



www.spielebox.at

Neuerwerbungen Dezember/Jänner

wienXtra-spielebox

Albertgasse 35/II

1080 Wien

Erreichbarkeit: U6 Josefstädterstraße, Bim 2, 5, 33, Bus 13A

Tel: +43-1-4000-83424

spielebox@wienXtra.at

www.spielebox.at

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr 13:00-18:30; Di, Do 10:00-12:00 und Sa (Okt.–März) 10:00-14:00

4 GEWINNT 4x4

Verlag: MB, 2009

Schlagworte: Strategie für Anfänger, Konzentration, Flächen ausnützen, im Spiel bewegt sich was, 3-Dimensional, kurze Spielregel, Plastikmaterial, Sonderedition

Dauer: 10-15 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Doppelter Spielspaß: Diese Variation des Klassikers "4 gewinnt" führt dich in eine andere Dimension. Das Spielgitter besteht aus zwei Spalten, sodass die Aufgabe, vier Spielsteine einer Farbe in eine Reihe zu bringen, noch kniffliger wird. Das neue "4 gewinnt 4x4" bietet dir mit der Spielfunktion der doppelseitigen Spalten jetzt noch mehr Gewinnmöglichkeiten. Ganz im Sinne des "4x4" Mottos können hier bis zu 4 Spieler die Spannung des Klassikers erleben. www.hasbro.com

6 NIMMT JUNIOR

AutorInnen: Kramer, Wolfgang

Verlag: Amigo, 2009

Schlagworte: kombinieren, Sehen, Schauen, Beobachten, Strategie für Anfänger, Bauernhof, Tiere, Kartenspiel, Glück, zwei & mehr Varianten

Dauer: 20-25 Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 5 Jahren

Noch scheint die Sonne über der kleinen Tierfarm. Doch die Regenwolken sind schon zu erkennen. Die Spieler helfen den großen und kleinen Tieren einen Unterschlupf in den schützenden Ställen zu finden. Wer sechs unterschiedliche Tiere in einem Stall versammeln kann, erhält die Tierkarten. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Tierkarten besitzt. www.amigo-spiele.de

A LA CARTE

AutorInnen: Schmiel, Karl-Heinz

Verlag: Moskito Spiele, 2009

Schlagworte: Geschicklichkeit, Strategie, Glück, lustig, Neuauflage

Dauer: 30-45 Min.

SpielerInnen: 3-4

Alter: ab 8 Jahren

Zu viele Köche verderben bekanntlich den Brei. Bei „A la carte“ brutzelt daher jeder für sich und versucht den anderen Mächtgern-Meisterköchen ordentlich die Suppe zu versalzen. Bei den eigenen Gerichten muss man nicht nur den richtigen Hitzegrad des Herdes wählen, sondern braucht auch ein gehöriges Maß an „Fingerspitzengefühl“, um den "kulinarischen" Köstlichkeiten die richtige Würze zu verleihen. Verbrannte oder verwürzte Gerichte wandern gnadenlos in den Mülleimer. Nur wer die Gefahren und Tücken einer Großküche zu meistern weiß, wird am Ende ein wahrer Sternekoch. <http://hds-fantasy.de>

AARGH!TECT

AutorInnen: Obert, Walter

Verlag: Heidelberger Spieleverlag, 2009

Schlagworte: bauen, Formen, Geschicklichkeit, konstruieren, Kooperation, Agieren, Bewegung, Kindergeburtstag, Fasching, Holzmaterial, kurze Spielregel, lustig, Bausteine, Spiele für Viele, Partyspiel

Dauer: 30-45 Min.

SpielerInnen: 2-8

Alter: ab 8 Jahren

Wie mag der Hausbau wohl in einer Zeit weit vor der Erfindung der Mathematik, ja sogar der Sprache abgelaufen sein? Aargh!Tect liefert hierzu einige überraschende Antworten zum Nacherleben am heimischen Spieltisch. Aargh!Tect ist ein rasantes Spiel, in dem zwei Teams urzeitlicher Architekten und Arbeiter versuchen ein Gebäude zu errichten. Der Architekt darf hierzu jedoch nur mit bestimmten Lauten und Gesten Anweisungen geben... Bereitet euch auf eine gehörige Portion Chaos und völlig neue, unterhaltsame Verständigungsprobleme am Spieltisch vor. <http://hds-fantasy.de>

ACTION - Cartoon Edition

Verlag: Moxibox, 2008

Schlagworte: Grobmotorik, Bewegung, Kartenspiel, Glück, Agieren, Stichspiel, Fasching, Kindergeburtstag, lustig, Spiele für Viele, Merkfähigkeit, Comic

Dauer: 15-20 Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 7 Jahren

Ein neues und anspruchsvolles Memory-Kartenspiel für die ganze Familie. Es geht nicht nur darum, die meisten Stiche zu machen, sondern auch die auf dem Stich angegebene ACTION auszuführen. Ein tolles Fun-Spiel voller Überraschungen.

AGRICOLA Die Moorbauern Erweiterung

AutorInnen: Rosenberg, Uwe

Verlag: Lookout Games, 2009

Schlagworte: komplexes Strategiespiel, Bauernhof, Flächen ausnützen, Karten einsetzen, Erweiterung zum Basisspiel, gut zu zweit spielbar, lange Spielregel, zum Alleinspielen

Dauer: 30-150 Min.

SpielerInnen: 1-5

Alter: ab 12 Jahren

Als Bauer im Moor hat man es gar nicht so leicht: Zu Spielbeginn hat jeder Spieler 5 Wald- und 3 Moorplättchen auf seinem Hofplan. Doch zum Glück gibt es neue Sonderaktionen, mit denen man auch diese Felder urbar machen kann: „Holz fällen“ bringt zusätzlich 2 Holz, „Brandrodung“ macht aus einem Waldplättchen einen Acker, und wer „Torf stechen“ geht, erhält 3 Brennwerte dafür. Brennwerte sind (nach den Nährwerten) eine neue, zusätzliche Währung im Spiel. Benötigt werden sie, weil die Spieler in den Erntezeiten ihre Behausung heizen müssen. Heizkosten sparen sie durch Renovierungen ein. So kommt den Renovierungen frühzeitig eine Bedeutung zu. Als neue Tierart kommen Pferde ins Spiel. Die Spieler werden für eine große Pferdezucht belohnt, denn jedes einzelne Pferd zählt am Ende 1 Siegpunkt. <http://hds-fantasy.de>

ATLANTIS 09

AutorInnen: Colovini, Leo

Verlag: Amigo, 2009

Schlagworte: Strategie, Fantasiewelt, Karten einsetzen, Legespiel, veränderbares Spielbrett

Dauer: 25-30 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Ein großartiges Familienspiel rund um das sagenumwobene Inselreich Atlantis: Die Spieler versuchen möglichst schnell die Stadt zu verlassen, wertvolle Schätze zu sammeln und das sichere Festland zu erreichen. Atlantis macht die packende Legende der versunkenen Stadt mit einfachen Regeln zu einem spannenden Spieleabenteuer.

www.amigo-spiele.de

BOBBY SITTER

AutorInnen: Courtil, Jean Marc

Verlag: Asynchron, 2009

Schlagworte: Konzentration, Reaktion, Sehen, Schauen, Beobachten, unterscheiden, Schaf, Bauernhof, Kartenspiel, Suchbilder, kurze Spielregel, Spiele für Viele

Dauer: 5-10 Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 5 Jahren

Bei Bobby Sitter wird jede Runde eine der 56 detailreich und liebevoll illustrierten Bildkarten aufgedeckt. Alle Spieler müssen gleichzeitig aufpassen, ob sich ein listiger Wolf unter die Schäfchen geschlichen hat. Je nachdem, ob der versteckte Räuber zu sehen ist oder nicht, muss anders reagiert werden. Wer dabei zu lange zögert, hat meistens das Nachsehen. Bobby Sitter ist ein rasantes, actiongeladenes Reaktionsspiel für die ganze Familie, bei dem auch die Kleinen mal die Nase vorn. <http://hds-fantasy.de>

CHOCOLATE FIX

Verlag: Thinkfun, 2008

Schlagworte: Konzentration, kombinieren, Logik, Raum / Lage, Rätsel, Selbstkontrolle, kurze Spielregel, Plastikmaterial, Reisespiel, wenig Teile, zum Alleinspielen

Dauer: 15-30 Min.

