



www.spielebox.at

Neuerwerbungen Juni

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

20.000 MEILEN UNTER DEM MEER

AutorInnen: Tebbe, Arthur

Verlag: University Games, 2009

Schlagworte: Strategie, Bluffen, Glück, Kinderbuch & Literatur, Meer, Karten einsetzen, Sammeln + Ausliefern

Dauer: 50-60Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Die Spieler tauchen in einem „echten“ U-Boot in die Tiefen des Ozeans und erleben die im spannenden Buch von Jules Verne beschriebenen Abenteuer. Die Spieler können auf drei Arten Tiefseechips sammeln: 1. Spielbrett drehen und so die Strömung des Ozeans ändern. 2. Kursrichtung des U-Boots verändern. 3. Durch den Ozean tauchen. Am Ende jeder Runde werden für die Chips Punkte vergeben. Der Spieler, der am Spielende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel! www.universitygames.de

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

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!

ASSYRIA

AutorInnen: Ornella, Emanuele

Verlag: Ýstari Games, 2009

Schlagworte: Strategie, Antike, Geschichte, Gebiete kontrollieren, Karten einsetzen, Strecken bauen, Holzmaterial

Dauer: 45-90Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 12 Jahren

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Nomadenstämmen, die in der Wüstenregion des antiken Mesopotamien leben. Sie entwickeln sich weiter, errichten Zikkurate (Stufentempel) und Brunnen und wandern schließlich in die fruchtbareren Gegenden zwischen Euphrat und Tigris, das sagenhafte Zweistromland. Wichtige Rohstoffe und Nahrungsmittel müssen gesammelt werden, um den Stämmen das Überleben zu sichern. Rivalitäten beginnen, wenn es um die begehrtesten Plätze geht... www.asmodee.com

AVALAM

AutorInnen: Deweys, Philippe

Verlag: Art of Games, 2009

Schlagworte: Strategie, gut zu zweit spielbar, Holzmaterial, kurze Spielregel

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-2

Alter: ab 7 Jahren

Wenn Sie abstrakte Strategie-Spiele lieben, kommen Sie an Avalam nicht vorbei. Das Spiel kommt mit einer eleganten Einfachheit daher, die jedes Spielerherz höher schlagen lässt. Auf die Dauer gewinnt man nicht, weil der andere Spieler Fehler macht, sondern weil man mit der Zeit die überlegene Strategie entwickelt. Einfache Spielregel – höchster Spielgenuss. www.asmodee.com

BET YOUR BRAIN

Verlag: iToy, 2009

Schlagworte: Wissen, Partyspiel, Zeichnen, Agieren, Glück, Quiz, Wissen, Spiele für Viele

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 2-16

Alter: ab 12 Jahren

"Bet your brain" ist vollständig neu und anders als alle Spiele, die Sie bereits gespielt haben, denn es sind alle Talente hilfreich. Egal, ob Sie der Taktiker, der kreative Zeichner, der logisch Denkende oder ein Spieler mit großem Wissensschatz sind, jeder kann das Spiel gewinnen und hat riesigen Spaß dabei. Durch die zusätzlichen Wetten auf die Antworten Ihrer Mitspieler und die richtige Einschätzung derer, können Sie am Ende der Sieger des Spiels sein. Neu ist auch: Jeder Spieler und jedes Team ist permanent in jeder Runde aktiv im Spielgeschehen. "Bet your brain", das intelligente Brettspiel mit 1.200 kniffligen Fragen und Aufgaben in acht spannenden Kategorien begeistert mit einem einzigartigen, patentierten Spielmechanismus.

BUZZ IT!

AutorInnen: Knizia, Reiner; Mayer, René-Jacques; Scharnitzky, Patrick

Verlag: Asmodee, 2010

Schlagworte: Schnelligkeit, Fantasie, Wortschatz, Gefühle, Partyspiel, blind spielbar, interaktiv mit Elektronik, kurze Spielregel, lustig, mit Ton/Geräusch, Reisespiel, Spiele für Viele, zwei & mehr Varianten

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 3-12

Alter: ab 12 Jahren

Die Zeit drängt! Die Karte gibt das Thema vor, zu dem jeder Spieler ein Stichwort sagen muss. Wer sich dabei zu viel Zeit lässt, bei dem brummt der Buzzer und er bekommt eine Strafkarte. Buzz It! ist ein schnelles, witziges Partyspiel für Aufgeweckte und solche, die es werden wollen! www.asmodee.com

CALLISTO

AutorInnen: Knizia, Reiner

Verlag: Piatnik, 2009

Schlagworte: Strategie, kombinieren, Flächen ausnützen, Legespiel, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, Bausteine, Plastikmaterial

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 7 Jahren

Entwickelt von Reiner Knizia, einem der anerkanntesten und erfolgreichsten Spieleautoren der Welt. Callisto ist ein spannendes, unterhaltsames und schnelles Spiel mit einfachen Regeln, ideal für die ganze Familie. Jeder Spieler versucht mit seinen Steinen ein möglichst großes Gebiet zu belegen. Es müssen die Steine eine Seite einer eigenen Säule oder eines eigenen Spielsteins berühren. Dabei soll versucht werden, die Mitspieler beim Ausbau ihrer Gebiete zu behindern. www.piatnik.com

CHARLY

AutorInnen: Kohn, Inon

Verlag: Abacus Spiele, 2010

Schlagworte: Schwein, Ernährung, Tiere, Bluffen, Glück, Kartenspiel, Reisespiel, Spiele für Viele

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 6 Jahren

Die Spieler geben ein großes Fest für die Tiere. Als gute Gastgeber müssen sie natürlich ausreichend Futter bereitstellen. Dann ist es so weit, und alle Hunde, Mäuse, Affen und Kaninchen sind gekommen. Aber auch Charly, das immer hungrige Schwein, ist da und hat auch noch seinen Bruder mitgebracht. Da reicht es sicher nicht für Alle. Doch zum Trost gibt es für die Tiere, die leer ausgehen, eine Portion Honig. Bei Charly gibt es zwei verschiedene Kartenarten, Tierkarten und Futterkarten: Die Tierkarten zeigen eines oder mehrere Tiere derselben Tierart (Hunde, Affen, Kaninchen, Mäuse und Schweine). Die Futterkarten zeigen das Lieblingsfutter jeweils einer Tierart. Während Hunde, Affen, Kaninchen und Mäuse nur mit ihrem Lieblingsfutter gefüttert werden dürfen, sind die Schweine nicht so wählerisch. Da sie den anderen Tieren deren Futter wegfressen, können die Spieler sie einsetzen, um ihre Mitspieler zu ärgern. Jedes Spiel besteht aus zwei Abschnitten. Zu Spielbeginn bekommen die Spieler zufällige Tierkarten auf die Hand. Diese Tierkarten können sie im ersten Abschnitt des Spiels gegen Karten vom Nachziehstapel oder vom Abwurfstapel austauschen. Denn im zweiten Abschnitt muss jeder Spieler die Tiere füttern, die er dann auf der Hand hat. Während des Austauschs der Karten verfügen die Spieler nur über beschränkte Informationen darüber, wie viel Futter für welche Tierarten später zur Verfügung stehen wird. Aber auch aus den abgelegten Karten der Mitspieler können sie Rückschlüsse auf deren Informationen ziehen. Dem entsprechend versucht jeder Spieler die Zusammensetzung seiner Kartenhand seinen Erwartungen anzupassen. Der zweite Abschnitt des Spiels endet, wenn kein Spieler mehr Tiere füttern kann, weil alles Futter aufgefressen wurde. Alle Tiere, die jeder Spieler jetzt noch auf der Hand hat, muss er mit Honigtropfen trösten. Diese Honigtropfen erhalten die Spieler zu Beginn des Spiels. Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine Gäste nicht mehr trösten kann. Und natürlich gewinnt der, der noch die meisten Honigtropfen übrig hat. www.abacusspiele.biz

