



www.spielebox.at

HALLOWEEN - gruselige Spiele für die Nacht der Hexen, Zauberer und Spukgestalten

wienXtra-spielebox

Albertgasse 35/II

1080 Wien

Erreichbarkeit: U6 Josefstädterstraße, Bim 5, 33, 2, 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

ACHTUNG HEXE!

Verlag: Piatnik
Schlagworte: Glück
Dauer: 15-30Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 5 Jahren

AGATHAS LETZTER WILLE

AutorInnen: Michael Gray
Verlag: MB, 1994
Schlagworte: Detektiv
Dauer: 45-60Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 9 Jahren

BIBI BLOCKSBERG Das geheimnisvolle Schloss

Verlag: Schmidt, 2008
Schlagworte: Glück
Dauer: 15-25Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

BIBI BLOCKSBERG u. d. Geheimnis der blauen Eulen

AutorInnen: Reiner Knizia
Verlag: Schmidt, 2004
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 25-35Min.
SpielerInnen: 2-5
Alter: ab 7 Jahren

BIESTI BOYS

AutorInnen: Howard Kamentsky
Verlag: Amigo, 2002
Schlagworte: Glück, Reaktion, Zuordnen
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 6 Jahren

BLACK STORIES Das Spiel

AutorInnen: Rohner+Wolf, Atelier
Verlag: moses., 2008
Schlagworte: Quiz/Rätsel/Kommunikation
Dauer: 20-60Min.
SpielerInnen: 3-13
Alter: ab 10 Jahren

BURG SCHRECKENSTEIN

Verlag: Piatnik
Schlagworte: Glück
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 4 Jahren

CANDY

AutorInnen: Simone Kalz
Verlag: beleduc, 2004
Schlagworte: Fördern/Lernen, Farben, Reaktion
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 1-8
Alter: ab 4 Jahren

CANDY LAND

Verlag: MB, 2005
Schlagworte: Glück, Erstes Regelspiel, Farben, Fantasiewelt, kurze Spielregel
Dauer: 15-25Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 3 Jahren

DAS GEISTERHAUS

Verlag: ASS
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 30-45Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 6 Jahren

DAS GEISTERSCHLOSS

AutorInnen: Virginia Charves
Verlag: F.X. Schmid, 1990
Schlagworte: Fördern/Lernen, Merkfähigkeit, Zuordnen
Dauer: 15-30Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

DAS KLEINE GESPENST

AutorInnen: Kai Haferkamp
Verlag: Kosmos, 2005
Schlagworte: Fördern/Lernen, Merkfähigkeit, Konzentration
Dauer: 0-0Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

DAS MAGISCHE LABYRINTH 09

AutorInnen: Baumann, Dirk
Verlag: Drei Magier Spiele, 2009
Schlagworte: Auge-Hand-Koordination, Merkfähigkeit, Kombinieren, Raum/Lage, Hexen, Zauberer, Geister, Memo, veränderbares Spielbrett, ausgezeichnet, Kugeln, kurze Spielregel, Magnete
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 6 Jahren

DER HEXENMEISTER

AutorInnen: Steve Jackson
Verlag: Schmidt, 1986
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 100-120Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 10 Jahren

DER KRÄHENSCHATZ

AutorInnen: Uli Geißler
Verlag: Zoch, 2003
Schlagworte: Fördern/Lernen, Merkfähigkeit, Zuordnen
Dauer: 25-35Min.
SpielerInnen: 2-5
Alter: ab 4 Jahren

DER MAGISCHE FINGER

Verlag: Piatnik, 2006
Schlagworte: Aktion/Technik
Dauer: 20-40Min.
SpielerInnen: 3-8
Alter: ab 10 Jahren

DICKE LUFT IN DER GRUFT

AutorInnen: Norbert Proena
Verlag: Zoch, 2004
Schlagworte: Strategie
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 6 Jahren