SpielerInnen: 1-1

Alter: ab 8 Jahren

Lege alle neun Schokoladenstücke auf das Spielbrett in ihre richtige Position, um jede Puzzle-Aufgabe zu lösen. Chocolate Fix ist ein Denk- und Logikspiel. Du musst Hinweise bewerten und miteinander verbinden, um jede Aufgabe zu lösen. Chocolate Fix wird deine Denkfähigkeiten testen und verbessern. Aber viel wichtiger ist - es macht richtig Spaß!

CITIES

AutorInnen: F. Martyn

Verlag: Emma Games, 2008

Schlagworte: Europa, Flächen ausnützen, Legespiel, Plättchen ziehen, Strategie, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, zum Alleinspielen, zwei & mehr Varianten

Dauer: 15-30 Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 8 Jahren

Cities ist ein schnelles, taktisches Lege- und Setzspiel, das man in etwa 15 bis 30 Minuten spielen kann. Jeder Spieler baut eine der vier Weltstädte: Berlin, New York, Paris oder London. Bei jedem Zug wählt man den besten Platz, um das neue Plättchen anzulegen. Je nachdem wie die Stadt wächst, stellt man die Touristen auf die Sehenswürdigkeiten, die Terrassen oder die Parkanlagen. Wer am Ende die attraktivste Stadt gebaut und seine Touristen an den besten Stellen platziert hat, gewinnt das Spiel. <http://hds-fantasy.de>

CLUEDO JUNIOR - Das Rätsel um den Jahrmarktdiebstahl

Verlag: Hasbro, 2009

Schlagworte: Logik, Detektiv, Glück, raten, Würfeln + Ziehen, kurze Spielregel, Plastikmaterial, Sonderedition, zwei & mehr Varianten

Dauer: 20-25 Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 5 Jahren

Cluedo Junior lädt dich zu einem detektivischen 3D-Abenteuer ein. Deine Freunde und du zieht mit den Spielfiguren auf zwei Spielebenen über einen Rummelplatz, immer auf der Suche nach den verschwundenen Jahrmarkt-Preisen und deren Dieb. Jetzt heißt es Hinweise sammeln und mit Hilfe des klassischen Cluedo Ausschlussverfahrens die Täter dingfest machen. www.hasbro.com

CRANIUM Familien Edition

Verlag: Hasbro, 2009

Schlagworte: Ausdruck, Fantasie, Grobmotorik, Sehen, Schauen, Beobachten, Wissen, Partyspiel, Agieren, Bewegung, Pantomime, Quiz, Wissen, Rätsel, Fasching, Kindergeburtstag, Partnerschaft, kurze Spielregel, lustig, Spiele für Viele, sprechen

Dauer: 40-60 Min.

SpielerInnen: 4-16

Alter: ab 8 Jahren

Die Neuauflage der Cranium Familien-Version mit komplett neuen Fragen, Begriffen und Aufgaben in den Bereichen Wissensfragen, Schauspielern/Pantomime/Singen, Worträtsel und Zeichnen & Kneten. Wenn Sie in zwei Teams über das Spielfeld ziehen, gilt es, in den verschiedenen Spielzonen unterschiedlichste lustige und kreative Aufgaben zu bewältigen. Insgesamt 14 Disziplinen wie etwa das Modellieren mit Knete, Zeichnen, Pantomime, Erklären und Wissens- und Logikrätsel sind zu meistern, bevor ein Teil der Familienbande als Sieger feststeht. www.hasbro.com

CRANIUM JUNIOR

Verlag: Hasbro, 2009

Schlagworte: Ausdruck, Fantasie, Grobmotorik, Sehen, Schauen, Beobachten, Wissen, Partyspiel, Agieren, Bewegung, Pantomime, Quiz, Wissen, Rätsel, Suchbilder, Fasching, Kindergeburtstag, Partnerschaft, kurze Spielregel, lustig, Spiele für Viele

Dauer: 20-30 Min.

SpielerInnen: 2-8

Alter: ab 7 Jahren

Die Juniorvariante von Cranium für Kids ab 7 Jahren stellt die Fantasie und Kreativität in acht verschiedenen Aufgabengebieten aus Bereichen wie Wissen, Kneten, Rätsel lösen oder Wortspielereien auf die Probe. Im Wettlauf gegeneinander wollen verschiedene spaßige Herausforderungen bewältigt werden. Mit Rotlicht-Brille zum Erkennen der verborgenen Lösungen. www.hasbro.com

DARWINCI

AutorInnen: Schlegel, Michael

Verlag: LudoArt, 2009

Schlagworte: Natur, Körper, Legespiel, Plättchen ziehen, Versteigern

Dauer: 60-70 Min.

SpielerInnen: 3-5

Alter: ab 9 Jahren

Darwinci ist ein Versteigerungsspiel von besonders skurriler Art: Wertvolle Knochenfunde werden zuerst ersteigert und danach zu Kreaturen zusammengebaut. Strategisches- und künstlerisches Geschick sind hier von Vorteil. Darwinci ist eine intelligente und schräge Hommage mit Pfiff. <http://hds-fantasy.de>

DER ZAUBERBERG

Verlag: logis, 2005

Schlagworte: rechnen, Fantasiewelt, Kinderbuch & Literatur, Märchen, Würfeln + Ziehen, Sammeln + Ausliefern

Dauer: 20-30 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Rechnen lernen leicht gemacht! Auf einer abenteuerlichen Reise auf den Zauberberg werden Diamanten gesucht und Rechenaufgaben gelöst. Die 4 Grundrechenarten: Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren kommen dabei zum Einsatz. Mit Neugier und Willen wird die Tür zur Rechenwelt geöffnet. Unterwegs machen die Wanderer viele interessante Entdeckungen, aber es lauern auch Gefahren. Die Zwerge helfen jedoch mit den Zauberfedern. Vielfältige Möglichkeiten bieten sich zur Entfaltung der schöpferischen Kräfte, Entwicklung der Phantasie und des Denkens, die Sozialfähigkeiten werden ebenso gefördert. www.logis.lt

DEUKALION

AutorInnen: Steinwender, Arno; Lepuschitz, Wilfried

Verlag: Parker, 2008

Schlagworte: Antike, Strategie, Erobern, Würfeln + Ziehen

Dauer: 45-60 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Segle zu Ehren der Götter mit den griechischen Helden über das Meer! Erfülle die Aufträge, die dir Zeus auferlegt, und bestehe zahlreiche Abenteuer, die auf dich warten! Die Götter haben gesprochen: Deine Aufgabe ist es, ihre Aufträge zu erfüllen, um der größte Held der Griechischen Sagen zu werden! Segle als Perseus, Deukalion, Achilles oder Herkules über die griechische See, gründe Siedlungen, erobere Schätze und besiege die furchtbare Hydra. Plane deine gefährlichen Fahrten mit der faszinierenden "Kylix" und kämpfe, wie du noch nie in einem Spiel gekämpft hast