COBRA CUBES

AutorInnen: Laden, Ariel

Verlag: Huch & friends, 2010

Schlagworte: bauen, kombinieren, Konzentration, Logik, Raum / Lage, Schlange, Puzzle, Rätsel, Selbstkontrolle, 3-Dimensional, Bausteine, Plastikmaterial, Reisespiel, wenig Teile, zwei & mehr Varianten

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 1-1

Alter: ab 6 Jahren

Nur vier Würfel sorgen für eine ungeahnte Herausforderung. In diesem fordernden Logikspiel gilt es, die 40 Aufgaben in vier Schwierigkeitsstufen zu meistern. Vom einfachen Nachbau der abgebildeten Schlange, bis hin einer einzigen durchgehenden Schlange ohne Unterbrechung rundherum. Cobra Cubes fördert die Kombinationsgabe und trainiert das räumliche Vorstellungsvermögen. www.huchandfriends.de

CYRANO

AutorInnen: Maublanc, Angèle; Maublanc, Ludovic

Verlag: Repos, 2010

Schlagworte: Fantasie, Fremdsprachen, Gefühle, Wortschatz, Kinderbuch & Literatur, Kunst, Partyspiel, Abstimmen, Agieren, Erzählen, Spiele für Viele

Dauer: 45-60Min.

SpielerInnen: 4-9

Alter: ab 8 Jahren

Einst Cyrano der Dichtergott, half einem Jüngling ziemlich flott: Der traut sich nicht zu frei'n die Maid, die oben in dem Turme weilt. Ihr flüstert in des Burschen Ohr, so trägt er die Gedichte vor. Und ist der Reim ein ganz gescheiter, klettert er weit hoch die Leiter. Sind die Verse originell, klettert auch der Jüngling schnell. Kann sein Reim ihr Herz bewegen, kommt sie ihm sogar entgegen! Eint so schnell es geht die jungen Leute. Und ist es dann auch Dir gelungen: Zwei Herzen wirst Du Liebe bringen und auch noch das Spiel gewinnen. Du musst nicht sein ein Dichterst. Wenn Du nicht Lust auf Reime spürst, dann geht es auch mit etwas Glück, Raffinesse und viel Geschick. www.asmodee.com

DICE TOWN

AutorInnen: Cathala, Bruno; Maublanc, Ludovic

Verlag: Matagot, 2009

Schlagworte: Bluffen, Strategie, Glück, Würfelspiel

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

Willkommen in Dice Town, der Stadt des Glücksspiels und des Wohlstands! Hier bewundern wir die Mutigen und lieben die Sieger, insbesondere diejenigen, die ihre Zukunft auf einen einzigen Würfelwurf setzen möchten. In unserer stolzen Stadt gibt es an jeder Ecke eine gute Gelegenheit für ein gutes Geschäft: Gold Nuggets warten in der Mine darauf, eingesammelt zu werden, die Bank quillt über vor Dollarscheinen und der Bürgermeister ist schnell bei der Hand, wenn Claims verteilt werden. In Dice Town bist du der Boss und alles ist möglich! Dice Town ist ein schnelles und gewitztes Spiel mit Poker-Würfeln. Ein bisschen Glück, etwas Bluffen und eine gute Taktik sind erforderlich, um der reichste Bürger der Stadt zu werden. www.asmodee.com

DIE SPEICHERSTADT

AutorInnen: Feld, Stefan

Verlag: eggertspiele, 2010

Schlagworte: Strategie, Wirtschaft, Handeln, Spekulieren, Sammeln + Ausliefern, Holzmaterial

Dauer: 40-45Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

...so mok wi dat! Hamburg, um 1900 - das Tor zur Welt. Inmitten des Hamburger Hafens erstreckt sich ein einzigartiger Lagerhauskomplex: Die Speicherstadt. Das Netz von Fleeten und Brücken wird zum Warenumschlagplatz für Gewürze, Kaffee, Tee und Teppiche aus aller Herren Länder. Als Hamburger Großhändler zur Blütezeit erwerben die Spieler Schiffsladungen, die sie in ihre Kontore einlagern. Nicht zu teuer, versteht sich, denn es soll sich ja auch lohnen. Wer im Laufe eines Jahres die besten Geschäfte gemacht und die richtigen Waren für seine Auftraggeber beschafft hat, wird der Sieger sein. Doch Vorsicht! Plötzliche Brände in den Lagerhäusern bedeuten empfindliche Einbußen. Da scheint es ratsam, rechtzeitig in eine Feuerwehr zu investieren. Das Besondere an der Speicherstadt ist der ebenso einfache wie originelle Mechanismus, mit dem die Spieler ihre Aktionskarten erstehen.
www.eggertspiele.de

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

DIEGO DRACHENZAHN

AutorInnen: Ludwig, Manfred

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: andere einschätzen, Feinmotorik, Geschicklichkeit, Sehen, Schauen, Beobachten, Fantasiewelt, Drache, Mittelalter, Bluffen, Glück, im Spiel bewegt sich was, raten, kurze Spielregel

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Verfaucht nochmal, Drache Diego hat das Ziel verfehlt! Sein Feuer hat den Hut von Onkel Dragobert in Brand gesteckt! Welches Ziel wollte er wohl treffen? Und kann Diego Drachenzahn den Feuerspucker-Wettbewerb noch gewinnen? Ein feuriges Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Spieler. www.haba.de

DITO

Verlag: University Games, 2009

Schlagworte: andere einschätzen, Fantasie, Wortschatz, Zeichnen, Ausdruck, Frauen & Männer, Partyspiel, Agieren, Partnerschaft, kurze Spielregel, lustig, Spiele für Viele

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 3-6

Alter: ab 8 Jahren

Weißt Du, was ich denke? Die Spieler denken sich eine lustige Antwort zu einer verrückten Zufallskombination, aus einer WAS- und einer WIE-Karte, aus. Die Antwort schreibt, oder zeichnet, jeder Spieler für sich oder sein Team auf seine Spieltafel. Für die am häufigsten gegebene Lösung gibt es einen Punkt! Es geht also nicht nur darum, sich eine lustige Antwort auszudenken, sondern vor allem darum, die Gedanken seiner Mitspieler zu erraten! www.universitygames.de