DIE KLEINE HEXE

AutorInnen: Otfried Preussler
Verlag: Kosmos, 2007
Schlagworte: Kooperation
Dauer: 15-25Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

DIE KLEINE HEXENSCHULE

AutorInnen: Angelika u. Jürgen Lange
Verlag: Jumbo, 1998
Schlagworte: Fördern/Lernen, Merkfähigkeit, Zuordnen
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

DIE KNOBLAUCHVAMPIRE

AutorInnen: Wolfgang Dirscherl
Verlag: Haba, 2008
Schlagworte: Fördern/Lernen, Strategie, (ein)schätzen
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

DIE KÜRBISKOPFBANDE

AutorInnen: Wolfgang Kramer
Verlag: Haba, 2002
Schlagworte: Fördern/Lernen, Merkfähigkeit, Zuordnen
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 2-7
Alter: ab 6 Jahren

DIE NACHT DER VAMPIRE

AutorInnen: Wolfgang Kramer, Horst-Rainer Rösner
Verlag: Ravensburger, 2003
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 30-45Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 8 Jahren

DIE WERWÖLFE VON DÜSTERWALD

AutorInnen: Philippe des Pallières, Hervé Marly
Verlag: lui-même, 2003
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy, Detektiv
Dauer: 25-35Min.
SpielerInnen: 8-18
Alter: ab 10 Jahren

DROPS & CO

AutorInnen: Gunter Baars
Verlag: Haba, 2004
Schlagworte: Strategie
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

FANTASY

AutorInnen: Barc, Sylvie
Verlag: Asmodee, 2009
Schlagworte: Strategie, Kartenspiel, Karten einsetzen, Bluffen, Glück, Fantasiewelt, Hexen, Zauberer, Geister, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, Reisespiel
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 8 Jahren

FEELINA

AutorInnen: Nikolai, Beata
Verlag: Selecta, 2008
Schlagworte: Reaktion, Auge-Hand-Koordination, Farben, Formen, Schnelligkeit, Sehen, Schauen, Beobachten, unterscheiden, Fantasiewelt, Hexen, Zauberer, Geister, kurze Spielregel
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 4 Jahren

FLINKE FEGER

AutorInnen: Cathala, Bruno; Laget, Serge
Verlag: Pro Ludo, 2007
Schlagworte: Merkfähigkeit, Strategie für Anfänger, Konzentration, Sehen, Schauen, Beobachten, Hexen, Zauberer, Geister
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 8 Jahren

FÜRCHTERLICHE FEINDE

AutorInnen: Friedemann Friese
Verlag: 2F
Schlagworte: Strategie
Dauer: 90-100Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 10 Jahren

GEISTER WÄLDCHEN

AutorInnen: Michelle Schanen
Verlag: Drei Magier Spiele, 2005
Schlagworte: Glück
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 5 Jahren

GEISTERJÄGER

AutorInnen: Gebrüder Frei
Verlag: Haba, 2007
Schlagworte: Fördern/Lernen, Sehen, Schauen, Beobachten, Konzentration
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 3-5
Alter: ab 5 Jahren

GEISTERSTUNDE

AutorInnen: Heribert Ramroth
Verlag: Goldsieber, 1997
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 6 Jahren

GEISTERTREPPE

AutorInnen: Michelle Schanen
Verlag: Drei Magier Spiele, 2003
Schlagworte: Glück
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 4 Jahren

GELB GEWINNT!

Verlag: Kosmos, 2005
Schlagworte: Glück
Dauer: 20-40Min.
SpielerInnen: 2-8
Alter: ab 7 Jahren

GLEBDO

AutorInnen: Helmut Dreßler, Manfred Schmidt
Verlag: Play-Net, 1987
Schlagworte: Strategie
Dauer: 30-120Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 10 Jahren

GRUSELINO

AutorInnen: Lucien Geelhoed
Verlag: Ravensburger, 1999
Schlagworte: Fördern/Lernen, Konzentration, Merkfähigkeit
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

