

Übersicht der Gesellschaftsspiele in der Stadtbücherei Peine

Titel A-Z

Ycl = Spiele für Erwachsene - 6 Ycl = Spiele für Kinder



5 Seconds

Ycl Fiv

5 Seconds. - Brüssel : Megableu, 2016. - Spiel & 1 Spielplan,
1 Spiraltimer, 1 Kartenbox, 6 Spielfiguren, 400 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 46784674 EUR 29,99
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Das Spiel für Schnelldenker: Wer beantwortet innerhalb von 5 Sekunden die meisten Fragen richtig? Der rechte Nachbar des aktiven Spielers zieht eine Aufgabenkarte und liest die Aufgabe laut vor. Dann dreht er den Spiraltimer um und der Befragte hat jetzt 5 Sekunden Zeit, bis die Kugeln am Boden des Timers angekommen sind. Die Antworten des Vorgängers dürfen natürlich nicht wiederholt werden. Wer innerhalb von 5 Sekunden die richtigen Antworten gibt, zieht mit seiner Spielfigur auf dem Spielplan ein Feld vorwärts. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer zuerst mit seiner Spielfigur das Ziel erreicht, ist Sieger. Für 3-6 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Ab durch die Mauer

6 Ycl

Ab durch die Mauer / Jürgen Adams. Victor Boden. - München : Zoch, 2019. - Spiel & 1 Rahmen, 1
Spielplan, 1 Stecker, 3 Leisten, 4 Spielfiguren, 20 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT
ISBN 82051345 EUR 34,99
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Es spukt und der Boden dreht sich, Gespenster schweben durch wandelnde Mauern und verzauberte Hüte und Schuhe huschen umher. Beim magischen Karneval möchte jedes Gespenst im ausgefallendsten Kostüm spuken. Aber auch die Kleiderkammern sind plötzlich nicht mehr da, wo sie eben noch waren. Ab durch die Mauer ist ein Spiel mit ganz neuen Elementen. Ein drehbarer, mit Magnetschiebern unterlegter Spielplan macht das Spielgeschehen nicht nur optisch zum zauberhaften Spuk. Bei jedem Spielzug will überlegt sein, wie man alle Effekte so steuert, dass die eigenen Ziele erreicht werden. Spannend reiht sich eine überraschende Herausforderung an die nächste. Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Activity Original

Ycl Act

Activity Original / Catty. Führer. - Wien : Piatnik, 2015. - Spiel & 1 Spielplan, 440 Begriffskarten, 1 Sanduhr, 4 Spielfiguren, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 90602825 EUR 39,99
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Activity ist eine Kombination von kreativen Spielelementen, die das Spiel so beliebt machen. Es müssen zusammengesetzte Hauptwörter gezeichnet, pantomimisch dargestellt oder umschrieben und von den Mitspielern erraten werden. 3300 Begriffe sorgen für ein abwechslungsreiches und spannendes Spielvergnügen. Für 3-16 Spieler ab 12 Jahren. (Spieldauer ca. 40 Min.)

Activity Solo & Team

Ycl Act

Activity Solo & Team / Paul Catty. Ernst Führer. Kinetic. - Wien : Piatnik, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Sanduhr, 10 Spielfiguren, 330 Karten, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 90661778 EUR 30,99
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

Mit dem erfolgreichen Darstellen und Erraten von Begriffen kann man auch hier gewinnen. Neben den bekannten Darstellungsarten Zeichnen, Erklären und Pantomime ist hier der eine oder andere Begriff durch Geräusche zu vermitteln. Das Spiel kann auf zwei Arten gespielt werden. Entweder jeder gegen jeden oder Teams gegeneinander. Für 3-10 Spieler ab 12 Jahren. (Spieldauer ca. 60 Min.)

Atlantica

Ycl Atl

Atlantica / Christian Fiore. Knut Happel. Fiore GmbH. - Wien : Piatnik, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 190 Karten, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE, FR, IT, GB, HU, CZ, SK, PL
 ISBN 90613876 EUR 22,99
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Atlantica ist ein sagenumwobenes Land, das vor lange vor unserer Zeit im Meer versunken sein soll. Jetzt wurde es wiederentdeckt und die Spieler schlüpfen in die Rolle des Leiters eines Forschungsteams, das unter Wasser nach Schätzen sucht. Taucher müssen angeheuert und Frachtschiffe gechartert werden, um die kostbaren Funde in die Museen der Welt zu bringen. In der zentralen Forschungsstation erlangen die Wissenschaftler immer weitere, neue Erkenntnisse, die ihnen am Ende hilfreich sein werden. Doch sie müssen sich beeilen, denn ein herannahender Hurrikan droht, die Forschungsarbeiten frühzeitig zu beenden. Wer schafft es, die wertvollsten Schätze sicher auf den Frachtschiffen zu verstauen und sich das meiste Wissen anzueignen? Jeder Forscher darf während seines Zuges bis zu drei Aktionen ausführen: Schatz bergen, Team vergrößern oder neue Karten ziehen. Der detailreich gestaltete Spielplan zeigt vier Orte, an denen die Schatzjäger Aktionen ausführen können: Den Hafen, das Tauchboot, die Kneipe und die zentrale Forschungsstation. Farbsymbole zeigen an, wie stark ein Taucherteam sein muss, um an dieser Stelle eine Aktion durchführen zu können. Fünf verschiedenen Arten von Karten führen die Schatzsucher durch das Spiel. Zu Beginn besteht das Team jedes Spielers aus fünf Taucherkarten. Im Spielverlauf wird allerdings deutlich mehr Manpower benötigt, zusätzliche Taucher müssen in der Hafenkneipe rekrutiert werden. Am Ende der Schatzsuche ziehen die Forscher Bilanz: Wer die wertvollsten Schätze auf die Schiffe verladen hat, gewinnt. Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 45 Min.)

Auf, auf, kleiner Pinguin

6 Ycl

Auf, auf, kleiner Pinguin : meine ersten Spiele / designdirect. Sabine Kraushaar. - Bad Rodach : Haba, 2016. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Würfel, 8 Holzteile, 1 Anleitung

(Meine ersten Spiele)

Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL, ES, IT

ISBN 68217956 EUR 24,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Lernspiel

Zum Glück ragen genügend Steine, Baumstämme und Planken aus dem Wasser, sodass die Pinguin-Baby mit ihren Mamas darüber hopsen können. Wer läuft mit seinem Pinguin-Paar am schnellsten zum Festland und darf sich über die zwei leckeren Fische freuen. Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Jedes Pinguin-Paar hat seine eigene Wegstrecke. Nur auf dieser dürfen sie in Richtung Ziel laufen, sie gehen auch nicht rückwärts. Landet die Pinguin-Mama auf dem Feld, auf dem ihr Baby steht, stellt sie sich darüber und läuft mit ihm zusammen weiter, wenn die großen Tapser gewürfelt werden. Werden die kleinen Tapser gewürfelt, hüpf das Pinguin-Baby wieder vorneweg. Kommt das Pinguin-Baby zuerst am Fischteller an, wartet es auf seine Mama. Jetzt zählen auch die kleinen Tapser für die Mama. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt. Sobald die Pinguin-Mama und das Pinguin-Baby einer Farbe am Fischteller angekommen sind, endet das Spiel. Dabei ist nicht wichtig, ob zuerst das Pinguin-Baby oder beide zusammen dort ankommen. Dieses Kind hat gewonnen und sein Pinguin-Paar bekommt die beiden Fische zur Belohnung. Das Spiel fördert erstes Regelverständnis, erstes Zählen, freies Spiel. Für 2-3 Spieler ab 2 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Brains Family: Burgen und Drachen

Ycl Bra

Brains Family: Burgen und Drachen / Reiner Knizia. Andreas Resch. - Friedberg : Pegasus, 2019. -

Spiel & 4 Tafeln, 4 Ritter, 9 Chips, 50 Karten, 60 Plättchen, 2 Anleitungen

Sprache Spielanleitung DE, GB

ISBN 31712722

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

Brains Family - Burgen & Drachen variiert gekonnt die Kernelemente der erfolgreichen Brains-Reihe zu einem spannenden Mehrspielererlebnis. Die ansteigende Schwierigkeit für die führenden Spieler sorgt dafür, dass das Spiel bis zum Schluss für alle Spieler fair bleibt und keiner abgehängt wird. Die Spieler wetteifern darum, mächtige Drachen zu bekämpfen und sagenhafte Burgen zu erreichen. Zu Beginn einer Runde wird eine Abenteuerkarte aufgedeckt, die die Positionen von Drachen und Burgen auf den Spielbrettern anzeigt. Nun müssen die Spieler alle gleichzeitig versuchen, mithilfe der Wegeplättchen ihre Ritterfigur zu allen Burgen reisen zu lassen und dabei schneller zu sein als die anderen. Wer die richtige Antwort findet, gewinnt die Runde. Doch während der Kampf gegen den Drachen zunächst noch optional ist, wird er zu Pflicht für jeden, der eine Runde gewonnen hat. Der Spieler, der zuerst drei Runden für sich entscheiden konnte, gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Capio

Ycl Cap

Capio / Otmar Bettschneider. Karin Herrmann. - Mannheim : biwo, 2017. - Spiel & 40 Würfel, 84

Karten, 1 Block, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 00701060 EUR 24,95

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Würfelspiel ; Konzentrationsspiel

Bei Capio geht es um schnelles Erfassen, rasches Handeln und um Geschick. 40 bunte Würfel liegen in der Tischmitte. Jeder Spieler hat 3 Aufgabenkarten vor sich liegen und los geht's! Alle spielen gleichzeitig. Die Spieler schnappen sich um die Wette passende Würfel und legen sie auf ihre Aufgabenkarten ab. Wer kann die meisten Würfel auf seinen Karten platzieren und macht dabei die wenigsten Fehler? Ein schnelles Spiel für die ganze Familie und für alle, die ihre grauen Zellen trainieren und dabei Spaß haben möchten. Gefördert werden Wahrnehmung, Mustererkennung, Kombinationsvermögen, Arbeitsgedächtnis, taktisches Geschick, Schnelligkeit, Kopfrechnen und manuell-motorische Fähigkeiten. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Chill & Chili

Ycl Chi

Chill & Chili / Lenny Herbert. Anne Pätzke. - Berlin : Schmidt, 2017. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 1 Teichtafel, 1 Markttafel, 1 Preisstreifen, 1 Brunnen, 110 Karten, 120 Chips, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 04493387 EUR 21,79

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Strategiespiel

Bewirtschafte dein Feld geschickt, damit du am Ende eine reiche Ernteeinfahren kannst. Jeder Spieler besitzt einen Bauernhof und ist bemüht, möglichst viel ertragreiches Gemüse auf seinen Feldern anzubauen. Je nach Sorte wird dazu eine bestimmte Anzahl an Gemüsekarten benötigt, die am Markt erworben werden können. Das angepflanzte Gemüse sorgt dann für Siegpunkte. Doppelte Siegpunkte bekommen die Spieler, wenn sie ihr Gemüse gut gewässert haben. Wassertropfen in den Teich schieben, Gemüsekarte kaufen oder auslegen, Felder bewässern - da heißt es, geschickt anpflanzen und zum richtigen Zeitpunkt den Mitspielern das benötigte Wasser abzugraben. Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Clouds

6 Ycl

Clouds / Gregory Oliver. Carine Hinder. : blue orange, 2019. - Spiel & 30 Plättchen, 15 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 66600744

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Legespiel

Die Wolken ziehen vorbei und plötzlich sieht man darin einen Bären, eine Burg oder ein Einhorn. Bei dem Spiel Clouds sind es genau diese Wolkenbilder, die die Kinder versuchen zu finden, denn jedes Bild besteht aus zwei Teilen, die zusammen das gesuchte Motiv ergeben. Dabei lässt sich das liebevoll gestaltete Suchspiel in zwei Varianten spielen. Entweder wir suchen gemeinsam so schnell es geht alle Wolkenmotive zusammen oder wir spielen gegeneinander um Punkte und versuchen, die zusammengehörenden Karten in der Auslage vor den anderen zu entdecken. Für diese Variante gibt es außerdem zwei Schwierigkeitsgrade, damit auch ältere Kinder dieses niedliche Wolkenspiel genießen können. Wer an der Reihe ist, dreht die erste Fotokarte um. Jetzt suchen alle gleichzeitig die beiden Wolkenhälften, die zum gezeigten Foto passen. Wer die Plättchen als erster findet, ruft laut, was auf dem Foto zu sehen ist. Er darf dann die beiden Wolkenplättchen zusammenschieben, um zu sehen, ob er richtig liegt. Wenn es stimmt, darf der Spieler die Fotokarte zu sich nehmen. Die Partie endet, wenn alle Fotokarten erraten wurden. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt. Für 2-5 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Club der Tatzen

6 Ycl

Club der Tatzen / Connor Reid. Pablo Fontagnier. - Bad Rodach : Haba, 2019. - Spiel & 4 Tafeln, 4 Fächer, 64 Plättchen, 64 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB
ISBN 68248769 EUR 14,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Konzentrationsspiel

Nachdem jeder sorgfältig die Krallen geschärft hat, geht es zum Maskenball der Stubentiger. Unter all den samtpfotigen Gästen im Club der Tatzen versuchen die Gäste, sich gegenseitig zu enttarnen. Sie müssen versuchen, ihre Katzenkarten geschickt auszuspielen, die richtigen Schlussfolgerungen zu ziehen und gleichzeitig möglichst wenig über sich selbst preiszugeben. Wer an der Reihe ist, spielt eine Katzenkarte aus (Katzenkarten haben immer 3-4 verschiedene Eigenschaften). Jeder Spieler mit mindestens einer gleichen Eigenschaft muss eine seiner Masken auf die gespielte Karte ablegen. Der aktive Spieler versucht nun die Eigenschaftskarte eines anderen Spielers zu erraten. Wenn er richtig geraten hat, muss der Verdächtige die entsprechende Karte offenlegen und eine Maske an den Ratenden abgeben. Hat dieser falsch geraten, muss er dem Verdächtigten eine Maske geben. Danach wird eine Katzenkarte nachgezogen und der nächste Spieler ist am Zug. Das Spiel endet, wenn bei einem Spieler alle drei Eigenschaften offengelegt wurden. Punkte gibt es nun für alle erhaltenen

Masken und für nicht offengelegt Eigenschaften. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Cluedo

Ycl Clu

Cluedo. - Dreieich : Hasbro, 2016. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Wertungsblock, 1 Kuvert, 2 Würfel, 6 Spielfiguren, 6 Tatwerkzeuge, 50 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 93318858 EUR 29,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

Der beliebte Detektivspiel-Klassiker Version 2016: Die Einladungen wurden überbracht. Die Gäste trafen ein. Der Gastgeber wurde ermordet. Kaltblütig umgebracht. Ging es um sein Geld? Sein Onkel, Professor Schwarz, hätte gewusst, wer dahinter steckt, doch leider ist auch er schon seit Jahren tot. Die sechs geheimnisvollen Gäste stehen nun unter Mordverdacht, und es liegt an den Spielern, das Rätsel zu lösen. Alle sechs Spielfiguren werden auf ihre Startfelder gestellt und jeder Spieler sucht sich davon eine Spielfigur aus. Die Waffen werden jeweils einzeln in beliebigen Räumen abgelegt. Die 29 Beweiskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Auch die anderen Karten werden nach Sorten sortiert gemischt und verdeckt bereit gelegt. Ein Spieler nimmt die oberste Karte jedes Stapels, ohne dass diese jemand ansehen kann und steckt sie in die Fallakte. Jetzt werden die übrigen Cluedo-Karten zusammen gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Jeder Spieler sieht sich seine Karten verdeckt an und macht sich Notizen auf seinem Notizzettel. Der aktive Spieler würfelt, zieht eventuell zuerst eine Beweiskarte und danach seine Spielfigur. Dann spricht er einen Verdacht aus. Wenn ein Spieler der Meinung ist, zu wissen wer der Täter war, kann er diesen anklagen und danach in der Fallakte nachsehen, ob er Recht hatte. Wenn ja, hat er gewonnen. Wenn nicht, dann scheidet dieser Spieler aus und das Spiel wird fortgesetzt. Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Codenames

Ycl Cod

Codenames / Vlaada Chvatil. Filip Murmak. - Kladno : Czech Games, 2015. - Spiel & 1 Standfuß, 1 Sanduhr, 265 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 66033481 EUR 19,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Kartenspiel

Nur die Geheimdienstchefs kennen die Identitäten ihrer Agenten. Ihre Teammitglieder sehen lediglich 25 Codenamen. Jedes Team will das erste sein, das Kontakt zu allen seinen eigenen Agenten aufnimmt. So wird gespielt: Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt, wobei man für das Standardspiel mindestens vier Spieler benötigt. Varianten zu zweit oder zu dritt werden zusätzlich angeboten. Jedes Team wählt einen Geheimdienstchef. Beide Geheimdienstchefs sitzen auf der selben Tischseite und die anderen Spieler sitzen gegenüber. Sie spielen die Ermittler. Es werden 25 beliebige Wortkarten in einem 5x5-Raster auf dem Tisch ausgelegt. In jeder Partie gibt es einen Code, der die Geheimidentitäten der Karten auf dem Tisch festlegt. Die Geheimdienstchefs ziehen eine zufällige Codekarte und stecken sie in den Standfuß, sodass die Karte zu den Chefs zeigt. Die Ermittler dürfen diese Seite nicht sehen. Die Geheimdienstchefs geben ihren Teams abwechselnd Hinweise, die aus einem einzigen Wort bestehen. Ein Hinweis kann sich auf mehrere Wortkarten auf dem Tisch beziehen. Die Ermittler versuchen zu erraten, welche Codeworte ihr Geheimdienstchef gemeint hat. Sobald ein Ermittler eine Wortkarte berührt, enthüllt der Geheimdienstchef deren Geheimidentität. Ist es einer der Agenten des Teams, dürfen die Ermittler weiter raten. Andernfalls ist das andere Team am Zug. Tippt ein Team auf einen Agenten der Gegenseite, hat es dieser einen Vorteil verschafft. Tippt es auf den Attentäter, hat es sofort verloren. Das Team, das ansonsten zuerst alle seine Agenten findet, gewinnt. Attraktiv wird das Spiel ab 6, noch besser ab 8 Personen. "Spiel des Jahres 2016" 2. Platz Deutscher Spielepreis 2016 Für 2-8 Spieler ab 14 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Collecto

Ycl Col

Collecto. - Zaberfeld : HCM, 2018. - Spiel & 1 Spielfläche, 48 Kugeln, 1 Beutel, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT
ISBN 28551364 EUR 17,95

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Strategiespiel

Wer schnappt sich die meisten Kugeln? Mit jedem Zug verändert sich das Spielfeld, es gibt immer weniger Möglichkeiten, gleichfarbige Kugeln aneinander zu schieben. Der ziehende Spieler verschiebt eine Kugelreihe so weit über das Spielfeld, bis die vorderste Kugel an eine andere Kugel auf dem Spielfeld anstößt oder wenn die vorderste Kugel auf dem letzten Feld vor dem Spielfeldrand ankommt. Damit endet sein Zug. Geschoben werden dürfen nur ganze Kugelreihen horizontal oder vertikal auf dem Spielbrett. Die Farben der Kugeln sind dabei zuerst einmal egal. Am Spielende, wenn kein Spieler mehr Kugeln verschieben und entnehmen kann, wird ausgezählt. Pro drei gleichfarbiger Kugeln erhalten die Spieler jeweils einen Punkt. Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Colorama

6 Ycl

Colorama / Ekkehard Geister. Manfred Lehmann. - Ravensburg : Ravensburger, 2018. - Spiel & 1 Spielplan, 2 Würfel, 40 Formen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 56249213 EUR 19,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel * Wissensspiel

Rote Kreise, gelbe Vierecke, blaue Dreiecke - ein kunterbuntes Durcheinander! Die Würfel zeigen ein Viereck und die Farbe Blau: Wer findet ein blaues Viereck? Wo ist ein passendes Feld auf dem Spielplan? Hier kommt der Spielstein hinein. Wer zuerst alle Spielsteine auf dem Plan untergebracht hat, gewinnt das Spiel. Gefördert werden Farberkennung und -zuordnung, Kennenlernen geometrischer Formen und Ausprägung der Wahrnehmung. Spiel gut Für 1-6 Spieler ab 3 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Cubingos

6 Ycl

Cubingos / Chana Bergmann. Theora Concept Ltd. Robert Bayer. - Wien : Piatnik, 2015. - Spiel & 13 Bilderwürfel, 16 Karten, 8 Anleitungen
Sprache Spielanleitung DE, FR, IT, NL, HU, CZ, SK, PL
ISBN 90657771 EUR 23,75

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Spiel zur Förderung der visuellen Wahrnehmung mit lustigem, übersichtlichem und stabilem Spielmaterial. Die entzückenden Cubingos bestechen durch ihr flauschiges Aussehen, können aber auch furchtbar launisch sein. Nicht nur, dass sie gern die Farbe ihres Fells wechseln, ändern sie auch fortwährend ihren Gesichtsausdruck. Einmal schauen sie sehr zufrieden oder fröhlich aus, ein anderes Mal erstaunt oder erschrocken. Das macht es nicht einfach, den gerade gesuchten Cubingo zu finden. Wer ist der schnellste Kombiniierer und schafft es zuerst? Jeder versucht, den auf der ausliegenden Karte abgebildeten Cubingo zuerst mit seinem Würfel nachzubilden und dadurch im Laufe des Spiels die meisten Karten zu sammeln. Der blaue Würfel wird in die Tischmitte gelegt. Das ist der Startwürfel. Die weißen Würfel werden daneben gelegt und die Karten gemischt. Wer an der Reihe ist, zieht eine Karte vom verdeckten Stapel, dreht sie um und ruft LOS! Jetzt schnappt sich jeder einen weißen Würfel, die alle gleich sind, und legt diesen so an den blauen Würfel an, dass genau der Cubingo entsteht, der auf der Karte zu sehen ist. In der ersten Runde dürfen die Würfel nur seitlich angelegt werden. Erst ab der zweiten Runde ist es erlaubt, seinen Würfel auf einen bereits in der Tischmitte liegenden Würfel zu legen. Wenn ein Spieler der Meinung ist, den richtigen Cubingo gelegt zu haben, ruft er schnell "Cubingo!" und die Runde endet sofort. Alle kontrollieren, ob der Spieler es richtig gemacht hat. Wenn es richtig war, darf der Spieler die Karte zu sich nehmen. War es falsch, wird die Runde ohne diesen Spieler zu Ende gespielt. Spielerisch werden Achtsamkeit und Konzentration geschult. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Deutschland entdecken

6 Ycl

Deutschland entdecken / Ingeborg Ahrenkiel. Imke Kretzmann. - Ravensburg : Ravensburger, 2013. - Spiel & 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 1 Würfel, 110 Karten, 16 Plättchen, 26 Chips, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE

ISBN 56222186 EUR 27,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Die beliebten Mauseschlau & Bärenstark nehmen Euch mit auf ihre Reise durch Deutschland. Dabei lernt ihr die 16 Bundesländer und ihre Landeshauptstädte kennen, aber auch ihre Wappen, Sehenswürdigkeiten und Spezialitäten. Und neben all dem Wissenswerten gibt es viel zu entdecken und zu lachen. Zwei Spiele in einem: Das "bärenstarke Reisespiel" für Kinder ab 5 Jahren und die "mauseschlaue Wissenstour" für Kinder ab 7 Jahren. Das Erste ein Würfel- und Sammelspiel, bei dem es quer durch Deutschland zu den Landeshauptstädten geht. Wer als Erster eine Landeshauptstadt erreicht, gewinnt das jeweilige Wappen und wer zum Schluß die meisten Wappen eingesammelt hat, hat dieses Spiel gewonnen. In der Wissenstour werden mauseschlaue Fragen gestellt und in bärenstarken Aktionen lernt ihr Deutschland spielerisch kennen. Mit etwas Wissen, Glück und Geschick kann man viele Punkte sammeln und wer die meisten Punkte eingesammelt hat, gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Dixit

Ycl Dix

Dixit / Jean-Louis Roubira. - Roubaix (FR) : Libellud, 2009. - Spiel & 2 Schachteleinsätze, 36

Kartonplättchen, 6 Holzhasen, 84 Karten, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung FR, DE, GB, GR, PT, ES, NL, PL

ISBN 32260076 EUR 29,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel ; Ratespiel

Ein wunderschönes Erzählspiel für die ganze Familie. Jeder Spieler hat große Karten mit sehr schön gemalten Motiven auf der Hand. Ein Spieler wählt eine dieser Karten aus und gibt einen Hinweis zum Motiv. Anschließend wird die Karte verdeckt auf den Tisch gelegt. Der Hinweis kann ein Wort, ein Satz oder ein Geräusch sein, darf aber weder zu eindeutig noch zu allgemein sein. Alle anderen Spieler legen nun, ebenfalls verdeckt, eine zur Aussage passende Karte dazu. Dieser Kartenstapel wird jetzt gemischt und anschließend aufgedeckt. Jeder Spieler - außer dem ersten - versucht die ursprüngliche Karte zu erraten. Das geniale ist: Raten alle richtig oder alle falsch, bekommen alle außer dem Hinweisgeber 2 Punkte. Raten nur ein paar Spieler richtig, bekommen diese 3 Punkte und der Hinweisgeber ebenfalls einmalig 3 Punkte. Hinzu kommen noch Punkte, wenn die eigene Karte für die richtige gehalten wurde. Dieses Wertungssystem macht das Geben eines Hinweises schwierig, denn er darf nicht zu speziell sein, aber man darf auch nicht zu sehr um die Ecke denken. Außer der kurzen Regel ist das Material komplett sprachunabhängig. "Spiel des Jahres 2010" French Game of the Year Cannes 2009 Für 3-6 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Doppel X

Ycl Dop

Doppel X / Christian Fiore. Knut Happel. - Berlin : Schmidt, 2017. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 1

Spinner, 2 Spielpläne, 4 Kartonscheiben, 9 Würfel, 90 Chips, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 04493394 EUR 31,49

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Einfaches Spiel mit hohem Aufforderungscharakter. Bei diesem lockeren Würfelspiel sind die Spielregeln in nur zwei Minuten verstanden. Man wählt eine der vier unterschiedlichen Spielfelder und legt es auf den Schachteleinsatz. An die Ecken der Schachtel werden die Wettfelder geklemmt und los geht es. Ein paar Würfel in eine Schachtel werfen kann jeder, aber besonders wertvolle Felder treffen oder die Mitspieler aus dem Rennen kicken wird schon ein bisschen schwieriger. Die Spieler werfen nacheinander ihren Würfel zusammen mit einem neutralen Würfel in die Schachtel. Das Ergebnis des Würfels sowie die Position auf dem Brett bestimmen die Punkte. Man hat verschiedene Möglichkeiten und kann durch gefühlvolle Würfe Punkte sammeln, wenn man auf besonders wertvollen Feldern landet oder die Würfel der Mitspieler schwungvoll aus dem Weg räumen. Das

versucht Jeder ein bisschen besser zu machen als seine Mitspieler. Oder er hofft, dass der eigene Würfel schön lange auf einem lukrativen Feld dauerhaft Punkte bringt. Sollte der Würfel aber einmal in einem Loch gelandet sein, heißt es den Wurf des nächsten Spielers richtig einzuschätzen und auf das richtige Wettfeld zu setzen. Für 3-8 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Dr. Brain

Ycl Dr.