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

DON QUIXOTE

AutorInnen: Staupe, Reinhard

Verlag: Pegasus, 2010

Schlagworte: Strategie, Mittelalter, Ritter, Flächen ausnützen, Legespiel, Strecken bauen, gut zu zweit spielbar, zum Alleinspielen

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 8 Jahren

Der Landadlige Don Quixote gestaltet in seiner Phantasie sein eigenes kleines Fürstentum so, wie er es für richtig hält: Ritter beschützen seine Burgen und Landesgrenzen, Wege verbinden Windmühlen und Kirchen. Basteln Sie sich in diesem verzwickten Legespiel Ihr eigenes Fürstentum aus Windmühlen, Kirchen und Rittern! Verbinden Sie die Felder Ihres Fürstentums geschickt mit Wegen und sammeln Sie mehr Punkte als Ihre Mitspieler. www.pegasus.de

DRACHENHERZ

AutorInnen: Dorn, Rüdiger

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Strategie, Drache, Fantasiewelt, Kartenspiel, Karten einsetzen, gut zu zweit spielbar

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-2

Alter: ab 8 Jahren

Vor langer langer Zeit gab es ein Drachenherz, einen blutroten Edelstein, dessen Sage von früheren Zeiten erzählt. In dieser wilden aber auch märchenhaften Zeit müssen sich Prinzessinnen gegen Ritter und Trolle erwehren, finden aber auch Schätze. Die Drachen begehren diese Schätze ebenso und werden von Drachenjägerinnen verfolgt. Schiffe liegen in der Bucht vor Anker und warten darauf, dass sie in See stechen können. Nur die Zwerge schaffen sich ihre eigene Welt in den Bergen. Der Spieler, der an der Reihe ist, spielt eine oder mehrere Karten mit dem gleichen Motiv aus. Anschließend ergänzt er seine Kartenhand wieder auf 5 Karten. Die ausgespielten Karten werden immer auf das Spielplanfeld mit dem gleichen Motiv gelegt. Durch das Auslegen gewinnt man bereits liegende Punktekarten. So nimmt ein Drache alle Schatzkarten. Die dritte Drachenjägerin besiegt den Drachen. Der zweite Ritter beschützt die Prinzessin und vieles mehr. Am Ende des Spiels werden die Punkte verglichen und der Sieger festgestellt. Das Besondere an dem Spiel: Man muss die Kartenregeln nicht alle lernen und behalten. Durch die Anordnung der Felder auf dem Spielplan ergeben sich die Regeln fast von selbst. www.kosmos.de

FISH! FISH! FISH!

AutorInnen: Bulk, Chislaine van den

Verlag: Quined Games, 2009

Schlagworte: Strategie, Raum / Lage, Meer, Fisch, Karten einsetzen

Dauer: 40-45Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

Alle Spieler sind Fischer, die versuchen, so viele Fische wie möglich zu fangen. Dazu kann man entweder die Fische zum Boot locken oder die reichsten Fischgründe ansteuern. Die Fische haben unterschiedliche Werte und können sich außerdem zu Schwärmen zusammenschließen. Gelingt es einem, einen Schwarm zu fangen, kann man viele Punkte auf einmal machen. Der Spieler mit den meisten Punkten am Spielende gewinnt.

FLINKE FÜCHSE

AutorInnen: Ludwig, Manfred

Verlag: Haba, 2010

Schlagworte: Strategie für Anfänger, Fuchs, Huhn, Ostern, Glück, Würfeln + Ziehen, Holzmaterial

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

In diesem verrückten Wettrennen versucht jeder Spieler als Erster mit seinem Fuchs das Huhn einzuholen. Mit Würfelglück und der richtigen Strategie zeigt sich schnell, ob der eigene Fuchs am Ende die Nase vorn hat und sich das Huhn schnappen kann. www.haba.de

FOLIX

Verlag: Asmodee, 2010

Schlagworte: Konzentration, kombinieren, rechnen, Merkfähigkeit, Memo, Selbstkontrolle, Spiele für Viele, zum Alleinspielen, zwei & mehr Varianten

Dauer: 25-30Min.

SpielerInnen: 1-8

Alter: ab 6 Jahren

Das Einmaleins in Farbe: Auf spielerische Art können Kinder mit Folix das Multiplizieren erlernen. Wer das richtige Zahlenpaar aufdeckt, der bekommt es. Sieger ist, wer als erster Spieler 10 Paare einsammelt. Mit Karten wird eine Zahl vorgegeben und Kinder und Erwachsene müssen die beiden Zahlen aufdecken, die miteinander multipliziert dieses Produkt ergeben. Über die Farben kann man immer ganz genau das Ergebnis kontrollieren - man kann sich nicht verrechnen! Folix besticht durch sein neues Konzept, über Farben Kinder an das Multiplizieren heranzuführen oder bestehendes Wissen im kleinen Einmaleins zu vertiefen. Die Regeln sind schnell gelernt und ermöglichen den einfachen, unkomplizierten Einstieg für Kinder, Erwachsene, Senioren und sogar Spielteams! www.asmodee.com

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

GHOST STORIES

AutorInnen: Bauza, Antoine

Verlag: Repos, 2008

Schlagworte: Fantasiewelt, Hexen, Zauberer, Geister, Erobern, Gebiete kontrollieren, komplexes Strategiespiel, Kooperation, veränderbares Spielbrett, gut zu zweit spielbar, lange Spielregel, zum Alleinspielen, zwei & mehr Varianten

Dauer: 60-75Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 12 Jahren

Wu-Feng, der verbannte Herr der Neun Höllen, hat die verborgene Urne entdeckt, die seine Asche beherbergt. Seine Horden ziehen bereits in Richtung eines kleinen Dorfes im Reich der Mitte, wo die Urne vor Urzeiten versteckt wurde. Ihr seid die letzte Bastion der Welt der Lebenden. Vereint Eure Kräfte, um die Rückkehr des Verfluchten mit den Tausend Gesichtern zu verhindern! www.asmodee.com

HECKMECK BARBECUE

AutorInnen: Knizia, Reiner

Verlag: Zoch, 2010

Schlagworte: Glück, Huhn, Ostern, Wurm, Würfelspiel, gut zu zweit spielbar

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

„Heckmeck Barbecue“, das Brettspiel im attraktiv gestylten „Grillwürfel“, entführt nicht nur wurmechte Heckmeck-Fans in eine neue Dimension des „Wurmiversums“. Der Spielplan in der Spielmitte hält 14 unterschiedliche Grillplätze für die Spieler bereit. Um diese begehrten Flächen zu erobern, pickt ein Spieler identische Würfelsymbole aus seinem Wurf heraus und würfelt mit den verbliebenen Würfeln weiter. Erreicht sein Würfelergebnis den Wert einer freien Grillfläche, kann er dort seine Bratwürmer garen und zu sich nehmen. Allerdings kann es vorkommen, dass Mitspieler sich an denselben Grillplätzen niederlassen und die saftigen Bratlinge dort für sich beanspruchen. Der neueste Trend am Bratwurmgrill sind aber eindeutig die Grillschnecken, die sich immer nur an den edelsten Grillplätzen einfinden. Bei „Heckmeck Barbecue“ läuft nicht nur echten Bratwurm gourmets das Wasser im Munde zusammen. Auch alle, die den Bratwurm noch nicht gerochen haben, kommen hier auf den Geschmack. www.zoch-verlag.com

