun an die korrekte Reihenfolge der Motive erinnern. Achtung, die entfernte Karte darf er beim Erzählen nicht verwenden. Gelingt es ihm, keinen Fehler zu machen, bekommt er die Belohnungskarte aus der Tischmitte. Dann zieht er zwei neue Karten und darf die Geschichte weiterspinnen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, entfernt wieder eine Karte und erzählt eine neue Geschichte. Macht der Erzähler einen Fehler, während er seine



Fabula Rasa - Crime / - Seemannsgarn

Ein Kommunikations- und Memo-Spiel

Autor: Nico Böhnke Für 2 - 5 Spieler Ab 8 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



Geschichte erzählt, darf er die Geschichte nicht zu Ende erzählen. Der Erzähler erhält keine Karte als Belohnung und darf der Geschichte auch keine neuen Karten hinzufügen. Bei Bedarf kann die mitgelieferte Sanduhr wieder Tempo in den Erzählfluss bringen. Schafft es der grübelnde Erzähler nicht, sich an das nächste Motiv zu erinnern bis der Sand verrinnt, gilt dies ebenfalls als Fehler.

Je nach Spieleranzahl endet das Spiel, sobald ein Erzähler mindestens 5 Karten gewonnen hat.

"Fabula Rasa" erfindet das Geschichtenerzählen neu, kitzelt die Kreativität hervor, fordert das Gedächtnis heraus und sorgt für fabelhafte Unterhaltung am Spieltisch.

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



Über Pflanzen, Waldtiere und Schmetterlinge

#### Die hohe Kunst des Kartenanlegen mit "Codex Naturalis"

Kannst du die Seiten des Codex Naturalis zusammensetzen? Das geheime Manuskript listet die unterschiedlichen Spezies der vier Königreiche auf, die in den alten Wäldern leben. Wem gelingt es, das Manuskript möglichst weit auszubauen und die Aufgabenkarten zu erfüllen? Das Kartenspiel "Codex Naturalis" lässt Köpfe rauchen und gleichzeitig wunderschöne Auslagen entstehen, indem die Spieler ihr eigenes Manuskript durch Karten erstellen. Dabei müssen sie jedoch Kartenecken mit Ressourcen abdecken und immer wieder aufs Neue entscheiden, welche Ressourcen für sie wichtig sind und auf welche sie verzichten können, um möglichst viele Punkte durch Erfüllen der Aufgaben zu bekommen. Die charmante Kombination aus Kartenablegen und -sammeln erscheint im Herbst 2021 bei HUCH!.

Jeder Spieler erhält eine Startkarte, die er vor sich platziert. Die Karten zeigen verschiedene Kombination der vier möglichen Ressourcen in der Mitte der Karte oder in den Ecken der Karte. Die Spieler haben außerdem zwei Ressourcenkarten und eine Goldkarte auf der Hand. Die beiden Kartentypen unterscheiden sich insofern, dass für das Ausspielen einer Goldkarte bestimmte Ressourcen in der eigenen Auslage sichtbar sein müssen.

Wer am Zug ist, führt zwei Aktionen nacheinander aus: Zuerst spielt er eine Karte aus der Hand in seine Auslage aus. Die Karte muss dazu eine oder mehrere sichtbare Ecken von Karten, die bereits in der Auslage liegen, überdecken. Sie darf jedoch nicht mehrere Ecken derselben Karte überdecken. Im Anschluss zieht der Spieler eine neue Karte auf die Hand. Diese Karte kann vom verdeckten Nachziehstapel oder aus einer offenen Auslage von 4 Karten gewählt werden.

Sobald ein Spieler 20 Punkte erreicht hat, wird das Spielende eingeleitet und abschließend noch die erzielten Punkte durch die Aufgabenkarten ausgewertet.

In "Codex Naturalis" bildet jeder Spieler sein eigenes Manuskript, das in jeder Partie andere Schwerpunkte bildet. Das Familienspiel glänzt durch einfache Regeln und einen hohen Wiederspielreiz.

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.



#### **Codex Naturalis**

Kartensammel- und Anlegespiel

Autor: Thomas Dupont Für 2 - 4 Spieler Ab 7 Jahren

Spieldauer: 30 min. Preis ca. 18,99 €

#### Kontakt

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

Tel.: 08221 - 369634



Das beliebte Spiel in neuem Design

#### Geographiespiel mit Bluff: "Ausgerechnet Buxtehude"

Liegt Buxtehude westlich oder östlich von Hamburg? Und wo liegt Kassel? Eher im Norden, oder doch im Süden? Wer sich ein bisschen in Deutschland auskennt, wird kein Problem damit haben, die Ortskarten an die richtige Stelle zu legen. Und wer sich nicht auskennt, wird bei "Ausgerechnet Buxtehude" sicher das ein oder andere dazulernen. Denn eigentlich geht es gar nicht so sehr darum, die Karten an die richtige Stelle zu legen. Hauptsache, die anderen Spieler glauben, dass sie richtig liegen. Gut geblufft ist hier halb gewonnen! Wird eine falsche Karte aber angezweifelt, hat das Folgen ... Die neu designte Auflage "Ausgerechnet Buxtehude" von HUCH! vermittelt spielerisch wissen und erfreut Fans mit zusätzlichen Karten.

In der Spieltischmitte wird die Richtungstafel platziert. Die oberste Ortskarte wird auf die Tafel gelegt und ist somit die Startkarte. Der aktive Spieler zieht nun eine neue Ortskarte und muss diese nun an anlegen: nördlich, südlich, östlich oder westlich an die Startkarte. Sind alle der Meinung, dass die eben gelegte Karte richtig liegt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Glaubt ein Spieler aber, die Karte liegt falsch, kann er dies anzweifeln. Er kann die eben gelegte Karte nur in Bezug auf die Nachbarkarte prüfen. Alle anderen Karten spielen keine Rollen (da sie beim Platzieren nicht angezweifelt wurden). Hat ein Spieler eine Karte zu Recht angezweifelt, erhält vom Spieler, der die Karte platziert hat, einen Chip. War die Karte korrekt platziert, muss der Spieler, der angezweifelt hat, einen Chip an den anderen Spieler abgeben.

Sind alle (3 x 15) Karten des Stapels aufgebraucht, wird ein letztes Mal eine Wertung ausgeführt. Danach ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Chips hat gewonnen.

Die erste Auflage "Ausgerechnet Buxtehude" wurde 2010 veröffentlicht. Das Kommunikationsspiel erfreut sich international großer Beliebtheit und ist in zahlreichen Auslandsauflagen weltweit erhältlich.



**Ausgerechnet Buxtehude** 

Kommunikationsspiel

Autoren: Bernhard Lach, Uwe Rapp

Für 2 bis 6 Spieler

Ab 10 Jahren

Spieldauer ca. 20 Minuten

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

Tala 2004 20004

Tel.: 08221 - 369634



Kurzweiliger Genuss mit Tiefgang

#### Kaffeeanbau auf dem Spieletisch

Jetzt noch schnell einen Kaffee! Einer der vermutlich häufigsten Gedanken im Alltag – aber, welchen Weg geht die Kaffeebohne eigentlich, bis sie uns als schmackhaftes Getränk vitalisiert? Das Familienspiel "Café" bringt den Prozess vom Anbau der Kaffeebohnensorten über das Trocknen und Rösten bis zur Auslieferung ins exquisite Kaffeehaus oder eigene Lager gekonnt auf den Spieltisch. Wem gelingt es am besten mit seinen Aktionen, die optimale Lieferkette für Kaffee zu schaffen und zu kontrollieren? "Café" ist ein kleines, aber feines Spiel, mit großem Anspruch und viel Genuss von HUCH!.

