



www.spielebox.at

Neuerwerbungen März

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

www.spielebox.at

11 NIMMT!

AutorInnen: Kramer, Wolfgang

Verlag: Amigo, 2010

Schlagworte: Serialität, Zahlen, rechnen, Ochse, Bluffen, Glück, Strategie, Kartenspiel, Spiele für Viele

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 2-7

Alter: ab 8 Jahren

Jeder Spieler beginnt mit zehn Karten auf der Hand. Während des Spiels muss jeder eine Karte auf einen Stapel ablegen. Doch die Differenz zwischen dem Zahlenwert der ausgespielten Karte und der obersten Karte des Stapels darf nicht größer als 10 sein, ansonsten heißt es: „11 nimmt!“ und der Spieler muss alle Karten eines Stapels auf die Hand nehmen. Dabei ist es doch das Ziel des Spiels als Erster alle seine Karten los zu werden. Na dann, viel Glück! www.amigo-spiele.de

AGIL UP!

Verlag: Bioviva, 2008

Schlagworte: Feinmotorik, Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Farben, Formen, konstruieren, bauen, im Spiel bewegt sich was, Holzmaterial, kurze Spielregel, Bausteine, Spiele für Viele, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-10

Alter: ab 6 Jahren

Der Kreisel wird losgelassen. Stapel die Holzstücke so schnell wie möglich aufeinander. Der Kreisel hat angehalten! Hast du den höchsten Turm gebaut?

ANDERLAND

AutorInnen: Staupe, Reinhard

Verlag: Amigo, 2010

Schlagworte: Sehen, Schauen, Beobachten, Konzentration, Schnelligkeit, links & rechts, Tiere, Fantasiewelt, Kartenspiel, kurze Spielregel, lustig, Metallbox, Reisespiel, Eltern bitte mitspielen!, Spiele für Viele, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 6 Jahren

In Anderland ist alles anders: Schokolade schmeckt wie Erdbeer und die Hunde sehen aus wie bellende Katzen. Wenn man nach oben schauen soll, dann muss man unten suchen und alles Rote ist plötzlich blau! Machen Sie mit und begleiten Sie ihre Kinder in das phantasievolle Land für Andersdenker. Lustig ist es dort – und garantiert auch äußerst „rehrlich“. www.amigo-spiele.de

BELLA SARA PFERDETRAUM

Verlag: Schmidt, 2009

Schlagworte: Glück, Farben, Pferd, Fantasiewelt, Würfeln + Ziehen, zwei & mehr Varianten

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

Hier reiten die Bella-Sara-Fans mit ihren Lieblingspferden Bella, Thunder, Fiona und Jewel durch das Land des Hohen Nordens. Unterwegs werden dabei wertvolle Schätze eingesammelt – diese bringen den Spielern Glück. Das Spiel enthält außerdem eine einzigartige Pferdekarte mit einem Code für noch mehr Vergnügen in der Onlinewelt von Bella Sara. www.schmidtspiele.de

BUSY BEE

AutorInnen: Punke, Helmut

Verlag: beleduc, 2010

Schlagworte: Erstes Regelspiel, Farben, Konzentration, Merkfähigkeit, Strategie für Anfänger, Biene, Natur, im Spiel bewegt sich was, 3-Dimensional, Holzmaterial, kurze Spielregel, lustig, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Ein bisschen Glück und Geschicklichkeit, aber auch Farberkennung und Merkfähigkeit werden hier gefordert. Zwei verschiedene Spielmöglichkeiten bieten Abwechslung und der Spaß kommt bestimmt nicht zu kurz! Die Spieler schieben die Bienen abwechselnd in die Öffnungen des Bienenstockes. Sobald eine Biene "herausfliegt", nimmt der Spieler sie an sich und legt sie auf seiner Karte ab. Je nach gewählter Variante gewinnt derjenige, der seine Karte als Erster oder auch als Letzter mit Bienen füllen konnte. Die Spieler sollten nebeneinander sitzen, damit alle verfolgen können, welche Bienen in welche Öffnungen geschoben werden. www.beleduc.de

CARDCASSONNE

AutorInnen: Wrede, Klaus-Jürgen; Schmiel, Karl-Heinz

Verlag: Hans im Glück, 2009

Schlagworte: Strategie, Bluffen, Glück, Mittelalter, Kartenspiel

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

"Lege ich jetzt noch eine 3 in die Stadt? Dann kann ich mir gleich super viele Punkte sichern. Aber vermutlich weiß Hans ganz genau, wie viele das sind und schnappt sie mir weg. Ich sichere sie mir lieber gleich. Ach, ist das eine Zwickmühle." In Cardcassonne legen die Spieler ihre Karten in Reihen aus. Mit jeder neuen Karte wird eine Reihe lukrativer. Irgendwann muss sich jeder Spieler mit seinem Gefolgsmann eine dieser Reihen sichern. Doch wann, ist hier das Problem. Das bringt viel Spannung in das schnelle, lustige Kartenspiel. www.hans-im-glueck.de

CONNI IM KINDERGARTEN Lernspielsammlung

AutorInnen: Haferkamp, Kai

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Erstes Regelspiel, Farben, Feinmotorik, Formen, kombinieren, Merkfähigkeit,

Schnelligkeit, Reaktion, Sehen, Schauen, Beobachten, unterscheiden, Kinderbuch & Literatur, im Spiel bewegt sich was, Memo, Puzzle, Selbstkontrolle, Suchbilder, Eltern bitte mitspielen!, Spielesammlung, zum Alleinspielen

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 3 Jahren

Conni ist jetzt drei Jahre alt. Endlich alt genug für den Kindergarten! Darauf freut sich Conni schon lange. Denn im Kindergarten kann sie jeden Tag mit anderen Kindern spielen! Spielerisch und mit viel Spaß fördert diese Conni-Lernspielsammlung die Fertigkeiten der Kinder ab drei Jahren und bietet auch für ältere Kindergartenkinder jede Menge Spielfreude zu den wichtigsten Themen im Kindergarten. www.kosmos.de

DAS GROSSE PENTAGO

AutorInnen: Flóden, Thomas; Carlquist, Pal Keller

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Strategie, Raum / Lage, Flächen ausnützen, im Spiel bewegt sich was, veränderbares Spielbrett, kurze Spielregel, Plastikmaterial, zwei & mehr Varianten, Partnerschaft

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Ein herrlich kurzweiliges Spiel mit einfachsten Regeln und verblüffenden Wendungen. Die Spieler setzen abwechselnd einen Spielstein aufs Spielbrett. Wer als Erster fünf eigene Steine in einer Reihe hat, gewinnt. Zu einfach? Weit gefehlt – denn nach jedem Setzen drehen Sie eines der neun Quadrate und schon sieht das Spiel ganz anders aus! Schnell gespielt und doch so raffiniert – Pentago wird Sie nicht mehr loslassen, jetzt auch für die ganze Familie! www.kosmos.de