HEXENDUELL

AutorInnen: Endlich, Constanze; Hecht, Helmut

Verlag: Haba, 2010

Schlagworte: Auge-Hand-Koordination, Geschicklichkeit, Feinmotorik, Schnelligkeit, Hexen, Zauberer, Geister, im Spiel bewegt sich was, großes Format, Magnete

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Alle Hexen sind zum Duell gegen den verhexten Besen Hokuspokus zusammengekommen. Jede versucht, den fliegenden Besen so zu bändigen, dass er ihre Zaubersteine in den großen Hexenkessel fegt. Doch nur wer die magnetischen Kräfte der Hexe mit Geschick und Fingerspitzengefühl lenken kann, hat zuerst seine Zaubersteine im Kessel. www.haba.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 Sicherungshexenspruch versehen hat, erleben die Junghexen eine Überraschung und lauter verrückte Dinge passieren: Bibi watschelt im Entengang um den Tisch, Flaupai hat zerzauste Haare und Arkadia hat plötzlich einen Elefantenrüssel. Ein Riesenspaß mit großer Hexenkugel inklusive Licht- und Soundeffekten nicht nur für Bibi-Fans. www.schmidtspiele.de

HOTEL CHECKOUT

AutorInnen: Laden, Ariel

Verlag: Tactic, 2010

Schlagworte: Glück, Sammeln + Ausliefern, Strategie für Anfänger, Würfeln + Ziehen

Dauer: 30-40Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 7 Jahren

Page, abwärts bitte! Ganz schön viel Trubel im Hotel Checkout – es herrscht ein Kommen und Gehen. Jeder möchte schnellstens sein Gepäck zur Rezeption gebracht haben und auschecken, bevor es lange Schlangen gibt. Doch natürlich ist der Fahrstuhl entweder voll oder fährt erst nach oben – da kann nur der eifrigste Page noch etwas bewegen und sein Trinkgeld verdienen. Hotel Checkout ist ein pffiffiges Brettspiel aus dem finnischen Verlag TACTIC und wird in Deutschland von Winning Moves vertrieben. Mit Geschick und Würfelglück geht es darum, als erster 25 Koffer der eigenen Farbe an die Rezeption zu bringen und das meiste Trinkgeld zu kassieren. Je 10 Koffer einer Farbe werden auf die Hoteletagen verteilt. Der Fahrstuhl hat jedoch nur Platz für drei Gepäckstücke – und auch die anderen Pagen versuchen ihren Job schnellstmöglich zu erledigen. Per Würfel wird der Fahrstuhl auf und ab bewegt. Da werden Koffer in den Lift geladen, an die Rezeption gefahren, ausgeladen. Es werden Koffer aus voll besetzten Fahrstühlen ausgetauscht und Gepäck wieder zurück in die Zimmer gebracht. Ein lustiges Tohuwabohu, das schnell und einfach erlernt ist und kurze 30 Minuten Spielzeit erfordert. www.winningmoves.de

HOTEL SAMOA

AutorInnen: Ostby, Kristian R. A.

Verlag: White Goblin Games, 2010

Schlagworte: Strategie, Ferien, Wirtschaft, Interkulturell / multikulturell, Karten einsetzen, Spekulieren, Spiele für Viele

Dauer: 45-60Min.

SpielerInnen: 3-6

Alter: ab 10 Jahren

Das Leben eines Hotelmanagers ist nicht gerade der reinste Urlaub, doch dass es Spaß machen kann zeigt Hotel Samoa. Im Wettstreit mit den Mitspielern lockt der günstigste Zimmerpreis frisch angekommene Touristen in die Zimmer. Durch den Bau von Suiten oder einem Pool erhöht sich die Attraktivität des eigenen Hauses. Wer schließlich am Ende des Spieles am meisten Geld erwirtschaften konnte, der darf sich zurecht als Hotel Tycoon fühlen. www.huchandfriends.de

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

JAIPUR

AutorInnen: Pauchon, Sebastien

Verlag: Gameworks, 2009

Schlagworte: Wirtschaft, Handeln, Strategie, Kartenspiel, Sammeln + Ausliefern, gut zu zweit spielbar, Reisespiel

Dauer: 25-30Min.
SpielerInnen: 2-2
Alter: ab 12 Jahren

Jaipur, Hauptstadt von Rajasthan. Du bist einer der beiden einflussreichsten Händler der Stadt. Das genügt aber nicht, denn nur der Händler mit den zwei Exzellenz-Siegeln wird das Privileg genießen, an den Hof des Maharadschas eingeladen zu werden. Du musst also deinen direkten Konkurrenten überflügeln, indem du zu besseren Preisen als er kaufst, handelst und verkaufst, ohne dabei eure Kamele aus den Augen zu verlieren. www.asmodee.com

JUNGLE SPEED

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

KALEIDOS

AutorInnen: Albertarelli, Spartaco; Zucca, Angelo

Verlag: Cocktailgames, 2008

Schlagworte: Fantasie, Fremdsprachen, Schnelligkeit, Sehen, Schauen, Beobachten, Wortschatz, Interkulturell / multikulturell, Kunst, Partyspiel, Suchbilder, ausgezeichnet, kurze Spielregel, Metallbox, Neuauflage, Spiele für Viele

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 2-12

Alter: ab 10 Jahren

Kaleidos ist ein buntes Spiel für die ganze Familie. Die Spielregel ist einfach erklärt: aus dem Buchstabenstapel wird ein Buchstabe des Alphabets gezogen und alle Begriffe mit diesem Anfangsbuchstaben müssen auf einem reich illustrierten Blatt gesucht werden. Ein Durchlauf der Sanduhr hat jeder Spieler oder das Team Zeit so viele Begriffe wie möglich zu sammeln. Bei der Auswertung gibt es jeweils 3 Punkte für einen Begriff, der nur einmal gefunden wurde und jeweils einen Punkt für alle anderen. Die Suchbilder sind einfach herrlich: verschiedene leicht surrealistische Szenarien aus verschiedenen Welten, eine Pirateninsel, eine italienische Küche, ein Spielzimmer, eine Theaterbühne, ein Zirkus, ein Jugend- bzw. Kinderzimmer, ein Hausflur, ein etwas fremdartiger Tierladen, eine Straßenszene, ein Chaosgarten, ein Mädchenzimmer. Bei jedem Hinschauen entdeckt man mehr. Während des Spiels stellt sich heraus, wie unterschiedlich die Wahrnehmung der Mitspieler ist. Langweilig kann es nicht werden, denn man hat 24 x 10 Möglichkeiten: die 24 Buchstaben des Alphabets multipliziert mit den 10 Bildtafeln mit unzähligen Gegenständen auf jeder Tafel. Farblich sind die Tafeln sehr unterschiedlich, von zartrosa des Mädchenzimmers bis zu herrlich bunt der Pirateninsel. www.asmodee.com