Dr. Brain / Roberto Fraga. Stephane Escapa. - Friedberg : Pegasus, 2019. - Spiel & 48 Karten, 4 Schiebetafeln, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 31717154 EUR 19,95
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Schiebepuzzle

Schieberätsel gibt es schon seit Ende des 19. Jahrhunderts. Das Geduldspiel spielt man klassischer Weise alleine, doch mit Dr. Brain ist Tempo gefragt, denn nun puzzeln die Spieler um die Wette. Das Gehirn ist eine empfindliche Maschine, die manchmal durcheinander gerät. Mit Dr. Brain können die Spieler ihre Köpfe ordentlich durchpusten und ihre Hirnzellen auf Trab bringen. Schiebepuzzle stellen die Gehirne der Spieler dar, kleine Felder am Rand sind die Gehirnzellen. Je nach Spielmodi geben Aufgabenkarten oder andere Spieler vor, welche Gehirnzellen die Spieler im Puzzle verbinden müssen. Alle gleichzeitig verschieben die Spieler in ihren Puzzles die Plättchen so, dass die rote Linie die vorgegebenen Gehirnzellen verbindet, der gedankliche Faden ist dann wieder hergestellt. Wer dies am schnellsten schafft, muss dies nur noch durch eine lustige Aktion anzeigen. Wer darf sich am Ende Dr. Brain nennen? Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Dream Islands

Ycl Dre

Dream Islands / Lorenz Kutschke. Michael Menzel. - Berlin : Schmidt, 2016. - Spiel & 1 Spielplan, 4 Tafeln, 40 Holzteile, 64 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT
ISBN 04493219 EUR 21,49
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

Die Spieler sind Reiseleiter auf dem Dream-Islands-Archipel und versuchen, die Wünsche der Gäste möglichst schnell und gut zu erfüllen. Das ist nicht einfach, denn die Ansprüche sind unterschiedlich. Manche legen Wert darauf, die einzelnen Inseln nacheinander zu besuchen. Andere wollen in Gruppen und wieder andere lieber alleine reisen. Wer seine Reisegruppe am geschicktesten über die einzelnen Ziele führt und zuerst die lukrativsten Plätze auf den Mittelinseln besetzt, kann gewinnen. Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler reihum am Zug. Dieser besteht aus drei Aktionen, die nacheinander ausgeführt werden: Zuerst die Muscheln setzen und eine Figur ziehen. Danach Aufträge erfüllen und zum Schluß Karten nachziehen oder tauschen. Hat ein Spieler seinen letzten Auftrag erfüllt, oder befinden sich insgesamt 6 Touristen auf den Mittelinseln, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach wird der Sieger ermittelt. Für eigene erfüllte Aufträge und für eigene Spielfiguren auf den Mittelinseln erhält man Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Dschungel-Olympiade

6 Ycl

Dschungel-Olympiade / Kai Haferkamp. Andreas Besser. - Ravensburg : Ravensburger, 2019. - Spiel & 1 Lautsprecher, 1 Spielplan, 1 Steuerungstafel, 2 Spielfiguren, 1 Banane, 1 Kokosnuss, 6 Kartonkarten, 1 Schnur, 55 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 56008490 EUR 39,99
*Spiel * Kinderspiel * TipToi-Spiel*

IK: Kinderspiel ; TipToi-Spiel ; Bewegungsspiel

Mit der "Dschungel-Olympiade" kommt Bewegung ins Spiel. Das lustige Spiel mit Musik und Tanz motiviert die Kinder zur Bewegung auch wenn es draußen gerade regnet, stürmt oder schneit. Passend zu den lustigen Kartenabbildungen sagt der tiptoi-Stift Bewegungen an. Gemeinsam werden daraufhin viele verschiedene

Bewegungsaufgaben gelöst. Die zahlreichen Übungen reichen vom Balancieren auf einem Bein über Hampelmänner bis hin zur ruhigen Meditation. Werden die Bewegungen innerhalb eines Zeitlimits schnell und konzentriert ausgeführt, darf man weiterziehen. Das Team, das als erstes an der goldenen Kokosnuss ankommt, gewinnt die Dschungel-Olympiade. Der tiptoi-Stift (nicht im Spiel enthalten) steht in einem speziellen tiptoi-Lautsprecher. Dadurch haben die Kinder ihre Hände frei, um sich im Raum zu bewegen. Die Dschungel-Olympiade fördert Teamgeist und Teamfähigkeit, da zahlreiche Bewegungsaufgaben gemeinsam gelöst werden. Für 1-6 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

E wie Elefant

6 Ycl

E wie Elefant / KniffDesign. Joachim Krause. - Ravensburg : Ravensburger, 2018. - Spiel & 57 Bildkarten, 31 Buchstabenkarten, 1 Anlauttabelle, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 56249510 EUR 13,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Wissensspiel

Lustiges Buchstaben-Lernspiel mit Selbstkontrolle: Affe und Ampel, Elefant und Esel - welchen Anfangslaut hören die Kinder? Nach und nach suchen die jungen Spieler bei "E wie Elefant" zu jedem Bild den richtigen Anfangsbuchstaben. Durch den Puzzleschnitt passen immer nur die beiden richtigen Karten zusammen. Je nach Entwicklungsstufe der Kinder werden später auch Karten getauscht, nachdem das Kind sich den Laut gewünscht hat: "Gib mir bitte das D von Dinosaurier". So prägen sich die Kinder das Schriftbild ein und lernen einzelne Buchstaben. Weitere Spielideen gehen bis zur Neubildung von Wörtern und Bilderrätseln, so dass der Schwierigkeitsgrad des Spiels jederzeit dem Lernfortschritt angepasst werden kann. Mit diesen Spielideen und den frechen Motiven macht das Buchstabenlernen den Kindern richtig Spaß. Übrigens ist es wichtig, dass die erwachsenen Spieler die Kinder unterstützen, indem sie die Buchstaben lautieren und nicht wie Namen von Buchstaben aussprechen. Alle Spiele der Reihe "spielend Neues lernen" sind dem Lernstoff für Kindergarten- und Grundschulkindern spielerisch angepasst. Das Spiel fördert Sprachentwicklung, Wortschatz und Wahrnehmung. Mehrere Spielvarianten/Schwierigkeitsgrade sind je nach Entwicklungsstufe der Kinder als Einzel- oder Gruppenspiel möglich. Für 1-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Einhorn Glitzerglück: Wolkenstapelei

6 Ycl

Einhorn Glitzerglück: Wolkenstapelei / Kristin Mückel. Stephanie Roehe. - Bad Rodach : Haba, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Würfel, 16 Plättchen, 16 Holzteile, 10 Kristalle, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL, ES, IT

ISBN 68241999 EUR 14,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Stapelspiel

Die Tier-auf-Tier Variante im rosa Gewandt: Gelingt es den SpielerInnen, die Einhörner und Wolken geschickt aufeinander zu stapeln und noch dazu alle Wolkenkristalle einzusammeln, haben sie alle gemeinsam gewonnen. Für 1-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Entdecke die Welt

6 Ycl

Entdecke die Welt / Gunter Baars. Joachim Krause. - Ravensburg : Ravensburger, 2018. - Spiel & 4 Spielplanteile, 1 Würfel, 6 Kontinent-Tafeln, 30 Karten, 42 Plättchen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 56249909 EUR 13,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel * Wissensspiel

Der Geografie-Spaß für Kinder fördert erstes Wissen über Kontinente, Vergleichen und Zuordnen. Wo leben Zebra und Elefant? Wer weiß, wo die Pyramiden stehen? Viele Bilder laden die Kinder ein, die Erde zu entdecken und die Tiere den Kontinenten zuzuordnen. Sie vergleichen die Kärtchen mit dem Spielplan und finden die passenden Orte. Dann ergänzen die Kinder diese Bilder von Tieren oder Sehenswürdigkeiten und gewinnen so Punkte. Dabei prägen sie sich das Wissen über Geographie oder die Heimat der Tiere ein. Ganz ohne Text für

eine erste Orientierung auf der Weltkarte oder mit Zusatzinformationen auf der Rückseite der Karten, wächst das Spiel mit den Kindern mit. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Facecards

Ycl Fac

Facecards / Leo Colovini. Oliver Freudenreich. - Ravensburg : Ravensburger, 2017. - Spiel & 160 Karten, 3 Anleitungen
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL, IT
ISBN 56266753 EUR 12,99
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Kartenspiel

Wer clever "spinnt", gewinnt! Was haben Bilder von Einstein, einem Maori und einem Hund gemeinsam? Sie alle strecken ihre Zunge raus. Bei Facecards geht es um Zusammenhänge, aber nicht immer um die offensichtlichen: vielleicht ist es derselbe Gesichtsausdruck, die Nasenform oder doch die Farbe? Das Kartenspiel enthält mehr als 140 Bilder von Menschen, Tieren und Gegenständen aus unterschiedlichen Ländern und Jahrhunderten. Während des Spiels bildet man Kartenpaare und tippt dann, was zusammengehören könnte. Die Regeln sind kurz und einfach. Bis zu 7 Spieler können mitspielen, -raten und -diskutieren: Denn welche Pärchen zusammenpassen, liegt immer im Auge des Betrachters. Empfehlungsliste Jury "Spiel des Jahres 2018" Für 3-7 Spieler ab 10 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Das Farbenmonster

6 Ycl

Das Farbenmonster / Josep Maria Allue. Dani Gomez. Anna Llenas. - Günzburg : HUCH!, 2018. - Spiel & 1 Spielplan, 2 Holzfiguren, 1 Würfel, 2 Ablagebänke, 5 Chips, 8 Tafeln, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 71880550 EUR 31,99
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Das Farbenmonster ist eine bekannte Kinderbuchfigur. Im Buch ist das Farbenmonster eines Morgens ganz bunt, weil seine Gefühle durcheinander geraten sind. Zum Glück trifft es auf ein Mädchen, das ihm die Gefühle erklärt und beim Einsortieren hilft. Auch im Spiel helfen die Kinder dem Monster dabei die Gefühle richtig zuzuordnen. Die Kinder bewegen dazu entweder die Monster- oder die Mädchenfigur über den Spielplan, sammeln Gefühlspättchen ein und wählen eine Flasche dafür aus. Dabei müssen sie von Situationen erzählen, in denen sie schon einmal das entsprechende Gefühl hatten. Die Geschichte vom Farbenmonster hilft Kindern, sich ihrer Gefühle bewusst zu werden und damit umzugehen und unterstützen somit bei einem wichtigen Schritt in der Entwicklung. Für 2-5 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Forbidden City

Ycl For

Forbidden City / Reiner Knizia. Paul Windle Design. - Zaandam : Jumbo, 2019. - Spiel & 1 Palast, 1 Tafel, 84 Münzen, 108 Plättchen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL
ISBN 26197004 EUR 26,99
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Der neue Kaiser von China, Wei Zu Yang, ist noch zu jung, um selbst zu regieren. Als Berater versuchen die Spieler in diesem taktischen Legespiel ihren Einfluss im Kaiserpalast, der so genannten Verbotenen Stadt, zu vergrößern. Die Berater legen der Reihe nach Bodenfliesen in den Räumen des Palasts und versuchen auf diese Weise die Räume zu schließen, wenn ihr Einfluss am größten ist. Dabei müssen sie möglichst viele kaiserliche Drachen auf ihrer Seite haben. Der Berater, dem dies am besten gelingt, erhält die Macht über die Verbotene Stadt und gewinnt dieses spannende Eroberungsspiel. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Foto Fish

6 Ycl Fot

Foto Fish / Michael Kallauch. Rasa Joni. Gediminas Akelaitis. - Vilnius (LT) : Logis, 2020. - Spiel & 4 Spielpläne, 2 Würfel, 8 Rahmen, 56 Plättchen, 3 Anleitungen
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR
ISBN 31727689 EUR 21,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

In diesem wunderschön gestalteten Spiel besitzt jeder Spieler ein Aquarium aus Pappe und einen Fotoapparat in Form eines Papprahmens. Ziel des Spiels ist es, die richtigen Fische mit diesem Fotorahmen einzufangen. Allerdings wuseln in diesem Spiel die Fische nicht alle wild durcheinander, sondern bleiben an ihrem Platz. Ein Spieler würfelt die beiden Motivwürfel und nun suchen alle Spieler gleichzeitig die gewürfelten Fische in ihrem Aquarium. Wurden die vorgegeben Fische mit dem Fotorahmen umrandet, ruft der Spieler "Klick". Der Schnellste kriegt zwar die beste Belohnung, aber hier geht auch der Langsamste nicht leer aus. Ohne Hektik wird so Runde um Runde der Rahmen über die bunte Fischwelt bewegt, und es wird eifrig und begeistert gesucht. Eine schnell erklärte Fotosafari unter Wasser, die mit schlaun und spannenden Varianten überrascht. Das Spiel vermittelt den Spielern auf vielen Ebenen ein unglaublich gutes Gefühl. Sie müssen zwar schnell sein, aber die Langsamen werden nicht bestraft, sondern bekommen trotzdem eine kleine Belohnung. Dadurch schafft es ein so niedriges Frustlevel, dass Kinder in den kleinen Aquarien aus Pappe regelrecht versinken und von der ersten bis zur letzten Minute hochkonzentriert die richtigen Fische suchen. Und will man es schwerer haben, überrascht Foto Fish mit durchdachten und kindgerechten Varianten, durch die auch Jüngere gegen Ältere eine Chance haben. Nominiert zum "Kinderspiel des Jahres 2020" Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Frantic

Ycl Fra

Frantic / Fabian Engeler. Pascal Frick. Stefan Weisskopf. Pierre Lippuner. - Wädenswil : Game Factory, 2018. - Spiel & 149 Karten, 1 Spielanleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 42762249

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Kartenspiel

Handkarten loswerden kann jeder. Aber sie an deine Gegner zu verschenken und diese leiden zu lassen, macht mehr Spaß. Allerdings: Schadenfreude kommt vor dem Fall! Deine Mitspieler können dafür sorgen, dass alles zurück kommt - oder mit einer Ereigniskarte alles über den Haufen werfen. Frantic, so fies hast du noch nie Karten gespielt. Gespielt wird über mehrere Runden. In jeder Runde versucht man, möglichst zuerst alle Handkarten auf einen gemeinsamen Ablagestapel abzulegen. Gelingt es einem anderen Spieler, sollte man zu diesem Zeitpunkt möglichst wenige Karten mit möglichst niedrigen Zahlen auf der Hand haben. Runde für Runde werden diese als Minuspunkte addiert. Am Ende gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten. Für 2-8 Spieler ab 12 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Funkelschatz

6 Ycl

Funkelschatz / Günter Burkhardt. Lena Burkhardt. - Bad Rodach : Haba, 2017. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 1 Spielplan, 1 Holzfigur, 4 Formtafeln, 6 Plättchen, 9 Ringe, 90 Funkelsteine, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL, ES, IT
ISBN 68231815 EUR 14,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Vier Drachenkinder entdecken auf einem Streifzug eine Eissäule mit eingefrorenen Funkelsteinen. Sie holen ihren Papa, damit er die Säule schmelzen lässt und sie an die Kristalle kommen. Nach und nach purzeln sie herunter, die Kinder sammeln sie und bringen sie in ihre Höhlen. Zu Spielbeginn werden 9 Kunststoffringe gestapelt und die ca. 90 Kristalle eingefüllt. Wird ein Ring weggenommen, fallen die Kristalle auf den Spielplan und man darf sie entsprechend der Spielerfarbe nehmen. Fallen sie durch die Löcher in den unteren Schachtelteil, bleiben sie dort bis der letzte Eisring genommen und die Kristalle verteilt wurden. Der Spieler mit den meisten Funkelsteinen gewinnt. "Kinderspiel des Jahres 2018" Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Die Gärten von Versailles

Ycl Gae

Die Gärten von Versailles / Lena Burkhardt. Günter Burkhardt. Anne Pätzke. - Berlin : Schmidt, 2017. - Spiel & 1 Spielfigur, 11 Chips, 55 Karten, 72 Plättchen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 04493356 EUR 21,79

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Strategiespiel

Schnelles Spiel mit leichten Regeln und alle spielen gleichzeitig. Jeder Spieler erhält 10 Karten auf die Hand. Pro Runde wird eine Karte davon abgespielt. Dann werden alle Karten aufgedeckt und entsprechend der Zahlen darauf dürfen die Spieler Gartenplättchen nehmen, die sie in ihrer eigenen Auslage anlegen. Man muss also klug die richtige Zahlenkarte wählen, um seinen Garten sinnvoll zu erweitern, denn Punkte gibt es nur für die größten zusammenhängenden Flächen eines Gartentyps. Nach Ablauf eines Durchgangs erfolgt eine Wertung und nach zwei Durchgängen die Schlusswertung der drei größten zusammenhängenden Gartentypen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Go Elsa Go

6 Ycl

Go Elsa Go / Max J. Kobbert. Rettig Design. - Ravensburg : Ravensburger, 2019. - Spiel & 1 mechanische Spieleinheit, 1 Pferd, 16 Spielfiguren, 48 Karten, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, FR, IT, GB, NL, ES, PT

ISBN 56204250 EUR 29,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Taktikspiel

Neue Version von Lotti Karotti, das beliebte 3D-Aktionsspiel zum Disney Kinoabenteuer "Die Eiskönigin 2". Die Spieler begleiten Elsa auf ihrer magischen Reise und versuchen sie durch die rauen Wellen zum Nokk zu führen. Doch Vorsicht, der Weg ist voller Überraschungen und Nokk ist unberechenbar: Dreht er sich, verändert sich der Weg und Spielfelder verschwinden plötzlich. Ein falscher Schritt und Elsa wird zurück an Land gespült. Aber mit Glück, etwas Mut und ein wenig Taktik werden die Spieler diesen magischen Wettlauf gewinnen. Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Go Gecko Go

6 Ycl

Go Gecko Go / Jürgen Adams. Gabriela Silveira. - München : Zoch, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 3 Würfel, 22 Holzteile, 59 Kartenteile, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT

ISBN 82051291 EUR 29,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Beim großen Wettschwimmen geht alles drunter und drüber. Der Frosch paddelt auf dem Krokodil und die Schildkröte ist ein tolles Floß für jeden Gecko. Aber da kommt die Brücke. Jetzt muss man den Kopf einziehen, sonst fällt man ins Wasser. Aber wer hoch hinaus will, der geht schon mal baden. Ganz nach vorne schwimmt, wer seine Tiere schlau aufeinander (ein)stellt, die Höhen richtig einschätzt und dort gerade noch hindurch schlüpft, wo andere sich bereits den Kopf stoßen. Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Gravity Superstar

Ycl Gra

Gravity Superstar / Julian Allain. Gyom. : Sit Down!, 2019. - Spiel & 6 Tafeln, 6 Figuren, 18 Chips, 78 Sterne, 1 Beutel, 1 Säule, 40 Karten, 1 Beiblatt, 4 Anleitungen

Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL

ISBN 2425485 EUR 29,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

Jeder Spieler verkörpert einen Gravity Superstar und stellt sich den Schwerkraftherausforderungen. An der Grenze des bekannten Weltraums kommen die berühmtesten Abenteurer auf einem seltsamen kleinen Planeten zusammen, der mit seiner Schwerkraft wertvollen Sternenstaub anzieht. Sie wollen dort so viel von diesem seltenen Rohstoff sammeln wie möglich, doch ihre Rivalen warten bereits darauf, sie zu bestehlen. Was an Gravity Superstar wirklich originell ist, ist die Art und Weise, in der sich die Spielfiguren bewegen: In jedem Zug bewegen sie sich um ein oder zwei Felder, dann werden sie von der Schwerkraft beeinflusst, die sie fallen lässt, bis sie von einer Plattform gestoppt werden. Dieser Effekt wird dadurch ermöglicht, dass die Figuren auf dem Brett liegen und nicht stehen. So bewegen sie sich (über ihren Kopf), nach unten (unter ihre Füße), nach links oder nach rechts. Während der Bewegung kann eine Figur Sterne sammeln um am Ende des Spiels Punkte zu erzielen oder Spielmarker erneut ausspielen um einen zweiten Zug in Folge zu machen und die Figuren des Gegners aus dem Spielfeld werfen. Für 2-6 Spieler ab 7 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Guinness World Records Challenges**Ycl Gui**

Guinness World Records Challenges. - Günzburg : HUCH!, 2018. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Ball, 1 Würfel, 5 Spielfiguren, 169 Karten, 1 Wertungsblock, 1 Beiheft, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 71880451 EUR 28,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

600 Fragen rund um Rekorde. Wer mit drei gewonnenen Challenges die Ziellinie überquert, gewinnt das Spiel. Dabei muss der Spieler mindestens eine Karte jeder Kategorie (lila oder orange) besitzen, während die dritte Karte einer beliebigen der beiden Kategorien angehören kann. Der aktive Spieler würfelt und zieht seine Spielfigur entweder um die angezeigte Zahl vorwärts oder bei Farbe auf das nächste entsprechende Challenge-Feld. Landet die Spielfigur auf einem Fragefeld, stellt der Spielnachbar die entsprechende Frage. Beantwortet er die Frage korrekt, ist er nochmal am Zug und würfelt erneut. Steht die Spielfigur auf einem Challenge-Feld, kann der Spieler entscheiden, ob er eine Challengekarte der entsprechenden Farbe aus dem Stapel zieht oder ob er einen Mitspieler herausfordert, der bereits eine Challenge-Karte dieser Farbe besitzt und versucht, ein besseres Ergebnis als dieser zu erzielen. Erreicht der Spieler mindestens das auf der gezogenen Karte angegebene Ergebnis oder er schlägt das vom anderen Spieler erreichte Ergebnis, erhält er die Challenge-Karte, legt diese offen vor sich ab und notiert sein Ergebnis auf dem Wertungsblock. Wer zuerst das Startfeld überquert und dabei mindestens drei persönliche Rekorde vorweisen kann, ist Sieger. Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 45 Min.)

Häuptling Wackelnix**6 Ycl**

Häuptling Wackelnix / Gunter Baars. Klaus Wilinski. - Ravensburg : Ravensburger, 2018. - Spiel & 1 Schachteinsatz, 1 Ei, 18 Großkarten, 6 Chips, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 56250479 EUR 29,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Das Bewegungsspiel mit elektronischem Wackelei und Bewegungssensor bietet Aufgaben in drei Schwierigkeitsgraden und fördert Körpergefühl, Gleichgewicht, Koordination und Motorik: Drehen, Strecken, Balancieren - wer schafft das mit diesem Ei in der Hand? Aber Vorsicht, das ist kein gewöhnliches Ei, denn ein kleines Vögelchen schlummert und schnarcht darin und wenn es zu sehr bewegt wird, wacht das Vögelchen auf und lacht ganz laut. Die Aufgabe lautet, fünf Figuren zu machen, ohne das Vögelchen geweckt wird. Das kann zum Beispiel sein, auf einem Bein zu stehen, eine Hand ausstrecken und in die Knie gehen. Sobald das Ei kippt, fällt und laut wird, ist der nächste Spieler dran. Die Kinder können auch alleine spielen und weil ausreichende Bewegung die Grundvoraussetzung für eine gesunde körperliche und geistige Entwicklung ist, eignet sich das Spiel auch perfekt für Kindergarten- und Grundschulkindern. Alle Spiele der Reihe "spielend Neues lernen" erweitern das Wissen der Kinder individuell auf spielerische Weise. Für 1-6 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Halli Galli

6 Ycl

Halli Galli / Haim Shafir. - Dietzenbach : Amigo, 2010. - Spiel & 56 Karten, 1 Glocke, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT, TR, AE*
 ISBN 96017007 EUR 13,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Kartenspiel

Alle Spieler bekommen gleich viele Karten, die sie als Stapel in der Hand halten. Reihum deckt nun jeder eine Karte auf, sodass immer so viele Karten offen liegen wie Spieler am Tisch sitzen. Auf den Karten sind Früchte abgebildet, auf jeder Karte gleich mehrere. Liegen fünf Früchte gleicher Sorte offen auf dem Tisch muss reagiert werden. Derjenige, der als erster auf die Glocke schlägt, bekommt alle ausliegenden Karten. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt. Halli Galli kommt mit sehr wenigen und dazu einfachen Spielregeln aus. Wer ein einfaches schnelles Spiel sucht ist mit Halli Galli richtig beraten. Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Harry Potter Magical Beasts Boardgame

6 Ycl

Harry Potter Magical Beasts Boardgame. - Hattem : Goliath, 2020. - Spiel & 1 Spielbrett, 4
 Spielfiguren, 1 Würfel, 4 Tafeln, 72 Karten, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE, NL, FR, GB, ES, PT, IT, PL
 ISBN 3086737 EUR 24,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Das Harry Potter - Magical Beasts Board Game bietet für alle Harry Potter Fans ein actionreiches Rennen in Hogwarts und außerhalb der Schule. Die magischen Tierwesen laufen frei herum und müssen so schnell wie möglich wieder eingefangen werden. Das Spielbrett wechselt dabei auf magische Weise zwischen den zwei Spielwelten "Hogwarts" und "außerhalb der Schule" hin und her. Hier heißt es vorsichtig sein, denn außerhalb der Schule lauern Gefahren, bei denen man Hinweise und wertvolle Zeit verliert. Wer als Erstes alle Hinweise gesammelt hat, kann ein magisches Tierwesen identifizieren und einfangen. So hat man seine Zauberqualitäten unter Beweis gestellt und ist der Gewinner. Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Haste Worte: Das Würfelspiel

Ycl Has

Haste Worte: Das Würfelspiel / Hartwig Jakubik. kinetic. - Günzburg : HUCH!, 2018. - Spiel & 6
 Sichtschirme, 1 Sanduhr, 6 Würfel, 120 Plättchen, 1 Wertungsblock, 1 Spielanleitung
 Sprache Spielanleitung DE, GB, FR
 ISBN 71880352 EUR 19,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Würfelspiel

