



www.spielebox.at

Neuerwerbungen Mai

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 Das Original

Verlag: Hasbro, 2009

Schlagworte: Strategie für Anfänger, Raum / Lage, Flächen ausnützen, Strategie, 3-Dimensional, gut zu zweit spielbar, Neuauflage, Plastikmaterial, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-2

Alter: ab 6 Jahren

Wer bringt am schnellsten vier Steine in eine Reihe? Ob diagonal, waagrecht oder senkrecht, du kannst nur gewinnen, wenn du die Spielsteine möglichst geschickt positionierst. Aber aufgepasst - es gibt eine zusätzliche Spielvariante: Erwischt du die falsche Reihe, so wird dein Spielstein blitzschnell wieder ausgeworfen! Dank der praktischen Tragefunktion kannst du dein 4 gewinnt jetzt ganz leicht überall mit hinnehmen. Für 2 Spieler ab 6 Jahren. www.hasbro.com

ACQUA DOLCE

AutorInnen: Ragazzoni, Daniele

Verlag: giochix, 2009

Schlagworte: Strategie, Kartenspiel, Karten einsetzen, Tiere, Pflanzen, Fisch, Partnerschaft, Reisespiel

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 6 Jahren

Das Aquarium von Acqua Dolce soll reich an Fischen, Pflanzen, Dekorationen und Farben sein. Schaffst Du es, dieses Ziel unter optimalem Einsatz Deiner zur Verfügung stehenden Mittel und vor allem schneller als Deine Mitspieler zu erreichen? Oder solltest Du lieber wieder mit den Goldfischen spielen?!

AFRICAN PARK

AutorInnen: Canetta, Marco; Niccolini, Stefania

Verlag: giochix, 2009

Schlagworte: Strategie, Dschungel, Tiere, Kartenspiel, Karten einsetzen, Reisespiel

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren

Können ihr geeignete Tiere für euer afrikanisches Naturreservat finden, sie bei guter Laune halten und ihnen genug Platz bieten? Das ist nicht so einfach, wie es sich anhört, denn ihr müsst alle Tiere im Auge behalten und das natürliche Gleichgewicht beachten.

ARTISTICO - Lass´Mama nicht fallen!

Verlag: Piatnik, 2010

Schlagworte: Feinmotorik, Geschicklichkeit, Konzentration, bauen, konstruieren, im Spiel bewegt sich was, Fasching, Kindergeburtstag, 3-Dimensional, kurze Spielregel, Plastikmaterial, zum Alleinspielen, Auge-Hand-Koordination

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 5 Jahren

Im Zirkus Artistico zeigen die starken Tortellini Brüder ihre aufregende Attraktion! Sie bilden einen Menschenturm und balancieren ihre Mama an der Spitze. Einer nach dem anderen hebt Mama immer höher. Die Spannung und Aufregung steigt, wenn Mama wankt. Da heißt es langsam und vorsichtig sein! Denn nur eines ist wichtig: Lass´Mama nicht fallen!

DIE WERWÖLFE VON DÜSTERWALD Die Gemeinde

AutorInnen: Pallières, Philippe des; Marly, Hervé

Verlag: lui-même, 2009

Schlagworte: andere einschätzen, Fantasie, sprechen, Fantasiewelt, Hexen, Zauberer, Geister, Partyspiel, Abstimmen, Agieren, Erzählen, Partnerschaft, Erweiterung vorhanden, Spiele für Viele, zwei & mehr Varianten

Dauer: 45-90Min.

SpielerInnen: 8-18

Alter: ab 10 Jahren

Kommen Sie mit nach Düsterwald! Diese lang ersehnte, eigenständig spielbare Erweiterung für die Werwölfe von Düsterwald entführt die Spieler direkt mitten ins Geschehen im Dorf Düsterwald. Neue Rollen wie der Pyromane oder der weiße Werwolf bringen frische, interessante Facetten in das beliebte Spiel. Es wird ein richtiges kleines Dorf aufgebaut und die Spieler ziehen in die Häuser ein. So erhält jeder Dorfbewohner einen Beruf mit seiner eigenen Fähigkeit. Durch die Kombination aus Rolle und Beruf entsteht ein ganz besonderes Spielgefühl – ist die strenge Lehrerin vielleicht ein Werwolf oder verfügt der Wirt gar über seherische Fähigkeiten? Kommen Sie in die Gemeinde und finden Sie es heraus! www.asmodee.com

DIXIT 2

AutorInnen: Roubira, Jean-Louis

Verlag: Libellud, 2010

Schlagworte: Fantasie, sprechen, andere einschätzen, Fantasiewelt, Interkulturell / multikulturell, Kunst, Partyspiel, Erzählen, Raten, ausgezeichnet, kurze Spielregel, lustig, Spiele für Viele, Gefühle, Märchen, Erweiterung zum Basisspiel