KAMISADO

AutorInnen: Burley, Peter

Verlag: Huch & friends, 2010

Schlagworte: Strategie, gut zu zweit spielbar, zwei & mehr Varianten

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-2

Alter: ab 10 Jahren

Die Aufgabe: Erreiche die gegnerische Grundlinie mit einem deiner Turme. Doch was einfach klingt, entwickelt in Kamisado schnell eine ungeahnte taktische Tiefe. Dabei sind die Regeln ganz einfach: Ziehe so weit du willst nach vorne. Die Farbe des Feldes, auf dem dein Turm zum Stehen kommt, gibt die Farbe des Turmes vor, den dein Gegner in seinem Zug bewegen muss. Einfache

Regeln, große Spieltiefe und eine attraktive Ausstattung zeichnen das spannende Turmduell für zwei Spieler aus.
www.huchandfriends.de

KARAWANE

AutorInnen: Bücken, Hajo
Verlag: Haba, 2009
Schlagworte: Strategie für Anfänger, Kamel, Verkehr, Bluffen, Karten einsetzen, Holzmaterial
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 6 Jahren

Nur wer viele Kamele zur Wüstenstadt bringt, kann diesen heißen Wüstenritt für 2 - 4 Spieler gewinnen. Aber aufgepasst: Fata Morganas halten die Kamele auf und Sandstürme wirbeln alles durcheinander! www.haba.de

MAUSGEFLIPPT

AutorInnen: Bulk, Chislaine van den
Verlag: Zoch, 2009
Schlagworte: Farben, Konzentration, Reaktion, Schnelligkeit, Sehen, Schauen, Beobachten, unterscheiden, Maus, Katze, Kartenspiel, Suchbilder, lustig, Reisespiel, Spiele für Viele
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 2-6
Alter: ab 6 Jahren

Das ist ja völlig "Mausgeflippt". 32 Mäuse tragen ihre neueste Mode zur Schau. Die Spieler versuchen sie währenddessen mit identischen Kleidungsstücken zu fangen. Hierbei ist ein gutes Auge und schnelles Reaktionsvermögen gefragt. Denn nur die Schnellsten werden erfolgreich sein. Wer kein identisches Kleidungsstück besitzt, ruft „Mausgeflippt!“ und fängt die Mäuse blitzschnell mit sämtlichen Kleidern seiner Kartenhand ein. Doch aufgepasst: Im Eifer des Gefechts werden auch gerne Mäuse gefangen, von denen die Spieler lieber die Finger lassen sollten. Denn haben die Mäuse den richtigen Käse bei sich, sind sie geschützt und dürfen nicht gefangen werden. Hierbei kann man sich schnell mal statt der nützlichen Nager ein paar Minuspunkte einfangen. "Mausgeflippt" bietet eine runde Viertelstunde ausgeflippten Actionspaß für die Kleinen wie die Großen. Jede Partie ist immer wieder eine neue Herausforderung, der man sich gerne stellen wird. www.zoch-verlag.com

MEIN MÄUSCHEN-FARBSPIEL

AutorInnen: Daum, Thomas; Leitner, Violetta
Verlag: Ravensburger, 2010
Schlagworte: Ernährung, Erstes Regelspiel, Fantasie, Farben, Kooperation, Merkfähigkeit, Obst & Gemüse, Maus, Bewegung, Bodenspiel, Plättchen ziehen, Eltern bitte mitspielen!
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 1-3
Alter: ab 2 Jahren

Fünf Farbmäuse sind zum Picknick eingeladen. Teller um Teller wird mit Speisen gedeckt: Käse fürs gelbe Mäuschen, Kirschen fürs rote ... Bis das Picknick fertig ist, spielen die Farbmäuschen Verstecken. Die Spieler helfen ihnen, im Zimmer ein Versteck in ihrer Lieblingsfarbe zu finden. Zum Schluss schlüpfen die Mäuschen wieder durchs Mauselloch und das Picknick kann beginnen! Einfache Regeln mit viel Bewegung machen das Farbenlernen zu einem spannenden Vergnügen. www.ravensburger.de

MICRO MUTANTS

AutorInnen: Maggi, Marco; Nepitello, Francesco
Verlag: Heidelberger Spieleverlag, 2007
Schlagworte: Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik, Geschicklichkeit, Strategie, Insekt, Tiere, im Spiel bewegt sich was, Erobern, Bodenspiel, gut zu zweit spielbar, Plastikmaterial, zwei & mehr Varianten
Dauer: 30-40Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 10 Jahren

Micro Mutants ist ein Spiel galaktischer Insektenschlachten, bei dem es darum geht, wer die Oberhand behält, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Lasst eure Insekten gnadenlos auf den anderen Insekten landen und kombiniert Geschick und Taktik, gepaart mit einem Hauch außerirdischer Insektentechnologie, um die Basen eurer Gegner zu zerstören. www.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

MONOPOLY Junior

Verlag: Hasbro, 2001
Schlagworte: rechnen, Wirtschaft, Glück, Würfeln + Ziehen, Neuauflage
Dauer: 30-45Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

Der Klassiker in kindgerechter Aufmachung. Hier versuchst du, mit deinen Freunden die beliebtesten Attraktionen eines Rummelplatz zu erwerben und anschließend an deine Besucher gewinnbringend zu vermieten. Mit lustigen Spielautos ziehst du über das Spielbrett gezogen, und dank kleiner Geldbeträge bis max. 5 Monopoly Euro sind auch die jüngeren problemlos mit von der Partie. www.hasbro.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

MOSAIX

AutorInnen: Tisch, Christof
Verlag: Schmidt, 2009
Schlagworte: kombinieren, Raum / Lage, Flächen ausnützen, Glück, Strategie, Würfelspiel, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, Metallbox, Reisespiel, zum Alleinspielen
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 1-4
Alter: ab 8 Jahren

Abwechselnd würfelt jeweils ein Spieler mit vier Symbolwürfeln, ordnet die Würfel zu einer Formation, und alle Spieler tragen die Symbole dieser Formation in das Raster ihrer Spielkarte ein. Jeder versucht, viele Gebiete mit gleichen Symbolen zusammenzufügen, um in der Schlusswertung die meisten Punkte zu machen. www.schmidtspiele.de

MYSTERY EXPRESS

AutorInnen: Bauza, Antoine; Laget, Serge
Verlag: Days of Wonder, 2010
Schlagworte: Merkfähigkeit, Polizei, Zug, Bahn, raten, Rätsel
Dauer: 60-90Min.
SpielerInnen: 3-5
Alter: ab 12 Jahren

