



www.spielebox.at

Neuerwerbungen November/Dezember

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

ALCATRAZ Prison Break Logic Game

Verlag: Smart Games, 2008

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

Dauer: 15-30Min.

SpielerInnen: 1-1

Alter: ab 10 Jahren

Kannst du aus diesem schwer bewachten Gefängnis ausbrechen? Umgehst du das Überwachungssystem und brichst aus, ohne dass deine Bewacher dich auf ihren Monitoren sehen? 48 Herausforderungen.... ein lebenslanges Spielvergnügen.

ANTI-VIRUS

Verlag: Smart Games, 2008

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

Dauer: 15-30Min.

SpielerInnen: 1-1

Alter: ab 7 Jahren

Das Bio-Logische Spiel! Vernichte die Viren, bevor sie sich vermehren! Das Logikspiel mit dem neuen Schwung: Spielsteine, die nur diagonal geschoben werden können, einzeln oder in Gruppen. Hat es dich einmal gepackt, lässt es dich nicht wieder los!

ARMY OF FROGS

AutorInnen: Yianni, John

Verlag: Gen42 Games, 2008

Schlagworte: Strategie, Legespiel, Konzentration, Frosch

Dauer: 35-40Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 7 Jahren

Im Laufe des Spiels bilden Froschsteine eine zusammenhängende Spielfläche. Durch das Anlegen neuer Froschsteine und das Bewegen von bereits angelegten ändert sich ständig das Aussehen und die Größe der Spielfläche. Ziel ist es, alle Froschsteine der eigenen Farbe miteinander zu verbinden.

www.huchandfriends.de

BELLO FASS

Verlag: Goliath, 2008

Schlagworte: Hund, Glück, 3-Dimensional, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, Plastikmaterial, zum Alleinspielen, im Spiel bewegt sich was, Geschicklichkeit, Feinmotorik, nur mit Batterie spielbar, Elektronik

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 4 Jahren

Glück und Geschick gehören dazu, die Knochen des bissigen Bello zu klauen, ohne dass er aufwacht und zubeißen kann! Nur ein smarterer Knochendieb hat Chancen, mit heiler Haut davonzukommen. Die Batterie erweckt den eindrucksvollen Bello zum Leben – da sind die starken Nerven von mutigen Kindern gefragt!

www.goliathgames.de

BIRTHDAY PARTY

AutorInnen: Lochner, Margret

Verlag: Chelona, 2008

Schlagworte: Kooperation, Schnelligkeit, Geburtstag, Glück, Kindergeburtstag, Holzmaterial, Eltern bitte mitspielen!

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

Gemeinsam versuchen die Spieler einen Geburtstagskuchen zu backen. Zuerst müssen alle Zutaten gesammelt werden. Nur der Spieler mit der Kochmütze darf sammeln, während die anderen schnell weiter würfeln, um die Mütze zu bekommen. Hat ein Spieler alle Zutaten, kann der Kuchen gebacken werden. Während der Kuchen im Ofen ist, müssen die Spieler zusammen innerhalb einer bestimmten Zeit, die Dekoration erwürfeln. Es entsteht spannende Konkurrenz, aber nur Gemeinschaftsarbeit führt zum Ziel. Eine aufregende und lustige Art zählen und zuordnen zu lernen.

BONNIE AND CLYDE

AutorInnen: Fitzgerald, Mike

Verlag: Abacus Spiele, 2008

Schlagworte: Strategie, Detektiv, Polizei, Kartenspiel, ausgezeichnet

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Bonnie Parker und Clyde Barrow waren ein berühmtes Gangster-Pärchen, das zwischen 1931 und 1935 in den USA zahlreiche Banken ausraubte. Ihre Beutezüge und ihr Charisma machten sie weltberühmt. Über ihre Geschichte wurden zahlreiche Bücher geschrieben und Filme gedreht. Der FBI-Agent, der mit ihrer Ergreifung beauftragt wurde, hieß Ted Hinton. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines FBI-Agenten und versucht das Pärchen zu fassen. Die starke Verwandtschaft mit Rommé, der zügige Spielfluss und die kurze Dauer der Einzelspiele machen BONNIE AND CLYDE besonders für Gelegenheitsspieler und die Freunde klassischer Kartenspiele interessant. Darüber hinaus lässt sich auch gut zu zweit spielen.