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 3-6
Alter: ab 8 Jahren

Nachschub für Dixit: Mit den 84 neuen Karten der Illustratorin Marie Cardouat eröffnen sich neue Geschichten für jede Dixit-Runde. Das mehrfach ausgezeichnete Spiel (u.a. Spiel des Jahres in Frankreich und Spanien) wird mit dieser Erweiterung um zahlreiche Facetten und Möglichkeiten ergänzt. Lassen Sie sich von ihnen entführen und gehen Sie auf eine neue Reise in eine Welt, in der es wieder ganz viel Poesie, Träumereien und Gefühle zu entdecken gibt. www.asmodee.com

DKT Junior

Verlag: Piatnik, 2010
Schlagworte: Glück, Wirtschaft, Ferien, Gebiete kontrollieren, Würfeln + Ziehen, Eltern bitte mitspielen!
Dauer: 25-30Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

Erstes Wirtschaften kennen lernen! Eintrittskarten werden gekauft und verkauft. Bezahlt wird vom Taschengeld, das klug eingeteilt werden muss! Geburtstage, Oma und Opa und das Sparschwein bringen ab und zu Extrageld. Auch für den Spielplatz ist Zeit. Wer aber zu viel Zeit auf dem Spielplatz verbringt, dem schnappen die Mitspieler die besten Plätze weg! www.piatnik.com

DOG Compact

Verlag: Schmidt, 2010
Schlagworte: Strategie, Glück, Karten einsetzen, Partnerschaft, Würfeln + Ziehen, kurze Spielregel, Reisespiel
Dauer: 30-45Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 8 Jahren

In der robusten Box ist das Spielmaterial auf Reisen stoßsicher verpackt. Nun braucht man trotz Wind und Wetter nicht mehr auf sein geliebtes DOG verzichten. Denn wer einmal DOG gespielt hat, kommt von diesem genialen Spiel nicht mehr los. www.schmidtspiele.de

EGIZIA

AutorInnen: Acchittocca
Verlag: Hans im Glück, 2009
Schlagworte: komplexes Strategiespiel, Antike, Karten einsetzen, Sammeln + Ausliefern, Holzmaterial, lange Spielregel
Dauer: 90-100Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 12 Jahren

Wir schreiben das Jahr 2707 vor Christus, der Beginn des Alten Reiches in Ägypten. Einflussreiche Händler und Baumeister bereisen mit ihren Schiffen den Nil, um Steine abzubauen und Arbeiter für den Bau der noch heute berühmten Bauwerke Sphinx, Obelisk, Gräber, Pyramide und Monument anzuwerben. Es entsteht ein packender Wettlauf um die besten Handelsplätze. Und alle Spieler schicken ihre Bautrupsps zu den Bauwerken, um zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Doch nur wer geschickt plant und seine Kräfte einsetzt, wird Egizia gewinnen. www.hans-im-glueck.de

FRESKO

AutorInnen: Ruskowski, Marco; Süßelbeck, Marcel
Verlag: Queen Games, 2010
Schlagworte: Strategie, Mittelalter, Kunst, Sammeln + Ausliefern, Spekulieren, Holzmaterial, zwei & mehr Varianten
Dauer: 60-70Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 10 Jahren

Das in die Jahre gekommene Deckenfresko des Doms muss dringend restauriert werden, denn der Bischof erwartet hohen Besuch und möchte seine Kirche von der besten Seite zeigen. Die Spieler schlüpfen in diesem farbenfrohen Familienspiel in die Rolle der Freskenmaler und müssen ihr Können unter Beweis stellen. Doch nur wer clever plant, kann auch gewinnen! In diesem Spiel sind bereits 3 Erweiterungsmodule enthalten, die sich mit dem Basisspiel beliebig kombinieren lassen. Somit wird aus einem spannenden Familienspiel auch ein reizvolles Spiel für Vielspieler. Aufwendig gestaltete Spielkarten, zusätzliche Farbsteine und viele Bonusplättchen sorgen für noch mehr Spannung! www.queen-games.de

GACKEREI UMS HÜHNEREI

AutorInnen: Random Games
Verlag: Kosmos, 2010
Schlagworte: Farben, Grobmotorik, Bewegung, Reaktion, Schnelligkeit, Huhn, Ostern, Glück, Fasching, Kindergeburtstag, kurze Spielregel, lustig
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 2-5
Alter: ab 5 Jahren

