



STADTBIBLIOTHEK ELLWANGEN

... einfach mehr!

# NEUERWERBUNGEN

01 / 2018

Januar – Februar – März – April – Mai – Juni



# SPIELE



### Abenteuer 1x1

Multiplizieren im Zahlenraum von 1 bis 100. Mutige Abenteurer lernen und festigen das kleine Einmaleins in dieser Urwald-Expedition. Tief im Regenwald liegt eine sagenumwobene Stadt aus Gold. Den Eingang zur Stadt versperrt ein großes Tor mit Mathe-Rätseln. Nun sind die Rechenkünste der Spieler gefragt, denn nur wenn sie geschickt multiplizieren und die richtigen Zahlen finden, füllt sich die Rätselwand mit Ergebnissen. Ob sie richtig oder falsch gerechnet haben, können sie leicht auf der Rückseite der Plättchen kontrollieren. Wer am besten rechnet, gewinnt die Expedition rund ums Multiplizieren. Das Spiel gibt es in einer Solo- und einer kooperativen Variante.

**Für 1-4 Spieler ab 7 Jahren : Dauer: 15 Minuten**

### Brain to go: Gans schön verdächtig

Die Spieler prägen sich die Merkmale der Verdächtigen so gut wie möglich ein, um die meisten Punkte zu sammeln. Auf dem Tisch liegen Zahlenkarten von 1 bis 6. Darunter befinden sich besagte Verdächtige, die sich alle Spieler zuvor eingepägt haben. Reihum würfeln sie, welches Merkmal von welchem Verdächtigen sie nennen müssen. Bei richtiger Antwort, erhält man die Verdächtigenkarte und eine neue wird gezogen. Die sich ständig verändernde Auslage trainiert besonders die Gehirnzellen im Frontal- und Parietallappen. Die Reihe wurde von erfahrenen Spieleautoren entwickelt und von Neurowissenschaftlern der Universität Ulm in einer Studie untersucht. Fazit: Empfehlenswert!

**Für 1-5 Spieler ab 8 Jahren : Dauer: 15 Minuten**



### Contrast

Im dem schnellen Partyspiel müssen die Spieler Bildkarten mithilfe von Symbolen beschreiben. Dazu entscheidet sich jeder Spieler verdeckt für eine seiner Symbolkarten, deren Symbol das Bild seiner Meinung nach am besten beschreibt. Das Symbol, das von den meisten Spielern gewählt wurde, bringt den Spielern Punkte. Doch haben alle Spieler das gleiche Symbol gewählt, erhält niemand dafür Punkte. Clever überlegen und die anderen Spieler gut einschätzen ist in diesem schnellen Bilder-Party-Spiel gefragt.

**Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren : Dauer: 15 Minuten**



### Deckscape: Raub in Venedig

Deckscape – Der Test ist ein Escape Room Spiel im Taschenformat. Der Kartenstapel enthält eine Geschichte mit vielen Rätseln, die in möglichst kurzer Zeit gelöst werden sollen. Das kooperative Spiel ist für 1-6 Spieler geeignet und dauert ca. 1 Stunde. Zusätzlich werden Stift, Papier und eine Uhr benötigt. Die Idee basiert auf echten Escape Rooms. Diese sind eine Unterhaltungsform, bei der eine Gruppe von Leuten in einem Raum "eingeschlossen" wird und versuchen muss, innerhalb eines Zeitlimits zu entkommen. Um zu entkommen, müssen die Spieler Rätsel lösen, Gegenstände, die sie finden, geschickt einsetzen und die Handlung der Geschichte voranbringen. Es sind keine

Vorkenntnisse nötig, um die Rätsel lösen zu können, denn jeder kann es schaffen. In diesem Spiel sind die Spieler Meisterdiebe, die sich schon lange zur Ruhe gesetzt haben. Doch ein mysteriöser Auftraggeber zwingt sie, die alte Truppe ein letztes Mal zu vereinen. Die Mission: Brecht in Venedig in das älteste Casino der Welt ein und stehlt den 1-Milliarde-Euro-Poker-Chip. Nur wenn ihr eure jeweiligen Fähigkeiten klug einsetzt und euch an den Plan haltet, könnt ihr die Sicherheitssysteme überlisten und mit der Beute entkommen.