Nach den Missgeschicken der letzten Tage haben Sie beschlossen, sich einen wohl verdienten Urlaub und den Luxus einer Fahrt im legendären Orient Express zu gönnen. Doch Ihre Ferienstimmung wird schon bald jäh unterbrochen denn kaum hat der Zug Paris verlassen, geschieht es: Ein Passagier wird ermordet! Mystery Express ist ein neues Krimi-Deduktionsspiel von Days of Wonder. Der Mord an Bord des Orient Express wird durch 5 verschiedene Elemente bestimmt, die durch Verbrechenskarten repräsentiert werden. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines der 5 Reisenden, die jeder mit einer eigenen Spezialfähigkeit ausgestattet sind. Es gewinnt der Spieler, der vor Ende der Reise das wer, was, wann, wo und warum über den Mord herausfindet. www.daysofwonder.com

PIPELINE DUELL

AutorInnen: Meyer, Daniel
Verlag: Noris, 2010
Schlagworte: Glück, Strategie für Anfänger, kombinieren, Baustelle, Strecken bauen, 3-Dimensional, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, Plastikmaterial
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 2-2
Alter: ab 6 Jahren

Bei diesem spannenden Spiel für 2 ist es dein Ziel, eine durchgehende Pipeline vom unteren zum oberen Rand zu bauen. Durch geschicktes Spiel verhinderst du das gleichzeitig bei deinem Gegenspieler, so dass ein ständiger Kampf um die Führung entsteht und oft nur ein Stein zwischen Sieg und Niederlage steht. Um deine Pipeline zu bauen, hast du gerade Wegstücke, Kreuzungen, T-Stücke, Winkel und Blockaden. Die Blockaden sind besonders gemein, weil über diese Steine hinaus überhaupt keine Pipeline fortgesetzt werden kann. Wenn du es schaffst, deine Pipeline als Erster fertig zu stellen, dann hast du gewonnen.

PIRANHA ATTACKE

Verlag: Noris, 2010

Schlagworte: Reaktion, Schnelligkeit, Farben, Auge-Hand-Koordination, Geschicklichkeit, Fisch, Meer, im Spiel bewegt sich was, kurze Spielregel, Plastikmaterial, Feinmotorik

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Ziel ist am Spielende die meisten Fische gefangen zu haben. Die Spieler wählen je einen Piranha ihrer Farbe. Es wird in mehreren Angriffsrunden gespielt. Bei jedem Piranha Angriff würfelt ein Spieler für alle. Dann versuchen alle Spieler gleichzeitig so viele Fische wie möglich in der gewürfelten Farbe mit ihrem Piranha zu fangen. Der Angriff ist zu Ende wenn sich keine Fische der gewürfelten Farbe mehr auf dem Tisch befinden. Die Spieler öffnen das Maul ihres Piranhas und nehmen die gefangenen Fische heraus. Wer am Ende die meisten Fische hat ist Sieger.

RATTUS

AutorInnen: Berg, Ase; Berg, Henrik

Verlag: White Goblin Games, 2010

Schlagworte: Strategie, Mittelalter, Europa, Ratte, Geschichte, Erobern, Gebiete kontrollieren, variable Spielphasen

Dauer: 45-50Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Sie besiedeln die Regionen Europas, während sich die Pest auf dem gesamten Kontinent ausbreitet. Führen Sie ihr Volk sicher durch die finstere Zeit des Schwarzen Todes. Denn kommen die Ratten, ist niemand mehr sicher. www.huchandfriends.de

RATZ FATZ in das Märchenland

AutorInnen: Bücken, Hajo

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: Fantasie, Erstes Regelspiel, hören, Sehen, Schauen, Beobachten, Reaktion, sprechen, Wortschatz, Märchen, Erzählen, Rätsel, Holzmaterial, Reisespiel, Eltern bitte mitspielen!, zum Alleinspielen, Spiele für Viele, Sonderedition, zwei & mehr Varianten

Dauer: 5-10Min.

SpielerInnen: 1-6

Alter: ab 3 Jahren

Was quakt und hat eine Krone auf? Wo wohnt der König und seine Prinzessin? Während eine Geschichte, ein Gedicht oder ein Rätsel vorgelesen wird, heißt es. Aufgepasst! Wird ein Gegenstand, der auf dem Tisch liegt, genannt oder im Rätsel gesucht: Schnell nachgedacht und zugefasst! Ein Lernspiel, das Konzentration, Sprachfähigkeit und Reaktion fördert. Für 1 - 6 Kinder ab 3 Jahren und einen Vorleser. Hinweis: Dieses Spiel ist separat also ohne "Ratz Fatz" oder "Ratzolino" spielbar! www.haba.de

RATZ FATZ in den Kindergarten

AutorInnen: Bücken, Hajo

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: Fantasie, Erstes Regelspiel, hören, Sehen, Schauen, Beobachten, Reaktion, sprechen, Wortschatz, Erzählen, Rätsel, Holzmaterial, Reisespiel, Eltern bitte mitspielen!, zum Alleinspielen, Spiele für Viele, Sonderedition, zwei & mehr Varianten

Dauer: 5-10Min.

SpielerInnen: 1-6

Alter: ab 3 Jahren

Was passiert in einem Kindergarten? Was machen die Kinder bei Regen oder Sonnenschein? Während eine Geschichte, ein Gedicht oder ein Rätsel vorgelesen wird, heißt es. Aufgepasst! Wird ein Gegenstand, der auf dem Tisch liegt, genannt oder im Rätsel gesucht: Schnell nachgedacht und zugefasst! Ein Lernspiel, das Konzentration, Sprachfähigkeit und Reaktion fördert. Für 1 - 6 Kinder ab 3 Jahren und einen Vorleser. Hinweis: Dieses Spiel ist separat also ohne "Ratz Fatz" oder "Ratzolino" spielbar! www.haba.de

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

RUMMIKUB Junior

Verlag: Jumbo, 2009

Schlagworte: kombinieren, Serialität, Zahlen, Plättchen ziehen, Legespiel, Selbstkontrolle, Eltern bitte mitspielen!

