

## AMIGO Presse-Überblick 10/23

Eine erfolgreiche SPIEL '23 liegt hinter Spielefans und Spielebranche – der gelungene Auftakt für den ersehnten Spiele-Herbst, der mit seinen verregneten und kalten Tagen zum Spielen einlädt. Genau die richtige Zeit, sich zum Beispiel zu Halloween mit schaurig schönen Spielen ins Warme zurückzuziehen, gemeinsam Krimifälle zu lösen oder schon einmal über den Inhalt der Nikolaus-Stiefel Anfang Dezember nachzudenken.

Mehr dazu erfahren Sie in unserem aktuellen Newsletter:

1. **AMIGO-Events – Das war die SPIEL '23**
  2. **AMIGO-Krimispiele – Der zweite Fall ist da: *Unsolved – Tod auf der Jacht***
  3. **AMIGO-Spiele – Gruseliger Spielspaß zu Halloween**
  4. **AMIGO-Spiele – Diese Spiele passen in jeden Nikolaus-Stiefel**
- 

### 1. AMIGO-Events – Das war die SPIEL '23



Über 190.000 Spielebegeisterte fanden Anfang Oktober zum 40. Mal den Weg zur SPIEL in Essen. In einer neuen Halle (Halle 6, Stand 6E102), aber mit bewährtem Standkonzept war auch AMIGO bereit, Tausenden die AMIGO-Neuheiten zu erklären.

Als besonderes Highlight setzte Cosplayerin und Influencerin Carina Pusch im „Physikatzen“-Kostüm bereits am Mittwoch auf der Presse-Neuheitenschau die AMIGO-Herbstneuheit *Schrödingers Katzen* stimmungsvoll in Szene.

Auch am ersten offiziellen Messetag stand sie gemeinsam mit zwei Mitstreiterinnen am AMIGO-Stand im Katzen-Outfit für Fotos bereit, animierte zum Spielen und schminkte interessierte Besucher\*innen ebenfalls

als „Physikatzen“.

Als weiteren Special Guest empfing AMIGO den *Saboteur*- und *Unsolved*-Autor Frederic Moyersoen am Stand in Essen. Von Donnerstag bis Samstag konnten Spielefans gemeinsam mit dem Autor die AMIGO-Neuheit *Unsolved – Tod auf der Jacht* spielen und dem Autor Fragen stellen.



## 2. AMIGO-Krimispiele – Der zweite Fall ist da: *Unsolved – Tod auf der Jacht*

Draußen wird es früher dunkel und kalt – das perfekte Wetter, um es sich zu Hause mit einem Krimi gemütlich zu machen. Und damit ist kein Buch gemeint, denn bei den Krimispielen der *Unsolved*-Reihe kann man selbst als ermittelnde Person in Aktion treten.

Mehrere Todesfälle auf hoher See sind zu lösen und es zählt jedes Detail! Bei *Unsolved – Tod auf der Jacht*, dem zweiten Streich der *Unsolved*-Krimispiel-Reihe von AMIGO, läuft die Aufklärung der drei Kapitel wieder ausschließlich über Bilder: Alle Spielenden schauen sich gemeinsam Bildkarten an und tauschen sich über mögliche Indizien aus, die zur Lösung beitragen. Gemeinsam entscheiden sie, welche 12 Karten sie offen auslegen, um damit die wichtigen Fragen des Falls zu klären wie: Wer ist das Opfer und warum musste es sterben? Ein Krimispiel, bei dem man unbedingt seine Augen offenhalten sollte.

Wer die Spielmechanik von *Unsolved* kennenlernen möchte, hat auf der AMIGO-Webseite die Möglichkeit, einen eigenen kleinen Promofall zu lösen. Wer dabei schnell ist, kann bis zum 31.10.2023 sogar noch einen Gutschein für ein Krimi-Dinner von Jochen Schweizer gewinnen: <https://blog.amigo-spiele.de/gesellschaftsspiele/unsolved/>



## 3. AMIGO-Spiele – Gruseliger Spielspaß zu Halloween



Halloween, die gruseligste Nacht des Jahres steht vor der Tür. Geister, Hexen, Monster und andere Schattengestalten treiben sich auf den Straßen umher und verbreiten Schrecken. Wer nach der „Süßes oder Saures“-Runde auch am Spieltisch weiter „spuken“ möchte, kann sich mit diesen AMIGO-Spielen weiter in Gruselstimmung bringen.