Unser Firmengelände liegt in Form von Karten vor uns. Zu Beginn erhält jeder Spieler eine Startkarte. Pro Karte gibt es 6 quadratische Felder, die unterschiedliche Symbole zeigen. Die Symbole stehen für die einzelnen Aktionen und sind in Anlehnung an den Ablauf von A (Anbauen), B (Trocknen), C (Rösten), D (Liefern) gekennzeichnet. Außerdem gibt es weitere "Symbole, wie Kaffeetassen und Schiffe. Die unterschiedlichen Kaffeebohnen werden im Spiel durch farbige Klötzchen dargestellt.

Pro Runde erhält jeder Spieler die Auswahl aus drei Planungskarten, von denen er eine an sein Firmengelände anlegt. Dabei muss die neue Karte immer 2, 3 oder 4 sichtbare Felder abdecken. Zeigt die ausgewählte Karte eine Kaffeetasse muss der Spieler diese bezahlen. Befinden sich im Laufe des Spiels bereits 2 Schiffe auf dem Firmengelände, sind die Karten mit Kaffeetasse kostenlos. Anschließend führt jeder Spieler zwischen 1 und maximal 8 Aktionen (entsprechend der Anzahl der sichtbaren Kaffeetassen) aus. Um eine Aktion auszuführen, platziert der Spieler ein Klötzchen auf eines der 4 Felder (A, B, C oder D) seines Firmengeländes. Wenn das Gelände geschickt erweitert wurde und gleiche Aktionen benachbart zueinander liegen, können auch mittels einer Aktion mehrere Klötzchen neu platziert werden (Cluster-Effekt).



#### Café

Strategisches Familienspiel
Autoren: Rôla & Costa
Für 1 - 4 Spieler
Ab 10 Jahren
Spieldauer: 30 min.
Preis ca. 21,99 €

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



Nach 8 Runden endet die Kaffeeproduktion und es wird abgerechnet. Die Spieler erhalten Siegpunkte für vollständig belieferte Kaffeehäuser und nach einem speziellen Wertungssystem außerdem Punkte für Klötzchen in ihrem Lager: insgesamt dürfen im Lager nur zwei Farben gewertet werden und zwar die mit den wenigsten Klötzchen.

"Café" ist ein durchaus anspruchsvolles Familienspiel, das Taktik und Planung belohnt und je nach Gusto gerne mit einer gut gebrühten Tasse Kaffee begleitet werden kann. Für erfahrene Spieler bekommt das Spiel mit der Auktionsvariante einen extra Kick.

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

 $\label{lem:mail:andrea.stadler@hutter.net} \textbf{Mail: andrea.stadler@hutter.net}$ 

Tel.: 08221 - 369634



Von Applflappen bis Zwieblroschtbroade

#### Willkommen im Kosmopoli:t

Das "Kosmopoli:t" ist das angesagteste Restaurant der Stadt! Die Köche kredenzen internationale Leckereien und die Warteliste für einen Tisch ist lang. So international wie Ihre Gäste sind, so vielfältig sind auch deren Sprachen. Die Bedienung verwaltet über eine App die Bestellungen und muss gut zuhören, damit sie dem Maître d'Hôtel auch die Gerichte richtig zum Notieren weitergibt. Haben die Köche wirklich verstanden, was an den verschiedenen Tischen gewünscht ist? Und bringt die Bedienung die Bestellungen dann auch den richtigen Gästen? Bei "Kosmopoli:t" von HUCH! ist das Chaos vorprogrammiert und die Spieler sind als Team gefordert, damit sie den guten Ruf des Restaurants für seinen blitzschnellen Service verteidigen. Jede Runde dauert exakt 6 Minuten, die dank App getimt wird. Können Sie und Ihre Mitspieler in diesem kooperativen Küchenchaos den Überblick behalten?

Zum Spielen werden ein Kopfhörer, ein Stift sowie ein Tabletcomputer oder Smartphone benötigt, auf dem die App installiert ist. Zu Beginn werden die unterschiedlichen Rollen verteilt. Unabhängig von der Anzahl der Spieler gibt es immer eine Kellnerin, einen Oberkellner und mehrere Köche. Die Kellnerin verwaltet die App und übernimmt die Kopfhörer. Die Zutatenkarten werden unter den Köchen aufgeteilt und los geht's.

Die Kellnerin klickt auf einen Tisch und hört die Bestellung über den Kopfhörer, z.B. "Applflappen". Diese Bestellung sagt sie nun dem Oberkellner. Dieser notiert die Bestellung und wiederholt sie (beliebig oft) für die Köche. Diese suchen nun auf ihren Karten nach dem gewünschten Gericht und nennen den anderen Köchen die benötigten Zutaten. Sobald die Zutat gefunden ist, reicht der Koch dem Oberkellner die Karten. Dieser fügt die Tischkarte hinzu und gibt alles zusammen an die Kellnerin, die die Bestellung nun erfüllen kann. Die Kellnerin serviert die Bestellung und klickt dazu den Tisch an. Falls alles richtig ist, erhalten die Spieler Punkte. Ist

[kosmopoli:t]

Kulinarische Stille-Post mit App Autoren: Florent Toscano, Julien

Prothière Für 4 - 6 Spieler Ab 10 Jahren Spieldauer: 6 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



die Bestellung falsch, müssen die Köche weiter nach dem passenden Gericht suchen.

Die Partie kann auf zwei unterschiedliche Arten enden: Entweder haben die Spieler alle Tische bedient oder das Zeitlimit von 6 Minuten ist abgelaufen.

Die App wertet nun aus und vergibt Punkte. Für korrekt servierte Bestellungen gibt es 10 Punkte. Bei falschen Zutaten, Tischen oder erneuten Abhören einer Bestellung gibt es Punktabzug.

"Kosmospoli:t" ist ein kulinarisches kooperatives Meisterwerk für große Spielerunden mit Geschmack.

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.

Mail: andrea.stadler@hutter.net Tel.: 08221 - 369634



Beobachten und kombinieren

#### Knack deinen Code mit "Figure it!"

Jedem Spieler ist ein mehrstelliger Code zugeordnet - du kannst die Codes deiner Mitspieler sehen, aber nicht deinen eigenen! Taktiere geschickt und analysiere die Informationen, die du zur Verfügung hast, um deinen Code zu entschlüsseln. Der erste Spieler, der durch cleveres Herleiten seinen Code entschlüsselt, gewinnt das Spiel. Setze deinen messerscharfen Verstand ein, um in diesem Spiel die Nase vorn zu haben. Im raffinierten Familienspiel "Figure it!" von HUCH! versuchen die Spieler ihren Codes auf die Spur zu kommen und als erster aufzulösen.

Das Spiel enthält 28 Zahlen-Plättchen. Die Plättchen sind mit den Zahlen 1 bis 7 nummeriert. Zu Spielbeginn werden die Plättchen verteilt: Jeder Spieler erhält ein Plättchen, ein Teil der Plättchen werden offen in die Spielmitte gelegt und ein Teil geht ungesehen zurück in die Schachtel. Die genaue Verteilung der Plättchen ist

Jeder Spieler stellt seine Plättchen so vor sich auf, dass er seine Zahlen nicht sehen kann. Die Spieler sollten jedoch die Zahlen der Mitspieler und die offenen Plättchen in der Spieltischmitte gut sehen können.

Der jüngste Spieler beginnt und fragt den Spieler links von sich nach einer Zahl zwischen 1 und 7 (z.B.: "Habe ich eine 7 in meinem Code?"). Wenn der fragende Spieler diese Zahl vor sich stehen hat, muss sein linker Nachbar dieses Plättchen kippen und offen vor den Spieler legen. Wichtig: Wenn mehrere Plättchen die angefragte Zahl zeigen (hier: "7"), dreht der Nachbar nur 1 Plättchen um.

Der Spieler, der als Erster alle eigenen Zahlen identifiziert hat und so seinen Code knacken konnte, gewinnt das Spiel.