www.abacusspiele.de

BOSS KITO

AutorInnen: Schacht, Michael

Verlag: QWG, 2008

Schlagworte: Strategie, Affe, Dschungel, Kartenspiel, Glück

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 3-5

Alter: ab 10 Jahren

Die Spieler sind Gorillas einer ziemlich seltenen, ausgefallenen Art. Sie befinden sich auf einer Insel im Zoo. Durch den Einsatz einzelner Bananen (auf Spielmarken) und Bananenstauden (auf Karten) können sie vom mächtigsten Gorilla der Insel, Boss Kito, Privilegien bekommen. Mit diesen Privilegien gewinnen die Spieler Punkte und der Spieler, der die meisten Punkte am Ende des Spiels hat, gewinnt.

BUSINESS MASTER

Verlag: freyspiel, 2008

Schlagworte: Wissen, Österreich, Wirtschaft, Glück, Strategie, Handeln, Spekulieren, Versteigern, Spiele für Viele, Sonderedition, Quiz, Wissen

Dauer: 90-120Min.

SpielerInnen: 3-6

Alter: ab 8 Jahren

Wissen, Investieren, Kassieren - ein Abbild der unternehmerischen Realität. Im Business Master kannst du, sofern du über das entsprechende unternehmerische Know-how verfügst, Firmen gründen, kaufen und verkaufen, in diese investieren und in eine Aktiengesellschaft umwandeln. Eigene Fragekarten zum Thema Wirtschaft sorgen dafür, dass neben Würfelglück und Strategie auch unternehmerisches Wissen für den Spielerfolg ausschlaggebend sind. Die Fragekarten sind auf Basis des Unternehmensführerscheins, der derzeit modernsten Form des Wirtschaftsunterrichts, aufgebaut, wodurch der Business Master auch im Wirtschaftsunterricht an Höheren Schulen eingesetzt werden kann. Die beteiligten Organisationen und Unternehmen zählen durchwegs zu den Spitzenreitern ihrer Branche und machen das Spiel damit noch attraktiver.

CASTLE LOGIX

Verlag: Smart Games, 2007

Schlagworte: bauen, konstruieren, Logik, Ritter, Rätsel, Holzmaterial, kurze Spielregel, zum Alleinspielen, Feinmotorik

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 1-1

Alter: ab 3 Jahren

Wo muss der kleine Turm hin... und wo der große Turm? Kombiniere Logik, räumliches Denken und Feinmotorik und bau die schönsten Burgen. Aber pass auf, dass nicht ein Turm den anderen blockiert.

CIRKIS

Verlag: Winning Moves, 2009

Schlagworte: Strategie, Glück, Flächen ausnützen, Legespiel, kurze Spielregel, Plastikmaterial

Dauer: 15-30Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Cir*Kis ist ein Wettrennen, bei dem die Spieler versuchen, möglichst viele ihrer 20 Spielsteine in die Sterne und Kreise auf dem runden Spielbrett abzulegen und dafür Punkte zu bekommen. Cir*Kis folgt nur einer Regel: jeder neue Spielstein muss den direkt davor abgelegten berühren, also dem Vorgängerstein folgen.

www.winningmoves.de

COMBINO

AutorInnen: Lange, Angelika; Lange, Jürgen

Verlag: beleduc, 2009

Schlagworte: kombinieren, Reaktion, Schnelligkeit, Sehen, Schauen, Beobachten, Pantomime, gut zu zweit spielbar, Holzmaterial, kurze Spielregel, Spiele für Viele, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 3 Jahren