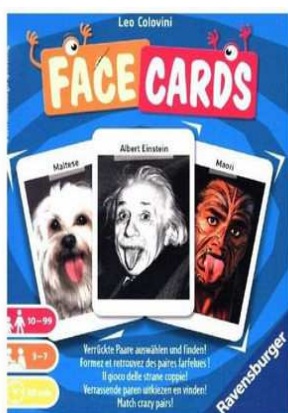
**Für 1-6 Spieler ab 12 Jahren : Dauer: 60 Minuten**



## Emoji

Die Kirsche blickt traurig in die Runde, das Wollknäuel grinst verbissen und das Schwein freut sich tierisch auf den Matsch. Schön und gut, aber wie kann man die großen Emotionen glaubhaft und schnell seinen Mitspielern vermitteln? Karten zeigen die geforderte Emotion und nur Mimik und Geräusche sind erlaubt, um diese Gefühle zu erklären. Das witzige Partyspiel kann mit bis zu 14 Personen gespielt werden. In jeder Runde gibt es einen aktiven Spieler, der eine Karte zieht und die gezeigte Emotion darstellt. Die Art der Darstellung ist abhängig vom Symbol auf dem Spielplanfeld, auf dem der Marker der Spieler steht. Emotionen können mimisch und/oder akustisch dargestellt werden. Die Karte des aktiven Spielers und willkürlich gezogene Karten werden gemischt und um den Plan ausgelegt. Die Mitspieler versuchen im Anschluss, die dargestellte Emotionskarte aus den sieben ausliegenden Karten auszuwählen. Dazu stellen sie die entsprechende Zahl auf ihrer Wählscheibe ein. Für jede richtige Antwort wird der Marker des Teams ein Feld vorgezogen. Bei jeder falschen Antwort wird der Marker des Spiels ein Feld vorgezogen. Sobald ein Marker die Start- und Ziellinie passiert, erhält das Team oder das Spiel eine Karte. Emoji! kann kooperativ, einzeln gegeneinander oder in Teams gespielt werden.

**Für 2-14 Spieler ab 7 Jahren : Dauer: 30 Minuten.**



## Facecards

Wer clever "spinnt", gewinnt! Was haben Bilder von Einstein, einem Maori und einem Hund gemeinsam? Sie alle strecken ihre Zunge raus. Bei Facecards geht es um Zusammenhänge, aber nicht immer um die offensichtlichen: vielleicht ist es derselbe Gesichtsausdruck, die Nasenform oder doch die Farbe? Das Kartenspiel enthält mehr als 140 Bilder von Menschen, Tieren und Gegenständen aus unterschiedlichen Ländern und Jahrhunderten. Während des Spiels bildet man Kartenpaare und tippt dann, was zusammengehören könnte. Die Regeln sind kurz und einfach. Bis zu 7 Spieler können mitspielen, -raten und -diskutieren: Denn welche Pärchen zusammenpassen, liegt immer im Auge des Betrachters.

**Für 3-7 Spieler ab 10 Jahren : Dauer: 20 Minuten**



## Fussball-Duell

Ein Spiel für alle, die auch zu Hause nicht auf Stadionatmosphäre verzichten wollen. Die Spieler müssen ihre Mannschaft durch geschicktes Freilaufen, Dribbeln und Passen in den Torraum bringen. Die Fußballspieler nehmen ihre Positionen auf dem Spielfeld ein. Wer an der Reihe ist, spielt eine Taktik-Karte aus und bewegt die Spieler und den Ball. Wenn es ein Spieler durch klugen Einsatz seiner Taktik-Karten bis vors Tor geschafft hat, entscheiden die Torschuss-Karten, ob er ins Tor trifft oder der Torwart hält. In der Profi-Variante sorgen Zweikampf-Karten mit Foul oder Gelber Karte für noch mehr Spannung und Fußball-Feeling.