"Figure it" ist eine gelungene Neuauflage des Spiels "Code 777" von Erfolgsautor Alex Randolph und bietet einen guten Einstieg in die einfache Deduktion für die ganze Familie.



#### Figure it!

Deduktionsspiel auf Zahlenbasis

Autor: Alex Randolph Für 2 - 5 Spieler Ab 6 Jahren Spieldauer: 20 min.

Preis ca. 21,99 €

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



Kreativ und schnell

#### 1 Kategorie, 1 Buchstabe, 12 Sekunden: Word Fever

Wer ist schnell genug und antwortet zuerst: Eine Superkraft, die mit dem Buchstaben "U" beginnt? Etwas, das wir alle brauchen, beginnend mit dem Buchstaben "A"? Das Spiel "Word Fever" beinhaltet eine Konsole, die auf Knopfdruck reagiert, durch das Spiel moderiert und auch die Punkte an die Spieler vergibt. Wer schnell reagiert und zur vorgegebenen Kategorie einen Begriff mit dem passenden Anfangsbuchstaben nennt, gewinnt! "Word Fever" von HUCH! ist ein schnelles und kommunikatives Spiel für die ganze Familie.

Auspacken, Konsole einschalten und schon kann das Spiel beginnen. Der virtuelle Quizmaster erklärt die Regeln, stellt die Fragen und zählt die Punkte. Je schneller eine Antwort genannt wird, umso mehr Punkte gibt es dafür. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 100 Punkte erreicht hat.

Das Spiel umfasst 250 Kategorien und 3.000 Fragen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Dabei passt sich die Konsole den Spielern an: Je schneller die Spieler antworten, desto schwieriger werden die Fragen. Das funktioniert auch andersherum: Finden die Spieler keine Antworten auf die Fragen, werden die Fragen auch wieder einfacher.

"Word Fever" bietet Unterhaltung und Action für einen witzigen und kreativen Spieleabend.



Word Fever

Stadt-Land-Fluss-Konsole

Autor: Zanzoon Für 2 - 4 Spieler Ab 7 Jahren Spieldauer: 20 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



Wettstreit der Zauberer

#### Fabulus Elexus: Wer mischt das beste Elixier?

Sie waren schon lange auf der Suche nach einem Elixier für einen Reichtumssegen, ein Reinigungselixier oder würden lieber einen Mondkristall erschaffen? Kein Problem! "Fabulus Elexus" bietet Formeln für zahlreiche zauberhafte Elixiere, die sowohl mit faszinierenden optischen Effekten wie auch mit kleinen Explosionen begeistern/aufwarten. Der Almanach der Elixiere bereitet die jungen Zauberer auf spannende Mixturen vor. Aber Vorsicht: Im Wettstreit stoßen die Zauberer auch auf unvollständige Formeln, die sie sich selbst erschließen müssen! "Fabulus Elexus" von HUCH! bietet Spiel, Spannung und jede Menge Beschäftigung für die ganze Familie.

Zu Beginn müssen die Nachwuchszauberer die Zutaten beschriften. Die Zutaten sind entweder im Spiel enthalten oder beruhen auf gewöhnlichen Haushaltsmitteln wie Öl, Salz, Milch oder Zucker. Der Almanach der Elixiere enthält insgesamt 33 magische Formeln zum Zusammenmischen der Zutaten.

Wenn die Zauberer in der Herstellung der Elixiere geübt sind, können sie sich für den großen Spezial-Zauberwettstreit bereitmachen. Braldar, der Zaubermeister, hat weitere Formeln notiert, die aber von seinem Elfen Pollux "bearbeitet" wurden. Die nachfolgenden 21 Formeln enthalten zum Beispiel keinen oder einen unvollständigen Text, strotzen von vertauschten Vokalen oder sind nicht in der richtigen Reihenfolge. Hier ist der Spürsinn der Zauberer gefragt. Können Sie die Formeln entschlüsseln und das passende Elixier brauen?

Der Almanach beinhaltet zum Abschluss auch eine Erklärung zu den Reaktionen bzw. den Effekten der Zutaten.

Der Zauberwettstreit in "Fabulus Elexus" bietet Spaß, Faszination und erste Einblicke in chemische Reaktionen.



Fabulus Elexus

Fantastisches Experimentierspiel

Ab 1 Spieler Ab 8 Jahren

Spieldauer: variabel

Preis ca. 33,99 €

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



Tierische Umsetzung

#### Zeit für Gefühle mit "Cup Of Therapy"

Gefühle begleiten uns auf Schritt und Tritt in unserem Leben. Manchmal kann man seine Gefühle nicht genau ausdrücken oder kann sie nicht konkret benennen. Das Spiel "Cup Of Therapy" unterstützt dabei, seine Gefühle und Erfahrungen auszudrücken und sich und andere besser zu verstehen. Die gefühlsbetonten und zum Nachdenken anregenden Illustrationen helfen auch über schwierige Dinge zu sprechen – gerade dann, wenn die richtigen Worte manchmal nicht so einfach zu finden sind. "Cup Of Therapy" basiert auf einem finnischen Konzept und ist ab 2021 auch auf Deutsch im Verlagsprogramm von HUCH! zu finden.

Das Spiel umfasst einen Spielplan, Gefühlskarten, Gefühlsplättchen und Spielfiguren. Auf dem Spielplan sind 8 Gefühlsinseln abgebildet, die jeweils einem Gefühl zugeordnet sind, wie zum Beispiel Freude, Vertrauen oder Verwirrung. Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn 6 Gefühlskarten. Diese Karten zeigen Illustrationen, die unterschiedliche Gefühle darstellen. Der aktive Spieler würfelt und bewegt seine Figur auf dem Spielbrett. Zieht er auf eine Gefühlsinsel, hat er die Möglichkeit, mittels seiner Karten etwas zu dem Gefühl zu erzählen. Die Geschichte kann persönlicher Natur sein, kann aber auch einfach eine Interpretation der Karten darstellen. Für jede Karte, die der Spieler in die Geschichte einbauen kann, erhält er ein Gefühlsplättchen. Die Mitspieler können der Geschichte auch passende Karten beisteuern und sie damit bereichern.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler Gefühlsplättchen von mindestens 5 verschiedenen Gefühlsinseln gesammelt hat.

"Cup Of Therapy" ist ein neues Konzept, das im Mai 2017 entstanden ist. Die Psychotherapie-Profis Antti Ervasti und Elina Rehmonen haben diese Welt zusammen mit dem preisgekrönten und international anerkannten Illustrator und Grafikdesigner Matti Pikkujämsä entworfen. In den "Cup Of Therapy"-Produkten



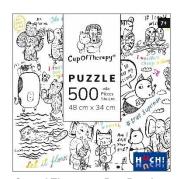
Cup of Therapy - Das Spiel

Spiel voller Emotionen

Autor: Cup of Therapy

Für 2 - 6 Spieler, ab 12 Jahren

Spieldauer: 30 min., Preis ca. 26,99 €



Cup of Therapy - Das Puzzle

Puzzle mit Illustrationen aus dem Spiel und weiteren Illustrationen

Preis ca. 10,99 €

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



werden die großen und kleinen Problempunkte des Lebens auf eine sanfte Art und Weise dargestellt. Die Illustrationen vermitteln Ermutigung, Trost und Humor. Mit Hilfe der Produkte möchten sie schwierige und sensible Themen und Situationen zur Sprache bringen. Jede "Cup Of Therapy"-Zeichnung ist sorgfältig durchdacht. Sie bieten den Menschen eine spannende Möglichkeit, sich mit diesen universellen, teilweise sogar herausfordernden Themen auseinanderzusetzen.

