



STADTBIBLIOTHEK ELLWANGEN

... einfach mehr!

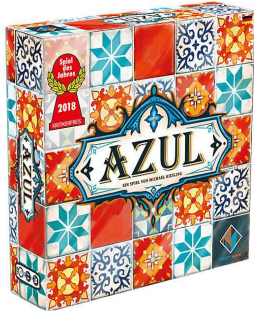
NEUERWERBUNGEN

02 / 2018

Juli – August – September – Oktober – November – Dezember



SPIELE



Azul

Einst führten die Mauren die weiß-blauen Keramikfliesen, Azuleijos genannt, ein. Nach einem Besuch in der spanischen Alhambra verlangt nun der portugiesische König Manuel I., dass die Wände des königlichen Palastes in Evora eine prunkvolle Verschönerung erhalten. Im Auftrag des Königs machen die Spieler sich daran, Fliesen von verschiedenen Manufakturen oder aus dem zentralen Angebot zu sammeln, ihre Musterreihen damit zu befüllen und durch geschicktes Fliesen der Palastwand zu punkten. Nur der beste Fliesenleger wird es schaffen, die Gunst des Königs zu erlangen. Das abstrakte "Azul" begeistert haptisch und optisch

Familien und Kenner gleichermaßen

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren : Dauer: 45 Minuten.

black stories: Sebastian Fitzek Edition

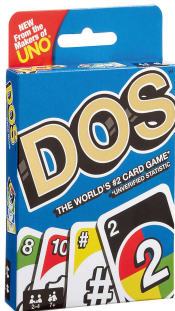
Bestseller-Autor Sebastian Fitzek schreibt rabenschwarze Rätsel in der Erfolgsreihe black stories. Von den Karten liest der Spielleiter erst einmal das Ende der Geschichte vor. Die anderen Mitspieler versuchen durch geschicktes Fragen, die stets nur mit JA oder NEIN beantwortet werden, dem Tathergang Stück für Stück zu nähern bis das Rätsel gelöst ist.

Für 2 Spieler ab 12 Jahren. Dauer: 20 Minuten.

Dino World

Die Sonne blendet, die Luft ist heiß und surrt vor lauter Insekten. Im Urzeitschungle jagen Dinosaurier. Ein kleiner Archaeopteryx springt durch den dichten Farn, um eine Libelle zu erhaschen. Er weiß nicht, dass ein flinker Velociraptor ihn schon im Auge hat. Aber auch dieser Jäger muss andere Dinos fürchten. Fressen und gefressen werden - wer macht die meiste Beute? Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Nimm die Spielschachtel und stelle sie aufrecht so vor dich, dass die schmale Schachtelseite zu dir zeigt. Zwischen der Schachtel und den Dino-Spielkarten im Urwald (auf dem Tisch) muss eine Handbreit Abstand sein. Du wählst einen Dinosaurier aus deinem Kartensatz, den du vom Sprungfelsen aus auf die Jagd schicken willst. Lege die Dino-Spielkarte auf den oberen Schachtelrand und schnippe sie von dort schwungvoll auf die Dinos im Urwald. Ist deine Karte auf einer oder mehreren Karten gelandet, hat dein Dino Beute gemacht. Die erbeuteten Dinos legst du unter deinen Spielermarker. Der Dino mit dem du gejagt hast bleibt liegen (genauso wenn er keine Beute gemacht hat). Das Spiel endet, wenn ihr eure Dinos alle auf die Jagd geschickt habt. Jetzt zählt jeder, wie viele Dinos er unter seinem Spielermarker gesammelt hat. Wer die meisten Dinos erbeutet hat, gewinnt.

Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. Dauer: 10 Minuten.