DAS MAGISCHE LABYRINTH Kartenspiel

AutorInnen: Baumann, Dirk

Verlag: Drei Magier Spiele, 2010

Schlagworte: Strategie für Anfänger, Glück, Sehen, Schauen, Beobachten, Hexen, Zauberer, Geister, Karten einsetzen, Würfeln + Ziehen, Sammeln + Ausliefern, kurze Spielregel, Reisespiel

Dauer: 15-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren

Lasst Euch von dem Magischen Labyrinth Kartenspiel genauso verzaubern wie von dem großen Spiel. Auch hier wollen magische Symbole von den Spielern gefunden werden. Doch Vorsicht, die Mitspieler können mit einem Simsalabim so manches unsichtbare Mauerhindernis entstehen lassen. www.dreimagier.de

DIE FRECHE ENGLISCH-HEXE

AutorInnen: Haferkamp, Kai

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Englisch, Merkfähigkeit, Wortschatz, Fremdsprachen, kombinieren, Hexen, Zauberer, Geister, Selbstkontrolle, gut zu zweit spielbar, im Spiel bewegt sich was, zwei & mehr Varianten

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Jetzt wird auf Englisch gekocht! Die freche Hexe führt Kinder spielerisch in die englische Sprachwelt ein. Mit ihrem neuen Kochbuch braut sie einen englischen Zaubertrank: Farben, Tiere, Kleidung, Zahlen - alles muss hinein. Zu den wichtigsten Basisthemen der ersten Lernjahre erschließen sich Kinder englische Begriffe aus ihrer Alltagswelt.

Förderschwerpunkte: Englisch hören und sprechen, Sprachgefühl. www.ravensburger.de

DIE KLEINE RAUPE NIMMERSATT Das Original-Spiel zum Buch

AutorInnen: Haferkamp, Kai

Verlag: Schmidt, 2010

Schlagworte: Erstes Regelspiel, Farben, Merkfähigkeit, Kinderbuch & Literatur, Raupe, Schmetterling, Obst & Gemüse, Natur, Memo, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, Ernährung

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

Wer kennt sie nicht, die Geschichte von der kleinen Raupe Nimmersatt, die an einem schönen Sonntagmorgen aus ihrem Ei schlüpft ... Auch in diesem Spiel frisst sich die kleine Raupe unermüdlich durch allerlei Obst und Leckereien und wird von Tag zu Tag immer dicker. Und wer im Laufe des Spiels ein gutes Gedächtnis beweist, ist am Ende dabei, wenn sie sich in einen wunderschönen Schmetterling verwandelt. www.schmidtspiele.de

DIE MAUS IST IM HAUS!

AutorInnen: Wrede, Anja

Verlag: logis, 2008

Schlagworte: Konzentration, links & rechts, Raum / Lage, Sehen, Schauen, Beobachten, unterscheiden, Maus, Katze, Glück, Merkfähigkeit, Erzählen, sprechen

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 5 Jahren

Ein sprachförderndes Gedächtnisspiel für 2-5 Kinder ab 5. Spielerisch üben die Kinder das richtige Anwenden der Artikel und Präpositionen. www.logis.lt

DRACHENHERZ

AutorInnen: Dorn, Rüdiger

Verlag: Kosmos, 2010

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

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-2

www.spielebox.at

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

DREISTE GEISTER

AutorInnen: Burkhardt, Günter

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Hexen, Zauberer, Geister, Glück, Bluffen, kurze Spielregel

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 6 Jahren

Die dreisten Geister machen sich auf zum Schatz! Aber zuerst müssen sie den schlaunen Zauberer überlisten. Die Spannung steigt. Welche Türe wird der Zauberer verschließen? Wer clever seine Karten ausspielt und als Erster die Schatztruhe erreicht, wird mit kostbaren Goldmünzen belohnt. Ein einfaches und witziges Wettlaufspiel für die ganze Familie. www.ravensburger.de

ES WAR EINMAL...

AutorInnen: Kikutiené, Laima

Verlag: logis, 2010

Schlagworte: Fremdsprachen, Fantasie, Konzentration, Merkfähigkeit, sprechen, Wortschatz, Märchen, Erzählen, Kindergeburtstag, kurze Spielregel

Dauer: 25-30Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 7 Jahren

Die Spieler würfeln und ziehen Karten mit abgebildeten Pflanzen, Tieren und Gegenständen und sollen eine ungewöhnliche Geschichte erzählen. In der Erzählung müssen die Begriffe der Kartenmotive benutzt werden. Ein jeder Schritt des Katers Moritz, eine jede neue Karte, gibt die Möglichkeit, die Geschichte um einen Satz fortzusetzen oder die Geschichte zu verändern. Das Ziel des Spiels besteht darin, die Geschichte zu erzählen und möglichst viele Karten zu sammeln. Ein lustiges Spiel für die ganze Familie. Das Spiel fördert Fantasie und Kreativität, entwickelt die Sprache, trainiert das Gedächtnis und die Konzentration. www.logis.lt

www.spielebox.at

FARBEN RINGSUM

Verlag: logis, 2008

Schlagworte: Farben, kombinieren, Tiere, Natur, Schmetterling, Selbstkontrolle, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 3 Jahren

Auf der mit Blumen übersäten Wiese haben sich viele bunte Schmetterlinge versteckt. Jeder Schmetterling hat eine andere Farbe. Wer kann am besten raten, welcher Schmetterling welchen Gegenständen, Tieren oder Pflanzen ähnlich ist? Beim Suchen und Finden helfen viele Tiere: der gutmütige Maikäfer, das sanfte Schaf, die nette Gans, der grüne Frosch, der kleine schwarze Rabe und viele andere Tiere. Dieses Spiel fördert auf spielerische Weise die Sinne zur Beobachtung und Wahrnehmung der Umgebung. Es bieten sich vielfältige Möglichkeiten zur Entfaltung der Kreativität sowie zur Entwicklung der Phantasie und Sprache. www.logis.lt

FINDE DIE TIERE!