Um dieses Spiel zu gewinnen muss etwas Fehlendes erkannt werden. Nicht so einfach, denn etwas was fehlt kann man ja nicht sehen aber wer genau hinschaut, erkennt bestimmt, was passen könnte. Combino fördert die detaillierte visuelle Wahrnehmung, das logische Schlussfolgern und das Erkennen von Zusammenhängen. Durch eine Spielvariante mit Pantomime lernen die Kinder Bewegungen und Haltungen nachzuahmen und zu benennen. Das Spiel schult die Grob- und Feinmotorik.

CUBA El Presidente

AutorInnen: Rieneck, Michael; Stadler, Stefan

Verlag: eggertspiele, 2009

Schlagworte: Strategie, Handeln, Wirtschaft, Karten einsetzen, variable Spielphasen, Sammeln + Ausliefern, Erweiterung zum Basisspiel, Holzmaterial

Dauer: 90-150Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 12 Jahren

Das Abenteuer auf CUBA geht weiter: Auf dem zusätzlichen Spielplan löst El Presidente Ereignisse aus, die den Spielverlauf und damit das Handeln aller Spieler maßgeblich beeinflussen. Den Spielern bieten sich mit zusätzlichen Personenkarten neue Aktionen. Tänzerin, Musiker, Tagelöhner, Hafenmeister, Anwalt und Revolutionär schaffen neue Möglichkeiten. Zudem beeinflussen diese die Bewegung von El Presidente. Mit El Presidente geht CUBA nun bis zu 8 Runden. Mit neuen Gesetzen, Schiffen und Gebäuden kommt weitere Abwechslung ins cubanische Machtspiel!
www.eggertspiele.de

DER-DIE-DAS!

Verlag: Goliath, 2006

Schlagworte: Kombinieren, Logik, Sehen, Schauen, Beobachten, Frauen & Männer, Raten, gut zu zweit spielbar, Plastikmaterial, Tiere, Verkehr, Märchen

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-2

Alter: ab 8 Jahren

Der-Die-Das!... wer viel fragt hat Spaß! Und man kommt dem Mitspieler auf die Spur, welches Bild er sich ausgesucht hat. Vier Thementafeln lassen keine Langeweile aufkommen, hochwertige Spielhäuschen und vier tolle Thementafeln geben dem Spiel eine besondere Optik.
www.goliathgames.de

EL PASO

AutorInnen: Dorra, Stefan

Verlag: Zoch, 2009

Schlagworte: Bluffen, Glück, Strategie, Karten einsetzen, Holzmaterial, lustig

Dauer: 40-45Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 10 Jahren

Als plündernde Ganoven ziehen die Spieler durch sieben glorreiche Städte des Wilden

Westens. Ziel ist es, die Reichtümer der Städte (Pferde, Rinder, Goldbarren u.a.) in Besitz zu bringen. Die Spieler entscheiden selbst, wie lange sie sich beim Plündern in einer Stadt Zeit lassen, welche Beute sie machen wollen und zu welchem Zeitpunkt sie diese in zählbare Nuggets eintauschen. Wer zur richtigen Zeit flieht, entgeht - beladen mit reicher Beute - den herannahenden Sheriffs. Denn nach jeder Spielrunde wird gewürfelt, um zu ermitteln, ob die Sheriffs die Kontrolle der gerade „belagerten“ Stadt übernehmen. Dies ist dann der Fall, wenn alle 5 Würfel einen Sheriffstern zeigen. Da jeder gewürfelte Sheriffstern für die nächste(n) Runde(n) liegen bleibt, können die Spieler das „Sheriffisiko“ abschätzen. Wer noch in der Stadt ist, wenn die Sheriffs „zuschlagen“, verliert seine gesamte Beute – auch die aus vorangegangenen Städten. "El Paso" ist ein eingängiger und spannender spielerischer Drahtseilakt zwischen kalkuliertem Risiko und den Verlockungen blinder Gier.
www.zoch-verlag.com