DIE PRINZEN VON MACHU PICCHU

AutorInnen: Gerdts, Mac

Verlag: PD Verlag, 2008

Schlagworte: Antike, Geschichte, Handeln, komplexes Strategiespiel, Sammeln + Ausliefern, Holzmaterial, lange Spielregel

Dauer: 90-120 Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 12 Jahren

Ein ganz spezielles Element des Spiels ist die alternative Siegbedingung. Die Spieler können entweder versuchen, möglichst viele Punkte für den Inka-Sieg zu erreichen, oder sie setzen auf den Sieg der Spanier und legen hierfür möglichst viel Gold beiseite. Je nach Interessenlage versuchen sie daher auf den Spielausgang Einfluss zu nehmen. Weil oft bis kurz vor Schluss des Spiels nicht klar ist, welche Seite gewinnen wird, verleiht dies dem Spiel eine ganz besondere Spannung. Nach „Antike“, „Imperial“ und „Hamburgum“ ist „Machu Picchu“ die vierte Spielveröffentlichung von Mac Gerdts im PD-Verlag. Ähnlich wie diese Spiele ist es wieder ein Strategiespiel mit einfachen Regeln, wobei diesmal die Spielzüge auf dem ganzen Spielplan ausgewählt werden. Die Ausstattung von „Machu Picchu“ ist reichhaltig. Neben einem großen Spielplan gibt es u.a. über 200 Holzteile, von denen die Spielsteine für Lama, Coca, Keramik und Tuch jeweils individuell geformt sind. <http://hds-fantasy.de>

DOWN UNDER

AutorInnen: Cornett, Günter

Verlag: Bambus Spieleverlag, 2007

Schlagworte: Strategie, Interkulturell / multikulturell, Tiere, Legespiel, Strecken bauen, gut zu zweit spielbar, zwei & mehr Varianten

Dauer: 25-30 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

DOWN UNDER ist ein farbenprächtiges Legespiel für Taktiker und Ästheten. Wer legt mit seinen Karten die längste Reiseroute durch den australischen Busch? Emu, Schnabeltier und Känguru entlang der Route bringen Extrapunkte. Die Kaninchen dagegen sind eine Plage. Gegen sie hilft nur der Dingo. www.bambusspiele.de

DUNGEON LORDS

AutorInnen: Chvátíl, Vlaada

Verlag: Czech Games Edition, 2009

Schlagworte: komplexes Strategiespiel, Fantasiewelt, Erobern, Karten einsetzen, Holzmaterial, lange Spielregel

Dauer: 90-100 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 12 Jahren

Dungeon Lords ist ein Spiel für 2 bis 4 aufstrebende Dungeon Lords. Sie werden Tunnel graben, Gold schürfen, Monster anwerben, Fallen aufstellen und sich um all die Dinge kümmern, die einen ordentlichen Dungeon ausmachen. Manchmal müssen Sie richtig böse werden, um zu bekommen, was Sie wollen - doch je böser Sie werden, desto stärkere Helden werden von Ihrem Dungeon angelockt, um zu vernichten, was Sie mühsam aufgebaut haben. Am Ende zählt, was Sie mit der Konstruktion und Verteidigung Ihres Dungeons erreicht haben - und vielleicht auch ein paar Ehrentitel, die Sie erworben haben. <http://hds-fantasy.de>

ERWISCHT!

AutorInnen: Lemay, Christian

Verlag: Heidelberger Spieleverlag, 2009

Schlagworte: andere einschätzen, sprechen, Fantasie, Partyspiel, Agieren, Erzählen, Kartenspiel, kurze Spielregel, lustig, Reisespiel, Spiele für Viele

Dauer: 30-90 Min.

SpielerInnen: 4-50

Alter: ab 12 Jahren

Erwischt! ist ein lockeres, spaßiges Party-Spiel, das in Verbindung mit anderen Aktivitäten gespielt werden kann, wie ein gemeinsamer, gesellschaftlicher Abend, ein Abendessen, Brunch oder sogar ein anderes Spiel! Ziel ist es, vorgegebene ungewöhnliche Aktivitäten durchzuführen, ohne dass die Mitspieler die Aufgabenstellung erkennen. <http://hds-fantasy.de>

FARBENZWERGE

AutorInnen: Friedrich, Gerhard * de Galgoczy, Viola

Verlag: Haba, 2008

Schlagworte: Fördern/Lernen, Farben, Sprache

Dauer: 10-15 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

FINDE DIE TIERE!

AutorInnen: Wrede, Anja

Verlag: logis, 2008

Schlagworte: Erstes Regelspiel, Konzentration, Sehen, Schauen, Beobachten, unterscheiden, Tiere, sprechen, Agieren, Ausdruck, Glück, Reaktion, raten, Suchbilder, Kindergeburtstag, Fasching, kurze Spielregel, Spiele für Viele!, zwei & mehr Varianten, hören

Dauer: 15-20 Min.

SpielerInnen: 3-6

Alter: ab 5 Jahren

Ein geräuschvolles Gedächtnisspiel für 3-6 suchfreudige Detektive ab 5. Drei Tiere sind gesucht! Reihum ist jeweils ein Spieler der Bauer. Er hat eine kleine Karte mit den gesuchten Tieren in der Hand. Die anderen Spieler versuchen herauszufinden, welche auf dem Tisch ausliegende große Karte genau die drei gesuchten Tiere zeigt. Nur wer die Augen und Ohren offen hält, kann die Geräusche der richtigen Tiere nachahmen. <http://anja-wrede.de>

GEOMETRIE PIRATEN

AutorInnen: Dirschel, Wolfgang

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: Fördern/Lernen, Formen, Raum/Lage

Dauer: 15-30 Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 6 Jahren

GREENROCK VILLAGE Tatort: Theater

AutorInnen: Habraken, Harry

Verlag: Jumbo, 2009

Schlagworte: Logik, kombinieren, Detektiv, Rätsel, Selbstkontrolle, kurze Spielregel, Reisespiel, zum Alleinspielen

Dauer: 15-30 Min.

SpielerInnen: 1-1

Alter: ab 12 Jahren

Wer hat den Bühnenstar ermordet? – Krimi-Spiel für 1 Person. Unter ihrer Theaterschminke war Mary gerade einmal 42 Jahre alt. Wer auch immer dafür gesorgt hat, dass sie ihren letzten Auftritt hatte, muss ein Mitglied der Theatergruppe sein – soviel steht fest. Doch wer war es? Der Barkeeper, die Regisseurin, die Maskenbildnerin, der Bühnenarbeiter oder die Platzanweiserin? 5 Verdächtige – aber nur ein Mörder. Und jede Menge Indizien. Tatort: Theater präsentiert 50 Mordfall-Kärtchen und 25 Puzzleteile im praktischen Aufbewahrungsköfferchen, das jederzeit zugeklappt und verschleppt werden kann. www.jumbo.eu

HAVANNA

AutorInnen: Staupe, Reinhard

Verlag: eggertspiele, 2009

Schlagworte: Wirtschaft, Strategie, Bluffen, Karten einsetzen, variable Spielphasen, gut zu zweit spielbar, Holzmaterial