AutorInnen: Wrede, Anja

Verlag: logis, 2008

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

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 3-6

Alter: ab 5 Jahren

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

Fl.T.S mini

AutorInnen: Knizia, Reiner

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: bauen, Strategie, Raum/Lage, Flächen ausnützen, Legespiel, zum Alleinspielen

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 8 Jahren

Einfach, flott, hoch-spannend: Wie passen die Spielsteine am besten? Wer seine Spieltafel am cleversten füllt, gewinnt! www.ravensburger.de

FLIP IT Drache

AutorInnen: Laden, Ariel

Verlag: Schmidt, 2009

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

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 1-1

Alter: ab 8 Jahren

Aufgabe ist es, durch Drehen und Schieben der "Flip it!"-Würfel die Anforderungen auf den runden Aufgabenkärtchen möglichst schnell zu erfüllen. 36 einzelne Herausforderungen in verschiedenen Schwierigkeitsgraden sorgen für reichlich spannende Unterhaltung.

www.schmidtspiele.de

FRUTTI DI MARE

AutorInnen: Luciani, Simone

Verlag: Piatnik, 2010

Schlagworte: Meer, Tiere, Bluffen, Glück, Handeln, Kartenspiel, Spekulieren, kurze Spielregel, Spiele für Viele

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 6 Jahren

Fünf Verkaufsstände für Meeresfrüchte befinden sich auf dem Markt und die Händler versuchen gute Geschäfte zu machen. Im Lauf des Tages steigen und sinken die Preise je nach Nachfrage. Am Ende sollen aber auf keinen Fall Meeresfrüchte übrig bleiben.

www.piatnik.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

GONZAGA

AutorInnen: Duccoli, Guglielmo

Verlag: Abacus Spiele, 2009

www.spielebox.at

Schlagworte: Strategie, Mittelalter, Gebiete kontrollieren, Flächen ausnützen, Karten einsetzen, Plastikmaterial

Dauer: 40-45Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Gonzaga wird auf einer Europa-Karte gespielt, die in sechseckige Felder aufgeteilt ist. Einige der Felder zeigen Städten und Häfen. Im Spielverlauf erhalten die Spieler Punkte für alle Städte und Häfen, die sie mit ihren Spielsteinen besetzen. Außerdem bekommt zu Beginn jeder Spieler eine geheime Aufgabe. Sie benennt Städte und Häfen, für die der Spieler am Ende Bonuspunkte erhält, wenn er diese Felder besetzt hat. Jeder Spieler besitzt einen identischen Satz mit Spielsteinen, von denen er in jeder Runde einen Stein einsetzt. Die Steine bedecken stets mehrere Felder in unterschiedlicher Anordnung. Welchen Stein der Spieler einsetzen muss bestimmt eine Karte, die jeder Spieler zu Beginn der Runde ziehen muss. Anschließend entscheidet sich jeder Spieler mit Hilfe seiner Planungskarten geheim in welcher Region er den Stein einsetzen will, und ob er den Stein dabei nur auf Städte oder nur auf Häfen oder auf Städte und Häfen setzen will. Diese Entscheidung bestimmt die Spielerreihenfolge in der nachfolgenden Setzphase. Der Spieler muss daher sorgfältig abwägen, denn es wird auf dem Spielplan rasch sehr eng, und es kann im Spielverlauf vorkommen, dass man einen Stein aus Platzmangel gar nicht mehr regelgerecht einsetzen kann. Gonzaga hat genau die richtige Mischung aus leichtem Glücksanteil und guter Planung. Denn wer seine Mitspieler genau beobachtet, kann schnell Rückschlüsse auf ihre Absichten ziehen und den einen oder anderen Coup landen. So tröstet sich der Verlierer damit, dass er einfach Pech hatte, während sich der Sieger über seine taktische Leistung freut. Die ansprechende Ausstattung mit der historisch anmutenden Landkarte und den schön gestalteten Spielsteinen und die kurze Spieldauer machen Gonzaga zu einem Spiel auch für die Familie! www.abacusspiele.de

HANDY MANNY Fleißige Handwerker

AutorInnen: Hutzler, Thilo

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Erstes Regelspiel, Baustelle, Comic, TV-Sendungen, Glück, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, zum Alleinspielen

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 3 Jahren

Meister Manny macht kaputte Sachen wieder ganz! Aber nur mit den passenden Werkzeugen gelingt die Reparatur! Wer es schafft, die richtigen Werkzeuge aus der Werkzeugkiste zu schütteln, kann die meisten Reparatur-Karten sammeln.
www.ravensburger.de

HIMMEL, A... UND ZWIRN!

AutorInnen: Kreowski, Klaus

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Glück, Zahlen, Serialität, Dschungel, Bluffen, Kartenspiel, Reisespiel, Spiele für Viele

Dauer: 15-20Min.

www.spielebox.at

SpielerInnen: 3-6
Alter: ab 8 Jahren

?Himmel, A? und Zwirn? und schon wieder passt die Karte nicht! Reihum spielt jeder eine Karte. Klingt leicht, ist es aber nicht: Höher muss sie sein, als die bereits ausliegenden, aber niedriger als die Zielkarten. Schnell wird da die Lücke eng. Wieso hat mein allerwertester Mitspieler jetzt diese Karte gespielt? Wer keine Karte ausspielen kann, zaubert ein breites Grinsen in die Backen seiner Mitspieler? und nimmt 'ne ganze Menge Minuspunkte mit. Himmel, A? und Zwirn, das tierisch freche Kartenspiel mit Fluchgarantie! Verdammt ist das einfach! www.ravensburger.de

HOT COCOT

Verlag: Bioviva, 2008

Schlagworte: Feinmotorik, Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Ostern, Partnerschaft, Kindergeburtstag, Fasching, Holzmaterial, kurze Spielregel, Spiele für Viele

Dauer: 5-10Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 6 Jahren

6 heiße, hart gekochte Eier zum später Essen. Nur 5 Eierbecher auf dem Tisch! Hol deine Stöckchen heraus und bringe so viele Eier wie möglich vor den anderen unter!

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

JÄGER UND SAMMLER

AutorInnen: Knizia, Reiner

Verlag: Amigo, 2010

Schlagworte: Strategie, Flächen ausnützen, Sammeln + Ausliefern, veränderbares Spielbrett, gut zu zweit spielbar

Dauer: 45-60Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Ein packender Streifzug durch die Steinzeit! Tauche ein in eine längst vergangene Zeit und spüre wie die Menschen vor 10.000 Jahren in der Steinzeit ihren Alltag erlebten. Durchstreife mit deinem Stamm das Land, um nach Essbarem wie Beeren und Knollen zu suchen oder wichtige Kräuter zu sammeln, um sie als Medizin zu nutzen. Finde Waffen für die Jagd auf Mammuts, Krüge für die Aufbewahrung des kostbaren Wassers sowie Halsketten und schmuckvolle Schädel als Gaben für andere Stämme, um den Frieden zu erhalten. Nutze den Sommer um so viele Lebensmittel wie möglich zu sammeln. Denn der erste Schnee kommt schon bald. Nur wer genügend Vorräte in seinen Winterlagern angelegt hat, muss im langen, kargen Winter keine Not leiden und hat große Chancen diese spielerische Zeitreise zu gewinnen. www.amigo-spiele.de

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 (waagerecht, 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

KARUSSELLFAHRT MIT TÖRÖÖ!