Die Spieler legen jeweils fünf Eier-Karten verdeckt auf ihren Stuhl, setzen sich drauf – und „brüten“! Der Würfel zeigt an, ob ein rotes, gelbes oder blaues Küken ausgebrütet werden soll. Jetzt ist Reaktion gefragt! Die Kinder schauen schnell nacheinander unter ihre

Eier, ob sich ein solches Küken dort verbirgt. Hat ein Spieler ein passendes Küken gefunden, legt er es rasch ins Nest auf den Tisch, hält seine Hand darüber und gackert laut. Aber aufgepasst! Deckt ein Spieler einen Fuchs auf und legt ihn ins Nest, dann ruft er laut: „Vorsicht, Fuchs!“ Alle Spieler müssen möglichst schnell ihre Hand auf das Nest legen. Wer am langsamsten ist, muss ein Ei abgeben. Das Spielprinzip ist schnell erklärt und bringt neben Aktion viel Spaß. www.kosmos.de

GITERRÄTSEL!

Verlag: Goliath, 2009

Schlagworte: Schnelligkeit, Wortschatz, lesen, Konzentration, Sehen, Schauen, Beobachten, Rätsel, Suchbilder, kurze Spielregel, Plastikmaterial

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 7 Jahren

Sei smarter als deine Mitspieler und entdecke das versteckte Wort zuerst. Finde das Wort, schnappe das Totem, drücke es und lege dann deine Markiersteine auf das gefundene Wort. Doch pass auf: Wenn ein anderer Spieler dein Wort durchkreuzt, sind deine Markiersteine wieder futsch. Wer am Ende die meisten Markiersteine auf dem Spielbrett hat, gewinnt!

HANAFUDA

Verlag: Grubbe Media, 2010

Schlagworte: Strategie, Kartenspiel, Kalender, kombinieren, Interkulturell / multikulturell, Kunst

Dauer: 25-30Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Strategisches Kartenspiel mit ausgefallenen Bildkarten; Japan/Korea: Hanafuda, ein aus Asien stammendes Kartenspiel mit ausgefallenen Bildkarten fordert von seinen zwei bis vier Spielern viel strategisches Geschick, Merkfähigkeit und vorausschauendes Planen. Wer die 48 ausgefallenen Bildkarten am besten und Geschicktesten kombiniert, hat schnell die Nase vorn. Das strategische Kartenspiel Hanafuda ist ein Geschicklichkeitsspiel aus der Edition SOSKinderdörfer „Spiele aus aller Welt“. Im 17. Jahrhundert entwickelte sich in Japan ein ganz besonderes Spiel: Hanafuda (japanisch für Blumenkarten). Ein Spiel aus 48 bunt bemalten Karten, die den zwölf Monaten des Jahres zugeordnet sind. Jedem Monat sind jeweils vier Karten mit Pflanzensymbolen zugeordnet, die unterschiedliche Werte haben. In Japan und Korea wird Hanafuda von Kindern und auch Erwachsenen gespielt, jeweils nach eigenen Regeln. Das Spiel mit den Blumenkarten ist eines der beliebtesten Freizeitvergnügen asiatischer Familien. <http://hds-fantasy.de>

HEXENFLUG

AutorInnen: Kuhm, Hanno; Kuhm, Wilfried

Verlag: Amigo, 2010

Schlagworte: Hexen, Zauberer, Geister, Glück, Kartenspiel, Sammeln + Ausliefern, Reisespiel

Dauer: 25-30Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

Wer schon einmal eine Hexe auf dem Besen durch die Luft hat sausen sehen, weiß wie elegant das aussieht. Aber kaum ein Mensch ahnt, dass dies viel Übung erfordert. Nur die talentiertesten Hexen werden zur Blocksberger Flugschule zugelassen, um den Hexenflug zu erlernen. In der Walpurgisnacht treten fünf Hexen zur Flugprüfung an. Als Fluglehrer musst du sie möglichst weit und hoch fliegen lassen. Hat eine Hexe die Prüfung erfolgreich absolviert, schenkt sie dir ein persönliches Hexenbuch. Wer ist am Ende des Spiels der erfolgreichste Fluglehrer? www.amigo-spiele.de

HEXENKUGEL

AutorInnen: Haferkamp, Kai

Verlag: Schmidt, 2010

Schlagworte: Reaktion, Farben, Schnelligkeit, Grobmotorik, Sehen, Schauen, Beobachtung, Hexen, Zauberer, Geister, Kinderbuch & Literatur, TV-Sendungen, Agieren, Bewegung, Elektronik, interaktiv mit Elektronik, Fasching, Kindergeburtstag, 3-Dimensional, kurze Spielregel, nur mit Batterie spielbar, mit Ton / Geräusch, Plastikmaterial, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 5 Jahren