EXAGO

Verlag: Goliath, 2006

Schlagworte: Strategie, Glück, Flächen ausnützen, Legespiel, kurze Spielregel, Plastikmaterial

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 7 Jahren

Faszination und Schnelligkeit, einfache Regeln und umsichtiges Vorausschauen – das ist Exago! Vier der sechseckigen Steine in eine Linie zu bringen, ist das Spielziel. Eine Herausforderung für die ganze Familie!
www.goliathgames.de

FLIP FLOP

AutorInnen: Daum, Thomas

Verlag: beleduc, 2008

Schlagworte: unterscheiden, Schnelligkeit, Konzentration, Sehen, Schauen, Beobachten, Hund, gut zu zweit spielbar, Holzmaterial, kurze Spielregel, Spiele für Viele, wenig Teile, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

"Gut aufpassen", ist hier das Motto! Der kleine Hund sieht auf den ersten Blick immer gleich aus, doch wer genau hinschaut, der sieht die kleinen Unterschiede. Ein Spiel zur Förderung von Aufmerksamkeit, Konzentration und Erinnerungsvermögen.

FLOWER GARDEN

AutorInnen: Lochner, Margret

Verlag: Chelona, 2007

Schlagworte: Farben, kombinieren, Natur, Pflanzen, Glück, 3-Dimensional, Holzmaterial, kurze Spielregel, Magnete

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Jeder Spieler versucht möglichst viele Blumen auf seiner Blumenwiese erblühen zu lassen. An jeder Blume müssen möglichst alle Blätter angebracht sein. Die Blätter

müssen entweder alle in den sechs unterschiedlichen Farben sein oder alternativ alle dieselbe Farbe haben. Alle fertigen Blumen werden am Spielende zusammen gezählt.

KOMM MIT INS ZAHLENLAND

AutorInnen: Friedrich, Gerhard; Galgoczy, Viola de; Bordihn, Andrea

Verlag: IQ Spiele, 2008

Schlagworte: bauen, kombinieren, Kooperation, Serialität, Zahlen, Fantasiewelt, Kinderbuch & Literatur, Glück, gut zu zweit spielbar, Holzmaterial, Spiele für Viele, zum Alleinspielen

Dauer: 40-50Min.

SpielerInnen: 1-6

Alter: ab 4 Jahren

Das Konzept verwandelt den abstrakten Zahlenraum bis 10 in ein konkretes Zahlenland, in dem die Kinder sinnlich und ganzheitlich die Zahlen entdecken und erleben. Das Zahlenland besteht aus 10 Zahlenhäusern, in dem jeweils eine Zahl wohnt. Gemeinsam soll es komplett und fehlerfrei aufgebaut werden. Doch der Zahlenkobold Kuddelmuddel macht sich auf den Weg vom Fehlerwald ins Zahlenland, um Unordnung zu stiften. Schafft Ihr es, den Kobold davon abzuhalten und das Zahlenland fertig einzurichten? Zum Glück gibt es die Zahlenfee, die Euch dabei hilft.
www.iq-spiele.de

LOGAN STONES

AutorInnen: Yianni, John

Verlag: Huch & friends, 2009

Schlagworte: Strategie, Konzentration, Merkfähigkeit, Legespiel, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, wenig Teile

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-2

Alter: ab 7 Jahren

Auf Basis des bekannten Stein-Schere-Papier-Prinzips entwickelt sich ein packendes und forderndes Spielerlebnis. Mit gutem Gedächtnis und der richtigen Taktik versuchen beide Spieler, vier gleiche Symbole in eine Reihe zu bringen. Doch da die Steine ständig umgedreht werden, verändern sich die Voraussetzungen immer wieder aufs Neue.
www.huchandfriends.de