**Für 2 Spieler ab 8 Jahren : Dauer: 40 Minuten**



## Klein schlägt Gross

Bei diesem "Klein gegen Groß" Spiel glauben Erwachsene, dass sie das Quiz gegen die Kinder gewinnen können. Kann sein - aber das kommt auf einen Versuch an. Das "Team Kinder" spielt gegen das "Team Erwachsene" und überquert im Laufe des Spiels den Spielplan mit dem Ziel, zuerst das Ziel auf der anderen Seite zu erreichen. Aber die Spezialfelder "Kreuzung" oder "Falltür" sorgen für Überraschungen beim voran kommen. Dafür muss man nur ein paar Fragen richtig beantworten. Und so gehts: Ein Team stellt dem anderen bis zu drei Fragen von einer zufällig aufgedeckten Karte. Für jede richtig beantwortete Frage darf das Team mit einer beliebigen Spielfigur ein Feld vorrücken. Wurden alle drei Fragen richtig beantwortet, darf man ein zusätzliches Feld vorrücken. Wird jedoch eine Frage falsch beantwortet, ist der Zug sofort vorbei und das andere Team

ist am Zug.

**Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren : Dauer: 20 Minuten**



## Meine ersten Spiele: Würfelwürmchen

Mit Raupe Ralf und Gloria Glühwürmchen können die Kinder drei erste Regelspiele mit Glow-in-the-dark-Effekt spielen und lernen dabei Erstes Regelverständnis, Konzentration und freies Spielen. Aber zuerst das Glühwürmchen kurz ins Licht legen, denn erst dann leuchtet es im dunkeln! Aber dafür ist keine Batterie notwendig. Die Blätter werden als Weg ausgelegt. Ralf stellen wir auf die Blume am Anfang und Gloria auf das 8. Blatt. Raupe Ralf reckt sich und entdeckt einige Blätter entfernt Glühwürmchen Gloria. Er möchte unheimlich gern mit ihr spielen. Es wird reihum gewürfelt und Raupe Ralf oder Glühwürmchen Gloria bewegen sich vorwärts oder müssen aussetzen. Kommt Ralf rechtzeitig bei Gloria ab,

haben alle gemeinsam gewonnen.

**Für 1-3 Spieler ab 2 Jahren : Dauer: 5 Minuten**



## The Mind

The Mind ist mehr als nur ein Spiel. Es ist ein Experiment, eine Reise, total einfach und die genialste Team-Erfahrung, die man machen kann. Wenn ihr das letzte Level gemeinsam besiegt, werdet ihr auf Wolke Sieben schweben. Ihr dürft euch nämlich nicht absprechen, keine Informationen austauschen. Und trotzdem funktioniert es – wenn ihr wirklich EINS werdet. Nur mit Hilfe eurer Gedanken... So schreibt es der Verlag. Tatsächlich ist es kein klassisches Kartenspiel, bei dem man "Stiche" erzielt, sondern lediglich als TEAM die Aufgabe hat, ALLE Karten in der richtigen Reihenfolge abzulegen. Das Spiel wird über mehrere Runden (=Level) gespielt. Je nach Runde erhalten die Spieler Zahlenkarten, die später in aufsteigender Reihenfolge abgelegt

werden müssen. Die Herausforderung: niemand darf seine Zahlen nennen, alle dürfen gleichzeitig ablegen und es darf KEINE Karte übrig bleiben. Viel Konzentration und Gespür ist hier gefragt. Oder können Sie die Gedanken Ihrer Mitspieler "lesen"? Dann wäre es sehr einfach!

**Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren : Dauer: 20 Minuten**



## Nations: Das Würfelspiel

"Nations: Das Würfelspiel" ist für geübte Spieler und kombiniert Würfelglück und Strategie zu einem abwechslungsreichen Erlebnis. Durch eine deutliche Ikonografie und eingängige Regeln lässt es sich schnell lernen und spielen, ohne Spieltiefe einzubüßen. Von ihren Anfängen über alle Zeitalter hinweg, hat die Menschheit miteinander gelebt, gekämpft und Nationen aufgebaut. Dabei ihre Leute versorgt und sich gegen Konkurrenten und die Natur durchgesetzt. "Nations: Das Würfelspiel" simuliert das in Rekordzeit: Durch das Anschaffen von öffentlichen und militärischen Gebäuden, das Beschäftigen von Ratgebern und Erbauen von Wundern führen die Spieler ihre Nationen zum Sieg.

**Für 1-4 Spieler ab 12 Jahren : Dauer: 30 Minuten**



## Panic Mansion - Das tanzende Spukhaus

Panic Mansion ist ein schnelles Geschicklichkeitsspiel für kleine und große Abenteurer. Wer durch Kippen und leichtes Schütteln seines Spukhauses die vorgegebenen Objekte im richtigen Zimmer versammelt und zuerst fünf Karten erledigt, gewinnt das Spiel. Jeder Abenteurer erhält einen Grundplan des Anwesens, sowie 1 Abenteurer, 2 Gespenster, 2 Augen, 2 Spinnen, 2 Schlangen und 3 Schatztruhen und platziert diese in seinem Haus. Außerdem werden alle Abenteuerkarten gemischt und mit der farbigen Raumseite nach oben bereitgelegt. Nun verteilt jeder seine Figuren nach Lust und Laune und gibt es danach an seinen linken Nachbarn weiter. Anschließend wird die oberste Karte aufgedeckt, sodass eine

farbige Raumkarte und eine Objektkarte zu sehen sind. Alle versuchen durch Kippen und Schütteln des Raumplans, die gesuchten Objekte in das gewünschte Zimmer zu manövrieren. Handeinsatz ist natürlich tabu. Sobald ein Spieler die Aufgabe erfüllt hat, ruft dieser "Panic Mansion" und lässt den Spieler zu seiner Rechten das Resultat kontrollieren. Zu beachten ist, dass die Objekte vollständig in einem Zimmer sein müssen und sich nicht im Durchgang befinden dürfen, und dass lediglich die gesuchten Objekte im Raum Platz gefunden haben - nicht mehr, nicht weniger. Hat der Spieler seine Aufgabe gelöst, erhält der die ausgespielte Karte. Sollte seine Mission allerdings gescheitert sein, muss dieser eine Karte abgeben. Die aktuelle Mission selbst wird weiterhin ausgeführt, bis sie von einem Spieler korrekt ausgeführt wird.

**Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren : Dauer: 20 Minuten**



## Safehouse

SafeHouse ist das innovative und kooperative Spiel auf Zeit nach einer Idee von Bestseller-Autor Sebastian Fitzek. Im Zimmer 1904 eines Mittelklassehotels im Hafenviertel ist etwas Schreckliches geschehen. Doch der Täter bleibt nicht unbemerkt, denn es gibt Zeugen. Hinter ihnen ist er nun her und heftet sich an ihre Fersen bis er nur noch wenige Schritte entfernt ist. Die Zeit verrinnt und der Weg zum Safe House ist noch ziemlich weit. Gelingt es den Spielern, ihren Verfolger abzuschütteln und sich in Sicherheit zu bringen? Eine nervenaufreibende Verfolgungsjagd über fünf Spielpläne beginnt. Die Spieler müssen sich gemeinsam durch die fünf Kapitel spielen um ihrem Verfolger zu entkommen. Durch taktisches Ablegen der

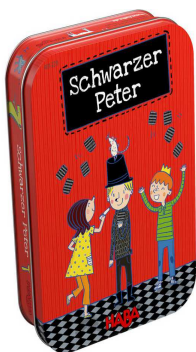
Handkarten spielen sie sich in Richtung Safe-House. Gewonnen ist das Spiel, sobald das SafeHouse erreicht wird, aber die Zeit läuft unerbittlich. Einzigartig und neu ist die Verfolgungsjagd über 5 Spielpläne in Buchform inkl. einem Pop-Up-Spielplan im letzten Kapitel. Das kooperative Karten-Lauf-Spiel gegen die Zeit kann in drei Schwierigkeitsstufen gespielt werden. Zusätzlich kann man mit Hilfe des QR-Codes auf dem Spielplan das Spiel mit der Original-Musik der Sebastian Fitzek Jubiläumsshow spielen.