Bibi und ihre Freundinnen befragen heimlich Barbaras Hexenkugel. Da diese ihre Hexenkugel mit einem Sicherungshexspruch versehen hat, erleben die Junghexen eine Überraschung und lauter verrückte Dinge passieren: Bibi watschelt im Entengang um den Tisch, Flauipau hat zerzauste Haare und Arkadia hat plötzlich einen Elefantennrüssel. Ein Riesenspaß mit großer Hexenkugel inklusive Licht- und Soundeffekten nicht nur für Bibi-Fans. www.schmidtspiele.de

HÜHNCHEN RUPFEN

Verlag: Trends International, 2010

Schlagworte: Geschicklichkeit, Feinmotorik, Sehen, Schauen, Beobachten, Bauernhof, Huhn, Ostern, Glück, im Spiel bewegt sich was, 3-Dimensional, kurze Spielregel, Plastikmaterial

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Riesen-Spaß beim Federn Zupfen! Spielziel: Die federn vorsichtig herausziehen ohne dass die Eier durch das Nest fallen. Wer am Spielende die wenigsten Eier in seinem Fach im Unterteiler hat ist Sieger.

IDENTIK

AutorInnen: Jacobson, William P.; Kohout, Amanda A.

Verlag: Asmodee, 2009

Schlagworte: Fantasie, Raum / Lage, Sehen, Schauen, Beobachten, Zeichnen, Comic, Kunst, Partyspiel, Agieren, sprechen, lustig, Spiele für Viele

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 3-7

Alter: ab 8 Jahren

Identik ist ein Zeichenspiel für alle, die nicht zeichnen können. Der Meister beschreibt ein Bild so schnell und so genau wie möglich, während die Künstler es nachzeichnen müssen. Ist die Zeit um, wird verglichen: In 10 Punkten werden die Kunstwerke bewertet – die Spieler bekommen Punkte für die richtigen Details, nicht für die Schönheit ihrer Zeichnung. Identik ist ein einfallreiches Spiel, bei dem alle zu Meistern, Künstlern und Kritikern werden. www.asmodee.com

IM WANDEL DER ZEITEN Das Würfelspiel - Bronzezeit

AutorInnen: Leacock, Matt

Verlag: Pegasus, 2009

Schlagworte: Strategie, Antike, Erobern, Glück, Würfelspiel, gut zu zweit spielbar, Holzmaterial, kurze Spielregel, zum Alleinspielen, zwei & mehr Varianten

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 8 Jahren

Erschaffen Sie eine blühende Zivilisation – in weniger als einer Stunde! Entwickeln Sie in Windeseile Ihre eigene Zivilisation: Engagieren Sie Arbeiter, um Städte und Monumente zu errichten. Sammeln Sie Waren, und wandeln Sie diese in kulturelle und wissenschaftliche Errungenschaften um. Aber vergessen Sie dabei nicht, genügend Nahrung herbeizuschaffen, um Ihre wachsende Bevölkerung zu ernähren! Wenn es Ihnen gelingt, die fortschrittlichste Zivilisation aufzubauen und drohenden Katastrophen aus dem Weg zu gehen, tragen Sie am Ende den Spielsieg davon. Würfeln Sie sich in diesem rasanten und süchtig machenden Strategiespiel durch den Wandel der Zeiten! www.pegasus.de

JUNGLE SPEED 09

AutorInnen: Vuarchex, Thomas; Yakovenko, Pierric

Verlag: Asmodee, 2009

Schlagworte: Auge-Hand-Koordination, Konzentration, Farben, Formen, Reaktion, Kartenspiel, kurze Spielregel, lustig, Neuauflage, Reisespiel, Spiele für Viele

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-80

Alter: ab 7 Jahren

Jeder kann bei diesem rasanten Reaktionsspiel mitmachen! Nur wer im richtigen Moment nach dem Totem greift, kann seine Karten loswerden. Doch Vorsicht, die Karten ähneln sich und nur wer einen klaren Kopf und ein schnelles Händchen hat, kann gewinnen! www.asmodee.com

JUST 4 FUN Colours

AutorInnen: Grunau, Jürgen

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Strategie, Flächen ausnützen, kurze Spielregel, Plastikmaterial, Sonderedition