DOS

Nach UNO gibt es jetzt die Variante DOS, aber mit mehr Regeln. Der Spieler, der als Erster alle seine Handkarten ablegt, erzielt Punkte, und durch Aktionskarten kann man seinen Mitspielern die Tour vermässeln. Bei der neuesten Variante des beliebten Gesellschaftsspiels muss derjenige, der nur noch zwei Handkarten hat, Dos! rufen. Darüber hinaus gibt es immer zwei Ablagestapel die bedient werden können. Neu ist, dass es einen Bonus gibt, wenn man die exakt gleiche Karte (gleich Farbe UND gleicher Zahlenwert) ablegt. Darüber hinaus dürfen auch zwei Karten addiert werden, damit sie den vorgegeben Zahlenwert des Ablagestapels ergeben

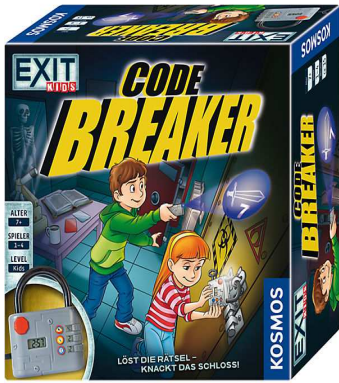
(bsp. es liegt eine blaue 7, der Spieler darf eine 3 und eine 4 egal welcher Farbe (!) zusammen auf die 7 legen). Am Ende werden dann die Handkarten der Mitspieler gezählt und als Bonuspunkte für den Sieger der Spielrunde notiert. Wer als erster Spieler (oder erstes Team) 500 Punkte erreicht, gewinnt.

Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren. Dauer: 15 Minuten.

Eckig, rund, kunterbunt

Die Kinder gehen auf eine bunte Entdeckungsreihe. Können sie Spieler die verschiedenen Formteile den Bildern zuordnen und in die vorgesehen Felder einlegen? Wer hat mit etwas Würfelglück sein Bild zuerst fertig? Das Spielmaterial aus extradickem Karton bietet viele Sprechansätze und macht die Kinder mit Farben und Formen vertraut.

Für 2-4 Spieler ab 3 Jahren. Dauer: 10 Minuten



EXIT Kids - Code Breaker

Die Spieler sind Jung-Detektive und rätseln gemeinsam und so schnell wie möglich, um den Code des großen elektronischen Schlosses zu knacken. Manchmal hilft dabei auch die Detektivausrüstung: UV-Lampe, Spiegel und Rotfilter. Im Spielmodus "Chrono" können die Spieler alles ruhig angehen, im Spielmodus "Timer" spielen sie gegen die Zeit. 60 Rätsel und 4 Schwierigkeitsgrade sorgen für jede Menge Spannung. Wer kann den Code knacken?

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

Farmini

Wer erhält den Siegerpokal für den schönsten Bauernhof des Jahres mit den meisten Tieren und Maisfeldern? Jetzt müssen neue Felder angelegt und eingezäunt werden. Die Jungbauern entscheiden, wie die Felder genutzt werden: Zum Maisanbau oder als Tummelplatz für Tiere. Einen Übeltäter gibt es übrigens auch: Den Wolf, der sich an die Tiere heranpirscht. In diesem flotten Kartenspiel mit einfachen Regeln vergrößern Kinder ab 5 Jahren ihre Wiese, bauen Mais auf ihren Feldern an und kaufen so viele Tiere wie möglich, um den Wettbewerb zu gewinnen. Aber vor dem Wolf müssen sie sich in Acht nehmen, denn er kann die Tiere vertreiben, die ihrerseits ihre wertvollen Maisfelder verwüsten könnten. Gespielt wird der Reihe nach. Wer dran bist, wählt eine der vier aufgedeckten Karten; je nach Karte wird eine Einzäunung vergrößert oder es werden neue Tiere gekauft. Danach wird die Auslage aufgefüllt und der nächste Spieler ist am Zug. Sind keine Karten mehr vorhanden, endet das Spiel und der Bauer mit dem größten Bauernhof gewinnt.

Für 1-4 Spieler ab 5 Jahren. Dauer: 15 Minuten.

Feuerwehmann Sam: Würfelpuzzle

Puzzle- und Spielspaß mit Feuerwehmann Sam, seinen Kollegen und den tollen Einsatzfahrzeugen. Wer viel Glück beim Würfeln beweist, wird als Erster die Teile seines Puzzles einsammeln und sein Lieblingsmotiv zusammensetzen. Wer am Zug ist, würfelt mit dem Farbwürfel. Alle Puzzleteile zeigen ein kleines Farbwürfelsymbol. Welches zeigt das farbgleiche Würfelsymbol? Dieses Puzzleteil darf der Spieler aus der Tischmitte vor sich ablegen. Dann ist der Nächste am Zug. Nach und nach setzt man aus den einzelnen Puzzleteilen ein Bild zusammen. Würfelt man eine Farbe, deren Puzzleteil man bereits besitzt, ist der Nächste dran. Gewonnen hat der Spieler, der sein Bild zuerst fertig hat

Für 2-4 Spieler ab 3 Jahren. Dauer: 10 Minuten.