Dauer: 30-45 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Feuriger Rum, dicke Zigarren, heißes Temperament: Cuba! Die Hauptstadt Havanna soll in neuem Glanz erstrahlen und es werden viele prächtige Gebäude gebaut. Und auch hier regiert wie überall das Geld: Für einen regen Handel und Wandel auf den Basaren benötigen die Spieler außerdem Rohstoffe und Arbeiter, die sich in den Dienst des Gebäudebaus stellen. Die Geschäfte finden auch auf dem Schwarzmarkt statt. Ein wenig kriminelle Energie ist außerdem beim Bestehlen anderer gefragt - und Schlitzohrigkeit beim Eintreiben von Steuern. Zur richtigen Zeit legen gewiefte Strategen eine Siesta ein und sich lieber auf die faule Haut als weitere Aktionen durchzuführen. Überhaupt kommt es bei Havanna auf das richtige Timing an. Denn die entscheidende Rolle spielen Aktionskarten mit unterschiedlichen Wertigkeiten: hohe für konstruktive Vorgänge, niedrige, die einen frühen Einstieg in die Spielrunde und schnellen Einfluss auf das Geschehen garantieren. Manchmal ist es deshalb angeraten, auf eine wirkungsvolle Karte zu verzichten. Außerdem muss das eigene Handeln stets am Verhalten der Mitspieler ausgerichtet werden, weil die Vielfalt der zur Verfügung stehenden Aktionen von Runde zu Runde schmilzt. Die wertvollsten Gebäude hat am Ende der Baumeister errichtet, der die beste Mischung aus tatkräftiger Aktion und strategischem Geschick gefunden hat. Vielspieler zeigen hier, was sie können. Neueinsteiger in die Welt der

Taktikspiele halten locker mit, weil sie unbedarft drauf los spielen dürfen - und damit den großen Strategen so manches Schnippchen schlagen. www.eggertspiele.de

HERR DER ZIEGEN

AutorInnen: Burkhardt, Günter

Verlag: Amigo, 2008

Schlagworte: Strategie, Ziege, Comic, Legespiel, Plättchen ziehen

Dauer: 30-40 Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

Die Ziegen sind los! Bei dieser munteren Ziegenparty geht es darum, in möglichst vielen Ziegensorten Mehrheiten zu sammeln, denn dafür gibt es Punkte! Die großen Ziegen laufen um die Weide herum und suchen sich die besten Exemplare aus. Ein gutes Auge, ziegenschlaues Sammeln und etwas Glück sind gefragt, wenn die Ziegen Party machen. Viel Spaß! www.amigo-spiele.de

HOT SPOT

AutorInnen: Stephens, James

Verlag: Thinkfun, 2006

Schlagworte: Fördern/Lernen, Logik, Konzentration

Dauer: 10-20 Min.

SpielerInnen: 1-1

Alter: ab 8 Jahren

HÜPF MEIN HÜTCHEN 07

Verlag: Schmidt

Schlagworte: Aktion/Technik

Dauer: 10-20 Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 6 Jahren

KLEINE MAGIER

AutorInnen: Basler, Christine; Bouguerra, Alix-Kis

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: Merkfähigkeit, Hexen, Zauberer, Geister, Memo, großes Format, Holzmaterial, Magnete

Dauer: 15-20 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Aufregung im Zauberland! Der große Magier Merlin kommt, um die Zauberlehrlinge zu prüfen. Aber die Aufgabe ist nicht ganz einfach: Unter den neun Zauberhüten sind Tiere versteckt. Merlin gibt vor, welches Tier hervorgezaubert werden soll. Wer sich gemerkt hat, unter welchem Hut das gesuchte Tier steckt, bekommt zur Belohnung einen Stern. Aber aufgepasst! Wenn das Zaubersymbol gewürfelt wird, drehen sich die Zahnräder und schon bewegen sich alle Zauberhüte auf geheimnisvolle Weise. www.haba.de

LANGFINGER

AutorInnen: Fiore, Christian; Happel, Knut

Verlag: Pegasus Spiele, 2009

Schlagworte: Strategie, Sammeln + Ausliefern

Dauer: 20-30 Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

Langsam bricht die Nacht über der Stadt herein, doch nicht alle Bewohner schlafen. Im Schutze der Dunkelheit sind einige Gauner unterwegs, um heute ihren großen Coup zu landen. Schlüpfen Sie in die Rolle eines dieser Gauner, und begeben Sie sich auf die Jagd nach Gold und Kunstschätzen. Machen Sie mit geschickter Planung fette Beute, aber verpassen Sie nicht den richtigen Zeitpunkt, Ihre Beute beim Hehler zu versilbern! Ein trickreiches Taktikspiel um kleine Gauner und große Brüche. www.pegasus.de

LAURA UND DAS CHINESISCHE FEUERWERK

AutorInnen: Haferkamp, Kai

Verlag: Amigo, 2009

Schlagworte: Kooperation, Merkfähigkeit, Fantasie, Sehen, Schauen, Beobachten, Zeichnen, Kinderbuch & Literatur, Interkulturell / multikulturell, Film, Agieren, Glück, raten, Memo, zum Alleinspielen, zwei & mehr Varianten

Dauer: 25-30 Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 5 Jahren

Laura und ihre neue chinesische Freundin Ling-Ling müssen gegen die schwarze Wolke kämpfen. Während des großen Feuerwerks zu Ehren des chinesischen Neujahrfestes stellen sie sich dem ungleichen Duell. Unterstützt werden sie dabei von dem geheimnisvollen Drachen Nian. Helft Laura und Ling-Ling bei dem Kampf Gut gegen Böse – dafür werden neben Glück vor allem ein gutes Gedächtnis und ein wenig Geschick benötigt. Mit der innovativen und einzigartigen Zaubertafel lassen die Spieler farbenfrohe Feuerwerks-Bilder am nächtlichen Himmel erscheinen. Verschiedene kreative Spielvarianten machen das Spiel zu einem ganz besonderen Erlebnis. www.amigo-spiele.de

LAURAS GROSSE CHINA-REISE

AutorInnen: Brand, Inka; Brand, Markus

Verlag: Amigo, 2009

Schlagworte: Glück, kombinieren, Kinderbuch & Literatur, Interkulturell / multikulturell, Film, Plättchen ziehen, Puzzle, Spiele für Viele

Dauer: 20-25 Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 5 Jahren

Laura macht sich zusammen mit ihrem Stern auf den weiten Weg, das geheimnisvolle Land China kennen zu lernen. Ihre neue chinesische Freundin Ling-Ling und der gute Drache Nian zeigen Laura die Chinesische Mauer, die Stadt Peking und viele andere Sehenswürdigkeiten. Laura reist von Ort zu Ort und die Spieler müssen mit Hilfe der Motivplättchen die Reise nachvollziehen. Der Spieler, der sich Lauras Weg am besten merken kann, hat die größten Chancen, das Spiel zu gewinnen. www.amigo-spiele.de

LINQ

AutorInnen: Nielsen, Erik

Verlag: Bewitched, 2008

Schlagworte: andere einschätzen, Fantasie, Partyspiel, Bluffen, Partnerschaft, lustig, Spiele für Viele

Dauer: 30-45 Min.