**Für 2-4 Spieler ab 12 Jahren : Dauer: 30 Minuten**

## Schach: Classic Line

Ziel des Spieles ist es, den gegnerischen König "Schachmatt" zu setzen. Das bedeutet, dass der gegnerische König geschlagen werden kann, ohne dass der Gegner dies noch verhindern kann. Der Spielplan besteht aus 64 gleichgroßen schwarzen und weißen Feldern in 8 senkrechten und waagerechten Reihen. Bei der Aufstellung ist darauf zu achten, dass sich, vom Spieler aus gesehen, jeweils ein weißes Feld in der rechten unteren Ecke befindet. Die Spielsteine werden wie folgt aufgestellt. Die weißen Figuren in der unteren Reihe (am Spielfeldrand) von links nach Rechts aus der Sicht des weißen Spielers: Turm, Springer, Läufer, König, Dame, Läufer, Springer, Turm und darüber eine Reihe mit Bauern. Die schwarzen Figuren in der unteren Reihe (am Spielfeldrand) von links nach Rechts aus der Sicht des schwarzen Spielers: Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer, Turm und darüber eine Reihe mit Bauern. Jeder Figurentyp hat unterschiedliche Bewegungsmöglichkeiten. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Der König kann in jede beliebige Richtung ein Feld ziehen. Die Dame als stärkste Figur kann sowohl waagrecht als auch senkrecht als auch diagonal beliebig weit gezogen werden. Der Turm kann waagrecht oder senkrecht beliebig weit ziehen. Der Läufer kann diagonal beliebig weit gezogen werden. Der Springer kann als einzige Figur fremde Figuren überspringen. Seine Bewegung erfolgt nach dem Grundsatz "ein Feld geradeaus und ein Feld diagonal". Das bedeutet, dass der Springer immer auf einem andersfarbigen Feld landet, als seine Ausgangsposition war. Dadurch hat der Springer einen weit verzweigten Wirkungskreis. Der Bauer kann von seinem Ausgangsfeld ein oder zwei Felder gerade nach vorne ziehen, danach aber immer nur ein Feld. Gegnerische Figuren können vom Bauern nur diagonal geschlagen werden. Erreicht ein Bauer den gegnerischen Spielfeldrand, kann er in eine beliebige Figur getauscht werden, die zur Verfügung steht, da sie bereits geschlagen wurde.

**Für 2 Spieler ab 9 Jahren : Dauer: 40 Minuten**



## Schwarzer Peter

Wer hat Angst vorm schwarzen Peter? Niemand! Und doch schaut jeder, dass er ihn so schnell wie möglich losbekommt. Denn wer am Ende die Karte mit dem Schwarzen Peter in der Hand behält, der verliert nicht nur das Spiel, sondern ihm wird mit dem beiliegenden Schminkestift auch noch eine schwarze Nase gemalt! Aber keine Sorge, der schwarze Punkt lässt sich wieder leicht abwaschen.

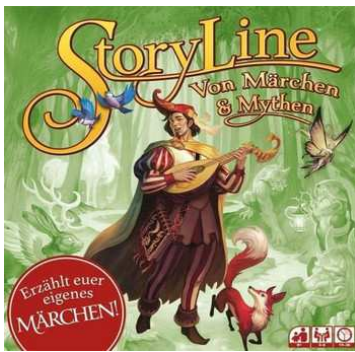
**Für 2-6 Spieler ab 4 Jahren : Dauer: 5 Minuten**



### Spielesammlung 100

Umfangreiche Spielesammlung mit 100 verschiedenen Spielen: Mensch ärgere Dich nicht, Kniffel, Mühle, Dame, Flohspiel, Mikado, Pferde-Rennen, Gänsepiel, Leiterspiel und viele verschiedene Würfelspiele.