**Für junge Gruselfans ab 4 Jahren:** Wer bei *Hexe, Tier ... wer fehlt denn hier?* gut hinschaut und den Überblick bewahrt, welche Tiere mit der kleinen Hexe auf dem Besen fliegen, schnappt sich alle Karten und damit den Sieg. Auf dem 3D-Spielplan von *Zauberberg* versuchen die Zauberlehrlinge möglichst geschickt die „murmelnden“ Irrlichter zum Fuß des Zauberbergs zu rollen, sodass sie

nur den Lehrlingen, nicht aber den Hexen den Weg zu Magier Balduin weisen.

**Für Geisterjäger und Jägerinnen ab 7 Jahren:** Wer es bei *HUGO – Das Schlossgespenst* nicht rechtzeitig schafft, sich in Sicherheit zu bringen, landet auf der schaurigen Kellertreppe und sammelt fiese Gruselpunkte. Dagegen muss die Monsterabwehr bei *Verflucht!* im Team gelingen, denn die nötigen Schutzgegenstände müssen erst gemeinsam gefunden werden.

Beim Kartenspiel *Ghosts* versuchen die Spielenden, die Furchtstufe 7 auf dem Ablagestapel nicht zu überschreiten. Wer dies dennoch tut, kassiert Furchtpunkte.



**Für Geisterfreunde ab 10 Jahren:** In der magischen Welt von **Wizard** geht es darum, die Anzahl der eigenen Stiche vorherzusagen, die man im Laufe des Spiels erhalten wird.

Beim Stichspiel **Druids** aus der **Wizard**-Reihe müssen die Teilnehmenden der Stonehenge-Akademie Erfahrungspunkte in den einzelnen Wissensdomänen sammeln und dabei beachten, keine Domänen zu betreten, die nicht für sie bestimmt sind.

Weitere Informationen: [https://blog.amigo-spiele.de/2023/10/16/gruseliger\\_spielsspass\\_zu\\_halloween/](https://blog.amigo-spiele.de/2023/10/16/gruseliger_spielsspass_zu_halloween/)

#### 4. AMIGO-Spiele – Diese Spiele passen in jeden Nikolaus-Stiefel

Wer am 6. Dezember neben dem obligatorischen Schoko-Nikolaus noch ein wenig Abwechslung in den Stiefel packen möchte, kann ihn in diesem Jahr mit Zebras, Zauberzwerge und dem Team der Academy befüllen. Natürlich nur in Form von handlichen Kartenspielen.

Beim Kinderspiel **Zauberzweig** versuchen die Zauberlehrlinge schneller als die Hexen bei Zwerg Rupert anzukommen, der ihre Zauberstäbe mit Kristallen aus seiner Mine ausstatten will. Nur durch gute Absprache können die Zauberlehrlinge das Wettrennen gewinnen. **Zauberzweig** ist das zweite Spiel aus der Welt von **Zauberberg**, dem "Kinderspiel des Jahres 2022".

Aller guten Dinge sind 3 – besonders beim Kartenspiel **Z3BRA**! Ziel des Spiels ist es, die eigene Kartenauslage abzubauen, indem die Spielenden Trios derselben Zahl oder Farbe bilden. Durch Aufdecken und Tauschen – sogar mit den Mitspielenden – können die Kartenauslage und die Minuspunkte darin reduziert werden. In der Academy muss man sich in mysteriösen Disziplinen beweisen, allen voran: im Rollentausch! In jeder Runde des Stichspiels **The Academy** übernehmen die Spielenden eine andere Rolle. Aufgabe des Spiels ist es, Stiche zu gewinnen, Rundenziele zu erfüllen und dadurch Auszeichnungen zu sammeln. Am Ende gewinnt, wer drei Auszeichnungen und „Das Ass aus dem Ärmel“ besitzt.



*The Academy* von Manny Dominguez für 3–4 Spielende ab 10 Jahren. Spieldauer ca. 30 Minuten. UVP: 8,99 EUR

*Z3BRA* von Dirk Hanneforth & Uwe Mölter für 2–5 Spielende ab 8 Jahren. Spieldauer ca. 20 Minuten. UVP: 8,99 EUR

*Zauberzweig* von Jens-Peter Schliemann & Bernhard Weber für 1–6 Spielende ab 5 Jahren. Spieldauer ca. 20 Minuten. UVP: 10,99 EUR

#### AMIGO in den sozialen Medien



AMIGO  
Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5  
63128 Dietzenbach

Telefon: +49 (6074) 3755-0  
Telefax: +49 (6074) 3755-666  
E-Mail: [info@amigo-spiele.de](mailto:info@amigo-spiele.de)  
Internet: [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)

Geschäftsführer: Uwe Pauli  
Sitz der Gesellschaft: Dietzenbach  
Amtsgericht: Offenbach HRB 10098  
Steuer-Nr.: 035 228 35028