Der aktive Spieler wirft alle 6 Würfel und wählt daraus 1 Motiv aus, das er vor sich ablegt. Danach wählen reihum alle anderen Spieler je eins der gewürfelten Motive aus, bis jeder einen Würfel vor sich liegen hat. Dann wird eine Buchstabenkarte aufgedeckt und die Sanduhr umgedreht. Jetzt haben alle 90 Sekunden Zeit, um drei Begriffe zu ihrem Würfelsymbol finden, die mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnen und zu dem gewürfelten Symbol passen. Gleichzeitig kann man auch Begriffe notieren, die zu den Symbolen der Mitspieler gehören. Ist die Sanduhr abgelaufen, liest jeder Spieler nacheinander seine Begriffe vor. Hat ein Mitspieler dasselbe Wort, muss der Vortragende dieses Wort von seinem Zettel streichen. Punkte gibt es nur für Begriffe, die sonst keiner notiert hat. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Für 2-6 Spieler ab 10 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Heckmeck am Bratwurmeck

6 Ycl

Heckmeck am Bratwurmeck / Reiner Knizia. Doris Matthäus. - München : Zoch, 2005. - Spiel & 8
 Würfel, 16 Spielsteine, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT
 ISBN 82252001 EUR 12,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Würfelspiel

Auf dem Grill in der Tischmitte liegen 16 unterschiedliche Portionen Bratwürmer. Ein Spieler würfelt mit den 8 Würfeln und sucht sich ein Symbol aus. Die Würfel mit diesem Symbol legt er zur Seite und würfelt mit den verbleibenden Würfeln weiter. Wieder sucht er sich alle Würfel eines Symbols aus, das er bisher noch nicht gewählt hat. Dies wird solange wiederholt, bis der Spieler einen Wurm zur Seite legt und mit den anderen bereits gesammelten Würfeln den Wert einer Portion Bratwürmer erreicht hat, die er dann gewinnt. Ebenso dürfen bereits gesammelte Portionen von Mitspielern stibitzt werden. Fallen in einem Wurf nur Symbole, die bereits gesammelt wurden, hat der Spieler Pech gehabt und bekommt nichts. Wer zum Schluss die meisten Würmer gesammelt hat, gewinnt. Spiel gut Für 2-7 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Hedbanz Kids

6 Ycl Hed

Hedbanz Kids. - Toronto (CAN) : Spin Master, 2015. - Spiel & 6 Stirnbänder, 1 Sanduhr, 72 Karten, 24
 Chips, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 8010082 EUR 21,90

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Ratespiel ; Kommunikationsspiel

Jeder Spieler trägt ein Stirnband mit einer Karte daran befestigt, die er selbst nicht gesehen hat. Jetzt geht das blitzschnelle Fragenstellen los, denn die Zeit läuft. Wer innerhalb der vorgegebenen Zeit errät, wer er ist, darf einen seiner Chips abgeben. Wer zuerst keine Chips mehr besitzt, gewinnt. Für 2-6 Spieler ab 7 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Hempels Sofa

6 Ycl

Hempels Sofa / Marco Teubner. Timo Grubing. - Bad Rodach : Haba, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 1
 Spielfigur, 4 Möbelstücke, 4 Holzbänke, 66 Karten, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL, ES, IT
 ISBN 68242996 EUR 23,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Gedächtnisspiel

Finde den gesuchten Gegenstand, drehe Hugo geschickt durch das Gerümpel, sammle zuerst vier Gegenstände und gewinne! Die Spieler versuchen Hugo zu helfen, die gesuchten Gegenstände zu erreichen. Dafür müssen sie den Überblick behalten, ein gutes Gedächtnis beweisen und dürfen nicht gegenseitig auf ihren Krempel treten. Wer zuerst vier Gegenstände aufsammelt, gewinnt. Der originelle Spielmechanismus mit Drehfigur sorgt dafür, dass alle Spieler bei jedem Spielzug mitfiebern. Mit originellen 3-D-Möbeln aus stabiler Pappe und XXL-Spielplan. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Hier wohne ich

6 Ycl

Hier wohne ich / Vera (Red.) Helming. Yo Rühmer. - Ravensburg : Ravensburger, 2012. - Spiel & 21
Tafeln, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 56247066 EUR 13,30
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Wissensspiel

Kunterbunte Häuser aus extra dickem Karton laden zum Entdecken ein. In diesem Sprachförderspiel erweitern die Kinder spielerisch ihren Wortschatz, indem gemeinsam gesprochen und Einzelheiten in den Häusern benannt werden. Durch das Vergleichen und Zuordnen beim Lotto-Spiel wird die Wahrnehmung gefördert. Förderschwerpunkte sind Wortschatzerweiterung, Wahrnehmung, Vergleichen und zuordnen. Für 1-3 Spieler ab 2 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Hipp Hopp Hippo

6 Ycl Hip

Hipp Hopp Hippo / Anna Oppolzer. Stefan Kloß. Andreas Besser. - Berlin : Schmidt, 2020. - Spiel & 1
Spielplan, 2 Würfel, 16 Spielfiguren, 16 Plättchen, 21 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 04405946 EUR 26,49
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Laufspiel

Der sich ständig verändernde Spielplan sorgt für Überraschungen, wenn die Spieler den Affen über den Fluss helfen, um Bananen einzusammeln. Es geht nämlich auf dem Rücken der Dickhäuter über den Fluss. Aber manchmal taucht einer ab und dann wird es nass für die Affen. Wer es schafft, die meisten Bananen zu sammeln, gewinnt. Die Spieler würfeln zunächst den Laufwürfel und ziehen einen ihrer Affen auf dem Rücken der Nilpferde vorwärts. Dann wird der Farbwürfel gewürfelt und eine neue Nilpferdkarte wird in den Spielplan geschoben. Dadurch kommt Bewegung ins Spiel und die Laufstrecke verändert sich. Manchmal taucht ein Nilpferd ab und ein Affe geht baden. Schafft es ein Spieler, einen seiner Affen über den Fluss zu befördern, ohne dass er ins Wasser fällt, darf er sich eine Bananenkiste aussuchen. Bis zum Ende bleibt es spannend, weil die Mitspieler nicht wissen, wie viele Bananen in der erbeuteten Kiste sind. Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Affenfigur ins Ziel gebracht hat. Im Anschluss wird das Geheimnis der Kisten gelüftet und jeder Spieler zählt die erworbenen Bananen. Wer die meisten Bananen sammeln konnte, gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Hokus Pokus Flipibus

Ycl Hok

Hokus Pokus Flipibus / Yaacov Kaufmann. Markus Erdt. - Ravensburg : Ravensburger, 2019. - Spiel &
1 Schachteleinsatz, 2 Scheiben, 3 Stäbe, 3 Schalen, 18 Plättchen, 21 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 56203550 EUR 23,95
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Aktionsspiel

Wer am schnellsten die Zutaten für drei Zaubertänke in seinen Hexenkessel hüpfen lässt, gewinnt. In diesem Reaktionsspiel spritzt und brodeln es in der Hexenküche. Da fliegen Stinkepilze auch ein oder andere Glibberauge durch die Luft. Welcher Spieler setzt seinen Zauberstab am geschicktesten ein und lässt die Zutaten für seinen Zaubertank in seinen Kessel hüpfen? Das Hineinschieben von Zutaten-Chips ist nicht erlaubt. Sie müssen hüpfen! Das erreicht man durch eine Streichbewegung mit Druck auf den Stab vom Rand des Zutatenchips nach außen. Für 2-3 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Honigtöpfchen

6 Ycl

Honigtöpfchen / Wolfgang Dirscherl. Michael Menzel. - Dietzenbach : Amigo, 2020. - Spiel & 1 Würfel, 2 Leisten, 37 Plättchen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, GB

ISBN 96020038 EUR 13,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Der Herbst kündigt sich an und noch immer sind die kleinen Bienen auf der Wiese fleissig unterwegs. Gemeinsam können die Spieler den Bienen helfen, den letzten Nektar einzusammeln und die Honigtöpfe zu befüllen. Schaffen sie es, bevor das Herbstblatt vom Baum auf den Boden fällt, gewinnen alle gemeinsam. Alle Bienen starten auf dem Bienenkorb und werden gemeinsam von den Spielern von Blume zu Blume gezogen. Der aktive Spieler würfelt und zieht mit einer beliebigen Biene auf den Blumen vorwärts. Ist eine Blume von den darauf abgebildeten Bienenfarben besetzt, ist die Aufgabe erfüllt und die Blume wird auf die Honigtopf-Seite gedreht. Würfelt ein Spieler die Seite mit dem Blatt, muss er ein Laubblatt aus dem Vorrat ziehen und aufdecken. Die darauf angezeigte Zahl "fällt" das Herbstblatt auf der Herbstleiste vom Baum in Richtung Boden. Drehen die Spieler alle Blumen auf die Honigtopf-Seite, bevor das Herbstblatt den Boden erreicht, gewinnen sie gemeinsam. Für 1-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Icecool 2

6 Ycl

Icecool 2 / Brian Gomez. Reinis Petersons. - Dietzenbach : Amigo, 2018. - Spiel & 4 Spielfiguren, 5 Spielfelder, 16 Kunststoff-Fische, 62 Karten, 2 Spielanleitungen

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 96018622 EUR 28,85

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Nachfolger von Icecool, dem "Kinderspiel des Jahres 2017". Ein Schnipp hier, ein Sprung dort und der Fisch ist an einem anderen Ort. Bei Icecool2 treffen die unersättlichen Pinguinschüler bei der Jagd nach neuen Fischen auf noch mehr Herausforderungen und Möglichkeiten. Hier entscheiden Finger und Köpfechen, was im Bauch landet. Auch Icecool1 entfaltet sich kombiniert mit Icecool2 zu ganz neuen Dimensionen: Mit zehn Räumen können bis zu acht Spieler mitschnipsen und sich entweder mehreren Fängern gegenüberstellen oder in Teams zu wilden Wettrennen zusammenschließen. Wie in Icecool1 geht es auch in Icecool2 darum, die Pinguinfiguren mit geschicktem Fingerschnipp durch die Räume zu schnippen, durch Türen zu schlittern, die darüber hängenden Fische als Belohnung zu sammeln und gleichzeitig dem Hausmeister zu entkommen. Zusätzlich gibt es neue Herausforderungen: Für einen Sprung über eine Wand, einen Schnipp über Bande oder durch zwei Türen warten nun Extrapunkte. Auch gibt es die Möglichkeit, die Zielfische über den Türen umzustecken, um sich selbst in günstigere oder die Mitspieler in schwierigere Positionen zu bringen. Was Icecool2 aber so besonders macht, ist die Kombination mit Icecool1. Mit Hilfe von fünf verschiedenen Bauplänen können die Schachtelboxen auf unterschiedliche Weise miteinander verbunden werden und so entsteht eine noch größere Spiel- und Rutschfläche. Verschiebbare Räume sorgen zudem für taktische Finesse. So ergeben sich noch mehr Möglichkeiten und ein neues Spielsystem, dem "großen Rennen". Hier treten die Spieler in Teams mit- und gegeneinander an, um sich zuerst alle Fische zu schnappen und schlussendlich als erstes ins Ziel zu gelangen. Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Im Abgang königlich

Ycl Gru

Grünwald, Illina: Im Abgang königlich : dunkles Mittelalter: das Krimi-Spiel für zu Hause : inkl.

Rezeptheft, Deko- und Kostümiddeen / Illina Grünwald, Sara Rehm. - 1. Auflage. - Stuttgart :

Frechverlag GmbH, 2020. - 1 Regelheft, 8 Rollenhefte, 1 Rezeptheft, 8 Namensschilder, Auflösung, 2 Wappen, Steckbrief in Box.

(Topp ; 4993 : Krimi al dente)

ISBN 978-3-7724-4993-2 EUR 18,00

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Rollenspiel

Tauchen Sie in einen spannenden, unterhaltsamen und mörderischen Abend ein, der ganz im Zeichen des Mittelalters steht. Während des Krimi-Dinners schlüpfen Gastgeber und Gäste in eine Rolle (Rolleninformationen auch online abrufbar) und klären gemeinsam einen Mordfall auf. Zusätzlich zum Krimifall sind in dieser Box Extras enthalten: Ein Rezeptheft mit passenden Menüvorschlägen sowie Tipps für Verkleidungen und Dekorationen, außerdem passende Musik auf Spotify. Für 5-8 Spieler (erweiterbar) ab 16 Jahren. (Spieldauer 3-4 Stunden).

INTERACTION

6 Ycl Int

INTERACTION. - Linz (AT) : rudy Games, 2018. - Spiel & 4 tlg. Spielplan, 1 Sack, 1 Stift, 6 Holzteile, 90 Karten, 1 Würfel, 1 Installationsanleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 59810076 EUR 39,90

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Familienspiel ; Brettspiel ; interaktives Spiel ; Partyspiel

Ein klassisches Partyspiel mit witzigen Aktionen, die durch die App vorgegeben werden. Zunächst muss die kostenfreie App (für Android und Apple) heruntergeladen und der Zugang durch die Erstellung eines Accounts aktiviert werden. Das Spiel enthält keine gedruckte Anleitung, da die App die Spielerklärung Schritt-für-Schritt erklärt. Egal ob Intelligenzbestie oder Sportskanone, egal ob Alt oder Jung, hier sind alle Sinne und Talente gefragt. Nur wer die Aufgaben in den Bereichen Wissen, Kreativität, Action, Social und Games am besten meistert, wird am Ende der glückliche Sieger sein. Für 2-9 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 45 Min.)

Isidore

6 Ycl

Isidore / Hidde von Dijk. Roland MacDonal. - Zaandam : Jumbo, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Würfel, 9 Spielfiguren, 12 Schätze, 4 Tafeln, 1 Scheibe, 21 Karten, 80 Chips, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL

ISBN 26197011

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Isidore, die berühmte Schule der Magier und der magischen Künste, bildet die Spieler zu Magiern und Hexen aus. Um die Prüfung zu bestehen, müssen Schätze gesammelt werden. Der aktive Spieler würfelt und zieht seine Zauberer- oder Hexenfigur über den Spielplan. Dabei entscheidet er selbst, wie viele Schritte er vorrückt, aber nie mehr als die gewürfelte Augenzahl. Hat er z.B. eine 3 gewürfelt, entscheidet er selbst, ob seine Spielfigur 1, 2 oder 3 Schritte weiterzieht. Wenn ein Spieler die magischen Sterne würfelt, zaubert er seine Figur auf ein Feld seiner Wahl. Auf dem Weg zum Ziel wird der Spieler Zaubertrankzutaten einsammeln und tauschen, Zaubersprüche vorbereiten, Schätze sammeln und Duelle mit magischen Wesen führen. Wer zuerst drei Schätze gesammelt hat, gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Junior Pharao

6 Ycl

Junior Pharao / Guntere Baars. Michael Menzel. - Ravensburg : Ravensburger, 2019. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 1 Drehscheibe, 1 Spielfläche, 1 Ersatz-Spielfläche, 30 Karten, 35 Pyramiden, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 56214358

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Der kleine Pharao spielt am liebsten Verstecken mit seinen Tieren. Die Kinder helfen bei der Suche und verschieben klug kombiniert die Pyramiden, um die gesuchten Tiere zu finden. Unter 35 bunten Pyramiden haben sich neun Tiere versteckt. Wie bei einem Schiebepuzzle verschieben sie eine Pyramide nach der anderen. Erscheint das Tier, das auf der zuvor aufgedeckten Suchkarte abgebildet ist, darf der aktive Spieler diese behalten. Bei einem anderen Tier ist der nächste Spieler dran. Ziel ist es, die meisten Suchkarten zu gewinnen. Eine Besonderheit bei Junior Pharao ist die integrierte Drehscheibe: Bei einer Mumien-Suchkarte wird die Scheibe zur nächsten Markierung gedreht. In einem der in der Spielfläche integrierten Löchern erscheint die

Mumie. Wer sie findet, erhält eine Bonuskarte. Wer am Schluss die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Kakerlaken Sushi

6 Ycl

Kakerlaken Sushi / Thierry Chapeau. - Berlin : Drei Magier, 2019. - Spiel & 1 Kakerlake, 2 Würfel, 27 Plättchen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT

ISBN 04408855 EUR 15,49

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Reaktionsspiel

Das schnelle Reaktionsspiel mit Hirnverdreh-Moment fordert Kombinationsgabe. Der aktive Spieler würfelt. Dann muss schnell geschaltet werden. Die beiden Würfel zeigen eine Kombination von Farbe und Symbol. Wer zuerst erkennt, auf welchem der ausliegenden Sushi-Teller diese Kombination nicht vorhanden ist, hat die Hand zuerst auf dem Chip und darf die Mahlzeit offen vor sich auslegen. Wird die gleiche Kombination noch einmal gewürfelt, muss man allerdings nach dem Sushi-Meister greifen. Dabei muss er den Meister Quietschen lassen und muss dann den Dieb benennen, der auf dem gesuchten Plättchen abgebildet ist. Ist man erneut der Schnellste, gibt es einen Fischtaler zur Belohnung. Danach wird das Plättchen mit der Tellerseite nach oben zurück in die Mitte gelegt. Das passiert auch, wenn man einen Fehler gemacht hat. Wer zuerst vier Taler beisammen hat, gewinnt. Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Kensington

Ycl Ken

Kensington / d'Oro Cielo. Kinetic. - Wien : Piatnik, 2019. - Spiel & 5 Tafeln, 127 Plättchen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, FR, IT, GB, HU, CZ, SK, PL

ISBN 90660979 24,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

London im 19. Jahrhundert. Die Stadt wächst und viele neue Gebäude werden benötigt. Im Stadtviertel Kensington sind die Bauplätze besonders begehrt. Jeder Baumeister möchte das imposanteste, massivste und höchste Bauwerk errichten, doch die Konkurrenz ist groß. Wer erzielt für sein Gebäude die meisten Punkte und gewinnt? Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Kikeribumm

6 Ycl

Kikeribumm / Thierry Denoual. - San Francisco : blue orange, 2017. - Spiel & 6 Hühner, 16 Holzteile, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 80044444 EUR 24,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Sehr liebevoll gestaltete Spielidee zum Thema Gleichgewicht mit hohem Aufforderungscharakter. Das gesamte Spielmaterial ist hochwertig und komplett aus Holz gefertigt. Die Hühner hocken zunächst einträglich auf ihrer Stange. Doch wird eines von ihnen bewegt, kommt die Stange ins Schwanken. Wer sammelt geschickt die meisten Holzhühnchen, Heuballen und Wagenräder ein, ohne dass die Stange kippt? Einfache Regeln ermöglichen den sofortigen Spieleinstieg. Das Spiel macht in jedem Alter Spaß und trainiert die Feinmotorik und das Verständnis von Gravitation und Gleichgewicht. Empfehlungsliste Jury "Kinderspiel des Jahres 2017" Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Kingdomino

Ycl Kin

Kingdomino / Bruno Cathala. Cyril Bouquet. - Friedberg : Pegasus, 2017. - Spiel & 1 Turm, 4 Schlösser, 4 Plättchen, 8 Spielfiguren, 48 Karten, 1 Wertungsblock, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 31714450 EUR 26,90

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Jeder Spieler startet zunächst mit seinem kleinen Schösschen und legt im Laufe des Spiels Landschaftsplättchen in Domino-Art an. In Jeder Runde werden vier Landschaftsarten vergeben und wer sich die besten davon schnappen kann und so ein wertvolles Königreich errichtet, gewinnt das Spiel. Jeder Spieler versucht, die unterschiedlichen Geländearten möglichst umfangreich auszubauen; nur nutzt das nichts, wenn man nur wenig Plättchen mit Kronen-Symbol ergattert, denn diese Kronen sind der Multiplikator für die gelegten Plättchen. Das bedeutet: keine Krone - kein Multiplikator, also Null Punkte. Hat ein Spieler z.B. 6 Waldfelder mit insgesamt 3 Kronen, dann rechnen wir zum Ende $6 \times 3 = 18$ Punkte für diese Fläche. Ist nur eine Krone darunter, wären es demnach nur 6 Punkte. Wer so zum Schluss die meisten Punkte zusammenbringt, der gewinnt das Spiel. Allerdings hat natürlich auch dieses Spiel einen "Haken", denn wer in der einen Runde zu gierig ist, sorgt dafür, dass die Mitspieler in der nächsten Runde die bessere Auswahl haben. "Spiel des Jahres 2017" Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Klack!

6 Ycl

Klack! / Haim Shafir. - Dietzenbach : Amigo, 2012. - Spiel & 36 Magnetscheiben, 2 Würfel, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, AE*, RU*

ISBN 96027655 EUR 15,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Sehr einfach und gleich zum Losspielen: Dieser kleine Amigo sorgt für einen Menge Spaß - nicht nur bei "Klein" sondern auch bei "Groß", obwohl das Spiel bereits ab 4 Jahren "freigegeben" ist. Alle spielen gleichzeitig: Einer würfelt und alle greifen sofort nach den bunten (magnetischen) Scheiben. Die Würfel geben Form und Farbe der Symbole vor, die auf den Scheiben zu sehen sein müssen. Die richtigen Scheiben werden aneinander "geklackt" und wer am Schluss den höchsten Scheibenturm hat, gewinnt. Man muss also nur gucken, nicht zählen. Empfehlungsliste "Kinderspiel des Jahres 2012" Für 2-6 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Klein schlägt Gross

Ycl Kle

Klein schlägt Gross. - Dreieich : Goliath, 2018. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 4 Aufsteller, 165 Karten

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 08700116 EUR 21,10

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

Bei diesem "Klein gegen Groß" Spiel glauben Erwachsene, dass sie das Quiz gegen die Kinder gewinnen können. Kann sein - aber das kommt auf einen Versuch an. Das "Team Kinder" spielt gegen das "Team Erwachsene" und überquert im Laufe des Spiels den Spielplan mit dem Ziel, zuerst das Ziel auf der anderen Seite zu erreichen. Aber die Spezialfelder "Kreuzung" oder "Falltür" sorgen für Überraschungen beim voran kommen. Dafür muss man nur ein paar Fragen richtig beantworten. Und so gehts: Ein Team stellt dem anderen bis zu drei Fragen von einer zufällig aufgedeckten Karte. Für jede richtig beantwortete Frage darf das Team mit einer beliebigen Spielfigur ein Feld vorrücken. Wurden alle drei Fragen richtig beantwortet, darf man ein zusätzliches Feld vorrücken. Wird jedoch eine Frage falsch beantwortet, ist der Zug sofort vorbei und das andere Team ist am Zug. Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Kniffel: Dice Duel

Ycl Kni

Kniffel: Dice Duel / Thierry Denoual. Blue Orange. - Berlin : Schmidt, 2019. - Spiel & 1 Würfelteller, 5 Würfel, 28 Chips, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 04493530 EUR 26,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Würfelspiel

Leichte Kniffelvariante in einer hochwertigen Metalldose mit integriertem Würfelteller und großen Wertungschips. Kniffeln ohne Block aber mit Spannung und Spaß. Es gelten die bekannten Grundregeln von Kniffel, aber für die erreichten Kombinationen gibt es Punktechips als Belohnung. Für 1-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Können Schweine fliegen?

6 Ycl

Können Schweine fliegen? / Sonja Häßler. Katja Witt. Felix Scheinberger. - Stuttgart : Kosmos, 2019.
- Spiel & 2 Zähltafeln, 4 Spielfiguren, 16 Chips, 116 Plättchen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 51697952 22,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Wer kann Tiere und ihre Merkmale einschätzen? Zu Beginn werden Merkmalskärtchen kreisförmig und offen in der Tischmitte ausgelegt (z.B. hat sechs Beine, legt Eier u.ä.). Der Spielleiter deckt eines der Tierkärtchen auf und alle versuchen gleichzeitig, ihre Chips so schnell wie möglich auf den Merkmalkärtchen zu platzieren von denen sie glauben, sie treffen auf dieses Tier zu. Dabei darf auf jedem Kärtchen nur ein Chip liegen, wer also zuerst kommt hat sich dieses Merkmal gesichert und wenn dann keiner mehr einen Chip legen kann, wird kontrolliert. Für jeden richtigen Chip zieht der entsprechende Spieler auf dem Siegpunktezähler voran. Für falsche Chips geht es allerdings ein Feld zurück. Wer nach fünf Runden die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Das Lösungsheft liefert die Erläuterungen zu jedem einzelnen Tier. Die Jubiläumsausgabe 2019 kommt mit zusätzlicher Erklär-App. Gefördert werden Tierwissen, genaues Schauen, Reaktion, logisches Denken, Kombinieren, Vorstellungskraft und Abstraktionsvermögen. Die Anleitung enthält neben den Lösungen auch Erklärungen und einen Informationsteil, der viel spannendes und Wissenswertes zu den Tieren enthält. Die Erklärungen wurden gemeinsam mit Biologen erstellt. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Können Schweine fliegen?

6 Ycl

Können Schweine fliegen? / Sonja Häßler. Katja Witt. Felix Scheinberger. - Stuttgart : Kosmos, 2019.
- Spiel & 2 Zähltafeln, 4 Spielfiguren, 16 Chips, 116 Plättchen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 51697952 12,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Memospiel

Wer kann Tiere und ihre Merkmale einschätzen? Zu Beginn werden Merkmalskärtchen kreisförmig und offen in der Tischmitte ausgelegt (z.B. hat sechs Beine, legt Eier u.ä.). Der Spielleiter deckt eines der Tierkärtchen auf und alle versuchen gleichzeitig, ihre Chips so schnell wie möglich auf den Merkmalkärtchen zu platzieren von denen sie glauben, sie treffen auf dieses Tier zu. Dabei darf auf jedem Kärtchen nur ein Chip liegen, wer also zuerst kommt hat sich dieses Merkmal gesichert und wenn dann keiner mehr einen Chip legen kann, wird kontrolliert. Für jeden richtigen Chip zieht der entsprechende Spieler auf dem Siegpunktezähler voran. Für falsche Chips geht es allerdings ein Feld zurück. Wer nach fünf Runden die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Das Lösungsheft liefert die Erläuterungen zu jedem einzelnen Tier. Die Jubiläumsausgabe 2019 kommt mit zusätzlicher Erklär-App. Gefördert werden Tierwissen, genaues Schauen, Reaktion, logisches Denken, Kombinieren, Vorstellungskraft und Abstraktionsvermögen. Die Anleitung enthält neben den Lösungen auch Erklärungen und einen Informationsteil, der viel spannendes und Wissenswertes zu den Tieren enthält. Die Erklärungen wurden gemeinsam mit Biologen erstellt. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Kraken Attack!