HEXE LILLI

AutorInnen: Zimmermann, Andreas
Verlag: Huch & friends, 2009
Schlagworte: Merkfähigkeit, Schnelligkeit, Kinderbuch & Literatur, Hexen, Zauberer, Geister, Film, Memo, Eltern bitte mitspielen!, zwei & mehr Varianten
Dauer: 15-25Min.
SpielerInnen: 3-5
Alter: ab 5 Jahren

HEXE LILLI Kartenspiel

AutorInnen: Schacht, Michael
Verlag: Kosmos, 2008
Schlagworte: Fördern/Lernen, Merkfähigkeit, Zuordnen
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 7 Jahren

HEXE LILLI Zauberhafter Abenteuerspaß

AutorInnen: Hutzler, Thilo
Verlag: Kosmos, 2009
Schlagworte: Konzentration, Merkfähigkeit, Sehen, Schauen, Beobachten, Hexen, Zauberer, Geister, Kinderbuch & Literatur, Memo, Reisespiel
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 6 Jahren

HEXE LILLIS GROSSES GEHEIMNIS

AutorInnen: Brand, Inka ; Brand, Markus

Verlag: Kosmos, 2009

Schlagworte: Logik, Schnelligkeit, unterscheiden, Hexen, Zauberer, Geister, Kinderbuch & Literatur, gut zu zweit spielbar, Reisespiel

Dauer: 10-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren

HEXENKESSEL

Verlag: Schmidt, 2006

Schlagworte: Fördern/Lernen, Merkfähigkeit, Zuordnen

Dauer: 10-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

HEXENKOMPOTT

AutorInnen: Kai Haferkamp

Verlag: Haba, 2003

Schlagworte: Strategie

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren

HEXENKRAUT UND SPINNENBEIN

AutorInnen: Dirscherl, Wolfgang

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: Strategie für Anfänger, Hexen, Zauberer, Geister, Glück, Würfeln + Ziehen, Holzmaterial, großes Format

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren

HEXENKÜCHE

Verlag: Ravensburger/beleduc, 2003

Schlagworte: Fördern/Lernen, Merkfähigkeit, Zuordnen

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

HEXENRENNEN

AutorInnen: Wolfgang Panning

Verlag: Queen Games, 2001

Schlagworte: Strategie

Dauer: 15-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 7 Jahren

HEXENTANZ

AutorInnen: Björn Hölle

Verlag: F.X. Schmid, 1987

Schlagworte: Abenteuer/Fantasy

Dauer: 20-40Min.

SpielerInnen: 3-6

Alter: ab 8 Jahren

HEXENWERK

AutorInnen: Kemal u. Sunny Yun

Verlag: Yun Games, 2003

Schlagworte: Strategie

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

HOKUS POKUS

AutorInnen: Hajo Bücken & Dirk Hanneforth
Verlag: Haba, 2004
Schlagworte: Glück
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 6 Jahren

HUGO, DAS SCHLOSSGESPENST

AutorInnen: Wolfgang Kramer
Verlag: Ravensburger, 1995
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-8
Alter: ab 6 Jahren

HUSCH, HUSCH KLEINE HEXE

AutorInnen: Heinz Meister
Verlag: F.X. Schmid, 1994
Schlagworte: Fördern/Lernen, Merkfähigkeit, kombinieren
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 3 Jahren

JACK, DER KRÄHENSCHRECK

Verlag: Piatnik, 2008
Schlagworte: Aktion/Technik
Dauer: 5-15Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

KAKERLAKEN POKER

AutorInnen: Jacques Zeimet
Verlag: Drei Magier Spiele, 2004
Schlagworte: Strategie
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 8 Jahren

KAKERLAKENSALAT

AutorInnen: Jaques Zeimet
Verlag: Drei Magier Spiele, 2008
Schlagworte: Fördern/Lernen, Merkfähigkeit, Reaktion
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 6 Jahren