MAMMA MIA! PLUS

AutorInnen: Rosenberg, Uwe

Verlag: Abacus Spiele, 2009

Schlagworte: Merkfähigkeit, Konzentration, (ein)schätzen, Bluffen, Kartenspiel, Metallbox, Neuauflage, Spiele für Viele, Sonderedition

Dauer: 45-60Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 10 Jahren

Diese Jubiläumsausgabe in der geprägten Metalldose enthält 180 Karten: Sechs (!) verschiedene Zutaten und zum Teil neuen Pizzabestellungen für 6 Spieler. MAMMA MIA! PLUS richtet sich gleichermaßen an alle, die MAMMA MIA! noch nicht kennen, wie auch an MAMMA MIA!-Fans, die gerne neue Pizzabestellungen möchten oder ihr Lieblingsspiel auch einmal mit 6 Spielern spielen wollen. Die Spieler legen reihum Zutaten, wie Salami oder Pilze, auf den Ablagestapel und versuchen damit Bestellungen zu erfüllen. Glaub

der Spieler, die nötigen Zutaten beisammen zu haben, darf er außerdem noch eine Bestellung ablegen. Ob die Bestellung aber wirklich passt, wird erst am Ende des Durchgangs nachgeprüft. Dann wird der ganze Ablagestapel herumgedreht und Karte für Karte ausgewertet. Für die Bestellungen verbrauchte Zutaten werden als neuer Vorrat für den nächsten Durchgang gesammelt. Nicht benötigte Zutaten bleiben auf dem Tisch und können für die Bestellungen im nächsten Durchgang mit verwendet werden. Eine Prise Taktik, eine Messerspitze Glück und ein Pfund(s) - Gedächtnis helfen dabei. MAMMA MIA! PLUS ist ein einfaches, aber auch ungewöhnliches Kartenspiel, das Appetit auf mehr macht!

www.abacusspiele.de

METROVILLE

Verlag: Smart Games, 2008

Schlagworte: Konzentration, Logik, Raum / Lage, Verkehr, Rätsel, kurze Spielregel, Plastikmaterial, Reisespiel, zum Alleinspielen, Selbstkontrolle, Strecken bauen

Dauer: 15-30Min.

SpielerInnen: 1-1

Alter: ab 8 Jahren

Bist du noch richtig unterwegs? Dreh die Gleise in die richtige Position, damit die Metro nach Plan fahren kann. 64 "verdreht" schwierige Herausforderungen. Spielbrett mit Stauraum für Auftragskarten, Spielregeln und Lösungen. Das ideale Spiel für unterwegs- diesen Zug solltest du nicht verpassen!

PANIC TOWER!

Verlag: Goliath, 2009

Schlagworte: bauen, Geschicklichkeit, Feinmotorik, konstruieren, Fasching, Kindergeburtstag, 3-Dimensional, Holzmaterial, lustig, Bausteine, Spiele für Viele

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-8

Alter: ab 6 Jahren

Stapeln, bewegen, konstruieren...! Die Türme höher und höher stapeln, oder quer über das Spielbrett balancieren ohne dass sie umfallen - was einfach klingt, ist ganz schön knifflig! Die PANIC TOWER Aufgabenkarten machen alles noch komplizierter. Ein Spiel, bei dem jeder entweder seine Nerven verliert oder voll auf seine Kosten kommt - spätestens , wenn alles zusammenkracht!

PAPILLONS

AutorInnen: Comas I Coma, Oriol

Verlag: Cocktailgames, 2009

Schlagworte: Bluffen, Strategie, Schmetterling, andere einschätzen, Kartenspiel, gut zu zweit spielbar, Metallbox

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Vier in einer Reihe - Farbe oder Form der Schmetterlinge müssen übereinstimmen. Eine gute Beobachtungsgabe hilft dabei. Taktieren, Bluffen, geschicktes Planen - ein großer Spaß für die ganze Familie.