6 Ycl

Kraken Attack! / Antoine Bauza. Esteban Bauza. Betowers. : Loki, 2020. - Spiel & 2 Spielpläne, 13 Spielfiguren, 6 Würfel, 8 Wände, 11 Marker, 44 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT, ES, NL
ISBN 75516870 EUR 30,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Abenteuerspiel

Gemeinsam kämpfen die Spieler gegen den Kraken, bevor er das Schiff versenkt. Nur mit Teamwork und Raffinesse können sie das kooperative Spiel gewinnen. Aber es ist Vorsicht geboten, denn die Tentakel des Kraken sind sehr gefährlich. Nur wenn die Spieler gut zusammen arbeiten und ihre Piratenfähigkeiten nutzen, Schäden beseitigen und ihre besten Waffen auswählen, können sie gewinnen und das Schiff retten. Ist man am Zug, führt man zwei Aktionen aus: Man würfelt und bewegt Tentakel. Die Würfel entsprechen der Farbe der Tentakel, die bewegt werden sollen und zeigen Symbole, die man in den entsprechenden Gebieten des Riffs findet. Je nach Symbol und Farbe erfährt man auf diese Weise, welche Tentakel bewegt werden sollen. Die Tentakelbewegung kann zur Folge haben, dass das Schiff angegriffen wird. Das passiert dadurch, dass der Tentakel auf eine Reeling trifft, die dann entfernt werden muss und der Tentakel zurück ins Riff bewegt wird. Eine weitere Möglichkeit, Schaden zu erleiden ist, wenn ein Tentakel eine Schiffsstelle erreicht, auf der bereits eine Reeling fehlt. Dann schlägt der Tentakel ein Loch ins Schiff und um das anzuzeigen wird ein Schiffsleckmarker auf diese Stelle gelegt. Auch hiernach wird der Tentakel zurück ins Riff gestellt. Nach dieser Aktion spielt man eine Aktionskarte, denn entsprechend der abgebildeten Symbole auf der Karte stehen Angriffsaktionen zur Verfügung, mit denen man Tentakel zurück drängen, oder das Schiff reparieren kann. Befindet sich auf der gespielten Aktionskarte ein Grimassensymbol, wird der Krake auf dem Krakenspielfeld bewegt. Landet der Krake auf einem Feld, auf dem ein Würfel liegt, steht dieser zukünftig zusätzlich zu den bereits vorhandenen Würfeln zur Verfügung. Hat man den Kraken nach gleichem Muster wie seine Tentakel erfolgreich zurück gedrängt, wird ein Krakenangriffsmarker dem Kraken angesteckt, bevor er zurück ins Riff gestellt wird. Das Spiel endet entweder, wenn der dritte Krakenangriffsmarker auf dem Kraken platziert wurde - dann haben alle sofort gewonnen - oder wenn der vierte Schiffsleckmarker platziert wurde. Dann haben alle verloren. Für 1-4 Spieler ab 7 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Kunterbunte Autorelli

6 Ycl

Kunterbunte Autorelli / Design Direkt. - Edling : Selecta, 2010. - Spiel & 1 Spielplan, 2 Würfel, 4 Holzteile, 1 Heft, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL
ISBN 48630124-00150463012 EUR 15,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Kinder ab dem 3. Lebensjahr lernen ihre visuelle Wahrnehmung mit Denken und Sprache zu verknüpfen. Sie erkennen immer besser typische Merkmale von Objekten und prägen sich diese ein. Sie lernen, Farben und Formen klar zu unterscheiden und zu benennen. Das Kind lernt mit dieser ersten Spielesammlung spielerisch, erste Regeln und Reihenfolgen zu befolgen. Erst wird gewürfelt, dann nimmt man das Auto der entsprechenden Farbe und/oder Form und setzt es weiter. Dabei übt das kooperative Spielen auch sozial-integrative Verhaltensweisen. Das genaue Hinhören und richtige Reagieren beim Vorlesen der Geschichten schult die Konzentration und die auditive Wahrnehmung. Das Spiel bietet Würfelspiele und Vorlesegeschichten. "Farbenflitzer" kann man ab etwa 2,5 Jahren spielen, "Seifenkistenrennen" ab 3 Jahren und "Autorelli" ab 3,5 Jahren. Die Vorlesegeschichten können ebenfalls ab 3,5 Jahren gespielt werden. Für 1-4 Spieler ab 2 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Leo muss zum Friseur

6 Ycl

Leo muss zum Friseur / Leo Colovini. - Dreieich : Abacus, 2016. - Spiel & 1 Spielfigur, 1 Weckerscheibe, 1 Leo-Puzzle, 20 Karten, 32 Plättchen, 2 Anleitungen
Sprache Spielanleitung DE, GB
ISBN 98041613 EUR 19,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Die Spieler versuchen gemeinsam, Leo zum Friseur zu bringen bevor die Zeit abgelaufen ist. Wer an der Reihe ist, spielt eine beliebige Karte, legt sie offen ab und bewegt Leo um so viele Schritte vorwärts wie der Wert auf der Karte zeigt. Dann dreht er das Plättchen um auf dem er landet. Es gibt drei Möglichkeiten: Es zeigt ein Tier und die Farbe stimmt nicht mit der Farbe der gerade gespielten Karte überein, dann wird der Wecker vor gedreht. Zeigt es einen Wegweiser oder ein Tier bei dem die Farbe stimmt, passiert nichts. Dann ist der Nächste dran. Wenn der Zeiger des Weckers erneut 8 Uhr überschreitet, beginnt ein neuer Tag, Leo muss zurück aufs Startplättchen und es geht von vorne los. Das Spiel endet, wenn Bobo auf den Friseurstuhl zieht. Dann haben alle gewonnen. Wenn der 5. Tag rum ist und Leo ist immer noch nicht beim Friseur gewesen, haben alle verloren. Nominiert zum "Kinderspiel des Jahres 2016" Deutscher KinderSpielepreis 2016 Für 2-5 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Let's Quiz Again

Ycl Let

Let's Quiz Again / Arno Steinwender. Kreativbunker. - Kempen : moses, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Plättchen, 6 Spielsteine, 42 Chips, 300 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 77901361 EUR 19,95
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Quiz

Ein teilkooperatives Quizspiel für die ganze Familie. Jeder sucht sich pro Runde eine Fragekarte aus und entscheidet, ob er allein, zu zweit oder ob jemand anderes die Frage beantworten soll. 300 Quizfragen aus allen Wissensgebieten stehen dafür zur Verfügung. Auf dem Spielplan liegen verdeckt für jeden Spieler Quizkarten aus. Die Spieler sehen nur das Thema und den Schwierigkeitsgrad jeder Frage. Reihum wählt jeder Spieler eine davon aus. Mit Chips bestimmt jeder, ob er seine Frage allein oder mit einem Mitspieler beantworten will, oder ob er die Frage einem Mitspieler zur Beantwortung unterjubelt. Wer richtig antwortet bekommt Punkte und wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Für 3-6 Spieler ab 12 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Logi-Geister

6 Ycl

Logi-Geister / Gunter Baars. Chris Mitchell. - Ravensburg : Ravensburger, 2018. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 1 Spielplanunterlage, 1 Spielplanaufgabe, 1 Würfel, 3 Geister, 4 Autos, 16 Zahnräder, 32 Steckstifte, 16 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 56250424 EUR 29,99
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Lernspiel

Ziel ist es, alle Zahnräder so zu verbinden, dass sich die Geister gleichzeitig drehen. Das Einsetzen der Räder macht den Kindern technische Zusammenhänge begreiflich und beim Spiel trainieren sie ihre Feinmotorik. In der etwas schwierigeren Variante hat jeder Spieler seinen eigenen Bauplan und versucht die Zahnräder zu platzieren. Drehen sich die Geister wieder? "Logi-Geister" trainiert das vorausschauende Denken und damit eine Voraussetzung für das Lernen in der Grundschule, fördert logisches Denken und technisches Verständnis und ermöglicht das selbständige Lernen mit Selbstkontrolle. Mit den Spielen der Reihe "spielend Neues lernen" erweitern Kinder ihr Wissen spielerisch und eigenständig. Deutscher Lernspielpreis 2003 Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Logic City

6 Ycl

Logic City. - Barcelona : Goula, 2019. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 2 Tafeln, 14 Holzteile, 45 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 46502006 EUR 20,99
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Spiel zur Entwicklung der räumlichen Orientierung. Der Spieler an der Reihe nimmt sich eine Aufgabenkarte, schaut sich deren Grundriss und die Häuserzeichnung an und stellt die Holzteile dann so auf die Grundplatte, wie

die Karte es zeigt. Die Lösung findet man auf der Rückseite der Karte. Es gibt jeweils 15 Karten pro Level. Im Spiel mit 2 oder mehr Spielern spielen diese abwechselnd. Wer richtig gebaut hat, darf die Karte behalten und wer am Ende die meisten Karten eingesammelt hat, gewinnt. Für 1 Spieler ab 3 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Looping Louie

6 Ycl Loo

Looping Louie. - Dreieich : Hasbro, 2015. - Spiel & 1 Sockel, 1 Flugzeug, 1 Drehkran-Arm, 4 Wippen, 4 Wippen-Ausleger, 12 Chips, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 94887841 EUR 31,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Partyspiel ; 3D-Spiel ; Familienspiel

Das wohl meist verkaufte Kinderspiel unter Erwachsenen. In dem Kinderspielklassiker Looping Louie fliegt der Bruchpilot Louie mit seinem batteriebetriebenen Flugzeug über die dreidimensionale Spiellandschaft. Jeder der bis zu vier Spieler hat einen eigenen Hühnerstall, auf dessen Dach die Flattertiere in Form von Spielchips in einer Reihe sitzen. Vor dem Hof eines jeden Spielers ist eine Wippe angebracht, mit deren Hilfe die Hühner-Hüter den bedrohlich kreisenden Flieger abwehren und umlenken können. Jetzt heißt es für alle Spieler aufgepasst: Denn wer nicht reaktionsschnell ist und mit blitzartigen Reflexen den auf den Stall zustürzenden Flieger mit seiner Wippe abwehrt, hat bald nicht mehr alle Hühner auf der Stange. Die eigenen Spielchips müssen also vor Louie, dem Flieger gerettet werden. Dazu müssen die Spieler im richtigen Moment ihr Katapult betätigen, denn wenn das Flugzeug den Stall streift, fallen die Hühnerchips herunter. Wer als Letzter noch Hühnerchips in seinem Stall hat, gewinnt. Das Spiel besitzt zwar eine kleine, bebilderte Anleitung in deutscher Sprache, ist aber selbsterklärend und daher nonverbal spielbar. Daher eignet sich das Spiel auch für den interkulturellen Einsatz. "Kinderspiel des Jahres 1994" Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Macroscope

6 Ycl

Macroscope / Martin Nedergaard Andersen. - Wädenswil : Game Factory, 2016. - Spiel & 1

Macroscope, 1 Spielfigur, 1 Leiste, 2 Würfel, 12 Plättchen, 64 Kristalle, 200 Karten, 3 Anleitungen

Sprache Spielanleitung DE, FR, IT

ISBN 42761822 EUR 19,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Ein Stapel mit beliebig vielen Bildkarten wird in das Macroscope gelegt. Die Gucklöcher des Macroscopes sind jetzt noch zugedeckt. Ziel ist es, das Bild zu erraten und dabei möglichst wenige Gucklöcher zu öffnen, denn je weniger Gucklöcher geöffnet werden, umso mehr Kristalle kann man für die Lösung bekommen. Nach 10 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. So einfach ist das. Und doch so schwierig. Denn was die Gucklöcher preisgeben, das ist nicht besonders viel. Also strengen wir unsere Fantasie an und bemühen unsere Kreativität. So wird gespielt: Der aktive Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Die gewürfelten Augenzahlen entsprechen den Nummern auf den Deckeln. Dann wird pro Würfel ein Deckel mit der passenden Nummer entfernt. Nach jedem Deckel, den man entfernt hat, darf man raten. Verzichtet man darauf zu raten, erhält man zwei gelbe Kristalle und der nächste Spieler darf raten. Nach Abschluss des Zuges werden die Würfel weitergegeben und der nächste Spieler ist am Zug. Möchte ein Spieler raten, dann nimmt er so viele Kristalle aus dem Vorrat, wie noch Deckel auf dem Macroscope liegen. Das ist der maximale Gewinn. Wer falsch rät, der verliert allerdings ebenso viele Kristalle. Dann sagt der Spieler laut sein Ergebnis. Ist ein Mitspieler anderer Meinung, darf er etwas anderes raten. Wer richtig rät, erhält Kristalle, wer falsch rät verliert Kristalle. Danach werden die Gucklöcher wieder abgedeckt, die erratene Bildkarte herausgezogen und die nächste Bildkarte steht zum Raten bereit. Wer am Ende die meisten Kristalle (bzw. Punkte) hat, gewinnt. Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Majesty

Ycl Maj

Majesty / Marc Andre. Anne Heidsieck. - München : Hans im Glück, 2017. - Spiel & 30 Spielfiguren, 70 Chips, 96 Karten, 1 Beiblatt, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 04482756 EUR 33,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Strategiespiel

Als angehende König/In versuchen die Spieler, ihr Reich aufzubauen. Dazu ist die Hilfe der Untertanen erforderlich. Ob Müllerin oder Adlige, Hexe oder Wirt, jede Person kann eine entscheidende Rolle im Königreich spielen. Nimmt man sich die wertvollste Person zur richtigen Zeit ist schnell viel Gold verdient. Doch Vorsicht vor den Nachbar-Königen! Haben die Spieler nicht genügend Wachen angeheuert, könnten gegnerischen Soldaten einmarschieren. Der aktive Spieler nimmt immer zuerst eine Personenkarte und legt sie in sein Fürstentum. Dann ist Nächste an der Reihe. Dies geht so lange reihum, bis alle Spieler genau 12 Karten genommen haben. Danach folgt die Schlusswertung und wer dann den größten Schatz angehäuft hat und das meiste Geld besitzt, wird zum König gekrönt und gewinnt. Mit leichten Regeln ist es das perfekte Spiel für zwischendurch oder für ein paar entspannte Runden. Empfehlungsliste Jury "Spiel des Jahres 2018" Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Make 'n' Break

Ycl Mak

Make 'n' Break / Andrew Lawson. Jack Lawson. Walter Pepperle. - Ravensburg : Ravensburger, 2017. - Spiel & 1 Timer, 2 Würfel, 1 Kartenhalter, 10 Bausteine, 80 Karten, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 56267507 EUR 29,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

In der Neuauflage des Erfolgsspiels kann jetzt gemeinsam gebaut und gepunktet werden. Aber gewinnen kann trotzdem immer nur einer, denn nur wer gemeinsam schnell bauen kann, gewinnt auch. Bis dahin kann viel passieren. Während gemeinsam Stein auf Stein gesetzt wird, tickt der Timer und gibt den Takt vor, dem sich auch die flinksten Mitspieler nicht entziehen können. Kombinationsgabe und Fingerfertigkeit entscheiden, ob die 160 Aufgaben unter Zeitdruck erfüllt werden können. Vor allem durch den neuen Fun-Würfel mit seinen knifflig-piiffigen Bauvarianten wird das Bauen noch abwechslungsreicher und verzwickter! Wer möchte, kann das neue "Make 'n' Break" aber zwischendurch auch in der klassischen Variante spielen. Die kleinen und großen Baumeister lernen bei diesem Spiel, mit Tempo umzugehen, blitzschnell Entscheidungen zu treffen und ihre Teamfähigkeit unter Beweis zu stellen. Wer beim Ticken des Timers die Nerven behält und fröhlich seine farbigen Steine positioniert, den wird auch im Alltag so schnell wohl nichts umwerfen. Insofern ist "Make 'n' Break" nicht nur ein turbulenter Spielspaß für geschickte Fingerakrobaten - das Bauabenteuer trainiert auch wertvolle Fähigkeiten, die man überall gut gebrauchen kann. Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Maki Stack

Ycl Mak

Maki Stack / Jeff Lai. Stephane Escapa. - Pont-a-Mousson : blue orange, 2019. - Spiel & 2

Augenbinden, 2 Tafeln, 10 Holzteile, 40 Karten, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 66600751 EUR 26,50

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Geschicklichkeitsspiel

Wir stapeln unsere Sushis so schnell wie möglich. Das geschieht in zwei Teams. Je nach Aufgabenkarte trägt man dabei entweder eine Augenbinde, oder man benutzt die Finger wie Essstäbchen. Mit Augenbinde wird die Aufgabe dem Ausführenden beschrieben. In der Stäbchen-Variante stapeln zwei Spieler eines Teams gemeinsam die Holzteile, dürfen dabei aber nur je einen Finger benutzen. Da die Teams immer gleichzeitig stapeln, ist Spannung garantiert, denn das erste Team, das die Aufgabe schafft, bekommt die Karte und das Team, das zuerst 6 Aufgabenkarten gesammelt hat, gewinnt. Für 4-6 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

mau mau!! Das Brettspiel

Ycl Mau

mau mau!! Das Brettspiel / Reiner Knizia. Fiore GmbH. - Fürth : Noris, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 4 Bänke, 216 Plättchen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT
ISBN 26018179 EUR 19,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel * Legespiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

Gewonnen hat nicht der Spieler, der als erstes keine Kärtchen mehr hat, sondern wer am Ende, also wenn alle Felder auf dem Spielplan belegt sind, die meisten Punkte gesammelt hat! Zu Beginn erhält jeder Spieler eine Ablagebank und zieht verdeckt 5 Kärtchen. Eines davon muss der aktive Spieler regelkonform anlegen und bekommt dafür Punkte. Kann er kein Kärtchen anlegen, darf er eines vom Nachziehstapel nehmen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer es schafft, alle Kärtchen von seiner Ablagebank abzulegen, erhält zusätzliche Punkte. Ein einfaches Legespiel, beim dem "mau mau" lediglich für die Ansage des letzten Kärtchens auf der eigenen Ablagebank dient. Ansonsten hat das Spiel nichts mit dem bekannten Kartenspiel zu tun. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Memo Dice

6 Ycl

Memo Dice / Haim Shafir. Marina Zloch. Markus Wagner. - Dietzenbach : Amigo, 2017. - Spiel & 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 9 Würfel, 10 Becher, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 96017595 EUR 14,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Haus, Glühbirne, Katze - nach und nach verschwinden die gewürfelten Motive unter den farbigen Cups. Doch aufgepasst: Nur wer sich bis zum Ende die Motive auf den Würfeln in der richtigen Reihenfolge merkt, gewinnt die meisten Punkte. Memo Dice ist ein raffiniertes Spiel für kleine und große Gedächtniskünstler. Alle Spieler sind der Reihe nach am Zug. Wer am Zug ist, wählt einen Würfel aus, wirft ihn und deckt ihn mit einem Becher ab, der die Farbe der gewürfelten Würfelseite hat. Alle Spieler sollten versuchen sich das abgebildete Motiv gut zu merken. Weitere Becher werden so aufgestellt, dass sich eine Reihe bildet. Ist kein Becher der passenden Farbe mehr frei oder wurde der letzte Würfel geworfen, wird der Würfel mit dem gelben Becher abgedeckt. Der folgende Spieler fängt nun damit an, die Würfel wieder aufzudecken und beginnt mit dem zuerst abgedeckten Becher. Bevor er den Becher anhebt, muss er das abgedeckte Motiv nennen. Hat er Recht, darf er den Becher behalten. Hat er Unrecht, erhält sein linker Nachbar den Becher und ist am Zug. Jeder Becher ist einen Punkt wert, der gelbe Becher zwei Punkte. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Memofant

6 Ycl

Memofant. - Wien : Piatnik, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Würfel, 4 Chips, 28 Karten, 12 Abdecksteine, 12 Plättchen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, FR, HU, CZ, SK
ISBN 90661273 EUR 24,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Wer hat ein Gedächtnis wie ein Elefant? Köpfchen ist gefragt, wenn es heißt, sich die Positionen von 12 verschiedenen Bildern einzuprägen, bevor sie abgedeckt werden. Den Anweisungen auf den Spielfeldern folgend gilt es dann, die richtigen Bilder aufzudecken. Das ist aber leichter gesagt als getan, denn leider-leider wechseln die Bildplättchen ständig ihre Plätze. Wer behält den Überblick? Der aktive Spieler würfelt und zieht seinen Chip entsprechend seines Würfelergebnisses. Je nachdem, auf welchem Feld der Chip landet, sind unterschiedlichen Dinge zu tun. Bei Zahl, Tier oder Frucht muss man genau das abgebildete Plättchen finden, ansonsten verliert man ein Leben und muss eine vor sich liegende "Leben"-Karte umdrehen, sodass nun die rote Seite mit dem Kreuz zu sehen ist. Weitere Aufgaben können sein "Finde 3 Tiere", "Finde 3 Zahlen", "Finde 3 Früchte" oder "Finde dein Farbsset", also drei Plättchen in der eigenen Spielerfarbe. Man darf während des Spiels unter gewissen Umständen auch Mitspieler befragen, Tauschen oder Raten. Wer als Letzter noch ein Leben übrig hat, gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Men at Work

6 Ycl

Men at Work / Rita Modl. Bernard Bittler. Chris Quilliams. - Hamburg : Plan B Games, 2019. - Spiel & 1 Plattform, 16 Helme, 30 Kartenteile, 37 Karten, 76 Holzteile, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 31716652 EUR 46,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Auf dieser Baustelle montieren Baufirmen mit ihren Bauarbeitern Stahlträger und errichten ein Gebäude. Der aktive Spieler nimmt sich den Rettungshaken und ist nun für die Baustelle verantwortlich. Er deckt einen Bauplan vom Stapel auf und legt ihn daneben, sodass die Seite mit den beiden gelben Schildern zu sehen ist. Der oberste Bauplan auf dem Stapel zeigt an, was in die Baustelle eingebaut werden muss: Stahlträger oder Bauarbeiter. Der aufgedeckte Bauplan gibt an, wie der Stahlträger bzw. Bauarbeiter eingebaut werden muss. Grundsätzlich darf man Bauteile und Bauarbeiter nur mit einer Hand anfassen und einbauen. Am Ende des Zuges wird der Rettungshaken an den linken Nachbarn weiter gegeben. Wer einen Unfall hat oder wem etwas herunter fällt, der verliert wichtige Sicherheitszertifikate. Wer keine Zertifikate mehr hat, scheidet leider aus. Es gewinnt, wer als Letzter noch ein Sicherheitszertifikat besitzt oder am häufigsten zum "Bauarbeiter des Monats" ausgezeichnet wurde. Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Mensch ärgere Dich nicht: Classic Line

Ycl Men

Mensch ärgere Dich nicht: Classic Line / Josef Friedrich Schmidt. - Berlin : Schmidt, 2008. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Würfel, 24 Figuren, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 04490850 EUR 19,97

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

Der Klassiker "Mensch ärgere Dich nicht" jetzt mit extra großen Spielfiguren und Würfeln aus Holz! Das alles auf einem großen Spielplan: 360 x 360 mm. Na dann, fröhliches Rausschmeißen ... Ziel des Spiels ist es, die vier eigenen Spielfiguren von den Startfeldern auf die Zielfelder zu ziehen. Dazu müssen die Figuren das Spielbrett einmal umrunden. Über die Anzahl der zu ziehenden Felder pro Runde entscheidet ein Würfel. Es wird reihum gewürfelt und gesetzt. Auf dem Spielbrett sind die vier verschiedenfarbigen Startfelder mit jeweils vier Positionen in den Ecken verzeichnet. Das Startfeld kennzeichnet die Position eines durch einen Sechserwurf neu eingewürfelten Spielsteines. Der Pfeil gibt die Laufrichtung an. Nach einem Umlauf muss der Spielstein dann in die vier farbigen Zielfelder ziehen. Kommt beim Umlauf eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetzt ist, gilt die gegnerische Figur als geschlagen und muss zurück auf ihre Startposition. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden - steht eine eigene Figur auf dem Zielfeld, ist der Zug unausführbar. Hat ein Spieler mehrere Spielfiguren im Umlauf, kann er entscheiden mit welcher er ziehen möchte. Ein Würfelwurf darf nicht aufgeteilt werden. Wer zuerst alle seine Figuren im "Haus" hat, hat gewonnen. Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Micropolis

Ycl Mic

Micropolis / Bruno Cathala. Charles Chevallier. Camille Chaussy. - Friedberg : Pegasus, 2018. - Spiel & 6 Kartonscheiben, 1 Marker, 2 Chips, 45 Spielfiguren, 61 Plättchen, 1 Block, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 31716669

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Micropolis ist ein Legespiel, bei dem die Spieler mit ihren Soldatinnen möglichst gut haushalten müssen, um sich einerseits die besten Plättchen zur Vergrößerung des Ameisenbaus leisten zu können und andererseits eine große Armee aufzustellen. Mit der Kombination aus Plättchenwahl, Plättchenanbau und Wertung am Spielende setzt das Spiel auf bekannte Mechanismen, bietet aber gleichzeitig ein frisches und eingängiges Spielerlebnis: Lange bevor die großen Völker der Antike sich über die Erde ausbreiteten und gigantische Reiche beherrschten, hatte ein gänzlich anderes Volk bereits das Erdreich für sich erobert. das Volk der Ameisen. In Micropolis bauen die Spieler ihren eigenen Ameisenbau und versuchen ihr Ameisenvolk so gut es geht wachsen und gedeihen zu

lassen. Dazu müssen über 10 Runden Gänge gegraben, Früchte gesammelt und die tatkräftige Unterstützung von Spezialistinnen rekrutiert werden. Nach der 10. Runde besitzt jeder Spieler einen vollständigen Ameisenstaat und erhält Punkte für die darin lebende Bevölkerung, die Gänge, die geernteten Früchte sowie die eigene Armee innerhalb und außerhalb der Baracken. Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 45 Min.)