Verlag: Schmidt, 2009

Schlagworte: Glück, Farben, Comic, Elefant, im Spiel bewegt sich was, Würfeln + Ziehen, Fasching, Kindergeburtstag, 3-Dimensional, kurze Spielregel, mit Ton/Geräusch, Plastikmaterial

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

Rummel im Zoo: Der Neustädter Zoo feiert ein großes Fest und Zoodirektor Tierlieb hat auf der Zoowiese bunte Stände und Karussells aufbauen lassen. Als Benjamin Blümchen das Karussell entdeckt, kann er gar nicht genug bekommen. Eine rasante Karussellfahrt beginnt. Ein aktionsreicher Kinderspaß mit mechanischer Drehfunktion inklusive rummelgerichtigem Klingelgeräusch. www.schmidtspiele.de

KÖNIG KASIMIR UND SEINE TIERE

AutorInnen: Peise, Udo

Verlag: Selecta, 2009

Schlagworte: Farben, Erstes Regelspiel, Fantasie, Konzentration, Märchen, Tiere, Erzählen, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, Holzmaterial, Eltern bitte mitspielen!

Dauer: 5-10Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 2 Jahren

In einem Land nicht weit von hier, dort lebte König Kasimir... Die Kinder helfen König Kasimir und Königin Elisabeth dabei, die bunten Tiere in der richtigen Reihenfolge aufzustellen um dann mit ihnen in das Schloss zu ziehen. Mit Gedicht zum Vorlesen. www.selecta-spielzeug.de

KROKO FROSCH

Verlag: Hasbro, 2010

Schlagworte: Reaktion, Konzentration, Geschicklichkeit, Sehen, Schauen, Beobachten, unterscheiden, Krokodil, Dschungel, Frosch, Kindergeburtstag, Fasching, 3-Dimensional, kurze Spielregel, nur mit Batterie spielbar, mit Ton / Geräusch, Plastikmaterial

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 3-5

Alter: ab 5 Jahren

Das hungrige Krokodil faulenz in der Sonne, doch die Stille täuscht... denn ganz plötzlich wird es wach und versucht dich zu schnappen! Wirst du es schaffen, mit deinem Frosch zu entweichen oder endest du in Krokos Maul?

KUNTERBUNT GEWÜRFELT

Verlag: Flum Spiele, 2003

Schlagworte: Farben, Strategie für Anfänger, Kooperation, Partnerschaft, Würfelspiel, Holzmaterial, zwei & mehr Varianten

Dauer: 25-30Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 5 Jahren

"Kunterbunt gewürfelt" enthält zwei Spiele: Teamspiel: alle versuchen zusammen in der Mitte der Spielfläche eine Pyramide aufzubauen. Im Teamspiel für Kinder schaffen sie es in dem sie Farbe an Farbe legen. In den Teamspielvarianten für Jugendliche und Erwachsene müssen alle so taktieren, dass kein Spieler aus dem Spiel fällt und die Pyramide fertig gestellt wird. Punktspiel für Jugendliche und Erwachsene: jeder Spieler versucht seine Würfel strategisch so in die Pyramide zu platzieren, dass er die meisten Punkte bekommt.

LARRY LASSO

AutorInnen: Bos, Liesbeth

Verlag: Selecta, 2009

Schlagworte: Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik, Geschicklichkeit, Reaktion, Schnelligkeit, Fasching, Kindergeburtstag, Holzmaterial, kurze Spielregel

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

Kawumm! Und schon wieder sind Billy Bandito und seine Gaunerbande aus dem Gefängnis von Western Town ausgebrochen! Zum Glück sind Larry Lasso und seine Freunde in der Gegend und helfen dem Sheriff, die Ganoven wieder einzufangen. Natürlich winkt am Ende eine saftige Belohnung für den geschicktesten Hilfssheriff! Bei diesem wilden Geschicklichkeitswettbewerb gewinnen die gewitzten Cowboys. Aufgepasst: Welcher der Gauner bringt in dieser Runde die größte Belohnung? www.selecta-spielzeug.de

LEVEL X

AutorInnen: Risthaus, Stefan
Verlag: Schmidt, 2009
Schlagworte: Glück, rechnen, Würfelspiel, kurze Spielregel
Dauer: 20-25Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 8 Jahren

Level X bietet eine gelungene Mischung aus Glück und Taktik. Geschicktes Kombinieren der Würfelaugen ermöglicht es, sowohl seine eigenen Steine in gute Positionen zu bringen, als auch die Mitspieler von lukrativen Feldern zu vertreiben. Allerdings sollte man sich nie zu sicher fühlen, denn im Hintergrund wartet mit Sicherheit schon der Nächste.
www.schmidtspiele.de

MACAO

AutorInnen: Feld, Stefan
Verlag: alea, 2009
Schlagworte: komplexes Strategiespiel, Karten einsetzen, Sammeln + Ausliefern, gut zu zweit spielbar, Holzmaterial
Dauer: 90-100Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 12 Jahren

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

MAKE 'N' BREAK Würfelspiel

AutorInnen: Kirps, Maximilian; Siew, Randolph
Verlag: Ravensburger, 2010
Schlagworte: Auge-Hand-Koordination, bauen, Geschicklichkeit, konstruieren, Schnelligkeit, 3-Dimensional, Holzmaterial, kurze Spielregel, Bausteine, Sonderedition, Würfelspiel, Glück

www.spielebox.at

Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 8 Jahren

Wenn du wissen willst, was Würfelspaß bedeutet, bist du hier richtig! Das bewährte Spielrezept mit neuen Zutaten: Die Baukarten zeigen, was gebaut werden soll. Doch die Würfel und Quader müssen brauchbare Ergebnisse liefern. Denn was hoch oben ist, muss auch viele Augen zeigen. Und der Zeitdruck sitzt dir ständig im Nacken! Hier ist der Spielspaß garantiert! www.ravensburger.de

MAUSESAUSE

AutorInnen: Lach, Bernhard; Rapp, Uwe

Verlag: Schmidt, 2010

Schlagworte: Geschicklichkeit, unterscheiden, Sehen, Schauen, Beobachten, Reaktion, Schnelligkeit, Farben, Maus, Katze, im Spiel bewegt sich was, Suchbilder, kurze Spielregel

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Wer macht mit beim lustigen Farbtopf-Kegeln? Die kleinen Mäuse sind ganz bei der Sache. Nur Kater Kalle hat dabei nichts zu lachen: Denn wenn die Farbtöpfe umfallen, wird er von oben bis unten mit Farbe bekleckst. Ein Riesenspaß für alle kleinen und großen Käse-Kegler, bei dem eine sichere Hand und eine schnelle Reaktion gefragt sind. www.schmidtspiele.de