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

Mit Original RUMMIKUB Junior lernen Vorschul- und Grundschulkinder auf spielerische Weise den Umgang mit Zahlen. Durch unterschiedliche Lernebenen wird das Zahlenverständnis Schritt für Schritt und mit viel Spaß trainiert. Lernerfolge werden schnell sichtbar. Original RUMMIKUB Junior ist damit der ideale Begleiter für den spielerischen Weg durch die Zahlenwelt. www.rummikub.de

SCHATZ DER KOBOLDE

AutorInnen: Baumann, Dirk

Verlag: Drei Magier Spiele, 2010

Schlagworte: Merkfähigkeit, Konzentration, Fantasiewelt, Glück, im Spiel bewegt sich was, Sammeln + Ausliefern, gut zu zweit spielbar, Magnete

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Nur die Kobolde Wutzel, Wanda, Wimmel und Wommel können Dich zu den gesuchten Glückskristallen führen. Der große Zauberkrystall lässt sie sichtbar werden, wenn Du ihren richtigen Namen nennen kannst. Dann geben sie Dir auch den Weg zu den Glückskristallen frei. Ein bezauberndes Kobold-Merkspiel, das durch das Magnetpendel im großen Zauberkrystall ein zauberhaftes Element besitzt. www.dreimagier.de

SCHATZ DER MUMIE

AutorInnen: Teubner, Marco

Verlag: Haba, 2009

Schlagworte: kombinieren, Raum / Lage, Strategie für Anfänger, Antike, Flächen ausnützen, Bluffen, Würfelspiel, Glück, Legespiel, gut zu zweit spielbar, Reisespiel

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Irgendwo in Ägypten ist der wertvolle "Schatz der Mumie" vergraben! Doch nur der cleverste Schatzjäger wird mit etwas Würfelglück der größte Entdecker aller Zeiten. Denn je mehr passende Symbole er würfelt, umso wertvoller ist der gewonnene Schatz. Wer als erster seinen Ausgrabungsplatz komplett mit Schätzen belegt hat, gewinnt das spannende Spiel. Ein abenteuerliches Würfelspiel für 2 - 4 Schatzjäger von 5 - 99 Jahren. www.haba.de

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

SEQUENCE DICE

AutorInnen: Gibrin, Mauricio; Miyaji, Mauricio; Onca, Fabiano
Verlag: Nordic Games, 2010
Schlagworte: Strategie, Glück, Würfelspiel, gut zu zweit spielbar
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 7 Jahren

Würfel- und Strategiespaß am kleinen Spielbrett. Sequence Dice ist ein eigenständiges Würfelspiel, das das Spielprinzip des beliebten Kartenlegeklassikers „Sequence“ aufgreift. In „Sequence Dice“ machen die zwei Würfel die Musik. Auf dem Spielbrett gibt es jeweils 4 Felder mit den Ziffern 2 bis 12, außer der 10 und 11, die nicht vorhanden sind. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt und legt anschließend einen Spielstein auf einem leeren Spielfeld ab, dessen Nummer der Augenzahl beider Würfel entspricht. Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler oder erstes Team eine „Sequence“ zu bilden, d.h. eine Reihe mit 5 Spielsteinen derselben Farbe abzulegen, horizontal, vertikal oder diagonal. Wer eine 2 oder 12 würfelt darf noch mal, wer eine 11 würfelt, entfernt einen Stein des Mitspielers, bei einer 12 hat man die freie Wahl der Felder. Dies ist auch schon die gesamte Regel von Sequence Dice, das unmittelbaren Spielspaß verspricht und ca. 30 bis 45 Minuten dauert. Wer glaubt, dass bei Sequence Dice allein das Würfelglück die Partien bestimmen würde, sieht sich schnell getäuscht. Durch geschickte Auswahl der Felder lässt sich Einfluss auf strategisch gute Sequenzen nehmen und so mancher Mitspieler in die Zwickmühle nehmen. www.winningmoves.de

SMALLWORLD

AutorInnen: Keyaerts, Philippe
Verlag: Days of Wonder, 2009
Schlagworte: Strategie, Fantasiewelt, Erobern, variable Spielphasen, ausgezeichnet, gut zu zweit spielbar
Dauer: 40-80Min.
SpielerInnen: 2-5
Alter: ab 8 Jahren

Bei Small World geht es um nichts weniger als um den Aufbau und Fall von Imperien. Mit einer selbst gewählten Kombination aus Fantasy-Rassen und Spezialfähigkeit versuchen die Spieler ein Imperium aufzubauen, manchmal auch auf Kosten der schwächeren Nachbarn. In Small World bevölkern Zwerge, Zauberer, Amazonen, Riesen, Orks und sogar Menschen das Spielbrett. Es wird um den Platz auf der zu kleinen Welt gekämpft, denn das zur Verfügung stehende Land reicht einfach nicht für alle. Den richtigen Zeitpunkt zu erkennen, wann man sein eigenes Reich untergehen lassen und ein anderes zu neuer Stärke führen sollte – darin liegt der Schlüssel zum Erfolg in „Small World“. Nicht nur die Liebhaber des preisgekrönten „Vinci“ werden sich über die Weiterentwicklung von Philippe Keyaerts freuen. www.asmodee.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 Hindernismauer 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

SOS AFFENALARM

Verlag: Mattel, 2005
Schlagworte: Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik, Geschicklichkeit, Konzentration, Affe, Dschungel, im Spiel bewegt sich was, 3-Dimensional, kurze Spielregel, Plastikmaterial
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

Mikado war gestern. Heute spielt man in der dritten, fantastischen Dimension. Und das macht sogar die Affen im Dschungel spielverrückt, frei nach dem Spieltitel: S.O.S. Affenalarm. Spielplatz ist eine dreidimensionale große Palme. Die sogenannte Affenpalme! Aber die Affen müssen erst einmal auf die Palme gebracht werden. Und das geht so: Zuerst werden alle farbigen Stäbchen in die Löcher der durchsichtigen Affenpalme gesteckt und die Äffchen darauf platziert. Klingt einfach? Abwarten. Denn jetzt geht der Spaß erst richtig los. Reihum müssen die Spieler würfeln und die Stäbchen herausziehen, ohne dass sein Affe dabei herunterfällt. Alle Äffchen, die man in seiner Würfelrunde abstürzen lässt, muss man aufsammeln. Sieger ist, wer am Ende die wenigsten Äffchen abstürzen ließ. www.mattel.de

SOS PIRANHA ALARM

Verlag: Mattel, 2008

Schlagworte: Meer, Fisch, Piranha, Glück, Würfeln + Ziehen, im Spiel bewegt sich was, 3-Dimensional, kurze Spielregel, Kugeln, Neuaufgabe, Plastikmaterial, Eltern bitte mitspielen!

Dauer: 10-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Entkommt den bissigen Piranhas! Den Strom schnell aufwärts zu schwimmen, ohne von den Piranhas erwischt zu werden, ist eine ziemlich rutschige Angelegenheit! Passt gut auf. Die hungrigen Piranhas können jeden Moment angreifen! Wer wird durchkommen?!