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Blitzschnell kapiert, schnörkellos gespielt und superspannend – und sehr erfolgreich - das ist Just 4 Fun. Und die Farbversion ist noch viel einfacher. Auf dem Spielplan müssen die eigenen Spielsteine so platziert werden, dass man damit vier benachbarte Feldern in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) besitzt. Hierzu spielt man aus der Hand eine Karte in der Farbe des Feldes aus, auf das man seinen Stein setzen will. Befindet sich dort schon der Stein eines Mitspielers, muss man dafür zwei Farbkarten ausspielen usw. Je höher ein Turm wird, umso mehr Karten braucht man, um ihn zu besetzen. Ein Feld zählt aber nur, wenn man den obersten Stein auf dem Feld stehen hat. Ist eine Reihe vollständig, hat der Spieler gewonnen. Immer steht man vor der Entscheidung, ob es besser ist, etwas für das eigene Ziel zu tun oder einen Mitspieler davon abzuhalten, seins zu erreichen. Damit ergibt sich ein gleiches Spielgefühl wie beim beliebten Zahlen-Just-4-Fun, aber das Ganze ist noch einfacher und ebenso spannend. www.kosmos.de

KELTIS Das Orakel

AutorInnen: Knizia, Reiner

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Strategie, Karten einsetzen, Sonderedition

Dauer: 40-45Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Der Spielplan zeigt einen Pfad aus unterschiedlich farbigen Steinen, die spiralförmig angeordnet sind. Auf jedem Stein liegt ein Wegekärtchen. Legt ein Spieler eine Karte aus, darf er auf das nächste Feld in dieser Farbe vorziehen und das dort liegende Wegekärtchen nutzen. Hier gibt es die bereits aus Keltis bekannten Kärtchen, die sofort Punkte einbringen und Kleeblätter, die Extrazüge erlauben. Und natürlich müssen unterwegs wieder Wunschsteine eingesammelt werden. Neu sind die Spiralfelder, mit denen man eine eigene Spielfigur beliebig weit zurücksetzen kann, um so doch noch an wertvolle Kärtchen zu kommen, die beim Vorwärtsziehen übersprungen wurden. Und wer seine drei Steine auf Koboldfeldern versammelt, erhält wertvolle Zusatzpunkte. Die gibt es auch, wenn man statt seiner eigenen Figur geschickt die Orakelfigur vorzieht. Die Regeln für das Auslegen der Spielkarten sind identisch mit denen des Keltis-Grundspiels. Entweder beginnt man eine Reihe mit hohen Werten und legt immer kleinere oder umgekehrt. Da man jedes Mal entscheiden kann, welchen seiner Steine man ziehen will, ist das Spiel einfacher, zugleich ist aber mehr Planung erforderlich. Denn ziehen kann man eine Figur immer. Aber wenn man sie zu weit zieht, verpasst man Chancen und hat später weniger Möglichkeiten voran zu kommen. www.kosmos.de

KOPF AN KOPF

AutorInnen: Handy, Chris

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Pferd, Bluffen, Glück, Karten einsetzen, Strategie, Spekulieren, Würfeln + Ziehen, Spiele für Viele

Dauer: 45-50Min.

SpielerInnen: 2-8

Alter: ab 10 Jahren

Jetzt die 8 gewürfelt. Dann geht mein Favorit nach vorne. Am besten gleich 3 Felder weit. Und vielleicht zieht der sogar meine anderen Pferde mit. Dann kann ich am Ende eine fette Siegprämie einstreichen. Und wenn ich dann auch noch aufs richtige Pferd gesetzt habe ... Gewettet wird während des gesamten Rennens und nicht nur das: Besitzerlose Pferde können während des Laufs für kleines Geld gekauft werden. Mit seinen Aktionskarten kann jeder den Rennverlauf in seinem Sinne beeinflussen. Mal muss ein Konkurrenzpferd wegen schlammiger Strecke ein paar Felder zurück. Ein anderes Mal darf man einem Mitspieler in die Karten schauen und die beste auch noch klauen. Zimperlich geht es hier nicht zur Sache. Dafür aber spannend bis zum Schluss. www.kosmos.de

KRAKEN-ALARM

AutorInnen: Igelhaut, Oliver

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Merkfähigkeit, Tiere, Meer, Krake, Glück, im Spiel bewegt sich was, 3-Dimensional

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Was für ein Abenteuer! Mit dem Forschungs-Schiff MS Guck macht ihr euch auf die Suche nach Meerestieren. Doch im Meer tummelt sich auch das freche Kraken-Kind Kuno ... So ein Tentakel-Spektakel! Kuno büxt ständig aus und Papa Kurt Krake hat alle Arme voll zu tun, ihn wieder einzufangen. Dabei fuchtelte er so wild herum, dass er – WUSCH – aus Versehen euer Schiff zum Kippen bringen kann ... Sammelt so viele Tiere wie möglich ein – aber passt dabei gut auf, wo sich der kleine Kuno herumtreibt! Denn immer, wenn Kuno in eure Nähe kommt, heißt es: KRAKEN-ALARM!!! www.kosmos.de