MEMORY SAFARI PLUS

AutorInnen: Ross, Brad

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Merkfähigkeit, Konzentration, Tiere, Memo, gut zu zweit spielbar, zwei & mehr Varianten

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren

Gut gemerkt allein reicht jetzt nicht mehr! Beim Safari memory® plus bleiben immer alle Karten im Spiel. Außerdem steigern Aktionskarten und Blockade-Jeeps die Spannung. Jetzt könnt ihr memory® clever und taktisch spielen! Welcher Safari-Abenteurer schafft es als Erster, sein Foto-Album zu füllen? www.ravensburger.de

MONOPOLY Der verrückte Geldautomat

Verlag: Hasbro, 2010

Schlagworte: interaktiv mit Elektronik, Glück, Würfeln + Ziehen, nur mit Batterie spielbar, mit Ton / Geräusch, zwei & mehr Varianten, Plastikmaterial, Eltern bitte mitspielen!, Wirtschaft

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Der irre Spaß für Monopoly-Kids! Ziehe um den Spielplan, kaufe dir die bunten Straßen und

baue darauf so viele Häuser und Hotels wie du kannst. Und der verrückte Geldautomat spuckt das Geld dafür aus! Manche Ereigniskarten lassen dir die Wahl: Welche Aktion wird dir helfen, das Spiel zu gewinnen? Spare dein Geld und gib es schlau aus, um der reichste Spieler zu werden... und zu gewinnen!

NEW AMICI! Das Sprachenspiel - Deutsch - Englisch

AutorInnen: Patey, Lakki

Verlag: Californian Products, 2007

Schlagworte: Ausdruck, Englisch, Fremdsprachen, Geografie, hören, Konzentration, sprechen, Wissen, Europa, Interkulturell / multikulturell, Agieren, Erzählen, Quiz, Wissen, kurze Spielregel, lustig, Reisespiel, zum Alleinspielen

Dauer: 30-45Min.

SpielerInnen: 1-4

Alter: ab 8 Jahren

New Amici! bringt Spielspaß für Jung und Alt, Anfänger und Fortgeschrittene, Familien und Freunde. Spielend, bilingual neue Sprachen lernen! Internationale Menschen treffen! Gegenseitig Kulturen verstehen!

NEXT

AutorInnen: Jeffrey W. Berndt

Verlag: Schmidt, 2007

Schlagworte: Glück

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-10

Alter: ab 7 Jahren

NNO DELFINO

AutorInnen: Seven Towns Ltd.

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Glück, im Spiel bewegt sich was, Kindergeburtstag, Fasching, 3-Dimensional, kurze Spielregel, Magnete, lustig, Plastikmaterial

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Nach einem wunderschönen Tag am Meer tragen die Robben ihre Bälle vergnügt nach Hause. Doch der freche Delfin Nino findet kein Ende. Mit einem gewagten Sprung schießt er immer wieder aus dem Wasser und stibitzt dreist die Bälle der Robben. Alle fiebern mit: Wo wird er wieder herausspringen? Nur wer seine Robben clever zieht, kann Nino entwischen. Wer als Erster zwei Bälle nach Hause gebracht hat, gewinnt das spritzige Spiel! Wer meistert den Weg am besten? www.ravensburger.de

NUMERI

AutorInnen: Hoffmann, Rudi

Verlag: Schmidt, 2009

Schlagworte: Glück, Würfeln + Ziehen, Zahlen, kurze Spielregel, Neuauflage

Dauer: 20-25Min.

SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 8 Jahren

Ein denkbar einfaches Spielprinzip: Der Stein mit der gewürfelten Augenzahl wird auf das nächste freie Feld platziert. Dabei versuchen die Spieler, mit den eigenen Spielsteinen gewinnbringende Felder zu besetzen. Doch nicht nur Würfelglück, sondern auch geschicktes Aufteilen der Zahlen verhilft zum Sieg. www.schmidtspiele.de

PHASE 10 Das Brettspiel

AutorInnen: Armbruster, Susanne

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Strategie, Glück, Karten einsetzen, kurze Spielregel, Spiele für Viele, Sonderedition

Dauer: 45-60Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 10 Jahren

Der Bestseller in einer neuen Dimension! Endlich können Sie den Kartenspiel-Klassiker Phase 10 auch als Brettspiel erleben. Mit Spielplan! Mit Spannung! Mit Spaß! Jetzt geht's rund bei Phase 10! Und zwar rund herum - auf dem Spielplan. Seine vielen abwechslungsreichen Aktionsfelder bringen neuen Schwung ins Kartenspiel. Wohin werden mich die Würfel führen? Darf ich bis zu vier Handkarten tauschen? Oder eher nach einer dringend benötigten Karte suchen? Oder am besten gleich einen Joker nehmen? Mehr Spaß! Mehr Spiel! Mehr Phase 10! www.ravensburger.de

PICCO SORTINO

AutorInnen: Teubner, Marco

Verlag: Selecta, 2009

Schlagworte: Merkfähigkeit, unterscheiden, Sehen, Schauen, Beobachten, Erstes Regelspiel, kombinieren, Memo, Suchbilder, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, Reisespiel, Eltern bitte mitspielen!, zwei & mehr Varianten

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

Aufgepasst und aufgeräumt. So ein Durcheinander! Zum Glück gibt es die kleinen Wichtel, die gerne aufräumen. Der Topf gehört in die Küche, aber wohin gehört das Kissen? Wer als Erster alle seine Gegenstände in die richtigen Zimmer legen kann, hat gewonnen. www.selecta-spielzeug.de

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

www.spielebox.at

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.

PONY EXPRESS

AutorInnen: Faidutti, Bruno; Bauza, Antoine

Verlag: Heidelberger Spieleverlag, 2010

Schlagworte: Bluffen, Glück, Würfelspiel, Würfeln + Ziehen

Dauer: 45-60Min.