KAKERLAKENSUPPE

AutorInnen: Jaques Zeimet
Verlag: Drei Magier Spiele, 2008
Schlagworte: Fördern/Lernen, Merkfähigkeit, Reaktion
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 6 Jahren

KAMPF DER MAGIER

AutorInnen: Knizia, Reiner
Verlag: Piatnik, 2008
Schlagworte: Strategie
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 7 Jahren

LOGI-GEISTER

AutorInnen: Gunter Baars
Verlag: Ravensburger, 2006
Schlagworte: Fördern/Lernen, Logik, Feinmotorik
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

MINI SCHLOTTERSTEIN

AutorInnen: Kai Haferkamp, Markus Nikisch
Verlag: Haba, 2007
Schlagworte: Fördern/Lernen, Konzentration, Geschicklichkeit
Dauer: 5-15Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 4 Jahren

MISS MONSTER

AutorInnen: Ludovico Maublanc & Christophe Boelinger
Verlag: Huch & friends, 2005
Schlagworte: Fördern/Lernen, Zuordnen, Kreativität
Dauer: 40-50Min.
SpielerInnen: 3-4
Alter: ab 7 Jahren

MITTERNACHTSPARTY

AutorInnen: Wolfgang Kramer
Verlag: Ravensburger, 1989
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 20-25Min.
SpielerInnen: 2-8
Alter: ab 8 Jahren

MIYU - Das Spiel

Verlag: University Games, 2009
Schlagworte: andere einschätzen, Partyspiel, Glück, Kindergeburtstag, 3-Dimensional, zum Alleinspielen, zwei & mehr Varianten
Dauer: 45-60Min.
SpielerInnen: 1-4
Alter: ab 8 Jahren

MONSTER-MIX

Verlag: Parker, 1987
Schlagworte: Aktion/Technik
Dauer: 15-30Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

MONSTOPIA

Verlag: MB, 2005
Schlagworte: Aktion/Technik
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

NACHT DER MAGIER

AutorInnen: Kirsten Becker & Jens-Peter Schliemann
Verlag: Drei Magier Spiele, 2006
Schlagworte: Fördern/Lernen, Geschicklichkeit, Motorik
Dauer: 10-20Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 6 Jahren

NEUMOND

AutorInnen: Ph. Des Pallieres & H. Marly
Verlag: lui-même, 2006
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy, Detektiv
Dauer: 20-40Min.
SpielerInnen: 8-18
Alter: ab 10 Jahren

RÖK

AutorInnen: Chapeau, Thierry
Verlag: Gigamic, 2008
Schlagworte: Auge-Hand-Koordination, Grobmotorik, Reaktion, Unterscheiden, Hexen, Zauberer, Geister, Sehen, Schauen, Beobachten
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 2-5
Alter: ab 8 Jahren

SCHLOSS SCHLOTTERSTEIN

AutorInnen: Kai Haferkamp, Markus Nikisch
Verlag: Haba, 2003
Schlagworte: Fördern/Lernen, Konzentration, Geschicklichkeit
Dauer: 5-20Min.
SpielerInnen: 1-6
Alter: ab 5 Jahren

SCHRECKLICHT

AutorInnen: Günter Burkhardt
Verlag: Kosmos, 2006
Schlagworte: Strategie
Dauer: 30-35Min.
SpielerInnen: 3-5
Alter: ab 10 Jahren

SPUK

AutorInnen: Gerhard Schittenhelm
Verlag: Ravensburger, 1974
Schlagworte: Glück
Dauer: 15-30Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

TARANTEL TANGO

AutorInnen: Zeimet, Jacques
Verlag: Drei Magier Spiele, 2009
Schlagworte: Reaktion, Schnelligkeit, Konzentration, Partyspiel, Spinne, Kartenspiel, kurze Spielregel, lustig, Reisespiel
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 2-5
Alter: ab 7 Jahren

TOC TOC TOC!