STERNENSCHWEIF Flug durch die Nacht

AutorInnen: Burkhardt, Günter

Verlag: Kosmos, 2008

Schlagworte: Glück, Würfelspiel, Würfeln + Ziehen, Fantasiewelt, Einhorn, Reisespiel, wenig Teile

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 7 Jahren

Sternenschweif besucht seine Einhorn-Freunde im Zauberreich, um bei einem großen Wettflug mitzumachen. Die Einhörner fliegen durch die Nacht und jeder möchte der Schnellste sein. Wer die Würfel für sein Einhorn mit der richtigen Mischung aus Mut, Vorsicht und Glück am cleversten einsetzt, erreicht beim Flug durch die Nacht als Erster das Ziel – und gewinnt. www.kosmos.de

TOKYO TRAIN

AutorInnen: Obert, Walter

Verlag: Cocktailgames, 2010

Schlagworte: Grobmotorik, links & rechts, Raum / Lage, Serialität, Interkulturell / multikulturell, Partyspiel, Verkehr, Zug, Bahn, Agieren, Bewegung, Kartenspiel, Partnerschaft, lustig, Metallbox, Reisespiel, Spiele für Viele

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 4-8

Alter: ab 8 Jahren

Zweiertteams, bestehend aus Schaffner und Tourist, treten gegeneinander an. Als japanischer Schaffner sprechen Sie natürlich Japanisch - oder was Sie dafür halten - und gestikulieren wild mit den Händen. <http://hutter-trade.com>

VELO CITY

AutorInnen: Nunn, Kevin G.

Verlag: Abacus Spiele, 2010

Schlagworte: Strategie, Verkehr, Glück, Partnerschaft, Würfeln + Ziehen, Spiele für Viele

Dauer: 40-45Min.

SpielerInnen: 3-7

Alter: ab 8 Jahren

Fahrradkuriere müssen schnell sein, Hindernissen geschickt ausweichen und sich auf ihre Team-kollegen verlassen können. Jeder Kurierdienst behauptet das sein Team unschlagbar ist. Um das zu entscheiden veranstalten sie ein großes Rennen quer durch die Stadt. Jeder Fahrradkurier muss sein Bestes geben. Wer im Windschatten anderer Kuriere mitfahren kann, spart wertvolle Zeit. Wer sich mit einem gelungenen Vorstoß absetzen kann, bringt sein Team dem Sieg ein ganzes Stück näher. Jeder Spieler führt ein Team mit Fahrradkurieren. Kommt er an die Reihe, würfelt er mit seinem Teamwürfel, um einen beliebigen seiner Kuriere dem Ziel näher zu bringen. Entscheidet er sich vor dem Würfeln für ein bestimmtes Feld mit einem Pulk von Kurierfahrern darf er mehrere Teamwürfel werfen. Das erhöht die Auswahl mit welcher Würfelzahl er ziehen kann. Nachteil ist, dass er fremde Fahrradkuriere mitziehen muss. Auch auf der Rennstrecke ist es interessant. Da gibt es Sonderfelder, auf denen die Spieler Vitamindrink-Dosen einsammeln können aber auch Hindernisfelder, die den Kurieren die Fahrt erschwert. Ein zusätzlicher Energiewürfel verhilft zu größerer Auswahl und eventuell zu einem entscheidenden Vorstoß. Durch die Abgabe von Vitamindrink-Dosen können die Kuriere aber auch Windschatten fahren oder Hindernisfelder meistern. Wer auf einem Hindernisfeld über keine Vitamindrink-Dose mehr verfügt wird nach hinten durchgereicht. Da ist dem einen oder anderen Kurier schon mal die Schadenfreude aller anderen Spieler gewiss. Velo City ist ein Würfelspiel, bei dem es mindestens genau so sehr auf überlegte Züge ankommt, wie auf das Würfelglück. Man kann seinen Mitspielern immer wieder ein Schnippchen schlagen, darf sich dann aber nicht wundern, wenn man selbst zum Ziel der Schadenfreude wird. Eine kurze Spieldauer, viel Interaktion und der hohe Wiederspielreiz lassen die Verlierer nach sofortiger Revanche rufen. Velo City eignet sich für Familien mit Kindern genau so wie für Erwachsenenrunden - und im kleinen Kreis genau so wie in Runden für bis zu 7 Spielern. www.abacusspiele.biz

WAZABI

AutorInnen: Debricon, Guilhem

Verlag: Gigamic, 2009

Schlagworte: Glück, Würfelspiel, Karten einsetzen, Spiele für Viele, Bluffen, zwei & mehr Varianten

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 8 Jahren

Ihr Ziel: Werden sie als erster alle Würfel los. Das Problem dabei: Je weniger sie haben, desto schwieriger wird das! Die einfachen Regeln laden ein. Werfen sie die Würfel und nutzen sie schlaue Handkarten. Würfel und Karten wandern zwischen den Spielern hin

und her. Ein schnelles Spiel, das Glück und Verstand fordert. www.asmodee.com

WE WILL ROCK YOU

AutorInnen: Ecoutin, Gabriel

Verlag: Cocktailgames, 2009

Schlagworte: Ausdruck, Konzentration, Grobmotorik, Musik, Reaktion, Schnelligkeit, Sehen, Schauen, Beobachten, Partyspiel, Agieren, Bewegung, Kartenspiel, Fasching, kurze Spielregel, lustig, Metallbox, Reisespiel, Spiele für Viele

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 4-12

Alter: ab 10 Jahren

Klopft auf eure Oberschenkel und klatscht zu We will rock you in die Hände. Fordert euch gegenseitig im Rhythmus auf, Gesten nachzumachen. Das Chaos ist perfekt! Wer bleibt im Takt und verliert nicht die Nerven? <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 „Tierwelt“ 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

WO IST KNUT?

AutorInnen: Chapeau, Thierry

Verlag: Gigamic, 2005

Schlagworte: Farben, Reaktion, Schnelligkeit, Konzentration, Sehen, Schauen, Beobachten, unterscheiden, Meer, Fisch, Holzmaterial, kurze Spielregel

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Würfel und sei der erste, der einen der neun Fische unterschiedlicher Farbe und Form fängt. Es reicht aber nicht, einen Fisch zu fangen - du musst ihn noch essen! Sobald die Würfel erneut seine Form und seine Farbe anzeigen, musst du schnell "Ich fress´ ihn!" rufen und den Piranha an dich bringen. Achtung: Wenn ein gegnerischer Spieler den Piranha vor dir vom Tisch nimmt, verlierst du den Fisch, den du bereits gefangen hast ... Beeil dich also: der Spieler, der als erster drei Fische gegessen hat, gewinnt!

WORTTÜFTLER

AutorInnen: Dirscherl, Wolfgang

Verlag: Haba, 2009

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

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Verflixt, 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

ZÄHLEFANT

AutorInnen: Franz, Rita

Verlag: Huch & friends, 2010

Schlagworte: Merkfähigkeit, Reaktion, Schnelligkeit, kombinieren, rechnen, Konzentration, Zahlen, Serialität, Elefant, Natur, Memo, gut zu zweit spielbar, unterscheiden, Eltern bitte mitspielen!, Spielesammlung, zum Alleinspielen

Dauer: 10-20Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 5 Jahren

In sechs unterschiedlichen Rechenspielen werden Zahlen und Mengen erfasst und Addition und Subtraktion geübt. Spielerisch lernen Kinder im Zahlenraum 1 bis 100, wie sich Mengen entwickeln oder was Zehnergruppen sind. www.huchandfriends.de