Die fieser 7

7 Ganoven sitzen im Hinterzimmer und zählen ihre "Beute". Manche telefonieren dabei, sind unkonzentriert und räuspern sich - oder bekommen vor Schreck kein Wort hervor. So zählen die Ganoven ihre Karten hoch und runter von 1 bis 7 bis 1 bis 7 usw. - an der richtigen Stelle jedoch müssen sie sich räuspern, still sein oder sogar aussetzen. Wer Fehler macht, muss alle Karten nehmen und eröffnet eine neue Runde. Statt sich zu räuspern, muss man nun z. B. immer "minus 1" sagen. Wer weiß jetzt noch, auf welcher Sprosse der Zahlenleiter er gerade ist? Sieger ist, wer seine Karten als Erster los hat. Alle Karten werden verdeckt gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt.

Überzählige Karten kommen zurück in die Schachtel. Die Spieler nehmen ihre Karten als verdeckten Stapel in die Hand. Alle abgelegten Karten bilden einen offenen Stapel in der Tischmitte. Jeder Spieler deckt reihum immer die oberste Karte zum Gegner hin auf und legt sie offen in die Mitte. Wird eine Ganovenkarte gespielt, ruft der Spieler blitzschnell "eins". legt der linke Nachbar ebenfalls eine Ganovenkarte, ruft er "zwei". Der nächste Spieler ruft "drei" usw. Das geht bis zur siebten Karte. Dann wird wieder rückwärts gezählt. Legt der Spieler eine Handkarte, räuspert er sich nur. Deckt er eine Pistolenkarte auf, sagt er garnichts und deckt er eine Doppel-Ganovenkarte auf, muss er zwei aufeinander folgende Zahlen rufen und der nächste Spieler wird übersprungen. Legt man eine Doppel-Handkarte, muss man sich zweimal räuspern und der nächste Spieler wird ebenfalls übersprungen. Daraus ergeben sich jede Menge Fehlermöglichkeiten: falsche Zahl, falsches Geräusch, falsches Wort, Karte ablegen anstatt zu passen und wer länger als 3 Sekunden zögert, muss genauso alle Karten nehmen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Karten abgelegt hat. Dieser Spieler hat gewonnen. Im Spiel mit jüngeren Spielern lässt man die Doppelkarten weg.

Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren. Dauer: 20 Minuten.



Ganz schön clever

Die Spieler versuchen mit ihren Farbwürfeln in den fünf Farbbereichen möglichst viele Punkte zu erreichen. Der aktive Spieler würfelt einmal mit allen sechs Würfeln und sucht sich einen Würfel aus, den er ohne die Würfelzahl zu verändern auf eines seiner drei Würfelfelder legt. Je nach Farbe des gewürfelten Würfels, muss der Spieler nun dessen Wert im Bereich dieser Farbe auf seinem Blatt eintragen bzw. die entsprechende Zahl ankreuzen. Anschließend legt der Spieler alle Würfel, die einen niedrigeren Wert zeigen als der aktuell gewählte Würfel, auf das in der Schachtel abgedruckte Silbertablett. Mit den verbliebenen Würfeln würfelt der Spieler nun ein zweites Mal wie zuvor und danach noch ein drittes Mal mit den übrigen Würfeln und führt die oben beschriebenen Aktionen

ein letztes Mal aus. Erst wenn der aktive Spieler drei Würfel auf sein Spielblatt gelegt hat oder nicht mehr würfeln kann, weil alle restlichen Würfel auf dem Silbertablett liegen, sind die Mitspieler an der Reihe. Die passiven Spieler müssen sich aus diesen einen aussuchen, den sie auf ihr Blatt eintragen. Danach würfelt der Nächste. Eine Runde ist zu Ende, wenn jeder Spieler einmal aktiver Spieler war.