KROKO DOC

Verlag: Hasbro, 2006

Schlagworte: Glück, Krokodil, im Spiel bewegt sich was, Fasching, Kindergeburtstag, 3-Dimensional, kurze Spielregel, Plastikmaterial, wenig Teile

Dauer: 5-10Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Lass' dich nicht vom Kroko schnappen! Das Krokodil hat Zahnschmerzen - aber welcher Zahn tut ihm weh? Drücke nacheinander alle Zähne herunter und finde es heraus. Aber Vorsicht: Pass' gut auf, sonst schnappt Kroko zu und du bist raus! Ein riesiger Schnapp-Spaß für 2-4 Spieler ab 4 Jahren. www.hasbro.com

MEDIAVALIA

AutorInnen: Quondam, Michele

Verlag: giochix, 2007

Schlagworte: Strategie, Geschichte, Mittelalter, Ritter, Erobern, Karten einsetzen, Kartenspiel, Partnerschaft, lange Spielregel, Reisespiel

Dauer: 50-60Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Medievalia ist ein strategisches Spiel, in dem jeder Spieler die Rolle eines Feudalherrschers übernimmt, der sich gegen seine Nachbarn durchsetzen will. In den ersten Spielphasen entwickeln die Spieler die Anzahl ihrer Ackerbauflächen und die Größe der Bevölkerung. Später bauen sie Häuser, bilden die Dorfbewohner in verschiedenen Berufen aus und stellen schließlich Armeen zusammen. Alle diese Aktionen laufen auf dieselbe Weise ab: Die Spieler legen Karten aus ihrer Hand ab. Jede Karte, die ins Spiel kommt, kostet eine bestimmte Anzahl an Rohstoffen und erzeugt ihrerseits wieder Rohstoffe. Je mehr Rohstoffe während des Spiels erzeugt werden, desto stärkere Karten können ausgespielt werden und umso flexibler kann man agieren. <http://hds-fantasy.de>

MIXMO

AutorInnen: Sly & Frog

Verlag: Asmodee, 2010

Schlagworte: Fantasie, Fremdsprachen, Englisch, kombinieren, Schnelligkeit, Wortschatz, Legespiel, Plättchen ziehen, kurze Spielregel, Reisespiel, Spiele für Viele, zwei & mehr Varianten

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 8 Jahren

Mixmo ist ein rasantes Wortlegespiel, bei dem nicht nur Schnelligkeit gefragt ist. Die Spieler müssen Ihre Steine so schnell wie möglich zu sinnvollen Wörtern zusammensetzen und vor sich hinlegen. Sieger ist, wer als erster alle seine Steine unterbringt und "MIXMO!" ruft. Aber das ist noch nicht alles. Der Bandit und die von Runde zu Runde wachsende Anzahl an Steinen machen das Spiel zusätzlich spannend. www.asmodee.com

MONSTERMANIA

AutorInnen: Ross, Brad; Winslow, Jim

Verlag: Piatnik, 2010

Schlagworte: Farben, Konzentration, kombinieren, Strategie für Anfänger, Legespiel, Plättchen ziehen, kurze Spielregel

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 5 Jahren

Die bunten, sechsarmigen Monster wollen sich verbünden und eine große Gruppe bilden. Aber sie können nur ihre Arme mit Armen derselben Farbe von anderen Monstern verbinden. Welchem Spieler gelingt es, als Erster sein letztes Monster an die Gruppe anzulegen? www.piatnik.com

RECHEN-PIRATEN Das Kartenspiel

AutorInnen: Dirscherl, Wolfgang

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: Schnelligkeit, rechnen, Piraten, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, Reisespiel, Eltern bitte mitspielen!, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren

Käpt'n Mathematikus und seine Piraten stürmen auf die berühmte Schatzinsel. Jeder will der schnellste Rechner sein, denn nur eine Aufgabe führt zum Schatz! www.haba.de

RISIKO DELUXE

Verlag: Parker, 2008

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

Dauer: 60-90Min.

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

SAMARKAND

AutorInnen: Peters, David V.H.; Wu, Harry

Verlag: Queen Games, 2010

Schlagworte: Strategie, Verkehr, Gebiete kontrollieren, Karten einsetzen, Partnerschaft, Sammeln + Ausliefern, Spekulieren, Strecken bauen, Holzmaterial

Dauer: 45-50Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

Reiche Kaufmannsfamilien ziehen mit ihren Karawanen entlang der Seidenstraße des Orients, um lukrative Geschäfte zu machen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Kaufleuten, die in diese Familien einheiraten und deren Geschäfte lenken. Wer trifft sich mit den meisten anderen Familien und macht die besten Geschäfte? Samarkand ist ein sehr atmosphärisches Spiel, das durch seine einfachen Regeln und den schnellen Zugang zum Spiel besticht. Für Jung und Alt ein Riesenspaß! www.queen-games.de