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

Mail: andrea.stadler@hutter.net

Tel.: 08221 - 369634



Eine heiße Spielidee

#### Spiel mit Geschirr und Köpfchen: Espresso Doppio

Da sitzen Sie nichtsahnend am gedeckten Tisch, als Ihnen Ihr Gegenüber den Unterteller wegzieht, um dafür seine Tasse an der Stelle zu platzieren! Und anstatt sich zu entschuldigen, tauscht er nun auch noch die Löffel hin und her. Was nach einer höchst merkwürdigen Begegnung klingt, könnte auch der Beginn einer Partie "Espresso Doppio" sein. Das Spiel beinhaltet 3 Espressotassen-Sets, deren Einzelteile im Laufe des Spiels ständig neu platziert werden, um Aufgabenkarten zu erfüllen. "Espresso Doppio" von HUCH! ist ein schnelles Spiel und perfektes Geschenk für Fans der heißen Kaffeebohne. Der Verlierer darf danach dem Sieger gerne das nächste Heißgetränk zubereiten – und in den neuen Tassen servieren!

Zur Vorbereitung des Spiels wird der Tischläufer als Spielfläche ausgebreitet. Jeder Spieler erhält 8 Aufgabenkarten, von denen er drei offen vor sich auslegt. Die Spieler platzieren nun abwechselnd das Geschirr auf dem Läufer. Es gibt insgesamt 3 unterschiedlich farbige Sets bestehen aus Espressotasse, Untertasse und Löffel.

Nachdem das Geschirr platziert ist, beginnt das Spiel. Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Der aktive Spieler bewegt oder vertauscht bis zu 3-mal die ausliegenden Gegenstände und kann im Anschluss eine oder mehrere Karten werten - anschließend wird wieder auf 3 Karten aufgefüllt. Für gewertete Karten erhält der Spieler die Anzahl der Kaffeebohnen, die auf der Karte abgebildet sind, als Punkte.

Sobald ein Spieler 8 Karten gewertet hat, endet der erste Durchgang. Die Spieler tauschen nun ihre Aufgabenkarten, legen davon 3 offen aus und der zweite Durchgang beginnt. Wenn erneut ein Spieler 8 Karten gewertet hat, endet das Spiel. Wer am meisten Kaffeebohnen gesammelt hat, ist der Gewinner.

"Espresso Doppio" ist der perfekte Spielgenuss für zwei Kaffeeliebhaber. Enthalten ist außerdem eine Solo- und Mastervariante - für Spieler, die eine intensivere Herausforderung schätzen.



#### **Espresso Doppio**

Geschmackvolles Logikspiel

Autor: Walter Obert Für 1 - 2 Spieler Ab 8 Jahren Spieldauer: 30 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



Für den nächsten Mädelsabend

#### "For the girls"

Lasst die Jungs links liegen und taucht ein in einen turbulenten Mädelsabend: "For the girls" von HUCH! ist ein wilder Mix aus allem was das Herz begehrt. Schachtel auf und rein ins Vergnügen: Wahrheit oder Pflicht, Flaschendrehen oder Never Have I Ever - bei diesem Best-Of-Partyspiele bleibt keine Kehle trocken und kein Geheimnis geheim. Das Spielprinzip ist schnell erklärt, so dass sofort losgelegt werden kann: Würfeln, Karte vorlesen und Aufgabe erfüllen. "For the Girls" ist das perfekte Mitbringsel, Eisbrecher und Stimmungskanone in einer Spieleschachtel!

Das Spiel enthält 5 unterschiedliche Mini-Spiele. Der aktive Spieler würfelt mit dem Farbwürfel und entscheidet damit die aktuelle Kategorie. Er zieht eine Karte der entsprechenden Kategorie und liest die Aufgabe dazu vor. Die Aufgaben beziehen sich entweder auf den aktiven Spieler, z.B. bei "Wahrheit oder Pflicht" oder werden von allen Spielern gemeinsam gespielt.

Ist die Frage bzw. die Aufgabe erfüllt, kommt der nächste Spieler an die Reihe und würfelt. Wenn der Würfel die schwarze Seite zeigt, darf sich der aktive Spieler eine Kategorie aussuchen.

Für jede erfüllte Aufgabe erhält der aktive Spieler die Karte als Punkt. Das Spielende ist variabel. Die Anleitung gibt als Empfehlung an, dass der Spieler, der zuerst 25 gesammelt hat, gewinnt.

Das Partyspiel "For the girls" bringt frischen Wind in die Abendgestaltung und sorgt für jede Menge Spaß und Unterhaltung am Spieletisch.



For the girls

Best-of-Partyspiele

Autor: WHAT DO YOU MEME, LLC

Ab 3 Spieler
Ab 18 Jahren
Spieldauer: 20 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



Das Spiel voller Bluffs und schockierender Tatsachen

#### Bluff, Alternative Fact oder Wahrheit mit OMFG

Kannst du einen spontan ausgedachten Bluff von einem "Alternative Fact" oder sogar der wirklich wahren Wahrheit unterscheiden? Reagierst du immer souverän und bist um keine Ausrede verlegen und kannst sogar einen Hund vom Fliegen überzeugen? So oder so: Das Kommunikationsspiel "OMFG" bietet dir die beste Trainingsgrundlage und schärft deine Sinne, um deine Mitspieler zu überführen. Jede Runde erhalten die Spieler eine Auswahl aus vier Möglichkeiten und müssen sich jedes Mal aufs Neue entscheiden, ob sie ihren Mitspielern die Wahrheit, den Bluff, einen "Alternative Fact" oder sogar den Doppel-Bluff servieren. Wer geschickt kommuniziert, führt seine Mitspieler aufs Glatteis und punktet mit "OMFG" von HUCH!.

Im Spiel gibt es Bluff-Plättchen sowie 168 OMFG-Karten, die in vier Bereiche aufgeteilt sind. A: Diese Aussage ist korrekt. B: Ein kurzer Text endet mit "…" und wird vom Spieler mit einem Bluff ergänzt. C: Hier handelt es sich um einen "Alternative Fact", also um eine falsche Behauptung, die sich wie die Wahrheit anhört, auch wenn sie reine Fiktion ist. Zuletzt kommt Möglichkeit D: Der Doppel-Bluff gibt Stichwörter vor, die in der Aussage vorkommen müssen.

Zu Beginn der ersten Runde nimmt sich jeder Spieler eine OMFG-Karte, liest sich die verschiedenen Optionen durch und entscheidet sich für eine davon. Nun tragen die Spieler der Reihe nach ihre Aussage vor. Dabei sind alle Regeln der Kunst erlaubt. So könnte ein Spieler, der sich für A entschieden hat, auch während der Aussage ins Zögern geraten und seinen Mitspielern suggerieren, dass er sich den Text gerade ausdenkt. Wichtig dabei ist, dass jeder seine Aussage nur einmal vorträgt.

"OMFG" ist ein Kommunikations- und Bluff-Spiel für Erwachsene, die sich nicht so leicht in Verlegenheit bringen lassen.



**OMFG** 

Kommunikations- und Bluff-Spiel

Autor: David Williams Für 3 - 8 Spieler Ab 18 Jahren Spieldauer: 40 min. Preis ca. 23,99 €

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

Mail: and rea. stadler@hutter.net

Tel.: 08221 - 369634



Von ... bis ... Aber bist du dir da sicher?!?

#### **REALLY?**

Haben Sie sich schon einmal gefragt, in wie vielen Ländern es nie schneit, wie viele Stationen die Berliner U-Bahn hat oder wie viel Prozent der deutschen Bevölkerung tätowiert ist? Das Party-Quiz-Spiel "REALLY?" fordert Sie zum Einschätzen einer bunt gemischten Fragenflut ein. Das Spannende daran ist: Die Spieler können eine Spanne (von ... bis) als Antwort eintragen. Der Spieler mit der kleinsten Spanne erhält die meisten Punkte. "REALLY?" von HUCH! mischt ab Herbst 2021 jeden Spieleabend auf und sorgt für viele erhellende Erkenntnisse über uns und unsere Welt.