SpielerInnen: 4-8

Alter: ab 8 Jahren

Bei Linq geht es darum, seinen Mitspielern Hinweise zu geben. Unter diesen befindet sich nämlich (zumeist) ein Partner, den es zu finden gilt. Dabei möchte man aber den anderen Mitspielern möglichst wenig über sich verraten. Dieser eine Partner hat auf seiner Karte denselben Begriff, wie man selbst. Und genau zu diesem Begriff heißt es nun einen Hinweis zu geben. Ist Ziege etwa der ersehnte Hinweis auf die Adlige oder doch das Geld? Hilft mir der Hinweis Park für meine Bank oder ist es dann doch der Räuber? www.hds-fantasy.de

MACAO

AutorInnen: Feld, Stefan

Verlag: alea, 2009

Schlagworte: komplexes Strategiespiel, Karten einsetzen, Sammeln + Ausliefern, gut zu zweit spielbar, Holzmaterial

Dauer: 90-100 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 12 Jahren

Macao - Das spannende Strategiespiel für clevere Kapitäne und gewitzte Gouverneure. Macao, die geheimnisumwitterte Hafenstadt an der Südküste Chinas, ist gegen Ende des 17. Jahrhunderts der portugiesische Handelsposten im fernen Osten. 2-4 Spieler ab 12 Jahren schlüpfen in die Rolle tatkräftiger Abenteurer und wagemutiger Glücksritter. Ob als Kapitän oder Gouverneur, als Handwerker oder Gelehrter, zahlreiche spannende Aufgaben und Herausforderungen erwarten sie. Wer nutzt seine vielfältigen Aktionsmöglichkeiten am klügsten? Wer hat den besten Plan und kann am Ende, nach ca. 100 Min., das meiste Prestige vorweisen? www.aleaspiele.de

MACHTSPIELE

AutorInnen: Bauldric & Friends

Verlag: eggertspiele, 2009

Schlagworte: andere einschätzen, komplexes Strategiespiel, Wirtschaft, Bluffen, Spekulieren, Holzmaterial, lustig

Dauer: 90-120 Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 12 Jahren

Wer träumt nicht davon, einmal die Fäden der wirtschaftlichen Macht selber in der Hand zu halten. Macht\$piele macht es möglich: Das vielschichtige Strategiespiel lädt ein in die intrigante Welt der Taktiker aus den Chefetagen. Abteilungen, Büros, Chef- und Vorstandszimmer: Auf dem Spielplan steht ein Unternehmen wie aus dem realen Leben. Hier agieren Führungskräfte, Mitarbeiter und externe Berater. Hier reagiert das Geld - auch in Form von Aktienpaketen. Hier dreht sich das Personalkarussell: Bosse werden vor die Tür gesetzt, Vorstände neu besetzt, Abteilungen umstrukturiert. Kräftig mischt dabei dein Erzfeind mit. Korruption und Schmiergeldzahlungen sind an der Tagesordnung. Beim Taktieren kommt es auch darauf an, sich wertvolle Privilegien zu

sichern: Mit ihnen lassen sich Patente erwerben oder bedeutende Entwicklungen vorantreiben. Macht\$piele ist so vielschichtig und ereignisreich wie das Wirtschaftsleben in Zeiten der Globalisierung. Geldströme fließen und wer heute noch Macht besitzt, kann morgen schon aus dem Chefsessel herauskatapultiert werden. Erfahrene Strategen, die abendfüllende, aktionsreiche Spielrunden lieben, finden hier die richtigen Herausforderungen - ebenso wie verhinderte Intriganten, die sich bei Macht\$piele einmal richtig austoben dürfen. www.eggertspiele.de

MEIN NAME IST HASE/ELCH

AutorInnen: Chvátíl, Vlaada

Verlag: Czech Games Edition, 2009

Schlagworte: andere einschätzen, Reaktion, Sehen, Schauen, Beobachten, unterscheiden, Wald, Agieren, Erzählen, Partyspiel, lustig, Spiele für Viele

Dauer: 20-30 Min.

SpielerInnen: 3-6

Alter: ab 9 Jahren

In diesem spaßigen Spiel schlüpfen die Spieler in die Rollen von Hasen und Elchen. Während der Jäger den Wald absucht, versuchen die Spieler, die Gestalt eines Tieres anzunehmen, auf das er nicht schießen wird. Und weil sie das machen, indem sie an ihren Köpfen mit den Händen Hasenohren und Elchgeweihe in verschiedenen Formen zeigen, finden Zuschauer das Spiel mindestens so witzig wie die Spieler selbst. <http://hds-fantasy.de>

MIT DEN BÄREN ZÄHLEN LERNEN

Verlag: logis, 2006

Schlagworte: Feinmotorik, Erstes Regelspiel, links & rechts, Zahlen, Bären, Natur, Holzmaterial, kurze Spielregel, Eltern bitte mitspielen!

Dauer: 20-30 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

Die kleinen Bären sammeln Walderdbeeren. Möchtest du sie begleiten? Wie viele Walderdbeeren hast du schon gesammelt? Zähle zusammen mit den kleinen Bären und erlebe so die spannende Rechenwelt. Dieses Spiel ist ideal für Neugierige, es fördert auf spielerische Weise die Beobachtungsgabe und den Blick für die Umgebung. Außerdem gilt es beim Einstieg in die Zahlenwelt Konzentration und ein gutes Gedächtnis zu beweisen. www.logis.lt

MIT HÄNDEN UND FÜSSEN

Verlag: White Castle, 2009

Schlagworte: Ausdruck, Fantasie, sprechen, hören, Wien, interkulturell / multikulturell, Agieren, Bewegung, Partyspiel, Erzählen, Kartenspiel, Partnerschaft, Pantomime, kurze Spielregel, lustig, Spiele für Viele

Dauer: 25-30 Min.

SpielerInnen: 6-30

Alter: ab 8 Jahren

"Mit Händen und Füßen" ist ein aktionreiches, sehr einfaches Kommunikationsspiel, das die Begegnung von Menschen fördert und gegenseitiges Verständnis füreinander stärkt. Jeder kann mitspielen! Die SpielerInnen erleben in 6 kurzen humorvollen Einzelspielen ein Stück der individuellen und kulturellen Vielfalt, die die Stadt Wien ausmacht. Je

vielfältiger ein Team zusammengesetzt ist, desto besser sind die Chancen, das Spiel zu gewinnen.

MONOPOLY CITY

Verlag: Hasbro, 2009

Schlagworte: interaktiv mit Elektronik, Glück, Versteigern, Würfeln + Ziehen, nur mit Batterie spielbar, mit Ton / Geräusch, zwei & mehr Varianten, Wirtschaft

Dauer: 40-90 Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 8 Jahren

Monopoly wächst über sich hinaus: Die spektakuläre Ausgabe Monopoly City ist die richtige Wahl, wenn du in neue Monopoly Dimensionen aufbrechen willst. Mit 80 dreidimensionalen Gebäuden ist die Zeit der Häuselbauer und Hoteliers vorbei. Bei Monopoly City widmest du dich der neuen Aufgabe als Städteplaner, denn jetzt werden Kraftwerke, Grünanlagen, Industrie- und Wohngebäude in der Mitte des Spielbrettes errichtet. Dabei gilt es, den eigenen Stadtteil durch den Bau von Bonusgebäuden zu schützen - denn baut ein Mitspieler Störgebäude auf dein Grundstück, verlieren deine Wohnblocks ihren Wert. Nur wenn du deine Monopoly Stadtteile geschickt planst und die Kosten im Blick behältst, wirst du am Ende als Immobilien-König der Großstadt das Spiel für dich entscheiden. Eine elektronische Einheit bringt neue Funktionen ins Spiel. Wesentliche Regeländerungen machen Monopoly zu einem neuen Spielerlebnis.
www.hasbro.com

MUH & MÄH

AutorInnen: Liesching, Thomas

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: Erstes Regelspiel, Farben, tasten, fühlen, Bauernhof, Glück, Merkfähigkeit, Holzmaterial, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

Oh je, alle Tiere von Bauer Bert sind weg! Aber wo sind sie nur hin? Die Kinder helfen Bert die Tiere zu suchen und wieder sicher auf den Hof zurück zu bringen: Im Farbspiel benötigen sie dazu etwas Glück, im Memo-Fühlspiel ein gutes Gedächtnis und etwas Fingerspitzengefühl. www.haba.de

MURMELI, PASS UF!