Minions: Minion-Mix

6 Ycl Min

Minions: Minion-Mix / designstudio1.de. - Berlin : Schmidt, 2020. - Spiel & 1 Mixer, 4 Klatscher, 27 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 044406028 EUR 26,79
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Actionspiel

Betätigt man den Mixer, drehen sich die Räder und ein neuer Minion wird gezeigt. Schnell sucht jeder nach der passenden Karte. Aber die sehen sich auch wirklich alle zu ähnlich. Da muss man schon sehr genau aufpassen. Wer sich die richtige Karte treffsicher mit seiner Klatsche geschnappt hat, hat schon mal den Fuß in der Tür. Jetzt muss man nur noch aufpassen, dass nicht jemand anderes die Karte bei nächster Gelegenheit wieder wegschnappt. Wer zuerst 5 Karten einsammeln kann, gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Mino & Tauri

6 Ycl

Mino & Tauri / Carlo A. Rossi. Marek Blaha. - Dietzenbach : Amigo, 2016. - Spiel & 2 Spielplanhalter, 2 Spielfiguren, 4 Spielpläne, 1 Sanduhr, 22 Karten, 2 Anleitungen
Sprache Spielanleitung DE, GB
ISBN 96016543 EUR 29,99
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Die zwei frechen Aliens Mino und Tauri vom Planeten Kreton sind mit ihrem Raumschiff im Maisfeld abgestürzt und haben zwölf Gegenstände verloren, die sie schnell wiederfinden müssen um nach Hause fliegen zu können. Alle helfen beim suchen und ziehen dafür mit den magnetischen Spielfiguren auf den beiden Seiten des Spielplans durch das Labyrinth. Man spricht sich ab, denn nur einer weiß wo es langgeht. Aber die Zeit rennt! Der Spielplan steht dabei senkrecht in der Spieleschachtel und die Spieler/Teams sitzen sich gegenüber. Je nach Spielvariante braucht man entweder die Team- oder Spielerkarten. Für das kooperative Spiel legt man zwei Teamkarten bereit, für das Wettbewerbsspiel vier Spielerkarten. Die beiden magnetischen Spielfiguren werden in einer Ecke platziert, wobei jede Spielfigur auf einer anderen Spielplanseite steht und sie sich gegenseitig durch ihre Magnetkraft festhalten. Die Labyrinth sind auf den beiden Seiten des Spielplans unterschiedlich. Bewegt meine eine Spielfigur in ihrem Labyrinth kann es passieren, dass gleichzeitig die andere Spielfigur auf der Gegenseite durch die Maispflanzen hindurch zieht. Auf diese Weise erreicht man auch die Bereiche im Labyrinth, zu denen man sonst nicht selbst gelangt. Wichtig ist, dass man sich dabei gut abspricht, denn man hat nicht viel Zeit, um alle Gegenstände einzusammeln. Es gibt keine Zugreihenfolge. Jeder kann den Alien auf seiner Spielplanseite jederzeit bewegen, damit man gemeinsam schnell den richtigen Weg findet. In der kooperativen Variante werden insgesamt drei Runden gespielt. Hat man einen Gegenstand erreicht, legt man die entsprechende Karte zur Seite und dreht schnell die nächste um. Eine Runde endet, sobald die Sanduhr (drei Minuten) abgelaufen ist oder alle zwölf Gegenstände gefunden wurden oder die beiden Aliens zum vierten Mal heruntergefallen sind. Wettbewerbsvarianten werden für unterschiedliche Spieleranzahl angeboten. Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Monopoly: Classic

Ycl Mon

Monopoly: Classic / Elizabeth Magie Phillips. - Dreieich : Hasbro, 2013. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 1 Spielbrett, 1 Satz Spielgeld, 2 Würfel, 8 Spielfiguren, 44 Gebäude, 60 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 93411504 EUR 26,99
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

Monopoly, das erfolgreichste Brettspiel der Welt: Das kennt doch jeder! Nicht unbedingt, denn seit D-Mark Zeiten hat sich so manches verändert auf dem Spielbrett, das mit Badstraße und Schlossallee zum bekanntesten Finanzplatz des Globus wurde. Auch in der aktuellsten Classic-Edition geht es weiter darum, als Immobilienhai auf den bekannten Straßenzügen seine Mitspieler in den Bankrott zu treiben. Das richtige Gespür für geschickte Investitionen und Spekulationen ist also gefordert, wenn Grundstücke gekauft, Mieten kassiert und Häuser und Hotels gebaut werden. Monopoly ist die Adaption des Spiels "The Landlord's Game" von Elizabeth Magie Phillips nach einer Patentschrift von 1904. Erst 1935 erwarb Parker die Rechte an Monopoly. Die erste deutsche Ausgabe erschien in den 1930er Jahren. Dieses Wirtschaftsspiel ist ein weit verbreitetes Familien- und Gesellschaftsspiel, bei dem jeder Spieler versuchen muß, so viele Straßen wie möglich zu kaufen und darauf Häuser und Hotels zu errichten, mit denen er Mieteinnahmen erzielen kann um am Ende als reichster Spieler das Spiel zu gewinnen. Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 90 Min.)

Monopoly: Junior

6 Ycl

Monopoly: Junior / Elizabeth Magie Phillips. - Dreieich : Hasbro, 2017. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Würfel, 1 Satz Spielgeld, 4 Spielfiguren, 24 Karten, 48 Plättchen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 93354993 EUR 22,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Kaufen, bezahlen und Geld zählen: Kindgerecht und kinderleicht führt das neue Monopoly Junior mit stark vereinfachtem Monopoly-Regelwerk Kinder spielerisch an den Umgang mit Geld und Zahlen heran. Mit dem klassischen Spielbrett in kindgerechter Aufmachung und den vier niedlichen Spielfiguren kann die Junior Variante auch bereits mit jüngeren Kindern gespielt werden, denn es gibt hier nur einen Würfel, keine Häuser oder Hotels und nur Ereigniskarten. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Monsieur Carrousel

6 Ycl

Monsieur Carrousel / Sara Zarian. Apolline Etienne. - Heillecourt : Loki, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 6 Einlegescheiben, 35 Holzteile, 1 Flyer, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 75515729 EUR 29,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Kooperatives Memospiel mit Holz-Karussell und hinreißender Gestaltung. Zuckerwatte, Riesenrad, Luftballons - der Jahrmarkt ist in vollem Gang und Attraktionen begeistern die Besucher. Besonders das wunderschöne Karussell hat es den Kindern angetan. Alle wollen ein paar Runden darauf fahren. Doch Monsieur Carrousel blickt besorgt zum Himmel empor: Dicke Wolken beginnen, die Sonne zu verdecken. Die Spieler schlüpfen gemeinsam in die Rolle des liebenswerten Herrn Carrousel und helfen allen Kindern im Spiel, einen Platz auf dem bunten Karussell zu finden. Doch wenn es regnet, ist es mit dem Spaß vorbei, denn dann muss das Fahrgeschäft schließen. Alle helfen zusammen und platzieren jedes Kind im Karussell. Dabei merken sie sich gemeinsam, welches Kind auf welchem Tier sitzt und verhindern gemeinsam vielleicht auch den Regen. Denn nur wenn wirklich alle Kinder einen Platz im Karussell bekommen haben, haben sie das Spiel gewonnen. Für 1-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Der Natur auf der Spur

6 Ycl

Der Natur auf der Spur / Klaus Kreowski. Rudolf Farkas. Beehive. - Ravensburg : Ravensburger, 2018. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Drehscheibe, 50 Plättchen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 56250417 EUR 13,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Wissensspiel

Ein länglicher Pfotenabdruck mit vier Zehen! Wer hinterlässt solche Spuren? Der Indianer in uns weiß: da ist ein Feldhase vorbeigehoppelt. Im Spiel "Der Natur auf der Spur" finden die Kinder gemeinsam heraus, welche

Spuren zu Fuchs, Reh oder Waldmaus gehören. Die jungen Forscher sind dabei sehr sorgsam, denn sonst wird die Zeitdreh Scheibe weitergedreht, und die Tiere sollten doch alle rechtzeitig zur Dunkelheit in ihrem Heimatwald sein. Logisches Denken und Konzentration sind gefragt. Sind die Spuren alle erkannt, haben die Spieler alle gemeinsam gewonnen. Als Variation ordnen sie den Waldbäumen die passenden Blätter und Früchte zu. Bald schon sind die Kinder Experten, was die heimischen Wälder und seine Bewohner betrifft: Denn zusätzlich verraten die Karten noch weitere interessante Informationen zu den Tieren und Bäumen, aber das erzählen die Kinder dann bestimmt bei ihrem nächsten Besuch im Wald. Die Spiele der Reihe "spielend Neues lernen" unterstützen Kindergartenkinder und Grundschüler dabei, ihren Interessen zu folgen und spielerisch ihr Wissen zu erweitern. Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Obscurio

Ycl Obs

Obscurio / L'Atelier. Xavier Collette. M81 Studio. - Poitiers : Libellud, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 3 Tafeln, 3 Marker, 1 Sanduhr, 1 Beutel, 4 Folien, 7 Chips, 14 Karten, 44 Plättchen, 84 Karten, 1

Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 80065791 EUR 45,90

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Familienspiel ; Bluffspiel

Obscurio ist ein kooperatives Kommunikationsspiel für Dixit-Liebhaber mit fantastischen Illustrationen und geheimen Rollen. Ein Spieler verkörpert das Grimoire und leitet die Zauberergruppe Raum für Raum zum Ausgang, indem er den Mitspielern Hinweise zur richtigen Tür gibt. Die Zauberer versuchen gemeinsam, die Hinweise des Grimoires zu deuten und die richtige Bildkarte an einer Tür zu finden. Allerdings gibt es einen Verräter unter den Zauberern. Seine Aufgabe ist es, die übrigen Zauberer mit ähnlichen Bildkarten zu verwirren und sie in falsche Richtungen zu locken. Nur wenn ihr gut miteinander kommuniziert und die Illusionen auf eurem Weg meidet, könnt ihr aus der Bibliothek des Hexenmeisters entkommen. Seid vorsichtig, wem ihr in diesem Spiel traut! Für 2-8 Spieler ab 10 Jahren. (Spieldauer ca. 45 Min.)

Obstgarten

6 Ycl

Obstgarten / Anneliese Farkaschovsky. Walter Matheis. - Bad Rodach : Haba, 1998. - Spiel & 1 Spielplan, 9-teiliges Rabenpuzzle, 40 Holz-Früchte, 4 Körbe, 1 Würfel, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL, ES, IT

ISBN 68041704 EUR 29,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Die Kinder müssen mit dem Farbwürfel das Obst von den 4 Bäumen ernten. Zeigt der Würfel jedoch einen Raben so muss das Kind ein Puzzleteil in die Spielplanmitte legen. Ist das Rabe-Puzzle fertig bevor die Kinder alles Obst geerntet haben, verlieren alle Kinder. Im anderen Fall zählen die Kinder das von Ihnen geerntete Obst und wer die meisten Früchte in seinem Körbchen hat, gewinnt das Spiel. Der Klassiker unter den kooperativen Kinderspielen. Das Spiel fördert die Feinmotorik, Farben und Symbole erkennen und benennen, das Wir-Gefühl zu entwickeln und bietet viele Sprachanlässe. Spiel gut für 1-8 Spieler ab 3 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Okavango

Ycl Oka

Okavango / Wolfgang Kramer. Michael Kiesling. Paco Corachan Iriarte. - Zaandam : Jumbo, 2019. -

Spiel & 4 Sichtschirme, 4 Spielfiguren, 1 Beutel, 109 Kartenteile, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, GB, Fr, NL

ISBN 26197028 EUR 34,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Der Kampf ums Trinkwasser ist ein Kampf ums Überleben. Jeder Spieler ist hier Ranger am Okavango und führt Tierherden zu den Wasserstellen. Dafür erhält er Punkte. Da es aber viel zu wenig Wasserstellen gibt, muss sehr gut geplant werden. Es gilt, starke Herden zu bilden und diese sicher zum Flussdelta oder an eine Wasserstelle zu führen. Der Ranger am Zug legt aus seinem Reservat mehrere gleichartige oder verschiedene Tiere vor sich

auf den Tisch. Wenn er Karten ausspielt, umfasst der Spielzug drei Phasen. Erst bringt er gleichartige Tiere zum Wasser, dann erhält er dafür Punkte und anschließend legt er wieder Tiere aus dem Vorrat ins eigene Reservat. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren. (Spieldauer ca. 45 Min.)

One Key

Ycl One

One Key / L'Atelier. Naiade. - Poitiers : Libellud, 2019. - Spiel & 2 Plastikteile, 1 Sichtschirm, 1 Scheibe, 14 Kartenteile, 84 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 80062318

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Wer gerne Dixit spielt... Eine Karte ist der Schlüssel, der One Key. Ihn müssen die Spieler finden, indem sie den Tipps des Hinweisgebers folgen. Doch welche Karte aus den elf zufällig ausgelegten ist die richtige? In One Key ist ein kooperatives Erlebnis, das Kreativität, Ideen und Assoziationen mit wunderschön illustrierten und einzigartig geformten Karten verbindet. Der Hinweisgeber zeigt jede Runde durch Hinweiskarten, wie stark die Verbindung von diesen Karten zum Schlüssel ist. Die Suchenden müssen nun Karten entfernen, die entsprechend ihrer Meinung nach nicht der Schlüssel sind. Falls der Schlüssel am Ende der letzten Runde die letzte noch übrige Erkundungskarte ist, gewinnt das gesamte Team. One Key ist ein kooperatives Ratespaß, der in jeder Runde die Köpfe rauchen lässt. Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Overload

Ycl Ove

Overload / Wolfgang Riedl. Leon Schiffer. - Berlin : Schmidt, 2019. - Spiel & 1 Schale, 1 Würfel, 8 Spielplanteile, 10 Spielfiguren, 70 Ringe, 98 Chips, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT
ISBN 04493509 EUR 22,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Laufspiel

Taktisches Laufspiel mit wenig Regeln und schönem Kniff, der für ein spannendes Spiel sorgt. Die Spieler versuchen über mehrere Runden hinweg möglichst viele Scheiben ins Ziel zu bringen. Am Start kann sich jeder entscheiden, mit wie vielen Scheiben er startet. Aber man sollte nicht zu viel riskieren, denn unterwegs kommen immer wieder Scheiben hinzu. Immer, wenn eine Spielfigur an anderen Figuren vorbei zieht, wird auf die überholten Figuren jeweils eine Scheibe gesteckt. Da sammelt sich schnell mal was an. Das ist einerseits gut, denn das gibt mehr Punkte, aber wird die Figur überladen, fliegt sie raus und muss von vorn beginnen. Da gibt es immer wieder Mitspieler, die es zu gut mit einem meinen. Für 3-5 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Pärchen gesucht "Natur"

Ver 2 Pae

Pärchen gesucht "Natur". - Mülheim an der Ruhr : Verlag an der Ruhr, 2017. - Spiel & 36 Bildkarten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung ohne
ISBN -8346-3523-5 EUR 19,99

*Senioren * Beschäftigung * Denktraining * Spiel*

36 extragroße und besonders dicke, stabile und griffige Karten im Format 9 x 9 cm mit klar erkennbaren, ansprechenden Motiven, die Erinnerungen wecken und Sprachanlässe bieten. Inklusive weiterführender Spiel- und Aktivierungsideen. Das Memo-Spiel ist für Fachkräfte in der Altenpflege, Demenztbetreuung und Seniorenarbeit sowie für pflegende Angehörige sehr gut geeignet. Beobachten, Erinnern, Pärchen finden: Memo-Spiele kennen alle. Die spielerische Suche nach Bildpaaren trainiert Konzentration, logisches Denken, visuelle Wahrnehmung und Motorik und ist auch bei Demenz ein Gedächtnistraining, das Freude macht. Beim Demenz-Memospiel rund um das Thema "Natur" suchen und entdecken die Spieler Bildpaare aus der Tier- und Pflanzenwelt. Rotkehlchen, Igel und Erpel, Fliegenpilz, Sonnenblumen und eine bunte Blumenwiese erinnern die Senioren an Waldspaziergänge und laden ein, von eigenen Naturerfahrungen zu erzählen. Enthalten ist auch ein Begleitheft mit weiterführenden Spielvarianten und Aktivierungsideen für mehr Abwechslung im Pflegealltag oder

auch zu Hause. Als Beschäftigungsmaterial in der Demenzbetreuung, als sinnvolle Aktivierung oder als spielerisches Gedächtnistraining. Für 1-1 Spieler ab Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Pandemic: Schnelles Einsatzteam

Ycl Pan

Pandemic: Schnelles Einsatzteam / Kane Klenko. Atha Kanaani. - Rigaud : Z-Man, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Flugzeug, 1 Sanduhr, 4 Spielfiguren, 10 Chips, 20 Würfelchen, 24 Würfel, 50 Karten, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 66028043 EUR 38,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Würfelspiel ; Strategiespiel

Spannendes, kooperatives Echtzeit-Würfelspiel. Nachdem die Welt erkannte, welche Bedrohung Naturkatastrophen für die Menschheit darstellen, wurde von den Nationen der Erde ein Einsatzteam gegründet, eine Elite-Einheit aus Ärzten und Spezialisten. Mit einem speziell ausgerüsteten Flugzeug ist es in der Lage, lebensrettende Medikamente und andere Hilfsgüter in der Luft herzustellen und im Katastrophenfall weltweit Soforthilfe zu leisten. Ihr müsst so schnell wie möglich eure Züge spielen, indem ihr würfelt und die Würfelsymbole einsetzt, um Hilfsgüter zu produzieren und an bedürftige Städte zu liefern. Doch weitere Katastrophen stehen bevor. Nur wenn ihr es schafft, alle Städte innerhalb der Zeit zu versorgen, hat die Menschheit noch eine Chance. Anders als im Original gerät man durch die Sanduhr schnell unter Druck. Man muss durch gekonnte Kommunikation zügig zu guten Entscheidungen kommen und auch wenn der Glücksfaktor eine Rolle spielt kommt die Taktik nicht zu kurz. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Panic Mansion

6 Ycl

Panic Mansion / Asger Sams Granerud. Daniel Skjold Pedersen. Etienne Hebinger. - Pont-a-Mousson : blue orange, 2018. - Spiel & 4 Spukhäuser, 16 Trennleisten, 48 Objekte, 48 Karten, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 66600164 EUR 23,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Panic Mansion ist ein schnelles Geschicklichkeitsspiel für kleine und große Abenteurer. Wer durch Kippen und leichtes Schütteln seines Spukhauses die vorgegebenen Objekte im richtigen Zimmer versammelt und zuerst fünf Karten erledigt, gewinnt das Spiel. Jeder Abenteurer erhält einen Grundplan des Anwesens, sowie 1 Abenteurer, 2 Gespenster, 2 Augen, 2 Spinnen, 2 Schlangen und 3 Schatztruhen und platziert diese in seinem Haus. Außerdem werden alle Abenteuerkarten gemischt und mit der farbigen Raumseite nach oben bereitgelegt. Nun verteilt jeder seine Figuren nach Lust und Laune und gibt es danach an seinen linken Nachbarn weiter. Anschließend wird die oberste Karte aufgedeckt, sodass eine farbige Raumkarte und eine Objektkarte zu sehen sind. Alle versuchen durch Kippen und Schütteln des Raumplans, die gesuchten Objekte in das gewünschte Zimmer zu manövrieren. Handeinsatz ist natürlich tabu. Sobald ein Spieler die Aufgabe erfüllt hat, ruft dieser "Panic Mansion" und lässt den Spieler zu seiner Rechten das Resultat kontrollieren. Zu beachten ist, dass die Objekte vollständig in einem Zimmer sein müssen und sich nicht im Durchgang befinden dürfen, und dass lediglich die gesuchten Objekte im Raum Platz gefunden haben - nicht mehr, nicht weniger. Hat der Spieler seine Aufgabe gelöst, erhält er die ausgespielte Karte. Sollte seine Mission allerdings gescheitert sein, muss dieser eine Karte abgeben. Die aktuelle Mission selbst wird weiterhin ausgeführt, bis sie von einem Spieler korrekt ausgeführt wird. Nominert zum "Kinderspiel des Jahres 2018" Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Papers Tales

Ycl Pap

Papers Tales / Masato Uesugi. Christine Alcouffe. - Friedberg : Catch Up Games, 2018. - Spiel & 1 Spielplan, 6 Holzteile, 70 Chips, 111 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 31715785

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Kartenspiel

Paper Tales ist ein simultanes Kartenspiel, in dem alle Spieler gleichzeitig ihre Aktionen durchführen. In jeder Runde ziehen die Spieler fünf Einheiten, die sie dann in ihr Königreich rekrutieren - vorausgesetzt, sie können zahlen. Diese Entscheidungen bestimmen die Fähigkeit des Spielers, im Kampf zu glänzen, ein großes Einkommen zu generieren, dominante Gebäude zu bauen und Legendenpunkte zu sammeln. Während der vier Runden des Spiels gibt es nur vier Stellen, aber Ihre Einheiten werden mit jeder Runde älter, bis die Zeit sie wegnimmt. Für 2-5 Spieler ab 10 Jahren. (Spieldauer ca. 45 Min.)

Der Phrasenfuchs

Ycl Phr

Der Phrasenfuchs / Peter Wichmann. Kreativbunker. - Kempen : moses, 2019. - Spiel & 3 Chips, 8 Spielfiguren, 300 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 77903228 EUR 14,95

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel * Ratespiel

Der Phrasenfuchs ist schnell erklärt. Reihum liest immer ein Spieler eine Phrasenkarte vor. Die Kartenfarbe gibt dabei die Aufgabenstellung vor. Dabei sind entscheidende Wörter in der vorgelesenen Phrase vertauscht, oder es werden nur Ausschnitte vorgelesen, es gibt Zungenbrecher und manchmal wird auch nur gemalt: "Es schüttet wie aus Kübeln", "Die Zelte abbrechen", "Zieh Leine". Das Ziel der Mitspieler ist immer gleich: Möglichst schnell die Phrasen erraten. Wer das am schnellsten schafft, erhält Punkte und zieht seinen Fuchs nach vorne. Wer zuerst das Ziel erreicht, gewinnt. Für 3-8 Spieler ab 14 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Purzelbaum

6 Ycl

Purzelbaum / Harald Fecher. Thomas Liesching. Doris Matthäus. - München : Zoch, 2019. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 1 Spielplan, 36 Kartenteile, 25 Holzteile, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT
ISBN 82051284 EUR 29,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

An den Ästen des hoch aufragenden Purzelbaum hängen Blätter und Nüsse. Wie es Eichhörnchen in der Natur machen, legen sich die Spieler daraus in der Herbstzeit ihre Wintervorräte an. Wer am Zug ist, öffnet am Waldboden ein Loch, in das er die Nuss vom Baum herabfallen lässt. Die Wald- und Wiesenlöcher des Spielplans verwandeln sich im Spielverlauf von einer Herbst- zu einer Winterlandschaft. Jetzt beweisen alle Eichhörnchen, wie großartig sie sich die Verstecke ihrer Nüsse eingepägt haben. Beim Ausgraben der Nüsse taut der Schnee auf dem Spielfeld und bis zum Spielende ist es dann für alle sichtbar Frühling. Die Äste sollten vor dem Einstecken in den Schachtelboden in den Stamm gesteckt werden und dieser mit den Ästen dann so wie er ist eingesteckt werden. Eine Veränderung der Äste und Anpassung an die Löcher darunter ist nicht vorgesehen, denn wenn man jeden Ast immer optimal ausrichten dürfte, käme es kaum noch zu dem reizvollen Fall des Nichttreffens, der ja erst dazu führt, dass auch mal mehrere Nüsse im selben Loch landen. Das Spiel kann trotzdem unterschiedlich schwierig gestaltet werden. Beim Spielaufbau kann man also schon mehr oder weniger bewusst entscheiden, welche Nüsse leichter oder schwieriger zu versenken sein werden. Spielt man Purzelbaum mit ganz kleinen Kindern und möchte dabei das Erfolgserlebnis des Treffens besonders betonen, kann man auch das Verschieben der Äste erlauben, wobei es gerade für kleine Kinder stimmiger und natürlicher ist, wenn die Äste des Baumes bis zum Spielende so bleiben, wie sie gewachsen sind. Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Raben stapeln

6 Ycl

Raben stapeln / Paul Kappler. Johann Rüttinger. - Uehlfeld : Drei Hasen, 2014. - Spiel & 1 Würfel, 6 Scheiben, 7 Raben, 12 Sterne, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, IT, FR
ISBN 10770085 EUR 27,50

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Ein Spiel für jedes Alter und jede Herkunft. Es trainiert die Geschicklichkeit, die Fantasie und Kreativität, regt das Sprachzentrum an und läßt sich ohne Kenntnisse allein oder in der Gruppe spielen: Schnabelgrün hat viele bunte Sterne und Scheiben hergezaubert, die mit ihm so gut zusammen passen, dass Kinder (und Erwachsene) die unglaublichsten akrobatischen Kunststücke bauen können. In der Anleitung sind viele Vorlagen abgedruckt, an denen man sich versuchen kann. Aber natürlich sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Außerdem gibt es auch die Möglichkeit, mithilfe des Farbwürfels miteinander oder gegeneinander zu bauen. Auch hier gibt es fast unbegrenzte Möglichkeiten, mit dem vorhandenen Material nach Regeln zu spielen. Tolles Spielmaterial: Handlich und griffig, stabil und liebevoll gestaltet. Für 1-4 Spieler ab 3 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Ratto Zakko

Ycl Rat

Ratto Zakko / Jacques Zeimet. - Berlin : Drei Magier, 2019. - Spiel & 1 Scheibe, 6 Becher, 59 Karten 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT
ISBN 04408848 EUR 14,95

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Fast Food für Feinschmecker! Egal ob ranziger Käse oder faule Eier, bei diesem zackigen Reaktionsspiel wird flink nach dem gesuchten Leckerbissen gegriffen! Doch Vorsicht, die verflixte Fliege und wechselnde Farben sorgen gerne für leere Teller. Wer schnappt sich wohl die meisten Köstlichkeiten? Für 2-8 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Rechenkönig

6 Ycl

Rechenkönig / Stefanie Rohner. Christian Wolf. Stephan Pricken. - Bad Rodach : Haba, 2013. - Spiel & 1 Spielfigur, 1 Würfel, 1 Kartenrahmen, 20 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL, ES, IT
ISBN 68071459 EUR 15,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Lernspiel

Lernspielesammlung mit sieben Spielen zum Rechnen im Zahlenraum von 1 bis 20 in verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Durch die Figur des Rechenkönigs haben die Kinder immer eine Selbstkontrolle, so dass sie auch alleine, ohne Erwachsene, spielen können. Mit Zahlen kennt sich der kleine König bestens aus. Passen seine roten Füße in die Löcher der Karten, geht die Rechnung auf. So können die Kinder sofort prüfen, ob ihre Lösung stimmt. Sieben Spiele zum Rechnen, Würfeln, Raten und Zaubern im Zahlenraum von 1 bis 10 sorgen für anhaltenden Lernspaß in verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Für 1-6 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Red Peak

Ycl Red

Red Peak / Carlo A. Rossi. Nora Nowatzky. Vincent Dutrait. - Ravensburg : Ravensburger, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 2 Holzteile, 1 Sanduhr, 55 Spielkarten, 75 Plättchen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, FR, IT, NL, GB, ES
ISBN 56260454