Die Spieler erhalten eine abwischbare Antworttafel und einen Stift. Pro Runde wird eine Fragekarte vorgelesen. Die Spieler schreiben eine Spanne, die ihrer Meinung nach passend ist, auf ihre Antworttafel. Dazu notieren sie den kleinsten und größten Wert und subtrahieren danach die Werte, um eine Spanne zu erhalten. Wenn alle Spieler getippt haben, werden die Spannen verglichen und die Antwort vorgelesen.

Die Spieler erhalten je einen Punkt, wenn sie die Spanne richtig getippt haben. Der Spieler, der die kleinste Spanne getippt hat, erhält 3 Punkte.

Sobald ein Spieler 15 Punkte erreicht hat, endet das Spiel.

Wenn die Spieler bereits vertraut mit dem Modus sind, können zusätzliche Boosts eingeführt werden. Die Boosts können pro Spieler einmal verwendet werden, um die Antwort eines Mitspielers zu kopieren, die Antworten von zwei Spielern zu vertauschen oder um die mit dieser Frage erhaltenen Punkte zu verdoppeln.

"REALLY?" ist ein witziges Quiz-Spiel, bei dem schräges Wissen und gewitztes Einschätzen der Fragen die Spieler voranbringt.



#### **REALLY?**

Party-Quiz-Spiel

Autor: Natalie & Ceri Price

Für 3 - 30 Spieler Ab 10 Jahren Spieldauer: 30 min.

Preis ca. 24,99 €

#### <u>Antworten</u>

1) In 44 Ländern

2) 21%, lt. einer Umfrage des Ipsos-Instituts 2019

3) Insgesamt 173 Stationen

#### 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

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.



#### Doppelt verhext

#### Hexen und Zauberer, versammelt euch am Witchstone!

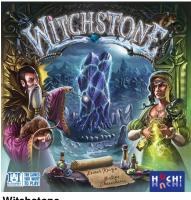
Alle 100 Jahre treffen sich bedeutende Hexen und Zauberer beim altehrwürdige Hexenstein, um dessen Kraft aufs Neue mit magischen Formeln und Riten zu beschwören. Um dieses Ziel zu erreichen, versucht jeder, in seinem Kessel eine eigene kraftvolle Formel zusammenzubrauen. Doch obwohl allen grundsätzlich das gleiche Repertoire zur Verfügung steht, kann vertrackterweise immer nur auf eine begrenzte, stets variierende Auswahl an Mitteln zurückgegriffen werden. Wer diese am cleversten kombiniert, gewinnt das Spiel und die Macht am Hexenstein. Das Kennerspiel "Witchstone" von den renommierten Autoren Reiner Knizia und Martino Chiacchiera, veröffentlich bei HUCH!, ist ab August 2021 erhältlich.

Als erprobte Vertreter ihrer Zunft versammeln sich die Spieler um den Spielplan und beziehen je einen der vier Türme am Hexenstein. Von dort aus erschaffen sie ein Netz aus magischer Energie um den Stein herum, senden ihre Hexen und Zauberer aus, nutzen das Pentagramm und den Zauberstab, schöpfen Kristalle aus ihren Kesseln und behalten dabei stets die Prophezeiungen im Blick.

"Witchstone" nutzt einen Plättchen-Legemechanismus als Aktionsgenerator, wodurch sich viele spielerische Möglichkeiten ergeben und jede Partie einen neuen Verlauf nimmt. Runde für Runde platziert jeder Spieler ein neues Hexplättchen in seinem eigenen Zauberkessel und generiert so seine persönliche Zauberformel.

Von den Entscheidungen, die die Spieler beim Entwickeln ihrer magischen Formeln treffen, hängt ab, was auf dem Spielplan geschieht - wer wo Erster ist, wer welche Boni, welche Karten und welche Sonderaktionen bekommt.

Die Herausforderung bei "Witchstone" besteht darin, große Aktionscluster im eigenen Kessel zu bilden, sich passende Prophezeiungen zu sichern sowie die 6 verschiedenen Aktionsarten möglichst optimal zu kombinieren - und das, indem man "einfach" nur 1 Hexplättchen legt!



#### Witchstone

Verhextes Strategiespiel Autoren: Reiner Knizia und Martino Chiacchiera Für 2 - 4 Spieler Ab 12 Jahren

Spieldauer: 60 - 90 min. Preis ca. 46,99 €

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



## KOMMUNIKATION LOGIK SPIELEN STRATEGIE FREUNDE PROFIS LERNENTAKTIK MENSCHEN TREFFEN PROFIS LERNENTAKTIK

### PRESSEINFO

Mit IELLO auf der Suche nach Spuren und Rohstoffen

#### Die Sommerneuheiten von IELLO

Im Sommer kommen aus Frankreich zwei besondere Neuheiten von IELLO auf den Spieletisch: In "Last Message" versuchen die Spieler einen Täter mittels Zeichnungen zu überführen. Blöd nur, dass der Täter seine Finger im Spiel hat und Hinweise vernichten darf. Während bei diesem Spiel munter ermittelt wird, steht bei "Little Factory" alles unter dem Zeichen von Ressourcen-Management. Denn nur der Spieler, der seine Rohstoffe gut im Auge behält, kann daraus Gebäude bauen, die wiederum begehrliche Rohstoffe abwerfen.

- \*\* Last Message \*\* Jemand hat ein Verbrechen verübt! Und das Opfer...bist DU! Der Täter ist in der Menge untergetaucht. Du darfst nicht sprechen, aber Hinweise zeichnen und schreiben. Sei vorsichtig, deine Zeit ist knapp. Der Täter darf Hinweise vernichten, um deine letzte Nachricht zu verwischen. Werden die Detektive deine Botschaft verstehen und den Täter finden? "Last Message" von IELLO ist eine spannende Kombination aus Zeichnen, Raten und Ermitteln. Insgesamt 6 verschiedene Tatorte beherben über 1.800 Charaktere und bieten jede Partie neue Ermittlungen.
- \*\* Little Factory \*\* Verwalte deine Ressourcen, um der beste Baumeister zu werden! Produziere oder handle mit Ressourcen, um wertvollere zu erwerben! Das Errichten von Gebäuden kann dir helfen, neue Ressourcen und Siegpunkte zu erhalten. Kaufen, produzieren, handeln, weiterverkaufen und bauen und das alles in einem Kartenspiel! Little Factory ist ein leicht zu erlernendes Ressourcen-Management-Spiel, dessen Schachtelgröße über eine herausragende Spieltiefe mit zahlreichen strategischen Möglichkeiten hinwegtäuscht. "Little Factory" ist ein hervorragendes Ressourcen-Management-Spiel und Nachfolger des erfolgreichen Titels "Little Town" im Kartenspielformat.

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.



#### Last Message

Kombination aus Zeichnen & Ermitteln Autoren: Juhwa Lee & Giung Kim

Für 3 – 8 Spieler Ab 8 Jahren

Spieldauer: 15 min. Preis ca. 18,99 €



#### **Little Factory**

Ressourcen-Management

Autoren: Shun und Aya Taguchi

Für 2 – 4 Spieler Ab 10 Jahren Spieldauer: 40 min. Preis ca. 16,99 €

#### 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

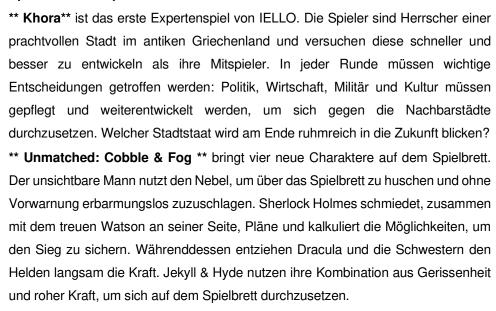


## KOMMUNIKATION LOGIK SPIELEN STRATEGIE FREUNDE PROFIS LERNENTAKTIK MENSCHEN TREFFEN PROFIS EAMILIETAKTIK

### PRESSEINFO

#### Die Spiele-Highlights im Herbst von IELLO

Der Spieleherbst von IELLO verspricht Großes: Von der Vorherrschaft in der griechischen Antike über epische Kämpfe zwischen ungleichen Helden bis zur ultimativen Monster-Box des Klassikers "King of Tokyo" – hier ist für jedes Spielerherz eine passende Neuheit dabei:



In \*\* Unmatched: Robin Hood VS Big Foot \*\* treffen zwei legendäre Charaktere in einem beispiellosen Kampf aufeinander. Robin Hood und die Gesetzlosen zeichnen sich durch Fernangriffe und Raubüberfälle auf ihre Gegner aus. Bigfoot und sein Kumpel, die Jackalope, stehen dem in nichts nach und stürmen durch den Wald, führen schnelle Angriffe aus, bevor sie sich, scheinbar, in Luft auflösen.