AutorInnen: Bücken, Hajo; Hanneforth, Dirk

Verlag: Carlit, 2009

Schlagworte: Strategie für Anfänger, Glück, Natur, Würfeln + Ziehen, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, Holzmaterial

Dauer: 20-25 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Murmeltiere sind ganz verrückt nach Blüten. Aber sie müssen vorsichtig sein, wenn sie über die saftigen Wiesen laufen und nach ihrer Lieblingsmahlzeit suchen. Fuchs und Adler sind nämlich ganz verrückt nach Murmeltieren. Wer schafft es, mit Geschick und Würfelglück, seinen Murmeltieren die meisten Blüten zu beschaffen, bevor Fuchs und Adler versuchen, die friedliche Stille zu stören?

MYSTERY RUMMY Fall 2: Edgar Allan Poe

AutorInnen: Fitzgerald, Mike

Verlag: Pegasus Spiele, 2009

Schlagnote: Strategie, Detektiv, Polizei, Kartenspiel, Partnerschaft

Dauer: 20-40 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Dies ist die zweite Folge aus der beliebten „Mystery Rummy“-Reihe. Der Fall, den die Spieler diesmal zu lösen haben, ist der Mord in der Pariser Rue Morgue, nach der bekannten Kurzgeschichte von Altmeister Edgar Allan Poe. Die Basismechanismen sind dieselben wie die aus „Mystery Rummy 1“: Meldungen von Hinweiskarten und weitere taktische Elemente durch Ereigniskarten. Aber darüber hinaus gibt es zahlreiche neue Elemente: So ist diesmal der Mörder, der Orang Utan, von vorneherein bekannt, und es gilt nur, ihn zu überführen. Und dann muss der Affe regelmäßig gefüttert werden! Vier Spieler können in der Partnervariante mit zwei Teams spielen. www.pegasus.de

NANUUK!

AutorInnen: Cornett, Günter

Verlag: Bambus Spieleverlag, 2008

Schlagnote: Kooperation, Strategie, Interkulturell / multikulturell, Natur, Tiere, Winter, Flächen ausnützen, Sammeln +Ausliefern, gut zu zweit spielbar, Holzmaterial,

Neuaufgabe, Eltern bitte mitspielen!, zwei & mehr Varianten

Dauer: 25-30 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Zwei bis vier Inuit-Jäger haben ihre Iglus auf einer riesigen Eisscholle errichtet. Um zu überleben, jagen sie Fische, Robben, Walrösser und Wale. Ständig neue Risse im Eis, grimmige Bären und die Konkurrenz der anderen Jäger erfordern taktisches Geschick und vorausschauende Planung. Im Iglu wird die Beute der erfolgreichen Jäger zu Kajaks und Schlitten verarbeitet, die das Fortkommen bei der nächsten Jagd erleichtern. Sind die Jagdgründe erschöpft, endet das Spiel. Es gewinnt der erfolgreichste Jäger. www.bambusspiele.de

OX IN DIE BOX

AutorInnen: Pokornik, Brigitte

Verlag: Goldsieber, 2007

Schlagnote: Strategie für Anfänger, Bauernhof, Flächen ausnützen, kurze Spielregel, Holzmaterial

Dauer: 15-30 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Eine Frage, die sich weniger mit Glück als mit geschickter Schiebetaktik beantworten lässt. Das spannende Spiel ist nichts für behäbige Lückenbüßer, denn nur das schnelle Erkennen und Nutzen der Lücke macht den Ochsen Beine. Oder der Einsatz der Hunde! Sie können unter den Ochsen hindurchflitzen und in der Lücke auftauchen. Machen Sie mit beim Ochsentreiben; vielleicht werden Sie der Oberbauer. www.goldsieber.de

PANDEMIE Auf Messers Schneide

AutorInnen: Leacock, Matt; Lehmann, Tom

Verlag: Pegasus Spiele, 2009

Schlagworte: Geografie, Körper, Interkulturell / multikulturell, Kooperation, Karten einsetzen, Strategie, variable Spielphasen, Erweiterung zum Basisspiel, gut zu zweit spielbar, Holzmaterial, zwei & mehr Varianten

Dauer: 45-60 Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 10 Jahren

Ist die Rettung der Menschheit schon zur Routine geworden? Um Ihnen in Ihrem Kampf gegen vier die ganze Welt bedrohende Seuchen zu helfen, liefert Ihnen Pandemie: Auf Messers Schneide Regeln für einen 5. Spieler, 6 neue Rollen und 8 neue Ereignisse! Ihr so verstärktes Team wird jeden dieser Vorteile nutzen müssen, insbesondere wenn Sie sich auch einer der drei neuen Herausforderungen stellen möchten, die dem Kampf gegen die Seuchen teuflische Wendungen geben: „Virulenter Stamm“ lässt eine Seuche besonders tödlich werden. „Mutation“ bringt eine 5. Seuche ins Spiel, die unvorhersehbar ausbricht. In „Bioterrorist“ tritt ein Spieler gegen seine Mitspieler an und verbreitet Panik mit einer weiteren, im Labor gezüchteten Seuche. Kann Ihr Team die Ausbreitung von Seuchen in einer Welt verhindern, die auf Messers Schneide steht?
www.pegasus.de

POUTINE CUISINE

AutorInnen: Lemay, Christian

Verlag: Heidelberger Spieleverlag, 2009

Schlagworte: sprechen, hören, Reaktion, Schnelligkeit, Partyspiel, Agieren, Kartenspiel, kurze Spielregel, lustig, Spiele für Viele

Dauer: 10-15 Min.

SpielerInnen: 4-8

Alter: ab 8 Jahren

Wer sich im kanadischen Bistrot "Poutine Cuisine" als Kellnerin oder Koch beweisen will, muss ganz schön auf Zack sein. In Rekordgeschwindigkeit werden den Gästen hier nämlich Speisen serviert. Da landet schon mal das Falsche auf dem Grill. Wenn dann auch noch die Friteuse die wichtigste Zutat für eine Poutine nicht hergibt, geht es heiß her zwischen Kellnerinnen und Köchen. Doch die Puste geht keinem dabei aus. Denn alle wissen, wer im "Poutine Cuisine" nicht schnell genug ist, wischt am Ende den Fußboden.
<http://hds-fantasy.de>

RISIKO Das Duell

Verlag: Parker, 2008

Schlagworte: Strategie, Glück, Europa, Erobern, Gebiete kontrollieren, Erwachsenenenspiel, gut zu zweit spielbar, Plastikmaterial, Sonderedition, zwei & mehr Varianten

Dauer: 60-90 Min.

SpielerInnen: 2-2

Alter: ab 12 Jahren

Der Strategiespielklassiker Risiko als Duell-Variante: Wer setzt sich mit seinen Armeen durch im Kampf um die Vorherrschaft auf dem Spielplan? In dieser Version des Kultspiels ringst du mit einem direkten Kontrahenten um die Vormacht auf dem europäischen Kontinent. Damit spielt der Strategiespielklassiker zum ersten Mal ausschließlich in Europa. Zusätzliche Spielmechanismen und zwei Spielvarianten sorgen für Abwechslung in der 2-Spieler Edition des Klassikers. www.hasbro.com

RISIKO DELUXE

Verlag: Parker, 2008

Schlagworte: Strategie, Glück, Erobern, Gebiete kontrollieren, Erwachsenenspiel, Partnerschaft, Plastikmaterial, Sonderedition, zwei & mehr Varianten, Geografie

Dauer: 60-90 Min.