AutorInnen: Faidutti, Bruno; Bouquin, Gwenael
Verlag: Asmodee, 2009
Schlagworte: Hexen, Zauberer, Geister, Partyspiel, Bluffen, Glück, Karten einsetzen, Kartenspiel, Fasching, lustig, Reisespiel
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 3-5
Alter: ab 12 Jahren

WALPURGISNACHT

AutorInnen: Helge Andersen
Verlag: Noris, 1988
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 45-60Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 8 Jahren

WER HAT AN DER UHR GEDREHT ?

AutorInnen: Reinhard Staupe
Verlag: Amigo, 2008
Schlagworte: Fördern/Lernen, (Uhr)zeit, Zuordnen
Dauer: 5-15Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 6 Jahren

WER WAR`S ?

AutorInnen: Knizia, Reiner
Verlag: Ravensburger, 2007
Schlagworte: Merkfähigkeit, Konzentration, hören, Tiere, Hexen, Zauberer, Geister, interaktiv mit Elektronik, Detektiv, Würfeln +Ziehen, ausgezeichnet, nur mit Batterie spielbar, mit Ton / Geräusch, Eltern bitte mitspielen!
Dauer: 30-45Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 6 Jahren

WER WAR'S? klein

AutorInnen: Knizia, Reiner
Verlag: Ravensburger, 2009
Schlagworte: Merkfähigkeit, Konzentration, Tiere, Hexen, Zauberer, Geister, Detektiv, Würfeln +Ziehen, Eltern bitte mitspielen!, Reisespiel, kurze Spielregel
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-5
Alter: ab 5 Jahren

WIE VERHEXT !

AutorInnen: Andreas Pelikan
Verlag: Ravensburger, 2008
Schlagworte: Strategie
Dauer: 30-60Min.
SpielerInnen: 3-5
Alter: ab 9 Jahren

WIZARD

Verlag: Amigo, 1995
Schlagworte: Glück
Dauer: 35-45Min.
SpielerInnen: 3-6
Alter: ab 10 Jahren

WO WAR'S?

AutorInnen: Fraga, Roberto
Verlag: Ravensburger, 2009
Schlagworte: hörenKonzentrationLogikRaum /LageSehen, Schauen, BeobachtenStrategie für AnfängerFantasieweltHexen, Zauberer, GeisterMittelalterGlückWürfeln + Zieheninteraktiv mit ElektronikKooperationratennur mit Batterie spielbarmit Ton / Geräuschzum Alleinspielen
Dauer: 20-40Min.
SpielerInnen: 1-5
Alter: ab 7 Jahren

ZAPP ZERAPP

AutorInnen: Heinz Meister, Klaus Zoch
Verlag: Zoch, 2000
Schlagworte: Strategie
Dauer: 30-40Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 7 Jahren

ZAUBER STAUBER

AutorInnen: Heinrich Glumpler
Verlag: Kosmos, 2005
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 30-50Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 10 Jahren

ZAUBERBERG

AutorInnen: Rüdiger Dorn
Verlag: Ravensburger, 2001
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-5
Alter: ab 8 Jahren

ZAUBERCOCKTAIL

AutorInnen: Arnd Beenen
Verlag: Kosmos, 2001
Schlagworte: Strategie
Dauer: 30-40Min.
SpielerInnen: 4-7
Alter: ab 8 Jahren

ZAUBERHUT

AutorInnen: Veronika Hohmann
Verlag: Haba, 2003
Schlagworte: Glück
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

ZAUBERLEHRLING

AutorInnen: Jürgen Elias
Verlag: Haba
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

ZAUBERLEHRLING Magnetspiel

AutorInnen: Schackert, Peter
Verlag: Huch & friends, 2006
Schlagworte: Fördern/Lernen, Merkfähigkeit, Magnetismus
Dauer: 15-25Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 4 Jahren

ZAUBERWALD

AutorInnen: Gunter Baars
Verlag: Ravensburger, 2000
Schlagworte: Abenteuer/Fantasy
Dauer: 15-30Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 6 Jahren