\*\* King of Tokyo – Monster Box \*\* Diese explosive Monster-Box ist voller Spaß, Action und Adrenalin! Die King-of-Tokyo-Monster-Box bündelt endlich alle verfügbaren Power-Up! und Halloween-Erweiterungen für eine gigantische Schlacht um Tokyo. Sie enthält zusätzlich eine brandneue Version von Baby Gigazaur, 11 exklusive Karten und ein Würfeltablett, um Tokyo mit Glanz und Gloria zu zerstören!

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.



Khora

Autoren: Head Quarter Simulation

Game Club

Für 2 – 4 Spieler, ab 12 Jahren Spieldauer: 75 min., Preis ca. 49,99 €



**Unmatched: Cobble & Fog** 

Autoren: Rob Daviau, Justin D. Jacobson,

Chris Leder, Kevin Rodgers Für 2 – 4 Spieler, ab 9 Jahren

Spieldauer: 30 min., Preis ca. 37,99 €



#### Unmatched: Robin Hood VS Big Foot

Autoren: Rob Daviau, Justin D. Jacobson

Für 2 Spieler, ab 9 Jahren

Spieldauer: 20 min., Preis ca. 25,99 €



King of Tokyo - Monster Box

Autor: Richard Garfield Für 2 Spieler, ab 9 Jahren

Spieldauer: 30 min., Preis ca. 49,99 €

#### 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



## KOMMUNIKATION LOGIK SPIELEN STRATEGIE FREUNDE PROFIS LERNENTAKTIK MENSCHEN TREEFEN PROFIS LERNENTAKTIK

## PRESSEINEO

Zwischen Siebenmeilenstiefeln und Meerjungfrau-Kostümen

#### Der "Magic Market" ist eröffnet

Heute ist Zaubermarkt! Bist du bereit, jede Menge Dragos zu verdienen? Hol deinen magischen Krimskrams vom Dachboden und verkaufe ihn an die magischen Besucher. Beobachte die Leute auf dem Markt genau ... Was möchten sie kaufen? Locke die Käufer an, mit denen du das größte Geschäft machen kannst – und lass sie nicht mit leeren Händen gehen! Biete deine wertvollsten Gegenstände zum Verkauf an, besuche die Stände deiner Mitspielenden und verhandle geschickt über Preise. "Magic Market" ist ein zauberhaftes Kinderspiel von LOKI, das Kindern einen ersten Einblick in die Welt des Handels und Verkaufens gibt.

Der Magic Market umfasst vier Verkaufsstände und eine zentrale Marktscheibe. Jeder Spieler verfügt über ein Set aus unterschiedlichen magischen Gegenständen, von denen er eine Auswahl auf seinem Tisch drapiert. Die Spieler führen nacheinander drei Aktionen durch: Zuerst würfeln Sie den Besucherwürfel und drehen die Marktscheibe – ein Rondell in der Spielplanmitte - entsprechend weit. Danach stehen genau drei Besucher in Form eines kleinen Zauberhuts vor jedem der vier Tische in den Spielplanecken. Der aktive Spieler wählt einen der drei Besucher vor seinem Stand aus und zeigt allen Mitspielern, welches Symbol auf der Unterseite des Huts abgebildet ist. Entweder ist der Besucher nur an bestimmten magischen Gegenständen interessiert, z.B. Kostüme, Bücher oder der Besucher ist ein verrückter Käufer, der alles shoppt, was er findet oder ein netter Kunde steht vor dem Tisch, der anbietet, auf den Stand aufzupassen, während der Spieler bei den Mitspielern stöbert. Gute Verkäufe sind ebenso wichtig, wie bei allen Mitspielern ein Höflichkeits-Schnäppchen zu machen. Wer nett zu seinen Nachbarn war und nebenher das meiste Geld verdient hat, gewinnt.

"Magic Market" besticht mit detailreichen und verspielten Illustrationen und bringt das Thema Kaufen und Verkaufen kinderleicht auf den (Verkaufs-) Tisch.



Autoren: Les Fées hilares Für 2 - 4 Spieler, ab 6 Jahren Spieldauer: 30 Minuten Preis ca. 29,99 €

**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.

Hinter der Marke **LOKI** stehen die Entwickler von erfolgreichen Kinderspielen wie z.B. "Der Mysteriöse Wald" (2016 veröffentlicht von IELLO, nominiert für das "Kinderspiel des Jahres 2017"). Nach einem weltweiten Start im Frühjahr 2018 schaffen sich die **LOKI** Spiele durch ihre eigene Identität bereits einen festen Platz in der Spielwelt. Einer der ersten veröffentlichten Titel "SOS Dino" wurde bereits mit einem Platz auf der Empfehlungsliste "Spiel des Jahres" ausgezeichnet. Die Spiele überzeugen durch eine hohe Qualität mit bezauberndem Spielmaterial und wunderschönen Illustrationen. **LOKI** steht für unvergessliche und einzigartige Spieleerlebnisse mit Kindern, Freunden und Familie.

#### 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!



#### KOMMUNIKATION LOGIK SPIELEN STRATEGIE FREUNDE PROFIS LERNENTAKTIK MENSCHEN TREFFEN PROFIS EAMILIETAKTIK

## PRESSEINEO

Von wilden Piraten und verzauberten Dinos

#### Erzählt fantastische Geschichten mit "Team Story"

Verflixt! Ein magischer Tornado hat die Bibliothek verwüstet und die Seiten des Zauberbuches weggepustet! Nun liegt es an euch! Erfindet und erzählt fantastische Geschichten, damit die Seiten zurückfinden ... und zwar in der richtigen Reihenfolge! "Team Story" ist ein kreatives Spiel, das Kinder anspornt witzige Geschichten zu erfinden und sie mit so vielen Details auszuschmücken, dass sich die Zuhörer auch an die exakte Reihenfolge der Ereignisse erinnern. Das Kinderspiel von LOKI (im Vertrieb von Hutter Trade) ist ab Sommer 2021 lieferbar.

Das Spiel enthält die Karten-Sets "Abenteuer" und "Magie", die wahlweise auch gemischt werden können. In der Tischmitte wird eine Pergamentrolle zusammengepuzzelt. Diese zeigt, aus wie vielen Karten die Geschichte besteht.

Ein Spieler ist der Zuhörer, während die anderen Spieler die Erzähler sind. Die Erzähler erhalten je 3 Handkarten und spielen der Reihe nach je eine ihrer Karten aus. Mit jeder Karte fügen die Spieler erzählerisch ein weiteres Detail zur Geschichte hinzu. Die ausgespielten Karten werden auf der Pergamentrolle abgelegt und von einem Erzähler auf dem Wertungsblock notiert. Am Ende der Geschichte werden alle Karten (ausgespielte und ungespielte) gemischt und offen vor dem Zuhörer ausgelegt. Dieser hat nun eine Sanduhrlänge Zeit, die passenden Karten zur Geschichte in der richtigen Reihenfolge auf der Pergamentrolle abzulegen. Mithilfe des Wertungsblock kann genau geprüft werden, welche Karten an welcher Stelle liegen sollte. Danach gibt es Punkte für Erzähler und Zuhörer.