SpielerInnen: 3-5

Alter: ab 12 Jahren

Risiko eröffnet in dieser Deluxe Variante eine neue Spielwelt: Neue Spielfiguren, ein modernes Spielbrettdesign, neuartige Missionen und Regelerweiterungen führen den Klassiker in eine neue Generation. Die Missionskarten, die bislang viel Zufall ins Spiel brachten, liegen jetzt offen aus, und jeder Mitspieler kann sich als Kommandant Sondereinheiten durch die Erfüllung von Spezialaufträgen verdienen. Drei verschiedene Spieloptionen bieten Abwechslung und verschiedene Schwierigkeitsgrade.

www.hasbro.com

SCHNAPPBURG

AutorInnen: Fiore, Christian; Happel, Knut

Verlag: Goldsieber, 2008

Schlagworte: Konzentration, kombinieren, Schnelligkeit, Sehen, Schauen, Beobachten, unterscheiden, Ritter, Prinzessin, Suchbilder, kurze Spielregel, Spiele für Viele, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15 Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 4 Jahren

Auf der Burg von König Konrad ist immer was los. Auf den Burgzinnen, im Turmzimmer, bei der Zugbrücke und an vielen anderen Orten tummeln sich Ritter Robert, das Gespenst Gunther, Prinzessin Paula, der Zauberer Zapperlapapp und die anderen Burgbewohner. Die Kinder sollen König Konrad helfen und ihm sagen, wer gerade nicht in der Burg ist. Dazu müssen die Kinder die Spielfigur desjenigen Burgbewohners schnappen, der auf einer gerade aufgedeckten Burgtafel nicht zu sehen ist. Doch Vorsicht, denn schnell ist die falsche Figur geschnappt... www.goldsieber.de

SCHWARZER KATER

AutorInnen: Mühlhäuser, Steffen

Verlag: Steffen Spiele, 2008

Schlagworte: Merkfähigkeit, Schnelligkeit, Konzentration, Reaktion, Sehen, Schauen, Beobachten, Katze, Maus, Memo, im Spiel bewegt sich was, Kindergeburtstag, Holzmaterial, Spiele für Viele, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-20 Min.

SpielerInnen: 2-9

Alter: ab 5 Jahren

Käse, Speck, Schokolade – alles, was Mäuse mögen, hat der Kater unter seinen schwarzen Hütchen versteckt. Er lädt die Mäuse zu einem Spielchen ein, und die lassen sich nicht lange bitten, denn es gibt jede Menge Käsewürfel zu gewinnen. Der Kater verschiebt die Hütchen und die Mäuse machen sich auf die Suche nach den Leckereien. Aber aufgepasst, eines der Hütchen sollte man besser nicht hochheben. SCHWARZER KATER ist ein lustiges und spannendes Memo-Spiel, bei dem die Mäuse dem Hütchenspieler genau auf die Pfoten schauen müssen. Das liebevoll gestaltete Spielmaterial aus Holz regt die Fantasie der großen und kleinen Mitspieler an. www.steffen-spiele.de

SHERWOOD FOREST

AutorInnen: Finkemeyer, Nils

Verlag: eggertspiele, 2009

Schlagworte: Strategie, Fantasiewelt, Mittelalter, Bluffen, Partnerschaft, Sammeln + Ausliefern, Holzmaterial, Spiele für Viele, zwei & mehr Varianten

Dauer: 60-75 Min.

SpielerInnen: 3-6

Alter: ab 9 Jahren

Plant eure Überfälle, indem ihr Informationen sammelt, neue Gefährten anwerbt und euch in Verstecken auf die Lauer legt. Schließt Bündnisse, um schwer bewachte Goldtransporte zu überfallen und vermeidet die Hinterhalte! Wer clever verhandelt und seine Raubzüge gut plant, tritt Robin Hoods Erbe an und wird der neue Anführer im Wald von Sherwood. Sherwood Forest steckt voller Überraschungen. Es ist vor allem ein Verhandlungsspiel, in dem es spannend und turbulent zugeht. In wechselnden Bündnissen führen geschickte Absprachen und die Wahl der richtigen Partner zum Sieg. www.eggertspiele.de

SPUK IM SCHLOSS

AutorInnen: Ernst, Ellen Maria

Verlag: Goldsieber, 2008

Schlagworte: Reaktion, Hexen, Zauberer, Geister, Glück, Kartenspiel, Kindergeburtstag, kurze Spielregel, Spiele für Viele

Dauer: 10-20 Min.

SpielerInnen: 3-8

Alter: ab 5 Jahren

Ihr befindet euch in einem alten Spukschloss. Kaum ist es dunkel geworden, tauchen das freundliche Gespenst Balduin und der griesgrämige Geist Bodo auf. Bodo versteckt immer alle Gegenstände im Schloss und sorgt für ein großes Durcheinander – sehr zum Leidwesen des alten, treuen Dieners Johann. Wo sind nur die Kerzenleuchter geblieben? Und warum findet Johann die Schlüssel nicht mehr? Balduin hingegen ist gutmütig und versucht, dem alten Johann zu helfen, damit dieser keinen Ärger mit seinem Herrn bekommt. Helft auch ihr dem Diener Johann bei der Suche nach den Gegenständen! Das ist aber gar nicht so einfach, denn es ist dunkel im Schloss ... www.goldsieber.de

STÄDTETOUR

AutorInnen: Wyss, Eugen

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: andere einschätzen, Strategie für Anfänger, Verkehr, Ferien, Plättchen ziehen, Sammeln + Ausliefern, Eltern bitte mitspielen!

Dauer: 25-30 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren

Paris, Berlin, London - auf geht's zur spannenden Städtetour! Doch schnell wird klar, dass jeder eine andere Lieblingsstadt hat, die er besuchen will. Deshalb versuchen alle Spieler die Fahrt so zu beeinflussen, dass der Bus als nächstes an seinem Wunschort hält. Wer hat am Ende die meisten seiner Lieblingsstädte besucht? www.haba.de

TABU 09

Verlag: Hasbro, 2009

Schlagworte: Agieren, Erzählen, lustig, mit Ton / Geräusch, Spiele für Viele, Partyspiel, sprechen, Ausdruck, Partnerschaft, raten, Neuauflage, kurze Spielregel

Dauer: 30-60 Min.

SpielerInnen: 4-16

Alter: ab 12 Jahren

Der Partyspielklassiker schlechthin: Tabu. Fantasie und Sprachwitz sind gefragt, wenn es gilt, der Raterunde einen Begriff zu erklären ohne dabei die Tabu-Wörter zu verwenden. 1.000 Ratebegriffe warten auf die Tabu-Fangemeinde. Jetzt heißt es "durch die Blume sprechen"! www.hasbro.com

TABU XXL

AutorInnen: Hersch, Brian

Verlag: Parker, 2006

Schlagworte: Agieren, Pantomime, Erzählen, lustig, mit Ton / Geräusch, Spiele für Viele, Partyspiel, sprechen

Dauer: 30-45 Min.