SpielerInnen: 3-5

Alter: ab 8 Jahren

Von 1860 bis 1861 war der Pony Express der einzige schnelle und zuverlässige Postdienst, der den nordamerikanischen Kontinent versorgen konnte - von St. Joseph in Missouri bis Sacramento in Kalifornien. Die mutigen und oft auch etwas verrückten Reiter stellten ihre Post in weniger als zehn Tagen zu. Als der Telegraf erfunden wurde, endete die Ära der schnellen heldenhaften Reiter. Denn auch wenn sie ihr Äußerstes gaben, um schneller als der Wind zu sein und vor der "elektronischen Post" anzukommen, so war dies doch das Ende des Pony Express. Du hast ein Pferd, deinen treuen Colt und einen nagelneuen Hut auf dem Kopf. Doch vor allem hast du einen Stapel Briefe in der Tasche, die du schneller nach Sacramento bringen sollst als alle anderen Reiter des Pony Express. Überwindest du die Gefahren des Wilden Westens, trotz den Hindernissen und übertriffst die Konkurrenz?
<http://hds-fantasy.de>

QUIZ & SPIEL Entdecke die Natur

AutorInnen: Gehl, Monika; Maack, André; Sprick, Philipp

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Wissen, Natur, Quiz, Wissen, kurze Spielregel

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Wie wird aus einer Wolke Regen? Können Sanddünen singen? Woraus wird Zucker hergestellt? Wer richtig tippt, kommt schnell voran. In den 150 spannenden Fragen und Antworten erfährt man Interessantes über die Natur. www.ravensburger.de

QUIZ & SPIEL Entdecke die Tiere

AutorInnen: Gohl, Monika; Maack, André; Sprick, Philipp

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Wissen, Tiere, Quiz, Wissen, kurze Spielregel

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Wie unterhalten sich Heringe? Wo schlafen Schimpansen? Wie viel Spucke braucht die Kuh am Tag? Wer richtig tippt, kommt schnell voran. In den 150 spannenden Fragen und Antworten erfährt man Erstaunliches über Tiere. www.ravensburger.de

QUIZ & SPIEL Entdecke die Welt

AutorInnen: Gohl, Monika; Maack, André; Sprick, Philipp

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Wissen, Geschichte, Quiz, Wissen, kurze Spielregel

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Welches ist die älteste Erfindung? Warum ist der Schiefe Turm von Pisa schief? Wer waren die Pharaonen? Wer richtig tippt, kommt schnell voran. In den 150 spannenden Fragen und Antworten erfährt man viel über Menschen aus aller Welt. www.ravensburger.de

RAKETE

AutorInnen: Cantzler, Christoph

Verlag: Schmidt, 2010

Schlagworte: Schnelligkeit, Weltraum, Glück, Würfelspiel, kurze Spielregel

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Startklar für eine außerirdisch gute Würfelpartie? 3, 2, 1 ... Rakete! Jetzt wird um die Wette gewürfelt was das Zeug hält. Wer schafft es, als Erster Monster-Alarm zu schlagen? Zu gewinnen gibt es das Lieblingsessen der kleinen Außerirdischen – leckere Mars-Maden. Na dann, guten Appetit! Die originelle Idee aus der Reihe Easyplay Kids macht Kindern richtig Spaß und motiviert immer wieder zum gemeinsamen Spielen. www.schmidtspiele.de

RAZZO RAKETO

AutorInnen: Bogen, Steffen

Verlag: Selecta, 2010

Schlagworte: Merkfähigkeit, Raum / Lage, Sehen, Schauen, Beobachten, Weltraum, Bewegung, 3-Dimensional, kurze Spielregel

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 3-6

Alter: ab 5 Jahren

Swoosh...woosh...schnell wie ein Blitz fliegen die Raumschiffe durchs All! Junior-Astronaut Razzo Raketo und seine Freunde aus der Astronautenschule starten zu ihrem ersten Flugabenteuer. Doch finden alle den Weg zurück zur Raumstation? www.selecta-spielzeug.de

R-ÖKO

AutorInnen: Kawasaki, Susumu

Verlag: Amigo, 2010

Schlagworte: Strategie, Umweltschutz, Kartenspiel, Sammeln + Ausliefern, Reisespiel

Dauer: 25-30Min.

SpielerInnen: 3-5

Alter: ab 8 Jahren

Wenn es Nacht wird auf dem Recyclinghof ... erwachen achtlos weggeworfene Glasflaschen, Papierstapel, Plastikbecher oder Blechdosen zu neuem Leben. Doch mit dem ersten Tageslicht finden die Arbeiter der Frühschicht wieder nur Abfall zum Sortieren vor. Die Spieler versuchen Abfall ordnungsgemäß zu trennen und in die Recyclingfabrik zu bringen. Dafür erhalten sie gutes Geld. www.amigo-spiele.de

SCHAFE SCHEUCHEN

AutorInnen: Riedel, Stephan; Schyns, Barbara

Verlag: logis, 2009

Schlagworte: Erstes Regelspiel, Strategie für Anfänger, Bauernhof, Tiere, kurze Spielregel, Schaf

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Die Sonne scheint nach einem Regentag wieder strahlend vom Himmel und die kleine Schafherde darf auf der saftigen Wiese grasen. Die zwei bis vier Schäfer führen ihre Herde zu den saftigsten Grasflächen. Doch nicht nur der Schäfer, natürlich auch der Schäferhund, bestimmen den Weg der Schafe. Wenn die Sonne untergegangen ist, ist der Weidetag zu Ende. Jetzt zeigt sich, welche Schafe die saftigsten Grasflächen gefressen haben. „Schafe scheuchen“ ist ein spannendes, aktionreiches Würfelspiel für zwei bis vier Kinder ab 5 Jahren. Es trainiert die Auge-Hand-Koordination und fördert das Zählen. Die Zusatzspielregel für die älteren Kinder (ab 7 Jahre) erlaubt erste taktische Spielzüge. www.logis.lt

SCHAFE SCHNAPPEN

AutorInnen: Michael Schacht

Verlag: Schmidt

Schlagworte: Glück

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 6 Jahren

SCHATZ-ALARM!

AutorInnen: Meister, Heinz

Verlag: Ravensburger, 2010

Schlagworte: Geschicklichkeit, Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Glück, Dschungel, Affe, Würfeln + Ziehen, Magnete, kurze Spielregel, Plastikmaterial

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Helft den Affen bei ihrer Suche nach dem gestohlenen Schatz! Mit dem magischen Schatzsucher tasten sich die Affen durch das Dschungel-Dickicht. Hört ihr ein 'Klack', heißt es: Schatz-Alarm! Wer die meisten Edelsteine findet und sie sicher zum Affenkönig bringt, gewinnt das Spiel. Eine mag(net)ische Schatzjagd mit affenstarker Spannung bis zum Schluss.? www.ravensburger.de

SCHILDKRÖTENREISE

www.spielebox.at

Verlag: logis, 2008

Schlagworte: Meer, Tiere, Schildkröte, Glück, Würfeln + Ziehen, veränderbares Spielbrett, gut zu zweit spielbar, Eltern bitte mitspielen!