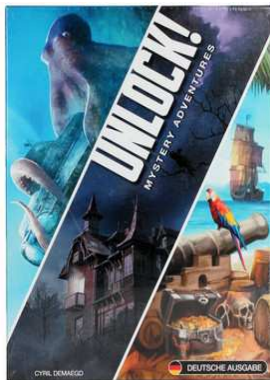
**Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren : Dauer: 20 Minuten**



### Storyline: Von Märchen und Mythen

Mit ihrer Fantasie und Kreativität entwickeln die Spieler gemeinsam über 15 Runden jedes Mal eine einzigartige Geschichte, indem sie Charaktere, Orte, Objekte oder Ereignisse mittels ihrer ausgelegten Karten in die Erzählung einbringen. Dabei gibt es durch zwei Erzähldecks und über 100 Märchenkarten, die für vielseitige Anregungen sorgen, immer neue Kombinationen und Wendungen.

**Für 3-8 Spieler ab 8 Jahren ; Dauer: 20 Minuten**



### Unlock! 2: Mystery Adventures

Drei weitere Escape-Abenteuer für Zuhause. In den Live-Escape-Rooms werden die Teilnehmer eingeschlossen und müssen es innerhalb von 60 Minuten schaffen, den Raum zu verlassen. Mit UNLOCK! kann man die Spannung auch zu Hause erleben. Auch hier hat man genau 60 Minuten Zeit, um eine Vielzahl von Aufgaben zu lösen und sich aus einer brenzligen Situation zu "befreien". In "Unlock 2 - Mystery Adventures" gibt es drei neue Abenteuer enthält drei voneinander unabhängige Abenteuer sowie ein Tutorial, das sämtliche Regeln erklärt. Die App gibt Hilfestellungen, bestätigt gelöste Rätsel und Codes und steuert selbst auch neue Rätsel zum Spiel bei. Neu in dieser Box sind: "Das Haus auf dem Hügel" Unheilvolle Dinge geschehen in diesem verfallenen Herrenhaus und ihr müsst den Fluch brechen, der auf diesem verlassenen Ort liegt, "Das Wrack der Nautilus" Während eines Tauchgangs werdet ihr plötzlich von einem Seeungeheuer angegriffen. Eine alte Luke ist euer letzter Ausweg ? Schafft ihr es rechtzeitig zurück an die Oberfläche? und "Der Schatz auf Tonipal Island" Captain Smith hat seinen legendären Schatz auf Tonipal Island versteckt. Findet ihn, bevor euch ein anderer Schatzjäger zuvorkommt! Mit dem Start-Tutorial kann sofort losgespielt werden und es ist kein Regelstudium notwendig. Um UNLOCK! spielen zu können, wird eine kostenlose App benötigt. Sobald die App vollständig geladen ist, wird zum Spielen keine Internet-Verbindung benötigt.

**Für 1-6 Spieler ab 10 Jahren : Dauer: 60 Minuten**



### Unlock 3: Secret Adventures

Ob im Labor eines verrückten Wissenschaftlers, in einem Zug im Wilden Westen oder sogar in der fantastischen Welt des Zauberers von Oz, die Abenteuer im neuen "Unlock!" bringen die Spieler überall hin. Wieder warten drei spannende Fälle in diesem Escape-Room-Spiel für zu Hause darauf, in jeweils 60 Minuten gelöst zu werden. Die Spieler erkunden pro Fall einen eigenen Kartenstapel, finden immer neue Hinweise und lösen gemeinsam verschiedenste Rätsel. Dabei unterstützt wie bisher die kostenlose Unlock!-App mit Tipps, Hintergrundmusik sowie Geräuschen und trägt zum einzigartigen Rätselerlebnis dieses besonderen Escape-Room-Spiels bei. Das Spiel ist das dritte Set der Reihe und wie alle Teile komplett eigenständig und wiederholt spielbar.

**Für 1-6 Spieler ab 10 Jahren : Dauer: 60 Minuten**