SCHLAG DEN RAAB Blamieren oder Kassieren

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Wissen, TV-Sendungen, Reaktion, Schnelligkeit, Kartenspiel, Quiz, Wissen, kurze Spielregel, Reisespiel, Partnerschaft

Dauer: 20-25Min.
SpielerInnen: 3-5
Alter: ab 12 Jahren

Blamieren oder Kassieren - Das schnelle Quiz! Zwei Köpfe - zwei Hände- ein Buzzer! Im spannenden Wissensduell treten die Spieler des Teams einzeln gegen den selbsternannten "Stefan" an. In drei Runden mit je 10 Fragen gilt es, Kasse zu machen. Wer viel weiß und schneller auf den Buzzer schlägt, sammelt viele Euros ein. Doch Vorsicht, wer zu früh zuschlägt, riskiert, auf die falsche Fährte geführt zu werden. Blamieren oder Kassieren: Das beliebte TV-Quiz nun auch für zu Hause!

SCHLAG DEN RAAB Das Spiel

AutorInnen: Kirps, Maximilian

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: TV-Sendungen, Partyspiel, Agieren, Bewegung, Bluffen, Glück, Geschicklichkeit, im Spiel bewegt sich was, Karten einsetzen, Partnerschaft, Memo, Quiz, Wissen, Stichspiel, Erweiterung vorhanden, lustig, Spiele für Viele, Spielesammlung

Dauer: 45-90Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 12 Jahren

Wie in der TV-Show treten die Spieler in bis zu 15 Duellen gegeneinander an. Und wie in der Show wird ihnen alles abverlangt: Wissen, Schnelligkeit, Geschick und Mut zum Risiko! Weit über 30 Spiele warten auf Sie. Viele stammen direkt aus der Show und sind wohnzimmertauglich umgesetzt: Messen Sie sich in Schlag den Raab-Klassikern von Blamieren oder Kassieren bis Wo liegt was? - und versuchen Sie Ihr Glück in brandneuen Knüllern a la Katapult, Kartenpusten & Co.! Ob zu zweit oder in der großen Runde: Diese Spielesammlung sorgt für Abwechslung und Hochspannung! www.ravensburger.de

SCHWEINE-SCHWÄNZCHEN

AutorInnen: Charves, Virginia

Verlag: Piatnik, 2010

Schlagworte: Erstes Regelspiel, Farben, Glück, Märchen, Schwein, Wolf, Sammeln + Ausliefern, Würfelspiel, kurze Spielregel, Eltern bitte mitspielen!

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

Der erste Würfel bestimmt die Farbe und der zweite Würfel die Anzahl der Schweinchen, die gesammelt werden sollen. Doch Achtung vor dem großen bösen Wolf! Taucht er auf dem dritten Würfel auf, laufen die Schweinchen davon. Wem gelingt es als Erstem vier Schweinchen in jeder Farbe zu sammeln? www.piatnik.com

SNAPSHOT

AutorInnen: Dorn, Rüdiger

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Feinmotorik, Geschicklichkeit, im Spiel bewegt sich was, Sammeln + Ausliefern, veränderbares Spielbrett, 3-Dimensional, Holzmaterial, kurze Spielregel, lustig, Spiele für Viele

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 8 Jahren

Die Spielarena ist ganz schnell aufgebaut. Jeder Spieler hat eine Spielscheibe und einen identischen Satz von Auftragskarten. Die erste Karte wird umgedreht und schon kennt jeder sein erstes Ziel, zu dem er seine Scheibe mit dem Finger schnipsen muss. Das ist gar nicht so einfach. Denn zahlreiche Hindernisse liegen auf der Spielfläche und auch die Scheiben der Mitspieler befinden sich dummerweise immer genau dort, wo sie am meisten stören. Die Zielfelder haben zusätzlich auch noch bestimmte Eigenschaften, die man für sich nutzen kann. So bekommt man Edelsteine geschenkt oder darf den Mitspielern einen Stab als Hindernisbarriere vor die Scheiben setzen. Oder man erhält einen Extrastein zum Nachmalschnipsen. Hat ein Spieler seinen Auftrag erfüllt, deckt er gleich die nächste Karte auf und schnipst sich auf den Weg. Sobald ein Spieler alle Aufträge erfüllt hat und die benötigten Edelsteine besitzt, muss er seine Scheibe nur noch aufs Startfeld schnipsen und gewinnt das turbulente Spiel, bei dem selten einer am Tisch sitzen bleibt. www.kosmos.de