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Das ist der Traum eines jeden Abenteurers: eine unerforschte Insel. Doch der Traum wird schnell zum Alptraum, wenn der Vulkan "Red Peak" im Norden mit lautem Grollen seinen Ausbruch ankündigt. Die einzige Rettung ist, gemeinsam und so schnell wie möglich durch den Dschungel an den Strand im Süden zu gelangen, wo hoffentlich noch das Boot liegt - stets die glühende Lava im Nacken. "Red Peak" heißt das neue, bis zum Schluss spannende Kooperationsspiel von Ravensburger. Gefährlich nah steht das Basiccamp am Fuß des Vulkans. Mittels Wegekärtchen müssen sich die zwei bis sechs Abenteurer einen Weg durch den Dschungel bahnen. Die Kärtchen können die Spieler aber nur legen, wenn sie auch die entsprechenden Hilfsmittel haben, die darauf abgebildet sind. Wie zum Beispiel einen Kompass, eine Axt und Proviant. Dafür benutzen die Spieler ihre Handkarten, die ebenfalls die verschiedenen Hilfsmittel zeigen. So müssen sich die Abenteurer genau absprechen, wer welche Handkarte ausspielt. Und das unter extremem Zeitdruck: Innerhalb von 90 Sekunden müssen sie nicht nur ihren neuen Weg geplant und ausgelegt, sondern auch noch ihre Spielfigur gezogen haben. Falsch geplant? Ein Hilfsmittel fehlt? Dann hilft nur noch ein Joker, ansonsten sind das Wegekärtchen und die Zeit verloren. Auf den bewältigten Wegekärtchen gibt es dann Belohnungen, die die Spieler einsammeln und damit ihren Vorrat an Zeit, Handkarten und Wegekärtchen auffüllen. Aber fatalerweise muss man auch Vulkanplättchen aufdecken. Kein Ausbruch? Puh, Glück gehabt! Ausbruch? Dann kommen die heißen Geröllmassen der Abenteurergruppe nah und näher. Erwischt sie die Lava, ist die Mission verloren. Schaffen es die Spieler jedoch ins rettende Boot, haben sie alle gemeinsam "Red Peak" gewonnen. Für zusätzliche Abwechslung sorgen zwei Varianten: Bonusplättchen, die man einsammeln kann, oder Aufgabenkarten, die einen Teil des Weges vorgeben. Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Reef**Ycl Ree**

Reef / Emerson Matsuuchi. Chris Quilliams. - Hamburg : Next Move Games, 2018. - Spiel & 4 Tafeln, 88 Chips, 60 Karten, 112 Korallen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 31715495 EUR 39,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Kriecht das schönste Korallenriff! Sammelt verschiedenfarbige Korallen und lasst sie in bestimmten Anordnungen wachsen, um Punkte zu verdienen. Was in der Natur Jahrtausende dauert, schafft ihr in weniger als einer Stunde. Dabei entsteht in jeder Partie von Reef ein neues, dreidimensionales Riff auf eurem Spielbrett. Gespielt wird über mehrere Runden. Pro Runde führt jeder Spieler genau einen Zug aus. Entweder nimmt man aus der Auslage oder vom Stapel eine Karte auf die Hand, oder man erweitert sein Riff, indem man eine Handkarte ausspielt und dann das Riff erweitert und ein Muster zu werten, sofern das möglich ist. Dadurch entstehen Korallentürme in verschiedenen Farben. Bei einer Wertung werden immer nur die obersten Korallen der Türme berücksichtigt. Danach ist der Nächste dran. Das Spiel endet nach der Runde, in der der Vorrat einer Farbe aufgebraucht ist. Wer bis dahin die meisten Punkte einsammeln konnte gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Regenbogenrutsche**6 Ycl Reg**

Regenbogenrutsche / Tim Rogasch. Martina Leykamm. - Bad Rodach : Haba, 2018. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Katze, 1 Schaf, 1 Würfel, 1 Regenbogenrutsche, 12 Plättchen, 1 Spielanleitung

Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL, IT, ES

ISBN 68238968 EUR 19,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Kleinkindspiel

Kater Kolja möchte genau wie die Wolkenschafe den Regenbogen hinab rutschen. Die Kinder helfen ihm gemeinsam, indem sie eine bunte Regenbogenrutsche bauen. Sie lernen dabei die Zahlen von eins bis drei und die sechs Farben des Regenbogens kennen. Farbuordnung und Memo. Ein, zwei oder drei Wolken. Wieviele Wolken zeigt der Würfel? Wilma Wolkenschaf hüpfert an den Wolkenplättchen entlang und dort wo sie anhält wird die Regenbogenwolke umgedreht. Zeigt sie eine Farbe, wird die Farbe benannt und ein Plättchen dieser Farbe auf die Regenbogenrutsche gelegt. Sind die sechs Regenbogenstreifen in der Regenbogenrutsche eingebaut, endet das Spiel und die Kinder lassen den kleinen Kater Kolja von der Wolke herunterrutschen. Das Spiel fördert das Erkennen und Benennen von Farben, vermittelt Wir-Gefühl und ermöglicht auch das freie Spiel. Geübt wird beim Spielen auch das erste Zählen. Für 1-4 Spieler ab 2 Jahren. (Spieldauer ca. 5 Min.)

Reise um die Erde

6 Ycl Rei

Reise um die Erde / Günter Burkhardt. Wolfgang Kramer. Fiore GmbH. - Stuttgart : Kosmos, 2017. - Spiel & 1 Spielplan, 3 Flugzeuge, 4 Spielfiguren, 8 Passagiere, 110 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 51692773 EUR 25,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

Jeder Spieler erhält verdeckt acht Karten mit den Städten, die er per Flugzeug besuchen will. Im eigenen Spielzug zieht man ein beliebiges Flugzeug entlang der Flugrouten zu einer neuen Stadt und nennt deren Namen. Jeder Spieler, der die entsprechende Stadtkarte besitzt, darf diese ablegen. Wer zuerst alle seine Karten ablegen konnte, gewinnt die Runde. Sieger wird nach drei Runden, wer die meisten Punkte einsammeln konnte. In der Variante mit Auftragskarten werden 8 von 16 Auftragskarten offen neben den Spielplan gelegt. Das Spiel geht über zwei Runden. Zieht der aktive Spieler mit einem Flugzeug auf eine Startstadt, kann er diesen Auftrag annehmen. Die Auftragskarte legt er dann verdeckt vor sich ab und stellt einen der Passagiere auf die Karte. Erreicht der Spieler mit einem Flugzeug die Zielstadt, wird die Karte aufgedeckt. Man kann zwar mehrere Aufträge annehmen, allerdings kann man dann nicht gleichzeitig auch eine Stadtkarte ablegen. Man muss sich also entscheiden, welche der beiden Aktionen man ausführen will. Auch hier endet die Runde, sobald er erste Spieler alle eigenen Stadtkarten abgelegt hat. In der Schlusswertung erhalten alle anderen Spieler je einen Punkt für Städte und Aufträge, die man nicht besuchen konnte. Zwei Punkte erhält man selbst für jeden erledigten Auftrag. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Riff Route

6 Ycl

Riff Route / Arpad Fritsche. - Vilnius : Logis, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 2 Würfel, 26 Plättchen, 2 Anleitungen
Sprache Spielanleitung DE, GB
ISBN 59590280 EUR 16,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Riff Route ist ein spannendes Würfelspiel bis zum Ziel. Und das ist, mit einem seiner Fische das sichere Riff zu erreichen oder auch nur so lange durchzuhalten, bis kein anderer kleiner Fisch mehr übrig ist. Im Meer steht immer wieder ein Schwarm kleiner Fische einigen hungrigen Raubfischen gegenüber. Im Schwarm kann sich schon mal ein Fisch verstecken, doch wer nicht gefressen werden will, muss geschickt täuschen, um das sichere Riff zu erreichen. Wer am Zug ist würfelt und rückt entsprechend seines Wurfes zuerst die Raubfische auf den Fischschwarm zu und dann die kleinen Fische in Richtung Riff. Wer nicht gefressen wird und als letzter übrig bleibt oder als Erster das rettende Riff erreicht, ist Sieger. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Ring der Magier

6 Ycl

Ring der Magier / Kirsten Hiese. - Berlin : Drei Magier, 2019. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 1 Spielplan, 1 Magnetstein, 1 Magnetring, 1 Kiste, 32 Pappscheiben, 60 Kristalle, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 04408831 EUR 34,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Geschicklichkeitsspiel

Magisch saust der Zauberring durch den geheimnisvollen Steinkreis. Die drei Magier sind schon ganz aufgeregt, denn sie wollen die Ringzauberprüfung bestehen. Dafür benötigen die drei Magier die Kristallkraft des Steinkreises, da nur sie den eigenwilligen Ring bändigen kann. Wer beherrscht den Ringzauber wohl als Erster? Eine Seite des magnetischen Rings zieht an, die andere stößt ab. Reihum versuchen die Spieler, den magischen Ring auf die farbigen Kristallfelder zu schnippen, um so nach und nach ihre Ringtafel mit Kristallen zu bestücken. Ist man am Zug, deckt man die oberste Aufgabenkarte vom Stapel auf und führt die darauf gezeigte Aktion durch. Wer zuerst acht Kristalle auf seinem Ring eingesetzt hat, gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Rund um den Kalender

6 Ycl

Rund um den Kalender / Helmut Walch. Gabriela Silveira. - Ravensburg : Ravensburger, 2018. - Spiel & 1 Drehscheibe, 10 Monatstafeln, 2 Kartonstreifen, 4 Spielfiguren, 48 Bildplättchen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 56249848 EUR 13,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Wissensspiel

Wann piepsen die jungen Vögelchen in ihren Nestern? In welcher Jahreszeit könnt ihr Drachen steigen lassen? Wann braucht ihr Mütze und Schal? Kommt mit auf eine spannende und interessante Reise durch die Jahreszeiten und entdeckt, wie sich die Natur verändert, welche Kleidung ihr benötigt, welche Feste gefeiert werden oder was ihr in welcher Jahreszeit machen könnt. Wer schnell ist, kann auch beim Schnappspiel Karten ergattern. Rund um den Kalender ermöglicht Kindern die spielerische Aneignung von Wissen über den Jahreskreis. Sie erfahren vom Kreislauf der Natur, der die Auswahl der Kleidung oder mögliche Aktivitäten beeinflusst, oder von kulturellen Ereignissen im Jahreslauf. Zahlreiche Illustrationen laden zum Beobachten und Erzählen ein und Kinder können einen Bezug zum eigenen Alltag herstellen. So wird das Bewusstsein für die Jahreszeiten geschärft und die Abfolge der Wochentage sowie Monatsnamen nebenbei gelernt. Das Spiel mit dem Schnappstab fördert außerdem das Reaktionsvermögen. Im Spiel werden individuell und unter Einbeziehung aller Sinne persönliche, soziale und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung des Kindes beitragen. Die Spiele der Reihe "spielen Neues lernen" werden zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen. Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Safehouse

Ycl Saf

Safehouse / Marco Teubner. Jörg Stollmann. - Kempen : moses, 2017. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Sanduhr, 2 Spielfiguren, 25 Chips, 130 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 77902887 34,95

*Spiel * Gesellschaftsspiel * Fitzek, Sebastian*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

SafeHouse ist das innovative und kooperative Spiel auf Zeit nach einer Idee von Bestseller-Autor Sebastian Fitzek. Im Zimmer 1904 eines Mittelklassehotels im Hafenviertel ist etwas Schreckliches geschehen. Doch der Täter bleibt nicht unbemerkt, denn es gibt Zeugen. Hinter ihnen ist er nun her und heftet sich an ihre Fersen bis er nur noch wenige Schritte entfernt ist. Die Zeit verrinnt und der Weg zum Safe House ist noch ziemlich weit. Gelingt es den Spielern, ihren Verfolger abzuschütteln und sich in Sicherheit zu bringen? Eine nervenaufreibende Verfolgungsjagd über fünf Spielpläne beginnt. Die Spieler müssen sich gemeinsam durch die fünf Kapitel spielen um ihrem Verfolger zu entkommen. Durch taktisches Ablegen der Handkarten spielen sie sich in Richtung Safe-House. Gewonnen ist das Spiel, sobald das SafeHouse erreicht wird, aber die Zeit läuft unerbittlich. Einzigartig und neu ist die Verfolgungsjagd über 5 Spielpläne in Buchform inkl. einem Pop-Up-Spielplan im letzten Kapitel. Das kooperative Karten-Lauf-Spiel gegen die Zeit kann in drei Schwierigkeitsstufen gespielt werden. Zusätzlich kann man mit Hilfe des QR-Codes auf dem Spielplan das Spiel mit der Original-Musik der Sebastian Fitzek Jubiläumsshow spielen. Für 2-4 Spieler ab 12 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Sagaland: Junior

6 Ycl

Sagaland: Junior / Alex Randolph. Michael Matschoss. - Ravensburg : Ravensburger, 2019. - Spiel & 4 Spielplanteile, 5 Spielfiguren, 1 Würfel, 9 Bäume, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 56213726 EUR 19,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Auf geht's in den magischen Wald von Sagaland zur Suche nach den magischen Gegenständen des Königs. Das Kind an der Reihe würfelt. Wurde eine Farbe gewürfelt, wird die Kinder-Spielfigur zum nächsten Feld der gewürfelten Farbe gezogen. Steht sie jetzt auf einem grünen Feld mit Abbildung, darf man nach einem versteckten Gegenstand suchen. Man dreht ein beliebiges Baumplättchen um und wenn es denselben

Gegenstand wie auf dem grünen Feld zeigt, legt man es zum Schloss. Andernfalls merken sich alle gut das Motiv und es wird wieder umgedreht. Wurde der Zauberer gewürfelt, wird dieser ein Feld näher ans Schloss gezogen. Wird der dritte Gegenstand zum Schloss gelegt, haben alle gemeinsam gewonnen. Erreicht der Zauberer das lilafarbene Feld vor dem Schloß, haben alle gemeinsam verloren. Das Spiel fördert Erstes Regelverständnis, Merkfähigkeit und Konzentration. Für 2-4 Spieler ab 3 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Sau Mau Mau

6 Ycl

Sau Mau Mau / Klaus Kreowski. Nora Nowatzyk. - Ravensburg : Ravensburger, 2018. - Spiel & 1 Spielplan, 4 Schweine, 6 Spielsteine, 60 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 56267736 EUR 21,10
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Wettlaufspiel mit Handkarten, die nach Mau-Mau-Prinzip ausgespielt werden. Dazu werden Schweine über die Rennstrecke geschickt. Immer wenn man wenigstens eine Karte vom Nachziehstapel gezogen hat, darf man eine Wette abgeben. Man tippt dabei auf das Schwein, das nach eigener Meinung am Ende des Rennens seine Schnauze am weitesten vorne haben wird. Dazu legt man eine Wettkarte verdeckt an das erste freie Wettfeld des Spielplans an. Später darf man seine bereits anliegende Wette aber auch wieder ändern. Es gewinnt, wer nach vier Rennen auf der Siegpunkteleiste vorne ist. Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Schlaraffen Affen

6 Ycl

Schlaraffen Affen / Amanda Birkinshaw. Jim Harrison. Eva Künzel. - Berlin : Schmidt, 2018. - Spiel & 2 Spielpläne, 3 Würfel, 4 Kokosnüsse, 9 Plättchen, 14 Palmen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 04405526 EUR 19,99
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Wer findet zuerst die Kokosnuss der eigenen Farbe? Im Schlaraffen-Affen-Wald wachsen viele leckere Früchte an den Bäumen. Besonders beliebt sind die süßen Kokosnüsse der großen Palme inmitten des Schlaraffen-Affen-Waldes. Um zu dieser Kokospalme zu gelangen, hangeln sich die lustigen Affen von Frucht zu Frucht durch den Wald. Die piffigsten unter ihnen hängen sich dabei an einen anderen Affen, um noch schneller voran zu kommen, denn wer zuerst "seine" Kokosnuss von der Palme holt, gewinnt das Spiel. Wenn man an der Reihe ist, würfelt man mit allen 3 Würfeln. Die Würfel zeigen unterschiedliche Früchte, die Palme oder den Kakadu. Entsprechend ihres abgebildeten Symbols darfst du sie nutzen, um deinen Affen vorwärts zu ziehen oder gegnerische Affen zu blockieren. Um auf die Kokospalme zu springen, muss man die Palme würfeln. Auf der Palme kann man sich eine Kokosnuss ansehen und spätestens nach der dritten weiß man, wo die Kokosnuss der eigenen Farbe versteckt ist. Hat man alle drei Würfel genutzt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Im Spiel mit kleineren Kindern kann der Kakadu-Würfel auch weggelassen werden und mit 2 anstatt 3 Würfeln gespielt werden. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Scotland Yard

Ycl Sco

Scotland Yard / W. Schlegel. D. Garrels. F. Iffland. - Ravensburg : Ravensburger, 2013. - Spiel & 1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 5 Detektivkarten, 1 Sichtschirm, 1 Fahrtentafel, 2 Einlegestreifen, 2 Kartonringe, 162 Plättchen, 2 Anleitungen
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 56266012 EUR 31,50
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Strategiespiel

Die spannende Jagd nach Mister X geht weiter. Zum 30. Geburtstag wurde das Spiel komplett überarbeitet: Dieses Scotland Yard kann man auch zu Zweit spielen und Dank der neuen Einsteigervariante ist es bereits ab 8 Jahren spielbar. Ein Spieler spielt den flüchtigen Mister X. Die anderen sind Detektive. Die Zahl der Spielzüge ist vorher festgelegt. Ziel von Mister X ist es, sich so auf dem Spielplan zu bewegen, dass er nicht von den

Detektiven gefangen wird. Ziel der anderen Spieler ist es, Mister X zu fangen. Mister X spielt für sich alleine, während die übrigen Mitspieler als Detektive kooperieren und ihre Strategie besprechen. Mister X notiert seine Züge lediglich für sich und gibt den Mitspielern das benutzte Verkehrsmittel bekannt, muss sich aber in festgesetzten Abständen den Detektiven zeigen, was diesen die Chance gibt, die Verfolgung neu zu koordinieren. Spiel des Jahres 1983 Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 45 Min.)

Scotland Yard Junior

6 Ycl

Scotland Yard Junior / Michael Schacht. Joachim Krause. - Ravensburg : Ravensburger, 2015. - Spiel & 1 Spielplan, 2 Sichtschirme, 2 Ablagetafeln, 4 Spielfiguren, 12 Chips, 16 Plättchen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT, NL, ES
ISBN 56222896 EUR 20,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Gemeinsam jagen die cleveren Detektive "Mister X". Im Spiel zu viert jagen sie zusätzlich auch noch seinen Komplizen, "Mister X Junior" und versuchen zu erraten, wohin die Gejagten als Nächstes flüchten. Tricksen sie die Detektive aus oder werden sie geschnappt? Das Spiel besteht aus mehreren Runden, wobei immer zu Beginn "Mister X" flüchtet und er danach von den Detektiven gejagt wird. Am Ende jeder Runde entscheidet sich, ob die Detektive auf dem gleichen Feld wie "Mister X" stehen, oder ob dieser entkommen konnte. Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Sequence

Ycl Seq

Sequence. - Dreieich : Goliath, 2018. - Spiel & 1 Spielplan, 110 Karten, 135 Chips, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, FR, ES, NL, PT, PL
ISBN 08750005 EUR 24,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Strategiespiel ; Familienspiel

Versuche als erster Spieler oder als erstes Team zwei Sequenzen zu bilden. Das bedeutet, 2 Reihen mit je 5 Spielsteinen abzulegen. Eine Sequenz besteht aus einer vollständigen Reihe von 5 Spielsteinen in derselben Farbe. Die Sequenz kann horizontal, vertikal oder diagonal auf dem Spielbrett verlaufen. Jeder Spieler erhält eine Anzahl Spielkarten auf die Hand sowie Spielsteine einer Farbe. Jede Spielkarte im Stapel ist auf dem Spielbrett zweimal abgebildet. So wird beim Ausspielen einer Karte der Spielstein auf einem der beiden entsprechenden Felder auf dem Spielbrett abgelegt, sofern dort nicht bereits ein Spielstein liegt. Nach und nach füllt sich das Spielbrett mit den Kartenabbildungen mit den Spielsteinen. Mit Kartenglück und Strategie werden eigene Sequenzen gebildet und andere vereitelt. Für 2-12 Spieler ab 7 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Sherlock

Ycl She

Sherlock / Silvano Sorrentino. : Kaleidos, 2017. - Spiel & 10 Karten, 30 Scheiben, 40 Tafeln, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, FR, IT
ISBN 47090075 EUR 20,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

Die Spieler sind Tatortfotografen bei der Polizei. Offensichtlich wurde nach kurzer Abwesenheit der Tatort verändert. Wer erkennt die Unterschiede zwischen den letzten zwei aufgenommenen Fotos? Ein Kriminalfall auf je zwei Bildkarten: Umrisszeichnung des Opfers und viele kleine Gegenstände als Indizien. Alle Karten sind ähnlich, aber unterscheiden sich in verschiedenen vielen Details. Zwei Karten liegen (in jeweils durch einen Marker vorgegebener Anordnung) aus und Beweis-Marker mit den Zahlen 1 bis 10 stehen bereit. Alle Spieler suchen gleichzeitig nach Unterschieden und wer glaubt, dass er alle Unterschiede gefunden hat, schnappt sich den entsprechenden Beweis-Marker. Haben alle einen Marker genommen, wird kontrolliert und man punktet für die Korrektheit des Resultats und für die beste Annäherung. Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Short List

Ycl Sho

Short List / Martin Nedergaard Andersen. Kreativbunker. - Kempen : moses, 2020. - Spiel & 198 Karten, 65 Kristalle, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 77903365 EUR 14,95
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Wissensspiel ; Partyspiel ; Quiz

In jeder Runde gibt es eine neue Frage. Und dazu eine ganze Liste voller richtiger Antworten. Aber welche sind das? Ob beliebte Freizeitaktivitäten, Länder am Äquator oder Figuren von Astrid Lindgren, für jeden ist was dabei. Quer durch alle Wissensbereiche können sich echte Quiz-Junkies beweisen. Der Quizmaster zieht eine Frage-Karte und legt 7 Punkte bereit. Denn zu jeder Frage sind 7 richtige Antworten gesucht. Die meisten Frage-Karten zeigen allerdings mehr als 7 korrekte Antworten. So hat jeder die Chance, eine Antwort zu finden. Punkte gibt es jedoch immer nur für 7 Antworten aus dieser Auswahl. Reihum geben die Mitspieler eine Antwort oder steigen aus. Eine richtige Antwort gibt 1 Punkt, bei einer falschen Antwort steigt man aus dieser Fragerunde aus und muss einen Punkt abgeben und wenn alle Mitspieler raus sind, bekommt der Quizmaster die restlichen Punkte. Für 3-8 Spieler ab 14 Jahren. (Spieldauer ca. 25 Min.)

Small Talk Bingo

Ycl Sma

Small Talk Bingo / Marco Teubner. Jens Merkl. Kreativbunker. - Kempen : moses, 2019. - Spiel & 7 Tafeln, 6 Stifte, 107 Karten, 1 Sanduhr, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 77903396 EUR 17,95
*Spiel * Gesellschaftsspiel * Partyspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Bingo ; Partyspiel

Karten geben das Thema vor, über das sich 2 Spieler 2 Minuten lang unterhalten werden. Die anderen schreiben vorher auf, welche Schlagwörter während der Unterhaltung fallen könnten. Wenn solch ein Schlagwort genannt wird, gibt es dafür Punkte. Wer die meisten Punkte einsammelt, gewinnt. Sehr kommunikationsstarkes Spiel - auch für Leute die kein Bingo mögen - denn das Spiel überrascht durch den humorvollen Spielfluss und es entwickelt sich quasi zwangsläufig immer eine sehr lustige Runde. Für 4-8 Spieler ab 14 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

So ein Mist

6 Ycl

So ein Mist / Rüdiger Dorn. Marek Blaha. - Dreieich : Abacus, 2019. - Spiel & 5 Würfel, 6 Spielfiguren, 60 Karten, 2 Anleitungen
 Sprache Spielanleitung DE, GB
 ISBN 98061918 EUR 13,99
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Würfelspiel

In diesem Würfelspiel nach dem "Can.t stop-Prinzip" versuchen die Spieler, punkteträchtige Futterkarten einzusammeln und die Mistkarten mit Minuspunkten zu überspringen. Dazu darf der aktive Spieler bis zu 5 Zahlenwürfel nacheinander werfen, bis er entweder mit dem Ergebnis zufrieden ist oder eine Zahl zum zweiten Mal würfelt, dann muss er sie ziehen. Dazu bewegt seine Spielfigur im Uhrzeigersinn auf den ausgelegten Karten um die gewürfelte Zahl vorwärts. Steht dort bereits ein anderer Spieler, erhält dieser die Karte, wenn nicht bekommt sie der aktive Spieler. Im Laufe des Spiels werden so die Karten verteilt und wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Der raffinierte Würfel und Zugmechanismus macht dieses Spiel unterhaltsam für eine breite Spielerschaft und verleitet immer wieder zum Ausruf "So ein Mist". Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Sonar Family

Ycl Son

Sonar Family / Roberto Fraga. Yohan Lemonnier. Naiade. - Friedberg : Pegasus, 2019. - Spiel & 1
Sichtschutz, 2 Folien, 4 Stifte, 8 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 31717956 29,95
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Sonar Family ist der familienfreundliche kleine Bruder des Topseller-Kennerspiels Captain Sonar. Mit vereinfachten Regeln und kleineren Seekarten finden bis zu vier Spieler schnell ins hochspannende Spielgeschehen. Dabei gehen die Partien so fix, dass die Revanche nicht lange auf sich warten lassen muss. Tief unter dem Meer belauern sich zwei Unterseeboote in einer lautlosen Schlacht. Feindselig und doch voller Respekt stehen sich die Besatzungen gegenüber. Nur eines der beiden Teams wird den Sieg davon tragen. In Sonar Family versuchen die Besatzungen zweier U-Boote sich gegenseitig zu versenken. Jeder Spieler übernimmt dabei einen Posten, entweder als Kapitän oder als Funker. Während der Kapitän das U-Boot steuert sowie dessen Waffen und technische Systeme aktiviert, versucht der Funker das gegnerische U-Boot aufzuspüren. Das erste Team, das dem gegnerischen U-Boot zwei Schadenspunkte zufügt, gewinnt das Spiel. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Speed Cups

6 Ycl Spe

Speed Cups / Haim Shafir. Yaniv Shimoni. Barbara Spelger. - Dietzenbach : Amigo, 2013. - Spiel & 20
Becher, 24 Karten, 1 Glocke, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 96037807 EUR 15,99
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Geschicklichkeitsspiel