<http://hutter-trade.com>

PIAZZA

AutorInnen: Lampertsdörfer, Britta

Verlag: beleduc, 2009

Schlagworte: Ernährung, Zahlen, Glück, Würfeln + Ziehen, großes Format, Holzmaterial, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Die Spieler gehen mit ihren Figuren über das Spielbrett und kaufen nach und nach vier verschiedene Lebensmittel (Apfel, Paprika, Mais und Fisch). Geldchips dafür haben sie, aber sie müssen darauf achten, die Lebensmittel zum passenden Preis zu bekommen. Nur wer als Erster seine vier Lebensmittel bezahlt hat, gewinnt das Spiel. Einkaufen macht Spaß. Ganz besonders wenn es sich um bunte und gesunde Lebensmittel handelt. Wenn die Kinder dann auch allein einkaufen und bezahlen dürfen, wird Ernährungsbewusstsein, Aufmerksamkeit, strategisches Denken und erstes Mengenverständnis gefördert.

POMELA

AutorInnen: Schunke, Peter

Verlag: beleduc, 2005

Schlagworte: Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik, Geschicklichkeit, Kooperation, gut zu zweit spielbar, Kugeln, kurze Spielregel, Holzmaterial, Spiele für Viele, Konzentration

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 1-6

Alter: ab 4 Jahren

Apfelmarmelade finden Kim und Andy sehr lecker, doch zuerst müssen die Äpfel gepflückt werden und das sieht viel leichter aus als es ist. Ein Spiel zur Förderung von Geschicklichkeit, Hand-Augen-Koordination und Konzentration.

ROLIT Junior

Verlag: Goliath, 2008

Schlagworte: Farben, Strategie für Anfänger, Konzentration, Dschungel, Kugeln, kurze Spielregel, Plastikmaterial, Sonderedition

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Die Rolit-Variante schon für Kinder ab 4 Jahren, kindgerecht gestaltet mit lustigen Tieren und einfachsten Regeln, aber mit der Spielspannung des originalen Rolit.

www.goliathgames.de

SPEEDY

AutorInnen: Daum, Thomas

Verlag: beleduc, 2009

Schlagworte: Farben, Reaktion, Schnelligkeit, Sehen, Schauen, Beobachten, unterscheiden, Maus, Holzmaterial, kurze Spielregel, Spiele für Viele, wenig Teile, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 4 Jahren

Bunte Mäusepärchen tummeln sich auf den Karten. Der Startspieler deutet auf eine Karte und alle Mitspieler - außer ihm - raten, welche Maus fehlt. Der Erste, der die richtige Farbe der fehlenden Maus nennt, darf die Karte behalten. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel. Ein Spiel zur Förderung von Farberkennung, Aufmerksamkeit und Reaktion.

SUPPENKÜCHE

AutorInnen: Courtil, Jean-Marc

Verlag: Cocktailgames, 2009

Schlagworte: andere einschätzen, Obst & Gemüse, Bluffen, Kartenspiel, Glück,

Versteigern, Metallbox, Reisespiel

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Für das rasante Versteigerungsspiel werden ein gutes Gedächtnis, etwas Bluff, eine Spur Risiko und eine Prise Arglist benötigt. Alle wollen das beste Gemüse, aber leider kennt man nicht alle Karten, die zur Versteigerung stehen. Erst nach dem Zuschlag zeigt sich: Schnäppchen oder Wucher?

<http://hutter-trade.com>

TEMPO TEMPO

AutorInnen: Liesching, Thomas; Kummer, Susanne

Verlag: Chelona, 2006

Schlagworte: Formen, Reaktion, Sehen, Schauen, Beobachten, unterscheiden, Tiere, Kartenspiel, kurze Spielregel, Reisespiel

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

TITANIC Life Saving Logic Game

Verlag: Smart Games, 2007

Schlagworte: Konzentration, Logik, Raum / Lage, Meer, Verkehr, Rätsel, kurze Spielregel, Plastikmaterial, Reisespiel, zum Alleinspielen, Selbstkontrolle

Dauer: 15-30Min.