Wenn alle Spieler einmal Zuhörer sein durften, endet die Spiel.

"Team Story" weckt Kreativität und fördert Konzentration von jungen Geschichtenerzählern und -erzählerinnen.





Autoren: Les Fées hilares Für 2 - 7 Spieler, ab 5 Jahren Spieldauer: 20 Minuten Preis ca. 18,99 €

**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.

Hinter der Marke **LOKI** stehen die Entwickler von erfolgreichen Kinderspielen wie z.B. "Der Mysteriöse Wald" (2016 veröffentlicht von IELLO, nominiert für das "Kinderspiel des Jahres 2017"). Nach einem weltweiten Start im Frühjahr 2018 schaffen sich die **LOKI** Spiele durch ihre eigene Identität bereits einen festen Platz in der Spielwelt. Einer der ersten veröffentlichten Titel "SOS Dino" wurde bereits mit einem Platz auf der Empfehlungsliste "Spiel des Jahres" ausgezeichnet. Die Spiele überzeugen durch eine hohe Qualität mit bezauberndem Spielmaterial und wunderschönen Illustrationen. **LOKI** steht für unvergessliche und einzigartige Spieleerlebnisse mit Kindern, Freunden und Familie.

#### 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!



## KOMMUNIKATION LOGIK SPIELEN STRATEGIE FREUNDE PROFIS LERNENTAKTIK MENSCHEN TREFFEN PROFIS FAMILIETAKTIK

## PRESSEINFO

Die Herbstneuheiten von Megableu

#### Megaspaß mit Spielen von Megableu

Wenn Kinder Blütenblättern hinterherjagen, lachend vor einer Tomatenschale sitzen, blitzschnell Begriffe nennen und sich die Erwachsenen davor drücken "ja" oder "nein" zu sagen, dann stehen die Neuheiten von Megableu auf dem Spieletisch! Der französische Verlag bietet Spielspaß und Unterhaltung für alle Altersklassen. Das bestätigen auch die diesjährigen Herbstneuheiten. Anbei finden Sie eine Vorstellung der neuesten Spiele-Highlights:

- \*\* Panda Fun \*\* Der süße Pandabär hat viele bunten Blumen und Blätter in seinem gesammelt, aber leider juckt ihn gerade seine Nase ganz fürchterlich! Hatschi Da ist es schon passiert! Die Blumen und Blätter fliegen durch die Luft und landen auf dem Boden. Könnt ihr dem Pandabären helfen und alles wiedereinsammeln, bevor die Zeit abläuft? "Panda Fun" ist ein Reaktions- und Aktionsspiel, das sowohl solitär als auch kompetitiv gespielt werden kann.
- \*\* **Tomato** \*\* ist ein schnelles Kartenspiel, das Aufbewahrung und Spielfläche in einem bietet! Die Spieler versuchen ihre Karten so schnell wie möglich in eine der beiden Tomatenhälften auszuspielen. Dabei gilt: Karten können sofort ausgespielt werden, wenn die Zahl auf der Karte eins höher oder eins niedriger ist, als die oberste Zahl auf dem Abwurfstapel.
- \*\* **5 Seconds Junior** \*\* Wer kann drei Begriffe zu einer genannten Kategorie binnen 5 Sekunden nennen? Nachdem das rasante Spielprinzip bereits in der Familien- und Erwachsenen (18+) Version überzeugte, kommt nun die Junior-Ausgabe an den Start. 400 Fragen warten darauf die besten Antworten von Kindern ab 5 Jahren zu bekommen!
- \*\* Nicht ja nicht nein Nicht jugendfrei \*\* Haben Sie schon einmal versucht eine Frage nicht mit "ja" oder "nein" zu beantworten? Das Spielprinzip bleibt auch in der "Nicht jugendfrei"-Version gleich und bringt nun alle wortgewandten Spieler ab 18 Jahren mit ausgewählten amüsanten und anzüglichen Fragen zum Schwitzen.

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.



Panda Fun

Für 2 – 4 Spieler, ab 3 Jahren Spieldauer: variabel, Preis ca. 31,99 €



#### **Tomato**

Für 2 – 4 Spieler, ab 6 Jahren Spieldauer: variabel, Preis ca. 11,99 €



#### 5 Seconds Junior

Für 3 – 6 Spieler, ab 5 Jahren Spieldauer: variabel, Preis ca. 33,99 €



#### NJNN - Nicht jugendfrei

Für 2 – 6 Spieler, ab 18 Jahren Spieldauer: 15 min., Preis ca. 19,99 €

#### 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



## KOMMUNIKATION LOGIK SPIELEN STRATEGIE FREUNDE PROFIS LERNENTAKTIK MENSCHEN TREFFEN PROFIS EAMILIETAKTIK

### PRESSEINEO

Krimi-Rätselspiel

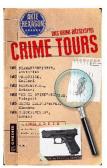
#### Auf Verbrecherjagd durch Europa

Ein guter Krimi kann stundenlang fesseln – nicht nur als Buch oder Film, sondern auch als Spiel! Für alle, die von kniffligen Krimirätseln nicht genug bekommen können, gibt es jetzt Nachschub aus dem Gmeiner-Verlag: Pünktlich zum 15-jährigen Jubiläum der Gmeiner-Krimispiel-Reihe erscheint das neue Krimi-Rätselspiel "Crime Tours – Akte Hexagon" (im Vertrieb von Hutter Trade). Als Ermittlerteam begeben sich die Spieler auf Verbrecherjagd quer durch Europa, um sechs mysteriöse Kriminalfälle zu lösen, bei denen es um Diamantenraub, Gemäldediebstahl, Glücksspielbetrug, Bombenanschläge, blutige Modeschauen und sogar Mord im berühmten Orient-Express geht.

Idealerweise wird in einem Team von bis zu vier Personen gespielt. Aber natürlich können die sechs Kriminalfälle, die unterschiedliche Schwierigkeitsgrade haben, auch von einem Spieler allein gelöst werden. Gesucht sind jeweils zehn Tateinzelheiten: Wer war der Täter? Was war sein Motiv? Welche Hilfsmittel benutzte er? Und vor allem, was hat sich eigentlich genau abgespielt?

Bevor jedoch die rätselhaften Fälle aufgeklärt werden können, müssen die Spieler den Tätern von einer Stadt zu nächsten folgen. Wo und wann diese das nächste Mal auftauchen, verraten an den Tatorten gesicherte Spuren sowie Zeugenaussagen. Durch insgesamt mehr als 50 Städte in über 30 Ländern Europas führt die "kriminelle Rätselreise".

"Crime Tours – Akte Hexagon" richtet sich an alle Fans von Krimi-, Rätsel- und Escape-Spielen, die komplexere Kriminalfälle mit realen Handlungs- bzw. Tatorten aufklären und dabei knifflige Rätsel knacken möchten.



Crime Tours - Akte Hexagon

Autor: Sonja Klein

Verlag: Gmeiner / Hutter Trade

Spieleranzahl: 1 - 4 Alter: ab 14 Jahren Spieldauer: 45 - 60 min. Preis ca. 14,99 EUR

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.

Der **Gmeiner**-Verlag ist der Spezialist für Spannungsromane im deutschsprachigen Raum. Jährlich erscheinen rund 175 neue Taschenbücher. Bei den über 1000 lieferbaren Titeln handelt es sich um Originalausgaben von AutorInnen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz, unter denen auch regelmäßig Debütanten zu finden sind.