Dauer: 25-30Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren

Jedes Jahr reisen die lustigen Schildkrötenkinder von ihren Kleininseln zu der Großen Schildkröteninsel. Auf ihrer Reise machen die Schildkrötenkinder oft ein Wettrennen, denn es gilt als eine große Ehre, als Erster an der Großinsel anzukommen. Unterwegs begegnen die Schildkrötenkinder ganz vielen verschiedenen Meerestieren. Treffen sie zum Beispiel den netten Fliegenden Fisch, nimmt er die Schildkrötenkinder auf seinen Rücken und bringt sie zur Großen Schildkröteninsel. Es gibt aber auch freche und nicht so freundliche Meerestiere. Vor dem Hai schwimmen die Schildkrötenkinder beispielsweise lieber schnell weg. Und manchmal kann es sogar passieren, dass sich die Schildkrötenkinder in den Korallen verirren. Viel Spaß beim Schwimmen und Tauchen! www.logis.lt

SCHWEINEBANDE

AutorInnen: Dorra, Stefan

Verlag: Hans im Glück, 2010

Schlagworte: Strategie, Bauernhof, Tiere, Handeln, Sammeln + Ausliefern, Bluffen, Holzmaterial

Dauer: 30-40Min.

SpielerInnen: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

Jeden Mittwoch kurz nach Sonnenaufgang ist in der Stadt Viehmarkt. Hier werden Ziegen, Esel, Zottelrinder und natürlich auch Schweine feilgeboten. Die Angebote sind sehr unterschiedlich und für jeden Spieler von anderem Wert. Da heißt es abwägen: Möglichst schnell zuschlagen, ohne genau zu wissen, was man kriegt. Oder in aller Ruhe warten, bis das ganze Angebot feststeht. Mit ein paar Gehilfen - denn 6 Augen sehen mehr als zwei - geht jeder Spieler auf den Markt, um die besten Angebote einzuheimsen. Nachdem die gekauften Tiere gut gefüttert sind, geht es wieder nach Hause, denn es gewinnt nicht der Bauer mit den dicksten Kartoffeln, sondern der mit den meisten Tieren im Stall. www.hans-im-glueck.de

SOMBRERO!

AutorInnen: Martinez, Cédric; Bachelier, Laurent

Verlag: Alcès, 2009

Schlagworte: Geschicklichkeit, Reaktion, Partyspiel, Bewegung, im Spiel bewegt sich was, Spiele für Viele

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-8

Alter: ab 7 Jahren

In Mexiko ist es ein alter Brauch bei Feierlichkeiten die traditionelle Kopfbedeckung, den Sombrero, in die Luft zu schleudern. In diesem Spiel sollen die Sombreros nicht nur geworfen, sondern nach Möglichkeit auch wieder aufgefangen werden. Spektakuläre

Herausforderungen versprechen irrwitzigen Spielspaß an und um den Spieltisch. YIIHA!!!

TAKE IT

AutorInnen: Reiner Knizia
Verlag: Schmidt, 2006
Schlagworte: Strategie
Dauer: 15-20Min.
SpielerInnen: 2-5
Alter: ab 8 Jahren

TAMSK

AutorInnen: Kris Burm
Verlag: Schmidt, 1999
Schlagworte: Strategie
Dauer: 20-30Min.
SpielerInnen: 2-2
Alter: ab 16 Jahren

TUPI

AutorInnen: Bogen, Steffen
Verlag: Schmidt, 2010
Schlagworte: Schnelligkeit, Grobmotorik, Sehen, Schauen, Beobachten, Bewegung, Suchbilder, Fasching, Kindergeburtstag, kurze Spielregel, lustig
Dauer: 10-15Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 5 Jahren

In dem kleinen Indianerdorf sieht ein Tipi aus wie das andere. Aber wer genau hinschaut, findet schnell die bunten Motive auf den Zelten. Büffel, Feder, Kanu - die Würfel geben vor, nach welchen Motiven gesucht wird. Also, Adleraugen auf und los geht's!
www.schmidtspiele.de

TITANIA

AutorInnen: Dorn, Rüdiger
Verlag: Hans im Glück, 2010
Schlagworte: Strategie, Meer, Fantasiewelt, Gebiete kontrollieren, Karten einsetzen, Sammeln + Ausliefern, Strecken bauen, Holzmaterial
Dauer: 45-60Min.
SpielerInnen: 2-4
Alter: ab 10 Jahren

Im höchsten Turm von Titania sitzt der alte König und grämt sich, denn er weiß nicht, wer die Nachfolge seines Throns antreten soll. Seine Nichte gedenkt der alten Pracht Titanias und erinnert sich an Seetürme, die einst rings um Titania standen, nun aber verfallen und eingestürzt sind. Diese Türme dienten nicht nur der Pracht, sie wiesen auch Reisenden und Händlern den Weg nach Titania und sorgten auf diese Weise für regen Handelsverkehr und Wissensaustausch mit anderen Völkern. Daher entscheidet der König, derjenige der titanischen Fürsten solle seine Nachfolge antreten, der sich im Wiederaufbau der alten

Seetürme am geschicktesten erweist. Und schon lassen die Fürsten Ihre Schiffe bemannen und machen sich auf die Suche nach wertvollen Muscheln, um die Seetürme wiederzuerrichten und Titania in neuem Glanz erstrahlen zu lassen. Wer wird der neue König von Titania? www.hans-im-glueck.de

TORJÄGER

AutorInnen: Althöfer, Ingo

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Fußball, Strategie, Glück, Flächen ausnützen, Würfeln + Ziehen, kurze Spielregel, Neuauflage, Reisespiel

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-2

Alter: ab 8 Jahren

Die Mannschaften sind auf dem Platz, gleich wird das große Finale beginnen. Welcher Trainer wird erfolgreicher sein und die Spieler in günstige Positionen bringen? Zwar gibt der Würfel vor, welche Spieler bewegt werden dürfen, aber nur taktisches Geschick sorgt für gute Torchancen. Schon das erste Tor kann bei diesem rasanten Fußballspiel mit Köpfchen den Sieg bringen. www.kosmos.de

TURI-TOUR

AutorInnen: Zucchini, Alessandro

Verlag: Selecta, 2010

Schlagworte: Feinmotorik, Geografie, Geschicklichkeit, Konzentration, Merkfähigkeit, Raum / Lage, tasten, fühlen, Tiere, blind spielbar, Holzmaterial, lustig, Eltern bitte mitspielen!