Geschwindigkeit und ein gutes Auge sind gefragt: die Karten geben vor, ob die Cups gestapelt werden oder nebeneinander stehen. Welcher Vogel sitzt oben im Baum, welcher unten? In welcher Reihenfolge hängen die bunten Jacken an der Wand? Cups richtig? Dann schnell auf die Glocke hauen! Am Ende gewinnt der schnellste Stapler. Jeder Spieler erhält 5 bunte Cups und versucht schnell Aufgaben zu lösen. Die Aufgabenkarten werden gemischt und verdeckt als Nachzugstapel in die Mitte des Tisches gelegt. Die Glocke wird neben den Kartenstapel gelegt. Ein Spieler dreht die oberste Karte des Zugstapels um und sofort versuchen alle Spieler die abgebildete Anordnung von Symbolen nachzustellen und auf die Glocke zu hauen. Manchmal wird horizontal und manchmal vertikal gestapelt und wer als Erster auf die Glocke gehauen hat und alle Becher richtig angeordnet hat, gewinnt die Karte. Das Spiel endet, wenn alle 24 Aufgabenkarten gespielt wurden. Es gewinnt der oder die Spieler mit den meisten Karten. Empfehlungsliste "Kinderspiel des Jahres 2014" Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Speedy Roll

6 Ycl Spe

Speedy Roll / Urtis Sulinkas. Irina Pechenkina. - Wien (AT) : Piatnik, 2019. - Spiel & 1 Fuchs, 1 Ball,
4 Igel, 7 Tafeln, 19 Plättchen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, CZ, HU, SK
ISBN 90716898 EUR 26,99
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Ein spannendes Igel-Roll-Rennen Unter dem dichten Blätterdach des Waldes beeilen sich die Igel zurück in ihr gemütliches Heim zu kommen. Rollt den fusseligen Igel über den Waldboden und sammelt geschickt Äpfel, Blätter und Pilze ein, sodass ihr am Weg nach Hause möglichst weit vorankommt. Vor jedem Spiel könnt ihr den Waldweg beliebig zusammensetzen und wählen, wie ihr spielen möchtet: Kompetitiv, also ein Wettrennen gegeneinander, bei dem der schnellste gewinnt oder kooperativ, wobei ihr alle gemeinsam gegen den schlaunen Fuchs gewinnen wollt. "Kinderspiel des Jahres 2020" Für 1-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Spot On

Ycl Spot

Spot On : Deutschland - wo liegt eigentlich was? ; schätzen, tippen, staunen / Günter Burkhardt.
Sensit. - Stuttgart : Kosmos, 2020. - Spiel & 1 Poster, 24 Plättchen, 100 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 51695187 EUR 13,79

*Spiel * Gesellschaftsspiel * Geografiespiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Geografiespiel ; Wissensspiel

Kreuz und quer durch Deutschland: Was liegt wo - und wer weiß das? Mit den 100 Ortskarten und der beiliegenden Deutschlandkarte kann man spielerisch sein Allgemeinwissen über Deutschland auf den neusten Stand bringen. Die Spieler schätzen mit Tippkarten, wo was in Deutschland liegen könnte oder welche Stadt z.B. die meisten oder die wenigsten Einwohner hat, was südlicher oder östlicher liegt. Jeder gibt seine Einschätzung ab und je besser man tippt, um so mehr Punkte sammelt man. Auf den Ortskarten erfährt man darüber hinaus wissenswertes über die dargestellten Orte. Jede Runde werden neue Ortskarten ausgelegt. Ihr tippt reihum mit euren Tippkarten, welcher der Orte auf den ausgelegten Karten am weitesten nördlich, südlich, westlich und östlich liegt sowie auf den Ort mit den meisten und wenigsten Einwohnern. Wer dabei die besten Treffer landet, gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Stadt Land Vollposten - Das Kartenspiel: Classic Edition

Ycl Stad

Stadt Land Vollposten - Das Kartenspiel: Classic Edition / Denis Görtz. Ricardo Barreto. -
Bönningstedt : Denkriesen, 2019. - Spiel & 120 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 28090518

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Kartenspiel ; Partyspiel ; Familienspiel ; Reisespiel

Das Kartenspiel von "Stadt Land Vollposten" mit 200 kreativen, lustigen Kategorien bringen Hobbydenker ins Schwitzen. Jeweils beide Stapel mischen, anschließend erhält jeder Spieler 8 Buchstabenkarten. Ein Spieler zieht eine Kategoriekarte und wählt eine Kategorie aus. Die Spieler suchen passende Begriffe zu ihren Buchstabenkarten und legen ihren Buchstaben ab. Der schnellste gewinnt, ist seine Buchstabenkarte los und zieht die nächste Kategoriekarte. So geht es reihum, bis ein Spieler keine Karten mehr hat. Dieser Spieler hat gewonnen. Für 3-6 Spieler ab 12 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Stone Age Junior

6 Ycl

Stone Age Junior / Marco Teubner. Michael Menzel. - München : Hans im Glück, 2016. - Spiel & 1
Spielplan, 20 Holzteile, 38 Pappteile, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 04482589 EUR 28,49

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Ein Sammelspiel mit einfachen Regeln, angelehnt an das Originalspiel "Stone Age", welches "Nominiert zum Spiel des Jahres 2008" war, sind die Spieler hier in der Steinzeit und sammeln Beeren, Fische oder andere Waren und tauschen diese gegen Hütten ein. Dazu deckt ein Spieler immer ein grünes Waldplättchen auf und führt seinen Zug aus. Je nachdem wohin ihn das Plättchen schickt, kann der Spieler Waren einsammeln oder eine Hütte bauen. Dazu muss er immer soviel Warenplättchen abgeben, wie auf der Hütte angegeben ist. Der Spieler, der als Erster seine dritte Hütte erbaut hat, gewinnt das Spiel. "Kinderspiel des Jahres 2016" Goldene Feder 2016 Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Tabu

Ycl Tab

Tabu. - Dreieich : Hasbro, 2013. - Spiel & 260 Karten, 1 Kartenhalter, 1 Würfel, 1 Sanduhr, 1 Wertungsblock, 1 Quietscher, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 94723705 EUR 27,99
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Der Klassiker unter den Partyspielen. Das schnelle Spiel ums richtige Wort mit über 1.000 Begriffen - mal verzwickt, mal aktuell und mal schlicht und einfach - sind zu erraten. Allerdings gibt es für jeden gesuchten Begriff "Tabu"-Wörter. Wird der Begriff z.B. "Falschparker" gesucht, darf der Erklärer Begriffe wie "Auto", "Verbot", "halten", "Strafzettel", "abschleppen" nicht verwenden. Der Spieler eines Teams versucht innerhalb einer Minute durch Umschreibungen, seinem Team, möglichst viele Begriffe zu erklären, ohne dabei die Tabu-Wörter zu verwenden. Das andere Team überwacht dabei die Tabu-Wörter, wird einer davon verwendet oder die Zeit ist um, wird der Quietscher gedrückt und diese Karte erhält das gegnerische Team. Für jeden erratenen Begriff erhält das Team die Begriffskarte und das Team mit den meisten Begriffskarten am Ende hat gewonnen. Der Sonderwürfel bringt zusätzlichen Spaß und wird vor der Raterunde gewürfelt, je nachdem welches Symbol zu sehen ist, darf nur ein Spieler raten, erhält das Team doppelt so viel Zeit, darf man sich beim Erklären nicht bewegen oder beide Teams versuchen den Begriff gleichzeitig zu erraten. Für 4-16 Spieler ab 12 Jahren. (Spieldauer ca. 60 Min.)

Tabu Familien-Edition

Ycl Tab

Tabu Familien-Edition. - Los Angeles : Hersch & Co., 2018. - Spiel & 260 Karten, 1 Block, 1 Sanduhr, 1 Quietscher, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 93542598
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Kinder und Erwachsene fiebern gemeinsam bei dieser Tabu-Version. Das Spiel beinhaltet zwei Kartendecks, eines davon speziell für Kinder mit jeweils einem Suchbegriff und nur zwei Tabuwörtern pro Karte. Im Rennen gegen die Sanduhr versuchen die Spieler innerhalb einer Minute möglichst viele Wörter zu erraten, die der aktive Spieler zu umschreiben versucht, ohne dabei die Tabuwörter zu verwenden. Wer ein Tabuwort nennt, wird ausgequetscht und das bedeutet Punkteverlust. Im Spiel finden sich über 1.000 Suchbegriffe auf 260 Karten, jeweils 130 Karten für Erwachsene und für Kinder. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Für 4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. Min.)

Tags

Ycl Tag

Tags / Spartaco Albertarelli. Annika Brüning. Marina Fahrenbach. : Heidelbär, 2019. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 1 Spielplan, 1 Zählleiste, 1 Sanduhr, 4 Hütchen, 4 Schalen, 20 Murmeln, 21 Chips, 240 Karten, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 66100428 EUR 32,99
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel ; Ratespiel

Schnelles Ratespiel für bis zu 12 Spieler. Heutzutage hat doch alles ein "Etikett" oder neudeutsch "tags" [täks]. Wir kategorisieren, vergeben Merkmale und kennzeichnen die Dinge. Damit sind wir schon mittendrin in der Welt von TAGS. Das ist ein blitzschnelles Spiel, bei dem jeder mitmachen kann. Jeder hat 15 Sekunden Zeit, um Murmeln vom Spielbrett zu sammeln, indem er Wörter findet, die jeweils zu einem Buchstaben (Reihe) und einem Thema (Spalte) passen. Für eine Murmel in der Reihe "F" und in der Spalte "Beruf" könnte man zum Beispiel "Förster" sagen. Die 208 Themen- und 32 Buchstabenkarten sorgen für zahlreiche Kombinationen und Spielspaß auf jeder Party. Für 2-12 Spieler ab 10 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Tal der Wikinger

6 Ycl

Tal der Wikinger / Wilfried Fort. Marie Fort. Annemarie Wolke. - Bad Rodach : Haba, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Kugel, 4 Fässer, 24 Chips, 13 Plättchen, 4 Schiffe, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL, ES, IT
ISBN 68243238

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Geschicklichkeitsspiel

Im Tal der Wikinger findet das alljährliche Fässerkegeln statt. Hier sind Mut, Geschick und Risikobereitschaft gefragt, damit die Spieler mit der Kugel die richtigen Fässer zu Fall bringen und ihre Wikinger klug auf dem Steg positionieren. Doch wer zu viel wagt und zuerst ins Wasser plumpst, geht leer aus. Wer die meisten Goldmünzen erbeuten kann, gewinnt. Das Spiel ist spannend bis zum Schluss und erzeugt mit extragroßem Spielplan und hübschen 3-D-Wikingerschiffen eine lebendige Atmosphäre. Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Tempo, kleine Schnecke

6 Ycl

Tempo, kleine Schnecke / Alex Randolph. - Ravensburg : Ravensburger, 2008. - Spiel & 1 Spielplan, 6 Holzschnecken, 2 Würfel, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 56214204 EUR 20,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Erstes Farbwürfelspiel für Spielanfänger. Zu Beginn des Spiels werden die sechs Schnecken auf die farblich passenden Startfelder gestellt, sodass jede eine Rennbahn vor sich hat. Die Spieler würfeln nun reihum mit beiden Farbwürfeln und je nach angezeigten Farben werden die jeweiligen Schnecken um je ein Feld vorgezogen. Zeigen beide Würfel die gleiche Farbe an, darf die passende Schnecke zwei Felder vorgesetzt werden. Erreicht eine Schnecke das Ziel, ist sie Sieger und das Spiel beendet. In einer zweiten Spielvariante wird solange weiter gespielt, bis alle Schnecken die rot-weiße Ziellinie ihrer Rennbahnen überquert haben. Zeigen bei einem Wurf beide Würfel die Farbe einer Schnecke an, die bereits im Ziel ist, darf der Spieler noch einmal würfeln. Zeigt nur ein Würfel diese Farbe an, wird lediglich die Schnecke vorgezogen, die sich noch im Rennen befindet. Sieger sind bei dieser Spielregel die Spieler der ersten und der letzten Schnecke, die das Zielfeld erreicht. Die Anwendung der zweiten Spielvariante, bei der das Spiel erst endet, wenn alle Schnecken im Ziel sind, ist hilfreich, um bei den spielenden Kindern das Interesse zu erhalten. Für 2-6 Spieler ab 3 Jahren. (Spieldauer ca. 10-15 Min.)

Tick Tack Bumm: Family

Ycl Tic

Tick Tack Bumm: Family / Los Rodriguez. Günter Burkhardt. Daan Kreek. atelier198. - Wien : Piatnik, 2017. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Bombe, 1 Becher, 1 Kugel, 1 Würfel, 4 Plättchen, 8 Spielfiguren, 165 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 90605376 EUR 29,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Brettspiel

Wer kann die vorgegebenen Aufgaben möglichst flink lösen, während die dabei stetig tickende Bombe einen ganz nervös macht? In der Familienedition stehen schnelle Denker und Geschicklichkeitskünstler vor neuen Herausforderungen. Der Würfel bestimmt, welchem Aufgabenbereich sich die drei bis acht Spieler pro Runde widmen müssen und dann sind Spontanität und kreatives Denken gefragt. Wer behält unter dem Druck der tickenden Bombe die besten Nerven und findet trotzdem die passenden Begriffe? Drei Themenbereiche, in der alle Altersgruppen punkten können, stehen bei "Tick Tack Bumm Family" im Mittelpunkt: Beim Schlagwort "typisch" geht es darum, Assoziationen zum vorgegebenen Begriff zu finden. Hier sind schlagfertige Schnelldenker klar im Vorteil. Pffiffigkeit und artistisches Sprachgefühl wird in der Kategorie "Wortakrobat" verlangt. Und im Land der Dichter und Denker darf natürlich auch der "Reimartist" nicht fehlen. Vielleicht gibt der Würfel aber auch eine Geschicklichkeitsaufgabe vor? Ein Wurm aus vier Puzzleteilen zusammensetzen oder eine Kugel in einen Becher hüpfen zu lassen, klingt ganz einfach - aber die Bombe tickt... Für 3-8 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Tier auf Tier

6 Ycl

Tier auf Tier / Klaus Miltenberger. Daniel Döbner. - Bad Rodach : Haba, 2020. - Spiel & 1 Würfel, 29 Tiere, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL, ES, IT

ISBN 68250809 EUR 19,50

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Stapelspiel

In diesem wackeligen Stapelspiel-Klassiker bauen die Kinder gemeinsam an einer Tierpyramide. Da ist Feingefühl und Gleichgewichtssinn gefragt. Ziel ist es, als Erster alle eigenen Tiere loszuwerden. Das Krokodil wird in die Mitte gestellt und jeder nimmt sich genau 1 Tier jeder Tierart. Dann wird gewürfelt. Ein Punkt bedeutet, man nimmt ein Tier aus seinem Vorrat und stapelt es auf eine beliebige Position. Bei zwei Punkten sind es zwei Tiere. Wurde die Hand gewürfelt, schenkt man einem Mitspieler ein Tier. Bei Fragezeichen wählen die Mitspieler ein Tier aus, was man stapeln muss und beim Krokodil stellt man ein Tier aus seinem Vorrat so vor oder hinter das Krokodil, sodass es Schnauze oder Schwanz des Krokodils berührt. Beim Stapeln darf man immer nur eine Hand benutzen. Stürzen Tiere beim Stapeln herab, ist der Zug beendet und der Stapler muss zwei der heruntergefallenen Tiere zu sich nehmen, alle anderen wandern in die Schachtel zurück. Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges kein Tier mehr vor sich stehen hat. Dieser Spieler hat gewonnen. Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Tip Tap

6 Ycl

Tip Tap / Michael Schacht. Franz Vohwinkel. Martin Hoffmann. - Troisdorf : Queen, 2017. - Spiel & 55 Karten, 90 Plättchen, 2 Anleitungen

Sprache Spielanleitung DE, GB

ISBN 50102817 EUR 24,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Wer entdeckt zuerst die Form? Flinke Augen und schnelle Finger werden hier gebraucht. Die Plättchen werden auf dem Tisch verteilt. Dann wird vom gemischten Nachziehstapel eine Karte aufgedeckt. Sofort suchen alle nach den abgebildeten Formen. Wer eine entdeckt hat, tippt mit dem Finger darauf und nimmt sie zu sich. Allerdings ist das Plättchen nicht sicher, denn es kann von einem Mitspieler genommen werden, wenn man es nicht selbst rechtzeitig sichert. Wer zuerst acht Formen vor sich liegen hat gewinnt. Gespielt werden kann in vier Varianten: Mit der Plättchen-Vorderseite oder deren schwarzer Rückseite, oder mit den Rahmen oder deren schwarzer Rückseite. Für 3-6 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Tödliche Geschmacksverirrung

Ycl Gru

Grünwald, Illina: Tödliche Geschmacksverirrung : bunte 90er : das Krimi-Spiel für zu Hause : inkl. Rezeptheft, Deko- und Kostümiddeen / Illina Grünwald, Sara Rehm. - 1. Auflage. - Stuttgart : Frechverlag GmbH, 2020. - 1 Regelheft, 8 Rollenhefte, 1 Rezeptheft, 8 Namensschilder, Auflösung, Steckbrief in Box.

(Topp ; 4991 : Krimi al dente)

ISBN 978-3-7724-4991-8 EUR 18,00

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Rollenspiel

Tauchen Sie in einen spannenden, unterhaltsamen und mörderischen Abend ein, der ganz im Zeichen der schrillen 90er-Jahre steht. Während des Krimi-Dinners schlüpfen Gastgeber und Gäste in eine Rolle (Rolleninformationen auch online abrufbar) und klären gemeinsam einen Mordfall auf. Zusätzlich zum Krimifall sind in dieser Box Extras enthalten: Ein Rezeptheft mit passenden Menüvorschlägen sowie Tipps für Verkleidungen und Dekorationen, außerdem passende Musik auf Spotify. Für 5-8 Spieler (erweiterbar) ab 16 Jahren. (Spieldauer 3-4 Stunden).

Tokyo Highway

Ycl Tok

Tokyo Highway / Naotaka Shimamoto. Yoshiaki Tomioka. : Itten, 2018. - Spiel & 1 Pinzette, 168

Holzteile, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 80057512 EUR 36,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Im Jahr 1962 eröffnete der Shuto Expressway in Tokyo mit einer Länge von 4,5 km und dem Ziel, das Verkehrsaufkommen in der Millionenstadt zu reduzieren. Der Ausbau wurde möglichst günstig und schnell vorangetrieben wodurch die Straßenführung ungewöhnlich kompliziert wurde. In Tokyo Highway von Itten bauen zwei bis vier Spieler ihr eigenes Straßennetz auf. Durch raffiniertes Platzieren von Pfeilern und Straßen entsteht eine vertrackte, dreidimensionale Struktur, denn die Straßen dürfen immer nur auf unterschiedlich hohen Pfeilern errichtet werden. Kreuzen sie die Straßen anderer Spieler, darf man ein oder sogar mehrere Autos darauf platzieren. Wer auf seinen Highways zuerst sein letztes Auto platziert, gewinnt in diesem chaotischen und cleveren Straßennetz-Aufbauspiel. Ausgestattet mit hochwertigem Material aus Holz. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

TSCHU-TSCHU, kleine Eisenbahn

6 Ycl Tsc

TSCHU-TSCHU, kleine Eisenbahn / Felix Beukemann. Katharina Wieker. - Bad Rodach : Haba, 2018.

- Spiel & 1 Spielplan, 1 Eisenbahn, 1 Würfel, 3 Weichen, 28 Plättchen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL, ES, IT

ISBN 68234847 EUR 27,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Geschicklichkeitsspiel

Das liebevoll ausgestaltete Spiel enthält einen großen Spielplan mit Schienennetz (66 x 52 cm), Weichen und Haltestellen, eine niedliche, bunte Holz-Eisenbahn und drei Varianten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Jeder Fahrgast hat ein bestimmtes Ziel und wenn die Kinder zum richtigen Zeitpunkt die Weichen verstellen, können Sie Fahrgäste an den Haltestellen abliefern. Wem es dabei gelingt, die meisten Fahrgäste zur eigenen Haltestelle zu bringen, der gewinnt das Spiel. Dafür braucht man aber ein bisschen Glück beim Würfeln, Überblick beim Verstellen der Weichen und auch die "richtigen" Fahrgäste. Für 2-4 Spieler ab 3 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Twister

6 Ycl

Twister. - Dreieich : Hasbro, 2011. - Spiel & 1 Spielplan mit Drehpfeil, 1 Kunststoff-Bodenmatte, 1

Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 94640514 EUR 23,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Die Twister-Matte (1,6 x 1,2 Meter) wird auf dem Boden ausgebreitet. Ein Spieler dreht den Drehpfeil auf dem Spielplan. Auf die Farbe, auf die der Pfeil zeigt, muss eine Hand oder ein Fuß gestellt werden. Es darf immer nur eine Hand oder ein Fuß auf das selbe Feld gestellt werden. Der erste Spieler, der dort landet, besetzt das Feld. Hat ein Spieler eine Bewegung ausgeführt, muss er dort bleiben. Dann wird der Pfeil erneut gedreht und so geht es weiter. Verliert ein Spieler das Gleichgewicht oder berührt den Boden mit etwas anderem, scheidet er aus. Der letzte Spieler, der noch im Spiel ist, gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Unlock! Escape Adventures

Ycl Uni

Unlock! Escape Adventures / Cyril Demaegd. Alice Carroll. Thomas Cauet. Pierre Santamaria.

Legruth. - Buc : Space Cowboys, 2017. - Spiel & 190 Karten, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 80044307 EUR 32,99
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Escape Adventures

Unlock! ist das einzige Escape-Abenteuer-Brettspiel, das man wiederholt spielen kann. Drei kooperative Escape-Abenteuer gilt es zu bestehen. Für jedes Abenteuer gibt es einen eigenen Kartensatz. In "Die Formel" betreten die Spieler ein geheimes Labor um ein seltsames Serum sicherzustellen. "In der Mausefalle" ist ein Abenteuer im Cartoon-Stil bei dem die Spieler den teuflischen Plan von Professor Noside vereiteln sollen. "Die Insel des Doktor Goorse" hält teuflische Fallen für die Spieler bereit, denen sie entkommen müssen. Mittels des beigefügten Tutorials kann man sofort losspielen, braucht aber die kostenlose App / (Google play Appstore). Beim Spielen wird keine Internet-Verbindung benötigt. Für 2-6 Spieler ab 10 Jahren. (Spieldauer ca. 60 Min.)

Der verdrehte Sprach-Zoo

6 Ycl

Der verdrehte Sprach-Zoo / Klaus Kreowski. - Ravensburg : Ravensburger, 2018. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 2 Zahnräder, 1 Spielplan, 1 Palmenblatt, 1 Druckknopf, 1 Spielfigur, 30 Karten, 30 Chips, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 56249459 EUR 13,99
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Wenn der Zoo am Abend seine Pforten schließt, springt der freche kleine Affe von seinem Baum und klagt dem Zoowärter heimlich den Schlüssel. Im Nu hat er im verdrehten Sprach-Zoo alle Tiere aus ihren Käfigen befreit und gemeinsam erleben sie die verrücktesten Abenteuer. Was könnte den Tieren alles passiert sein? Die Spieler decken zwei Chips mit Motiven auf und erfinden dann zu Regenschirm und Känguru oder Tiger und Eis oder anderen Bildern eine lustige Geschichte. Die beiden Chips werden abgelegt und versteckte Zahnräder lassen die Chips dann unter dem Spielplan verschwinden. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Können sich die Kinder solange an die Geschichte erinnern, bis die Motive wieder im Spielplan erscheinen? Ein bewegliches Palmenblatt und die anderen Mitspieler helfen beim Check, ob die Geschichte auch richtig war. Genaues Zuhören und Konzentration sind gefragt. Schafft es der Affe zurück auf seinen Baum, haben alle gemeinsam gewonnen. Das Spiel "Der verdrehte Sprach-Zoo" regt in zwei Spielvariationen mit Selbstkontrolle die Sprachentwicklung der Kinder an. Es fördert Phantasie, Kreativität, sprachlichen Ausdruck, genaues Zuhören, Aufmerksamkeit und Teamfähigkeit. Empfehlungsliste "Kinderspiel des Jahres 2015" Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Das verrückte Labyrinth

Ycl Ver

Das verrückte Labyrinth / Max J. Kobbert. - Ravensburg : Ravensburger, 2007. - Spiel & 1 Spielplan, 34 Gängekarten, 24 Geheimniskarten, 4 Spielfiguren, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE, FR, IT, US, GB, NL
 ISBN 56264469 EUR 26,99
*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Strategiespiel

Das verrückte Labyrinth ist ein Spieleklassiker und eine Mischung zwischen Brettspiel und Legespiel, zu dessen Bewältigung räumliches Denken und Konzentration erforderlich ist. Es erschien erstmals 1986. Erfunden und entwickelt wurde es von dem Wahrnehmungspsychologen und Spieleautor Max Kobbert. Ziel des Spieles ist es, je nach gespielter Variante, als erster eine bestimmte Anzahl Schätze erreicht zu haben. Dazu werden die 24 Suchkarten gleichmäßig verdeckt unter den Mitspielern verteilt. Jeder versucht nun abwechselnd, den auf seiner obersten Karte abgebildeten Gegenstand auf dem Spielplan zu erreichen. Doch zuvor muss er erst eine Reihe des Labyrinths verschieben, anschließend darf er seine Spielfigur ziehen. Wessen Figur auf einer Seite hinausgeschoben wird, beginnt, als sei er unten herumgewandert auf der entgegengesetzten Seite des Spielfelds. Außer seine eigenen Schätze zu sammeln, versucht man auch, den Gegner daran zu hindern, dies seinerseits zu tun. Eine exakte Planung ist durch die Verschiebeaktionen der Mitspieler jedoch sehr schwierig. Eine vorgesehene Variante des Spieles besteht darin, die Suche zu erleichtern, indem man sich irgendeinen seiner Schätze aussuchen darf. Spielen Erwachsene mit Kindern, kann man die Regeln dahingehend mischen, dass sich die Kinder eine beliebige Karte aussuchen dürfen, während die Erwachsenen die Reihenfolge einzuhalten haben. Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren. (Spieldauer ca. 30 Min.)