SpielerInnen: 4-16

Alter: ab 12 Jahren

Tabu XXL: Das GROSSE Partyspiel! Mit vier verschiedenen Spielvarianten: 1. Knoten.Knut verbiegen und verdrehen, um Begriffe "pantomimisch" zu erklären! 2. Zeichnen, was das Zeug hält 3. Erklären, ohne das Tabu-Wort zu sagen 4. Mit 15 einzelnen Stichwörtern möglichst viele Begriffe erklären.www.hasbro.de

TERRA KIDS Länder der Welt

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: Geografie, Wissen, Quiz, Wissen, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, Metallbox, Holzmaterial

Dauer: 25-30 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Zu welchem Land gehört die Flagge mit dem großen roten Punkt? Und welches Land hat einen Umriss wie ein Stiefel? 51 Länder aus der ganzen Welt werden in diesem Spiel gesucht. Wer mit den wenigsten Hinweisen die meisten Länder erkennt, gewinnt diese abwechslungsreiche Weltreise. www.haba.de

TERRA KIDS Wo leben Tiere?

AutorInnen: Dorra, Stefan; Reindl, Manfred

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: Geografie, Wissen, Tiere, Quiz, Wissen, Metallbox, Eltern bitte mitspielen!

Dauer: 15-20 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 7 Jahren

Kommen Kängurus aus Australien? Und leben Pinguine auch in Afrika? Antworten auf diese und viele weitere Fragen findet ihr in diesem Spiel! Begebt euch auf eine spannende Reise und lernt mit den Terra Kids die natürlichen Lebensräume der Tiere kennen. www.haba.de

VIA ROMANA

AutorInnen: Fiore, Christian; Happel, Knut

Verlag: Goldsieber, 2008

Schlagworte: Strategie, Antike, Karten einsetzen, Strecken bauen

Dauer: 45-50 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Provinz um Provinz wächst das Römische Reich. Sorgsam geplante Straßen und mächtige Kastelle verbinden die wichtigsten Städte und sichern die römische Vorherrschaft in den neuen Gebieten. Taktische Herausforderungen trotz einfacher Spielregeln machen „Via Romana“ zu einem spannenden Familienspiel, bei dem die Spieler um den Aufbau des Straßennetzes in den römischen Provinzen wetteifern.

www.goldsieber.de

VIVALPINA

AutorInnen: Lüthi, Adrian

Verlag: Carlit, 2008

Schlagworte: Strategie, Pflanzen, Natur, Tiere, Umweltschutz, Karten einsetzen

Dauer: 30-45 Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

Was wäre die Alpenwelt ohne Gämse, Hirsch und Edelweiß? Bei diesem Spiel begegnest du vielen Pflanzen und Tieren aus den Bergen. Mit Adleraugen suchst du Lebensräume für deine Arten. Vielleicht findest du sogar einen Platz, wo der Braunbär leben kann? Schlau wie eine Eule erfüllst du deine Aufträge und kannst deine Mitspieler mit Raubtieren und Giftpflanzen überraschen. Ein spannendes Spiel für Alpensegler und Schneemäuse. VIVALPINA wurde in Zusammenarbeit mit dem WWF entwickelt.

VOR DEN TOREN VON LOYANG

AutorInnen: Rosenberg, Uwe

Verlag: Hall Games, 2009

Schlagworte: komplexes Strategiespiel, Karten einsetzen, Sammeln + Ausliefern, gut zu zweit spielbar, zum Alleinspielen

Dauer: 60-120 Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 10 Jahren

China vor 2000 Jahren: Loyang steigt zur Hauptstadt der Han-Dynastie auf und wird damit eine der vier großen Hauptstädte des alten China. Der wirtschaftliche Aufschwung der nun florierenden Stadt erfordert eine bessere Versorgung mit Grundnahrungsmitteln. Diese wird durch die Bauern aus der Umgebung gewährleistet, die Weizen, Kürbisse, Rüben, Chinakohl, Bohnen und Lauch auf ihren Feldern anbauen. Nach jeder Ernte finden sich die Bauern vor den Toren von Loyang ein, um mit ihren Produkten Handel zu treiben. Sie beliefern ihre Stammkunden oder verkaufen die Waren gewinnbringend an Laufkunden. Die Waren können aber auch an Marktständen getauscht oder als Saatgut verwendet und neu ausgesät werden. Benötigen die Bauern Waren, die sie selbst nicht vorrätig haben, können sie diese im Dorfladen einkaufen. Zwanzig verschiedene Helfer stehen den Bauern mit ihren individuellen Fähigkeiten zur Seite. Mit ihrer Hilfe ist es möglich, vielseitige Strategien und Taktiken zu entwickeln. Als erfolgreichster Landwirt erweist sich, wer in einem vorgegebenen Zeitraum am weitesten auf dem

Wohlstandspfad voranschreiten kann. Diese Schritte kosten Geld - anfangs weniger, später mehr. Geld wird jedoch auch für Investitionen benötigt, so dass es hier gilt, die richtige Balance zu finden. www.hallgames.de

WAS ZÄHLT?

AutorInnen: Beukemann, Felix

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: Sehen, Schauen, Beobachten, Zahlen, Glück, gut zu zweit spielbar, Reisespiel, Eltern bitte mitspielen!, zum Alleinspielen, zwei & mehr Varianten, Ferien

Dauer: 10-15 Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 5 Jahren

Im Urlaub haben Tom und Lea viele Fotos gemacht. Das bringt sie auf die Idee für ein spannendes Foto-Such-und-Zähl-Spiel! Wer findet die meisten der gesuchten Motive auf seinen Bildern? Ein LernSpiel im Zahlenraum von 1 - 10. www.haba.de

WICKIE UND DIE STARKEN MÄNNER Diamantenraub

AutorInnen: Knizia, Reiner

Verlag: Funny Farm, 2009

Schlagworte: Strategie, Glück, Comic, TV-Sendungen, Karten einsetzen, Kartenspiel, Stichspiel, lange Spielregel, Eltern bitte mitspielen!

Dauer: 30-40 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Diamantenraub - das spannende Spiel zur beliebten Fernsehserie! Für alle kleinen piffigen Wikinger und solche, die es werden wollen!

WILDE WIKINGER Machen fette Beute

AutorInnen: Dirscherl, Wolfgang

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: Strategie für Anfänger, Versteigern, Bluffen, Karten einsetzen, Holzmaterial, Eltern bitte mitspielen!

Dauer: 20-30 Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 7 Jahren

Die wilden Wikinger kehren stolz mit ihrer fetten Beute ins Wikingerdorf zurück. Aber oh Schreck - der gefährliche Pirat Lars und seine furchtbar schrecklichen Männer liegen schon auf der Lauer. Jetzt heißt es für alle tapferen Nordmänner schnell die erbeuteten Schätze aufteilen und in Sicherheit bringen. Aber nur wer die meisten passenden Ausrüstungskarten bietet, erhält alle Edelsteine eines Schiffes. Das Ziel des Spiels ist es, am Ende die wertvollsten Edelsteine zu besitzen. www.haba.de

ZICKE ZACKE IGELKACKE

AutorInnen: Zoch, Klaus

Verlag: Zoch, 2009

Schlagworte: Merkfähigkeit, Igel, Natur, Konzentration, Holzmaterial, Neuauflage, Sonderedition

Dauer: 15-20 Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Im Obstgarten ist der Teufel los!!! Bei der Igelolympiade geht es heute um Früchteklau. Jeder Igel will dem anderen im Vorbeiflitzen die aufgespießten Früchte aus den Stacheln stibitzen. Wer zuerst alle seine stacheligen Freunde um ihr gesammeltes Obst erleichtern kann, ist Sieger. Die rasante Igelgedächtnisrallye ist ein Klassiker, der nicht nur Kinder hellauf begeistern wird. www.zoch-verlag.com