#### Kontakt

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

Tal : 00001 000004

Tel.: 08221 - 369634



## KOMMUNIKATION LOGIK SPIELEN STRATEGIE FREUNDE PROFIS LERNENTAKTIK MENSCHEN TREEFEN PROFIS LERNENTAKTIK

### PRESSEINFO

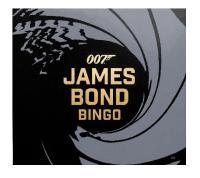
Bezaubernde Spielideen

#### Die Herbst-Neuheiten von Laurence King

Der britische Verlag Laurence King glänzt immer wieder aufs Neue mit kreativen Spielideen, die in fantastische Grafiken eingebettet werden. Auch im Herbst 2021 dürfen wir uns auf ein großartiges Neuheiten-Programm freuen!

#### // WER RUFT ZUERST BINGO?

- \*\* **James Bond Bingo** \*\* Mit 64 Charakteren und Markenzeichen einer der berühmtesten Film-Reihen der Welt darunter allen sechs 007-Darstellern, den bösartigsten Gegenspielern und innovativsten Autos und Sonderanfertigungen –, ist dies das perfekte Spiel für alle Bond-Fans. Lassen Sie sich von den Zähnen des Beißers nicht beeindrucken und gewinnen Sie höher als Le Chiffre!
- \*\* **Katzen-Bingo** \*\* Dieses wunderschön illustrierte Bingo-Spiel stellt 64 Katzenrassen aus aller Welt vor. Entdecken Sie die elegante Siamkatze und die seltene Nebelung, die glamouröse Chinchilla, markieren Sie sie auf Ihrer Karte und Bingo!
- \*\* **Bedrohte Tiere Bingo** \*\* Dieses Familienspiel ist vollgepackt mit erstaunlichen und wunderschönen Tieren aus der ganzen Welt. Aber Achtung: Sie alle sind vom Aussterben bedroht und noch ist es nicht zu spät!
- \*\* **Mein erstes Bingo Zu Hause** \*\* Schon für die Kleinsten ab 3 Jahren ein großer Spaß. Spielend lernen: fördert Beobachtung, Zuordnung und Feinmotorik. Klare, charmante Zeichnungen mit hohem Wiedererkennungswert.
- \*\* **Mein erstes Bingo In der Schule** \*\* Vier verschiedene Bingo-Karten, auf denen je eine typische Schulund Kita-Situation abgebildet ist. Kinder werden mit Begeisterung die vertraute Welt ihres Betreuungsalltags entdecken – das perfekte Geschenk schon für die Kleinsten!













## KOMMUNIKATION LOGIK SPIELEN STRATEGIE FREUNDE PROFIS LERNENTAKTIK MENSCHEN TREFFEN PROFIS FAMILIETAKTIK

### PRESSEINFO

#### // SPIELE FÜR GROSS & KLEIN

- \*\* Seeungeheuer & Regenbögen \*\* Setzen Sie Segel und überqueren Sie die Weltmeere! Wenn Sie in See gestochen sind, müssen Sie mythischen Seeungeheuern ausweichen und den Regenbögen hinterherjagen, die gutes Wetter verheißen und Ihnen Glück bringen. Das beiliegende Booklet erzählt Ihnen alles Wissenswerte über die Seeungeheuer.
- \*\* Kacke-Helden \*\* Die Kackehelden lassen sich nicht verscheißern! Lernen Sie sie kennen: Superkack, Kackeflash, die Kackefee und Die gute Furz! In diesem lustigen Spiel für die ganze Familie müssen sich die Spielenden mit den Kackehelden verbünden, um ihre Kackekarten so schnell wie möglich wieder loszuwerden.
- \*\* Wer kennt alle Hunde? \*\* Wer als Erste\*r die Hunderasse anhand des Bildes und der Beschreibung errät, darf weiter sein Glück versuchen und die Fragen auf der Rückseite beantworten.







#### // AUSGEWÄHLTE SPIELE-TITEL

- \*\* Körpersprache \*\* Ob Freunde, Familie, Kollegen oder Fremde sie alle nutzen bewusst und unbewusst Mimik und Gestik. Diese Karten werden Ihnen helfen zu erkennen, was Menschen wirklich denken oder fühlen.
- \*\* Whisky-Poker \*\* Dieses Kartendeck ist der perfekte Begleiter zu einem Schlückchen Whisky in geselliger Runde: Spielen Sie Poker (oder jedes andere Kartenspiel) mit Whiskys aus aller Welt.
- \*\* Das Therapie-Set \*\* Die Karten helfen uns, unsere psychischen und emotionalen Zustände in einem mitfühlenden und sicheren Raum zu erforschen. Das Therapie-Set enthält zudem ein umfassendes Booklet mit einer Einführung in den therapeutischen Prozess.









## KOMMUNIKATION LOGIK SPIELEN STRATEGIE FREUNDE PROFIS LERNENTAKTIK MENSCHEN TREEFEN PROFIS LERNENTAKTIK

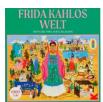
### PRESSEINFO

#### // PUZZLESPASS MIT FANTASIEREICHEN MOTIVEN

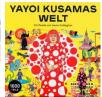
- \*\* Sherlock Holmes´ Welt \*\* Tauchen Sie ein in Sherlocks London. Finden Sie Conan Doyles denkwürdigste Charaktere den Hund der Baskervilles ebenso wie Moriarty, Dr. Watson, Mycroft sowie reale historische Persönlichkeiten. Das A2-Poster wird Ihnen dabei helfen, alle 50 Personen und Orte zu identifizieren.
- \*\* **Die Welt der Fabelwesen** \*\* Dieses 1000-Teile-Puzzle kombiniert Mythologien und Legenden aus der ganzen Welt. Entdecken Sie 45 Kreaturen vom griechischen Pegasus über die japanische Spinne Anansi bis zum nordamerikanischen Donnervogel.
- \*\* Frida Kahlos Welt \*\* Reisen Sie durch eine lebendige mexikanische Landschaft, in der Gemälde und Tiere inmitten der einheimischen Pflanzenwelt und Vignetten der Künstlerin gedeihen. Lernen Sie Frida Kahlos außergewöhnliche Geschichte kennen, tauchen Sie in ihre Kunst ein und entdecken Sie eine Vielzahl von Charakteren.
- \*\* **Hunde von A bis Z Ein sehr laaaaanges Puzzle** \*\* 58 große Teile für kleine Hände, mit denen man spielend die verschiedenen Hunderassen lernen kann! Setzen Sie 26 verschiedene Hunderassen zusammen, um einen Dackel zu erhalten, der fast 1 m lang ist.
- \*\* Yayoi Kusamas Welt \*\* Puzzeln Sie sich in Kusamas Welt! Treten Sie ein in ein gepunktetes Universum, in dem sprechende Hunde und riesige Kürbisse die Visionen eines jungen japanischen Mädchens bevölkern, das später die New Yorker Kunstwelt im Sturm erobern wird.
- \*\* 299 Hunde und 1 Katze \*\* Jede Menge Puzzle-Spaß für die ganze Familie! In diesem raffinierten, kreisrunden Knäuel-Puzzle gibt es keine normalen Teile: Alle sehen aus wie Hunde! Und es gibt 299 von ihnen! Plus eine Katze. Damit sie alle zusammenbleiben, gibt es einen praktischen Rahmen: Bauen Sie diesen zuerst, das wird Ihre Hunde halbwegs bändigen.
- \*\* **Die Tetromino-Stadt** \*\* Vergessen Sie herkömmliche Puzzle mit den traditionellen Puzzleteilen! Mit den sieben geometrischen Grundformen, die als Tetrominos bekannt sind (und die jeder kennt, der jemals das Videospiel Tetris gespielt oder gesehen hat), müssen Sie eine geometrische Stadtlandschaft konstruieren. Jede der sieben Grundformen gibt es 40mal: Wer nimmt die Herausforderung an?















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.

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