STRADA ROMANA

AutorInnen: Obert, Walter

Verlag: Games In Italy, 2009

Schlagworte: Strategie, Antike, Sammeln + Ausliefern

Dauer: 40-45Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

Rom, Anfang des 2. Jahrhunderts n. Chr. Das Zentrum des Römischen Reiches ist das Herz eines engmaschigen Handelsnetzes. Hunderte von Wagen verkehren täglich zwischen der Stadt Rom, Ostia und dem neuen, von Kaiser Trajan errichteten Hafen Portus. Diese Orte sind Ausgangspunkt Deiner Aufgabe, Deine Geschicklichkeit unter Beweis zu stellen und so erfolgreich zu verhandeln, wie die besten "mercatores" der Zeit: Schließe die lukrativsten Verträge ab und bewege Dich schneller als Deine Gegner im dichten Verkehr der "Strada Romana"

VASCO DA GAMA

AutorInnen: Mori, Paolo

Verlag: What's your Game, 2009

Schlagworte: Geschichte, komplexes Strategiespiel, Spekulieren, variable Spielphasen, Holzmaterial, lange Spielregel

Dauer: 60-120Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 12 Jahren

1497. Vasco da Gama erhält den Auftrag einen Seeweg nach Indien zu finden. Schlüpfen Sie in die Rolle eines reichen Schiffsbesitzers auf der Jagd nach Reichtum und Ruhm. Die zur Verfügung stehenden Aktionen und das Geld wollen weise eingesetzt werden: Heuern Sie Kapitäne an, rekrutieren Sie Matrosen, bauen Sie Schiffe und stechen Sie in See. Jede Expedition mehrt ihren Ruhm und je weiter Sie segeln, umso bedeutender Ihre Verdienste. Doch Planung ist alles, denn nicht jede Aktion ist kostenlos und wie viel zu zahlen sich lohnt hängt auch von Ihren Mitspielern ab – und die verfolgen ganz eigene Interessen! <http://hutter-trade.com>

WER IST ES? Das Original

Verlag: Hasbro, 2010

Schlagworte: Fremdsprachen, kombinieren, Konzentration, Logik, Sehen, Schauen, Beobachten, sprechen, unterscheiden, Frauen & Männer, Tiere, raten, 3-Dimensional, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, Neuauflage, Plastikmaterial

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-2

Alter: ab 6 Jahren

Die Neuauflage des erfolgreichen Klassikers "Wer ist es" bietet dir unbegrenzte Spielmöglichkeiten. Neben den normalen Bögen ist die zusätzliche Bildergalerie „Tierewelt“ enthalten. Weitere Spielbögen findest du im Internet zum Download. Diese lassen sich jederzeit kinderleicht ergänzen. "Wer ist es" begleitet dich auch auf allen deinen Reisen: Dank der praktischen Klappfunktion ist das Spiel immer dabei und leicht transportierbar. www.hasbro.com

WORTTÜFTLER

AutorInnen: Dirscherl, Wolfgang

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: Schnelligkeit, Wortschatz, Kartenspiel, kurze Spielregel, Reisespiel

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Verflix, die Wörter-Bau-Maschine von Professor Worttüftler ist kaputt! Wirft er Buchstaben hinein, kommt Wirrwarr heraus. Wer kann die einzelnen Buchstaben zu richtigen Wörtern legen? www.haba.de

YUT NORI

Verlag: Grubbe Media, 2010

Schlagworte: Strategie, Glück, Interkulturell / multikulturell, Partnerschaft, Würfeln + Ziehen, Spiele für Viele, Holzmaterial

Dauer: 25-30Min.

SpielerInnen: 2-8

Alter: ab 6 Jahren

Nach Hause – auf dem schnellsten Weg; Korea: Wurfstäbchen bestimmen bei Yut Nori, wie schnell die Pferde nach Hause gebracht werden können. Wer kann eine Abkürzung nutzen? Wer hat mehr Glück als die Mitspieler und schafft den schnellsten Weg nach Hause? Überlegte Taktik und gute Nerven helfen bei Yut Nori, einem Spiel aus der Edition SOS-Kinderdörfer „Spiele aus aller Welt“. In Korea ist dieses Spiel schon seit Jahrhunderten bekannt und verbreitet. Yut Nori ist dort das beliebteste Gesellschaftsspiel und wird von Kindern wie auch von Erwachsenen mit Begeisterung gespielt. Früher bot vor allem der Winter mit seinen kurzen, kalten Tagen viel Zeit, um sich zu einer Runde Yut Nori zu treffen. Oft war die ganze Familie um das Spielbrett versammelt und würfelte um den Sieg. Bis heute wird am koreanischen Neujahrstag in vielen Familien Yut Nori gespielt. <http://hds-fantasy.de>