Vertellekes

Ver 2 Ver

Vertellekes / Petra Fiedler, Uli Hohmann. - Hannover : Vincentz Network, 2006. - Spiel & 240 Karten, 24 Karten rund, 1 Würfel, 1 Sanduhr, 1 Spielfigur, 1 Kurzspielregel, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 66300248 EUR 79,99

*Älterer Mensch * Aktivierung * Denktraining * Spiel*

Das Frage- und Antwortspiel für ältere Menschen besticht durch farbenfrohe und gut zu unterscheidende Spielkarten, variable Spielfeldgestaltung durch auslegbare Karten, neue Themenbereiche wie Schlager- und Stichwortsrätsel, neue Fragen für bekannte Rätselarten wie Wortsammlung und Redensartenrätsel. Die erweiterte Spielanleitung erläutert neue Erkenntnisse in der Betreuung demenzkranker Menschen und erweitert die Sicht auf das Spiel und die Einsatzmöglichkeiten. Beieinandersitzen, sich etwas erzählen ("vertellen"): Das ist der Grundgedanke dieses Frage- und Antwortspiels für ältere Menschen. Das speziell für ältere Menschen entwickelte Frage-und-Antwort-Spiel gibt Impulse zum Erinnern, Nachdenken, Schmunzeln und Singen. Alltägliches und Besonderes, Heiteres und Kniffliges finden Platz in der Spielrunde von Vertellekes. So entsteht beim jedem Spielen aus den vielen kleinen Geschichten und Rätseln ein buntes Mosaik, das die Gedanken- und Gefühlswelt des älteren Menschen in seiner Fülle und Lebendigkeit erhält und bereichert. Vertellekes ist ein kooperatives Spiel, es gibt keine Gewinner oder Verlierer. Es können Demenzkranke und Nichtdemenzkranken mitspielen. Die ideale Spieleranzahl liegt bei vier bis zehn Personen. Die Spielgruppe kann auch größer sein. Allerdings ist die Atmosphäre umso persönlicher, je überschaubarer die Gruppe ist. Da es bei Vertellekes kein festgelegtes Ende gibt, wird eine vorher verabredete Zeit gespielt. Die Empfehlung ist 45-60 Minuten. Vertellekes braucht eine Spiel-Leitung, die das Spiel moderiert und anleitet. Für 4-10 Spieler ab -- Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Visioo

6 Ycl

Visioo. - Montpellier : Captain Macaque, 2018. - Spiel & 60 Karten, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 04936496 EUR 14,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Kartenspiel

Liebhaber der bekannten Cortex-Reihe von Captain Macaque werden in Visioo eine Aufgabe der erfolgreichen Brainjogging Serie wiedererkennen. Findet ihr das gleiche Pärchen auf den verschiedenen Karten trotz unterschiedlicher Farbe? Visioo birgt Spaß für Groß und Klein, ist schnell gespielt und bringt die ganze Familie an den Tisch. Dabei sind Schnelligkeit und Scharfsinn gefragt, denn nur wer zuerst auf zwei Karten das gleiche Objekt in unterschiedlicher Farbe findet, gewinnt die Karten. Die Spannung steigt, wenn es plötzlich doppelt so viele Karten zu gewinnen gibt. Wer ein gutes Auge für Details hat und genau hinschaut, gewinnt. Merkspiel für alle mit einfachen Regeln. Für 2-6 Spieler ab 7 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Vollpfosten

6 Ycl

Vollpfosten / Antony Proietti, Dennis Lohausen. - München : Zoch, 2018. - Spiel & 6 Würfel, 6 Pfosten, 30 Stäbchen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT

ISBN 82051260 EUR 19,90

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Reaktionsspiel

Zwanzig Minuten Spielspaß für Groß und Klein mit dem Reaktionsspiel, das die grauen Zellen auf Trab bringt. Hier wird gewürfelt, geklatscht, gekräht und geschnappt. Wann-was-wie verrät der Würfel. Konzentriert bis in die Haarspitzen und hochkonzentriert koordinieren bis zu acht Gehirnakrobaten gleichzeitig ihre Handlungen. Während alle gleichzeitig versuchen, das beste Stück Holz mit der richtigen Hand zu greifen, zeigen die Würfel, was sonst noch dabei getan werden muss: aufstehen, um den Stuhl herum laufen, die Handrücken zum Greifen verwenden... Und wer besonders gut ist, darf zur Belohnung gleich in der Folgerunde seine Hände unter die Oberschenkeln klemmen. Zur Belohnung. Kurzweilig stiften die vielfältig kombinierbaren Aktionswürfel Spaß bis zum Abwinken. Für 3-8 Spieler ab 7 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat

6 Ycl

Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat / Anna Oppolzer. Stefan Kloß. Wolf Erlbruch. - Stuttgart : Kosmos, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren, 4 Plättchen, 16 Häufchen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 51698683 EUR 19,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Auch das noch! Als der kleine Maulwurf aus seinem Bau kommt, landet ein riesengroßer brauner Haufen auf seinem Kopf. Er ist stinksauer und macht sich umgehend auf die Suche nach dem Übeltäter. Zwei bis vier Spieler, alle mit einer kleinen Maulwurf figur ausgestattet, versuchen so schnell wie möglich beim Übeltäter, dem Hund Hans-Heinerich, anzukommen. Doch auf dem Weg gilt es den ein oder anderen Haufen zu passieren. Der gleichnamige Kinderbuch-Klassiker stand Pate für dieses kunterbunte Würfelspiel, in dem die Spieler zudem allen Tieren des Buchs begegnen. Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Wald der Lichter

6 Ycl Wal

Wald der Lichter / Anna Oppolzer. Stefan Kloß. - Berlin : Drei Magier, 2020. - Spiel & 1

Schachteleinsatz, 3 Folien, 1 Papier, 1 Waldplan, 40 Plättchen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 04408886 EUR 32,49

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Schiebespiel ; Merkspiel

Der Wald ist finster und der Wind raschelt in den Zweigen. Findest du die Schätze, die zwischen den Bäumen versteckt sind? Dein kleines Licht hilft dir die Schätze zum Leuchten zu bringen. Merke dir gut, wo sie zu finden sind, damit du sie als Erster erreichst. Das Schiebe- und Merkspiel ist mit seinem magischen Entdeckermoment eine Kombination aus den beiden Spielen "Das magische Labyrinth" und "Das verrückte Labyrinth". Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Waldspaziergang

Ver 2 Wal

Waldspaziergang / Petra Fiedler. Uli Hohlmann. - Hannover : Vincentz Network, 2016. - Spiel & 1

Würfel, 1 Spielfigur, 12 Scheiben, 170 Karten, 1 Kurzspielregel, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN -86630-158-0 EUR 79,95

*Älterer Mensch * Aktivierung * Demenzbegleitung * Spiel*

Ein Waldspaziergang ist Ausgangspunkt des therapeutischen Spiels. Es gilt, gemeinsam zu singen, sich von Hase und Reh zum Rätseln anregen zu lassen. Ein Wiesel ermuntert zu kleinen Bewegungsaufgaben, das Eichhörnchen zum gemeinsamen Erzählen: So anregend gestaltet und phantasievoll erdacht, laden Spielfeld und Spielkarten zur Entdeckungsreise in Wald und Flur. Die Spielautorinnen setzen bei den Bedürfnissen demenziell erkrankter Menschen an. Ziel ist es, verbliebene Fähigkeiten anzusprechen, im gemeinsamen Spiel Momente der Heiterkeit und Freude zu erleben. Kooperative Spielweise und zahlreiche Anregungen zur individuellen Gestaltung erlauben es der Spielleitung, auch schwer demenziell Erkrankte einzubeziehen. Und das gemeinsame Spielen tut - so wie jeder Waldspaziergang - Körper, Geist und Seele gut. Für 3-10 Spieler ab -- Jahren. (Spieldauer ca. -- Min.)

Welt der 90er Jahre

Ycl Wel

Welt der 90er Jahre. - Günzburg : HUCH! & friends, 2017. - Spiel & 1 Spielplan, 4 Tafeln, 5

Spielsteine, 15 Chips, 110 Karten, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 71879660 EUR 22,99

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Von Sailor Moon bis Schumacher - waren die 90er Ihre Zeit? Dann wissen sie vielleicht, welches Lied als Hymne der Wende gilt, womit man modisch auf der Höhe war und was es mit Karl Klammer auf sich hatte? Hier erfahren Sie alles über die 90er. Beantworten sie Fragen zu Mode, Sport, Film und Fernsehen, Musik, Literatur und Politik. Der Spieler am Zug zieht eine Karte und liest eine Frage mit den dazugehörigen Antworten vor. Zu jeder Frage gibt es immer vier Antworten, wobei die Anzahl der richtigen Antworten von Frage zu Frage unterschiedlich ist. Zuerst werden alle Antwortmöglichkeiten vorgelesen. Danach beginnt das Platzieren. Die erste Antwort wird erneut vorgelesen. Wer jetzt glaubt, dass diese Aussage richtig ist, setzt einen seiner Tippchips auf die Tipptafel mit der Nummer 1. Dann die zweite Antwort usw. Mindestens eine der Antworten ist immer falsch. Die Tippchips werden reihum gesetzt; der Vorleser spielt auch mit. Nach dem Setzen werden die richtigen Antworten vorgelesen. Wer eine falsche Antwort getippt hat, erhält keine Punkte, ansonsten gibt es für jede richtige Antwort einen Punkt. Für jeden Punkt darf die Spielfigur ein Feld weiterziehen. Wer zum Schluss des Spiels am weitesten vorne liegt, gewinnt. Das Spiel kann mit beliebiger Spieldauer gespielt werden. Für 2-5 Spieler ab 14 Jahren. (Spieldauer ca. 45 Min.)

Werwölfe**Ycl Wer**

Werwölfe / Ted Alspach. Sanjana Baijanath. - Friedberg : Pegasus, 2019. - Spiel & 80 Karten, 1 Block, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE

ISBN 31703287 14,95

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel ; Kartenspiel ; Gruppenspiel ; Taktikspiel

16. Jahrhundert: Plötzlich ist es vorbei mit dem ruhigen und friedlichen Landleben für die Bewohner Ihres kleinen Dorfes. Denn auf einmal sind ein paar sehr unfreundliche Werwölfe mitten unter ihnen, und sie breiten sich langsam, aber stetig aus. Können Sie sie gemeinsam mit den anderen Dorfbewohner enttarnen, bevor Sie alle gefressen werden? Werwölfe ist das ultimative Spiel auch für große Gruppen jeden Alters. Sie können in die Rolle eines Dorfbewohners schlüpfen. Dann ist es Ihr Ziel, die Werwölfe zu jagen und zu enttarnen. Als Werwolf dagegen wollen Sie die Dörfler von Ihrer Unschuld überzeugen, während Sie nachts auf der Jagd sind und genau diese Dörfler nach und nach erlegen. Dutzende von speziellen Charakteren wie der Leibwächter, die Doppelgängerin oder die Zaubermeisterin stehen Ihnen zur Verfügung, um sowohl den Dorfbewohnern als auch den Werwölfen zu helfen. Oder Sie verfolgen als Vampir Ihre eigenen Ziele. Mehr als 40 unterschiedliche Rollen und 18 verschiedene Szenarien sowie die ausführlichen Hintergrundinformationen, Hinweise und Strategietipps in der Anleitung ermöglichen Gruppen beliebiger Größe und unterschiedlicher Erfahrung einen schnellen Einstieg ins Spiel. Werwölfe basiert auf einem traditionellen, russischen Volksspiel. Derartige Spiele haben längst ihren weltweiten Siegeszug angetreten. Für 5-68 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 60 Min.)

Wetthüpfen**6 Ycl**

Wetthüpfen / Antje Gleichmann. - Bad Rodach : Haba, 2019. - Spiel & 1 Spielplan, 4 Kartonstreifen, 2 Würfel, 4 Kugeln, 16 Plättchen, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, NL, ES, IT

ISBN 68248714 EUR 14,50

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Würfel-Hüpf-Spiel

Die lustigen Kugelfrösche hüpfen um die Wette. Dabei geht es mit Würfelglück rund um den Seerosenteich. Der Schachtelboden mit dem Seerosenteich wird in die Tischmitte gestellt. Die Blütenblätter werden farblich sortiert und verdeckt in die Blütenausstanzungen gelegt. Wer an der Reihe ist, würfelt. Wurde "Fliege" gewürfelt, wird der eigene Kugelfrosch zum nächsten freien Feld mit einer Fliege gezogen. Wurde "Farbe" gewürfelt, wird der eigene Kugelfrosch zum nächsten freien Feld dieser Farbe gezogen. Hat man den Seerosenteich umrundet, darf man ein Blatt seiner Seerose umdrehen. Beim fünften Umrunden hüpfert der Frosch in die Seerose, die sich dadurch "öffnet" und der Spieler hat gewonnen. Mit Variante für reifere Taktikfrösche. Für 2-4 Spieler ab 3 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Wettlauf in den Stall

6 Ycl

Wettlauf in den Stall / Ingeborg Ahrenkiel. Eva Künzel. - Berlin : Schmidt, 2019. - Spiel & 1 Schachteleinsatz, 1 Spielplan, 1 Klammer, 1 Würfel, 4 Steckfiguren, 16 Plättchen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE, FR, IT
ISBN 04405588 EUR 18,85

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Das kooperative Spiel mit Einzelsiegervariante fördert Gedächtnis, Sprache und Konzentration. Pferd Ben, Kuh Frida, Schaf Emma und Huhn Isabella genießen den sonnigen Tag auf der Wiese. Doch bevor es dunkel wird, wollen sie wieder in ihrem sicheren Stall sein. Gelingt es euch, die vier Tiere in den Stall zu bringen, bevor die Sonne untergeht? Ein spannender Wettlauf beginnt. Für 2-4 Spieler ab 3 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Wiesenblumen: Vier Puzzles mit Erfolgsgarantie

Ver 2 Wie

Wiesenblumen: Vier Puzzles mit Erfolgsgarantie. - Karlsruhe : SingLiesel, 2017. - Spiel & 16 Legeteile
Sprache Spielanleitung --
ISBN 00809131 EUR 14,95

*Älterer Mensch * Aktivierung * Denktraining * Puzzle * Spiel*

Vier Puzzle mit Erfolgsgarantie: egal, wie die vier Teile zusammengesetzt werden, sie ergeben immer ein Motiv. Das einmalige Konzept bietet eine sinnvolle und dauerhafte Beschäftigung für Menschen mit Demenz. Frustfrei puzzeln, denn Erfolgserlebnisse sind garantiert. Das fertige Puzzle zaubert jedem ein Lächeln ins Gesicht. In vielen Gesprächen mit Pflegekräften wurde immer wieder der Wunsch nach einem Beschäftigungsangebot mit garantiertem Erfolgserlebnis geäußert. Am Ende eines langen Entwicklungsprozesses stand das Gelingt-immer -Puzzle. Zahlreiche Praxistests zeigen, dass die Gelingt-immer -Puzzles alle Erwartungen erfüllen: Sie bieten Spaß, Abwechslung und vor allem immer wieder von Neuem ein echtes Erfolgserlebnis. Für 1-1 Spieler ab Jahren. (Spieldauer ca. -- Min.)

Wir spielen Baustelle

6 Ycl

Wir spielen Baustelle / Marco Teubner. Stephan Baumann. - Ravensburg : Ravensburger, 2013. - Spiel & 2 Autos, 1 Würfel, 30 Legeteile, 12 Plättchen, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 56247264 EUR 21,10

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Mit dem Lastwagen Baumaterial richtig zuordnen. Bei diesem Spiel für Kinder ab 2 Jahren wird nicht nur Alltagswissen gefördert. Spielend Erstes Lernen ist die Devise: Farben erkennen, Vergleichen und Zuordnen wird hier mit hervorragendem Spielmaterial geübt. Die Lastwagen sind groß und für Kinderhände gut zu greifen, der extra große Würfel kann nicht verschluckt werden und die liebevoll gestalteten Legeteile sind äußerst stabil. Da geht nichts kaputt und der Kreativität steht nichts im Wege. Durch die altersgerechten Spielmaterialien wird das Kind individuell in allen wichtigen Entwicklungsbereichen gefördert. Sprache, Basiskonntnisse und Motorik werden mit Themen verknüpft, die sich an den Interessen und der Lebenswelt der Kleinsten orientieren. Beim Zusammenpuzzeln ist Geschick und Kreativität gefragt. Durch Ausprobieren und Kombinieren der Legeteile entsteht jedes Mal ein ganz neuer Spielplan, der sich mit den zwei bunten Lastwagen nachfahren lässt. Anhand der kindgerechten Illustrationen entdeckt das Kind, wie Schritt für Schritt ein Haus entsteht und lernt, welche Arbeiten und Materialien dafür nötig sind. Das fördert das Alltagswissen und logische Denken. Das Spiel enthält klare Hilfestellungen und verschiedene Spielvarianten, die schrittweise vom freien Spiel bis zum ersten Regelspiel führen. Das ZNL (TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen) unter Leitung von Prof. Dr. Dr. Spitzer hat dieses Spiel mitentwickelt. Für 1-2 Spieler ab 2 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Wirbel auf dem Bauernhof

6 Ycl

Wirbel auf dem Bauernhof / KRAG-Team. Fiore GmbH. - Berlin : Schmidt, 2019. - Spiel & 4 Legetafeln, 60 Plättchen, 2 Spielfiguren, 1 Anleitung

Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 04405939 EUR 19,95
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Suchspiel ; Legespiel

Groß oder klein - was passt hier rein? Bei diesem lustigen Legespiel sind Schnelligkeit und genaues Schauen gefragt, denn nicht alle Teile sind gleich groß. Wer als Erster alle passenden Teile in seinen Rahmen gelegt hat, gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Wühlmäuse

6 Ycl

Wühlmäuse / Jens-Peter Schliemann. Guido Hoffmann. Johann Rüttinger. Paul Kappler. - Uehlfeld : Drei Hasen, 2019. - Spiel & 45 Blätter, 33 Münzen, 1 Beutel, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE, GB, FR, IT
 ISBN 10770283 EUR 28,95
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Alle Kinder wühlen in den Blättern. Denn unter dem bunten Laub haben sich viele Tiere versteckt, auch Früchte und Zapfen befinden sich darunter. Mit jedem Zug wird ein zusätzliches Blatt mit einem neuen Motiv auf der Unterseite unter die anderen gemischt. Wer findet es beim Wühlen zuerst? Ist man am Zug, zieht man ein Blatt aus dem Beutel, schaut sich das Motiv auf der Unterseite geheim an und merkt es sich. Danach schiebt man es unter die anderen Blätter in der Schachtel, während sich die anderen Spieler dabei umdrehen. Danach dürfen die Mitspieler mit einer Hand im Laubhaufen wühlen um genau nach diesem neuen Motiv zu suchen. Dabei dürfen die Blätter auf- und wieder zugekehrt werden. Wer glaubt das neue Motiv entdeckt zu haben, ruft sofort den Namen des Tieres oder der Frucht. War es richtig, darf der Spieler eine Goldmünze nehmen, das Blatt kommt wieder verdeckt zurück in die Schachtel. Wenn der Spieler falsch getippt hat, dürfen alle anderen nochmal weiterwühlen. Sobald das letzte Motiv gefunden wurde, endet das Spiel und der Spieler, der die meisten Goldmünzen sammeln konnte hat gewonnen. Für 2-5 Spieler ab 5 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Würfelswerge

6 Ycl Wür

Würfelswerge / Heinz Meister. anoka.de. designstudio1.de. - Berlin : Schmidt, 2019. - Spiel & 56 Kärtchen, 3 Würfel, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 04405960
*Spiel * Kinderspiel * Lernspiel*

IK: Kinderspiel ; Würfelspiel

56 lustige Zwerge möchten mit euch spielen. Würfelt die drei Farbwürfel und schaut genau: Wer findet zuerst den Zwerg, dessen Kleidung der gewürfelten Kombination entspricht? Ein kunterbuntes Such- und Reaktionsspiel mit einfachen Regeln, bei dem auch schon kleine Zwergenfreunde großen Spaß haben. Der bekannte Selecta-Klassiker im neuen Design mit niedlichen, kindgerechten Illustrationen fördert Farbenkenntnis, Reaktionsfähigkeit, Hand-Auge-Koordination und Konzentration. Für 2-8 Spieler ab 3 Jahren. (Spieldauer ca. 10 Min.)

Zahlen-Zauber

6 Ycl

Zahlen-Zauber / Heinz Meister. Rolf Bunse. - Ravensburg : Ravensburger, 2018. - Spiel & 1 Schlosstafel, 3 Spielplanteile, 4 Spielfiguren, 40 Plättchen, 1 Anleitung
 Sprache Spielanleitung DE
 ISBN 56249640 EUR 13,99
*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Wissensspiel ; Brettspiel

Elfe, Zwerg, Zauberer und Riese machen sich auf den Weg durch den Zauberwald, um ihre Schätze zu suchen. Hier findet die Elfe vier Sterne, dort der Zwerg sechs Edelsteine und der Zauberer sucht noch nach drei Zaubertrankfläschchen. Wer sich gut merkt, wo seine Schätze in der richtigen Anzahl versteckt sind, erreicht als

Erster das wundervolle Zauberschloss. Jüngere Spieler spielen zunächst mit den Ziffern eins bis fünf. Bei älteren werden die zusätzlichen Karten bis zehn hinzugenommen. So passt sich das Spiel den Entwicklungsschritten des Kindes an. In einer Spielvariation sortieren die Kinder ihre Schätze nach den abgebildeten Sternen. Damit werden die Kinder nicht nur mit Ziffern, sondern auch mit unterschiedlichen Darstellungen von Zahlen vertraut. "Zahlen-Zauber" fördert spielerisch das mathematische Grundverständnis der Kinder und legt damit den Grundstein für den weiteren Erfolg mit der Mathematik. Die Spiele der Reihe "spielend Neues lernen" alle sind dem Lernstoff für Kindergarten- und Grundschulkindern spielerisch angepasst. Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Zauberei hoch drei

6 Ycl

Zauberei hoch drei / Michael Palm. Lukas Zach. Anne Pätzke. - Friedberg : Pegasus, 2016. - Spiel & 1 Spielplan, 1 Tafel, 4 Treppenteile, 3 Würfel, 7 Spielfiguren, 7 Plättchen, 18 Scheiben, 2 Anleitungen
Sprache Spielanleitung DE, GB
ISBN 31711022 EUR 26,95

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Brettspiel

Die Zauberschüler haben sich auf den Zauberermarkt geschlichen, aber Willi, der Wächtergeist, ist ihnen auf den Fersen. Sie müssen schnell zurück in die Zauberschule, doch der Weg ist sehr dunkel. Also brauchen sie die Hilfe der Lumies. Die kleinen Lichtwesen müssen unter den Baumplättchen gefunden werden. Man würfelt um herauszufinden, welche Lumies gesucht werden. Für jeden richtig aufgedeckten Lumie darf man ein Feld voran gehen. Hat man einen falschen aufgedeckt, ist der Zug beendet. Wird ein Geist aufgedeckt, wird Willi um ein Feld weiter gezogen. Wenn alle Zauberschüler wieder in der Schule sind, dann haben sie gewonnen. Falls Willi sie nicht vorher einholt. Empfehlungsliste Jury "Kinderspiel des Jahres 2017" Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Zicke Zacke Hühnerkacke

6 Ycl

Zicke Zacke Hühnerkacke / Klaus Zoch. Doris Matthäus. - München : Zoch, 1998. - Spiel & 24 eiförmige Plättchen, 12 achteckige Plättchen, 4 Schwanzfedern, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 82218007 EUR 23,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel

Der Spielplan wird aus den 24 Wegplättchen mit unterschiedlichen Bildern als Ring aufgebaut. In die Mitte des Rings werden 12 Plättchen mit den selben Bildern wie im Ring verdeckt ausgelegt. Die Spieler stellen nun ihre Holzhühner, versehen mit je einer Schwanzfeder, auf ein Wegplättchen des Rings. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss nun das Pendant des im Ringkurs vor ihm liegenden Wegplättchens unter den 12 in der Mitte liegenden Plättchen aufdecken. Findet er das richtige Plättchen, darf er noch einen Versuch in der selben Weise versuchen, solange bis er ein falsches Plättchen aufdeckt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Gelingt es einem Spieler bei seinem Zug ein anderes Huhn zu überspringen, so stibitzt er diesem alle Schwanzfedern. Hat ein Spieler jedem Mitspieler die Federn gemopst, zeigt er sich im vollen Federkleid und gewinnt das Spiel. Kinderspiel des Jahres 1998 Deutscher Spielepreis "Bestes Kinderspiel 1998" Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. (Spieldauer ca. 15-20 Min.)

Zug um Zug: Meine erste Reise

6 Ycl

Zug um Zug: Meine erste Reise / Alan R. Moon. Djib Torres. Regis Torres. - Los Altos : Days of Wonder, 2017. - Spiel & 1 Spielplan, 88 Waggons, 109 Karten, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 8203279 EUR 29,99

*Spiel * Kinderspiel*

IK: Kinderspiel ; Wissensspiel

Mit der Variante "Meine erste Reise" ist der Klassiker "Zug um Zug" auch für Kinder spielbar und auch perfekt für Einsteiger in die Welt der Spiele. Ist man am Zug, muss man eine von zwei Aktionen durchführen. Entweder zieht man zwei Wagenkarten vom Stapel oder man spielt Wagenkarten aus, um eine Strecke zu nutzen. In diesem Fall

stellt man eigene Waggon auf diese Strecke. Auf jeder Zielkarte sind zwei Städte genannt. Wenn die eigenen Waggon eine durchgehende Verbindung zwischen beiden bilden, ist die Zielkarte erfüllt und wer zuerst sechs Zielkarten erfüllt hat, gewinnt das Spiel. Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. (Spieldauer ca. 20 Min.)

Zug um Zug: New York

Ycl Zug

Zug um Zug: New York / Alan R. Moon. Julien Delval. Cyrille Daujean. - Guyancourt : Days of Wonder, 2018. - Spiel & 1 Spielplan, 68 Autos, 62 Karten, 1 Stift, 1 Block, 1 Anleitung
Sprache Spielanleitung DE
ISBN 8203606

*Spiel * Gesellschaftsspiel*

IK: Gesellschaftsspiel

Klassiker in der Variante "Big Apple". Handlich und Kompakt. Zug um Zug: New York ist eine elegante, vereinfachte Version von Zug um Zug. Dieses Mal rasen die Spieler mit Taxis durch New York in den 1960er Jahren, um Sehenswürdigkeiten zu besuchen und Zielkarten zu erfüllen. Mit seinem schnellen und kompakten Format spielt sich Zug um Zug: New York rasant, ist in drei Minuten leicht zu erlernen und sehr gut mitzunehmen - perfekt für neue Spieler und Veteranen gleichermaßen. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Man sammelt daher eifrig Punkte, indem man eine Strecke zwischen zwei benachbarten Orten nutzt, eine Zielkarte erfüllt mit durchgängigen Verbindungen zwischen den zwei angegebenen Orten oder Sehenswürdigkeiten erreicht. Allerdings verliert man bei Spielende Punkte für jede Zielkarte, die man nicht erfüllt hat. Hat ein Spieler nur noch zwei oder weniger Taxifiguren übrig, ist jeder noch einmal an der Reihe, auch er selbst. Danach endet das Spiel und jeder berechnet seine Punkte auf dem Wertungsblock. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. (Spieldauer ca. 15 Min.)

Stand: 16.02.2021