Dauer: 20-40Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Auf in den Urlaub! So eine Aufregung: Die Tiere vom Bauernhof fahren in den Urlaub! Aber der schusselige Bauer Hannes hat die Tickets vertauscht. Und nun hat er auch schon seine Sonnenbrille aufgesetzt und kann das Schaf nicht vom Huhn unterscheiden... Könnt ihr ihm helfen, die Tiere an den richtigen Urlaubsort zu bringen? Bei diesem spannenden Fühl- und Tastspiel müssen zuerst die Tiere erkannt und dann auch noch auf den richtigen Urlaubsort gesetzt werden. Da ist Feingefühl, ein gutes Gedächtnis und natürlich räumliches Vorstellungsvermögen gefragt. www.selecta-spielzeug.de

UBONGO 3D

AutorInnen: Rejchtman, Grzegorz

Verlag: Kosmos, 2009

Schlagworte: bauen, kombinieren, konstruieren, Raum / Lage, Schnelligkeit, Puzzle, Rätsel, 3-Dimensional, großes Format, lustig, Bausteine, Sonderedition

Dauer: 25-30Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 10 Jahren

Ubongo-Spaß in der dritten Dimension: noch fesselnder, spannender, höher – und dabei super einfach erklärt und wunderbar rasant gespielt! Die neue Herausforderung mit dem

Legespaß, der die ganze Familie begeistert: Hier gilt es, jede Legefläche auf zwei Ebenen vollständig zu bedecken. Wer schafft es als Erster, seine Legeteile passend neben-, über- und ineinander zu legen und laut „Ubongo!“ zu rufen? Und wird es auch den Mitspielern vor Ablauf der Sanduhr gelingen, ihr eigenes Rätsel zu lösen? Als Belohnung winken Edelsteine – und am Ende wird der Spieler mit der wertvollsten Edelsteinsammlung Meister der Knobelkunst. Zwei Schwierigkeitsgrade bieten einen leichten Einstieg und lang anhaltenden Knobelspaß. Die edlen Legeteile aus natürlichen Holzfasern setzen dabei neue Maßstäbe für alle Ubongo-Baumeister. Doch Achtung: Auch der Suchtfaktor steigt bei diesem Spiel in neue Dimensionen! www.kosmos.de

UBONGO Die Erweiterung

AutorInnen: Rejchtman, Grzegorz

Verlag: Kosmos, 2010

Schlagworte: Raum/Lage, Konzentration, Schnelligkeit, Puzzle, Rätsel, Flächen ausnützen, gut zu zweit spielbar, kurze Spielregel, lustig, zum Alleinspielen, Erweiterung zum Basisspiel, Spiele für Viele

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 2-6

Alter: ab 8 Jahren

Die langersehnte Erweiterung zum beliebten Legespiel garantiert aufregenden Knobelspaß – jetzt auch in größeren Spielrunden. Denn mit dem hier enthaltenen Spielmaterial können zwei weitere Legekünstler gegen die Sanduhr antreten. Mehr Spieler – mehr Spannung – mehr Spaß. So wird die Jagd nach der wertvollsten Edelsteinsammlung noch fesselnder und noch rasanter. Die Regeln bleiben dabei gewohnt einfach. Und auch bei weniger als fünf Spielern bringen die neuen, „verrückten“ Aufgaben packende Abwechslung für alle Ubongo-Fans. www.kosmos.de

VAMPIRE DER NACHT

AutorInnen: Becker, Kirsten; Schliemann, Jens-Peter

Verlag: Drei Magier Spiele, 2009

Schlagworte: Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik, Geschicklichkeit, Konzentration, Hexen, Zauberer, Geister, im Spiel bewegt sich was, Fasching, Kindergeburtstag, 3-Dimensional, kurze Spielregel, lustig, Magnete

Dauer: 20-30Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 6 Jahren

Der fiese Vampirjäger hat einen Sack Knoblauch über der Ruine der Vampire ausgeleert. Gemeinsam mit Vampir und Fledermaus gilt es, die gefährlichen Knollen mit Geschick aus der Burg zu schieben. Ein magnetisches Geschicklichkeitsspiel im Hellen, im Dämmerlicht oder im Stockdunkeln! www.dreimagier.de

WEIDESPASS

AutorInnen: Binger, Gudrun

Verlag: Novio, 2004

Schlagworte: Strategie für Anfänger, Pferd, Plättchen ziehen, Gebiete kontrollieren, Legespiel, Würfeln + Ziehen, Strecken bauen, Memo

Dauer: 45-60Min.
SpielerInnen: 2-5
Alter: ab 8 Jahren

Pferde sind die große Leidenschaft vieler Menschen. In diesem Spiel haben sie die Möglichkeit, ihre Leidenschaft mit Strategie zu kombinieren. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Pferde auf verschiedenen Weiden zu verteilen und damit eine günstige Ausgangsposition für den weiteren Spielverlauf zu gewinnen. Es werden strategisch geschickt angelegte Reitwegekarten zu immer neuen Reitausflügen genutzt. Hierbei werden Bauernhöfe besucht, um Heuballen für den Winter zu sammeln. Sieger ist, wer am Ende des Spieles die meisten Pferde, Weiden und Heuballen besitzt.

WHATZIZZ??

AutorInnen: Rivolett, Alain

Verlag: beleduc, 2010

Schlagworte: Fantasie, Formen, kombinieren, Sehen, Schauen, Beobachten, Zeichnen, Rätsel, raten, Selbstkontrolle, 3-Dimensional, Holzmaterial, kurze Spielregel

Dauer: 15-20Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 4 Jahren

Eine tolle Sache, so ein Spiegel! Die reflektierende Fläche zeigt ein genaues Abbild dessen, was vor den Spiegel gehalten wird. Schwieriger wird es, wenn man in einem Spiegel nur einen Teil dessen sieht, was sich darin spiegelt... Die Spieler legen jeweils eine Karte mit dem Motiv nach unten auf das Spiegelement. Nun raten alle nacheinander, um was für ein Motiv es sich handeln könnte, indem sie die Spiegelfläche vor sich prüfen. Der Spieler, der die richtige Antwort geben konnte, erhält die Karte und wer die meisten Karten sammelt, gewinnt das Spiel. www.beleduc.de

WO IST MAUSI?

AutorInnen: Shafir, Haim

Verlag: Amigo, 2010

Schlagworte: Glück, Merkfähigkeit, raten, Tiere, kurze Spielregel

Dauer: 10-15Min.

SpielerInnen: 2-4

Alter: ab 3 Jahren

Mausi Maus besucht jeden Tag ihre Freunde. Ihre Freunde sind die Gans Roger, der Hase Mümmel, die Kuh Elsa, Ferdi das Pferd und das Schwein Borstl. Für eine kleine Maus sind das seeeeehr große Freunde! Man muss also genau hinschauen und aufpassen, wo sich Mausi gerade versteckt... Die Spieler müssen herausfinden, bei welchem Freund Mausi sich gerade befindet. Dazu brauchen sie Glück und ein gutes Gedächtnis. Der Würfel gibt vor, welcher der tierischen Freunde gerade gesucht wird. Dazu müssen die richtigen Karten aufgedeckt werden. Der Spieler, der Mausi zuerst bei allen fünf Freunden gefunden hat, ist der Sieger. www.amigo-spiele.de