SpielerInnen: 1-1

Alter: ab 8 Jahren

Das lebensrettende Logikspiel. Lass die Rettungsboote zu Wasser und manövriere die Boote so, dass alle Passagiere gerettet werden. Die Plätze in den einzelnen Booten sind begrenzt. Alle Passagiere, die sich direkt neben einem Boot befinden, müssen sofort aufgenommen werden.

TOBAGO

AutorInnen: Allen, Bruce

Verlag: Zoch, 2009

Schlagworte: Strategie, Dschungel, Flächen ausnützen, Karten einsetzen, veränderbares Spielbrett

Dauer: 50-60Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Das Spiel "Tobago" entführt die Spieler in eine völlig neue Inselwelt verborgener Schätze! Die Spieler sind im Besitz einzelner zerrissener Schatzkartenfragmente, die sie wieder zusammensetzen, um dem geheimen Ort des Schatzes auf die Spur zu kommen. Dabei werden die möglichen Stellen, an denen der Schatz vergraben sein kann, immer weiter eingegrenzt, bis die Fundstelle feststeht. Wer dann am schnellsten mit seinem Geländewagen vor Ort ist, gräbt den Schatz aus und verteilt die Goldstücke. Aber Vorsicht ist geboten. Denn manche Schätze sind verflucht. Wohl dem, der rechtzeitig an ein Schutzamulett gedacht hat.www.zoch-verlag.com

TOWER OF LOGIC Inferno

Verlag: Smart Games, 2006

Schlagworte: Konzentration, Logik, Raum / Lage, Feuerwehr, Rätsel, Selbstkontrolle, 3-Dimensional, kurze Spielregel, Magnete, Plastikmaterial, zum Alleinspielen

Dauer: 15-30Min.

SpielerInnen: 1-1

Alter: ab 8 Jahren

Finde den richtigen Weg durch das brennende Gebäude und rette die eingeschlossene Person! Ein logisches Denkspiel für Kinder und Erwachsene. Ein echtes 3D-Spiel: der Weg führt sowohl an der Vorder- als auch an der Hinterseite des Hauses entlang! Um dieses Labyrinth zu knacken, brauchst du sowohl Cleverness als auch ein gutes Gedächtnis. Das Gebäude hat nämlich zwei Seiten, aber du kannst immer nur eine zugleich sehen. Es gibt viele Feuer, aber du hast nur wenige Feuerlöscher. Denk also gut nach, bevor du ein bestimmtes Feuer löschst, denn es gibt nur einen einzigen richtigen Weg, auf dem du bis zur eingeschlossenen Person kommst.

VALDORA

AutorInnen: Schacht, Michael

Verlag: Abacus Spiele, 2009

Schlagworte: Strategie, Fantasiewelt, Handeln, Sammeln + Ausliefern

Dauer: 60-70Min.

SpielerInnen: 3-5

Alter: ab 10 Jahren

Wer träumt nicht von einem Land, in dem der Reichtum auf der Straße liegt. In Valdora wird dieser Traum Wirklichkeit: Abenteurer aus aller Welt machen sich auf den Weg, um dort ihr Glück zu finden. Ein kurzer Besuch in den Silberminen sorgt für das nötige Kleingeld. In den Städten kann man die nötige Ausrüstung und Aufträge erwerben, um Gold, Rubine, Smaragde und andere Edelsteine einsammeln zu können. Wer seinen Auftraggebern rechtzeitig die gewünschten Steine beschafft, wird reich belohnt und kann sich bald eine eigene Werkstatt leisten. Auf diese Weise kann er sein Ansehen noch mehr steigern.

www.abacusspiele.de