Für 1-4 Spieler ab 8 Jahren. Dauer: 30 Minuten.

I SPY Snap

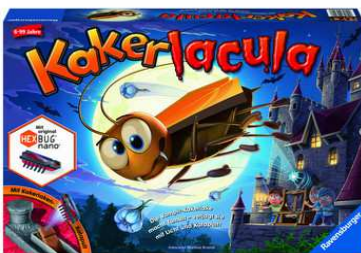
Ein spannender Kartenspaß und Geheimtipp für jede Kinderparty mit 48 extra großen, einzigartigen Spielkarten und 3 Spielvarianten: Snap, ESEL und Memo extrem.

Für 1-12 Spieler ab 5 Jahren. Dauer: 15 Minuten

Jetzt fahrn wir übern See

Das zauberhafte Kinderliederspiel vom "Grandseigneur der Spielekultur" Alex Randolph lässt Kinder (und Erwachsene) alte Kinderlieder neu entdecken. Auf dem Tisch liegen 35 märchenhaft illustrierte Bildkarten (5 wurden zuvor aussortiert). Beim lustigen Sing- und Reaktionsspiel gewinnt, wer zuerst die Bilder erkennt, die zu den jeweiligen Liedern gehören. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Vorsängers. Er mischt die Liedkarten und singt (, summt oder liest) ein Lied nach dem anderen vor. Alle anderen suchen jeweils nach dem richtigen, offen ausliegenden Bild. Wer zuerst mit der Hand darauf klatscht, bekommt die Karte. Wer bis zum Schluss die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt. Märchenhafte Abbildungen auf den stabilen Kartonkarten wie auch auf den Spielkarten - und dort auch mit Liedtexten - ergeben eine stimmige Atmosphäre. Im ausführlichen Begleitheft sind sämtliche Lieder alphabetisch aufgeführt mit Motivabbildung und vollständigem Liedtext. Dieses Büchlein hilft auch Erwachsenen dabei, sich an Lieder zu erinnern, die sie in ihrer Jugend kannten.

Für 2-8 Spieler ab 4 Jahren. Dauer: 15 Minuten.



Kakerlacula

Kakerlacula flitzt durch das Spukschloss und erschreckt jeden, der sich ihm in den Weg stellt. Da heißt es für die Spieler: Gemeinsam in allen Räumen die Kerzen anzünden und die lichtscheue Vampir-Kakerlake so aus dem Schloss vertreiben. Dafür müssen alle schnell sein, Würfelglück haben und immer gut auf ihren schützenden Knoblauchvorrat achten. Oder aber sie fahren ganz schwere Geschütze auf und katapultieren Kakerlacula direkt auf den Mond. Eine rasante Jagd durch das Spukschloss mit zusätzlicher kompetitiver Spielvariante und einzigartigem Kakerlaken-Katapult.

Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. Dauer: 15 Minuten.

Länder der Welt

Auf der spannenden Weltreise gilt es, verschiedene Länder anhand ihrer Flagge, der Hauptstadt oder ihrer geografischen Lage zu identifizieren. Als Hilfestellung gibt es verschiedene Hinweise oder Jokerkarten. Aber je weniger Hinweise man benötigt, umso schneller kommt man voran. Die 51 Länderkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Der linke Nachbar des aktiven Spielers deckt eine Länderkarte auf und gibt einen Hinweis zum gesuchten Land. Wird das Land erraten, geht die Spielfigur je nach Anzahl der Hinweise bis zu drei Felder weiter. Wer am Ende mit seiner Spielfigur am weitesten vorne liegt, gewinnt.

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. Dauer: 30 Minuten.

Die Legende der Irrlichter

Schattenwesen machen sich auf den Weg, um das Schloss Luxantis zu erobern. Aufhalten lassen sie sich nur mithilfe der verzauberten Objekte aus dem magischen Lichterwald-Labyrinth. Die Spieler bringen dieses zum Leuchten und müssen sich die Anordnung der Lichter gut einprägen, denn nur die blau leuchtenden Felder sind sicher. Außerdem müssen sie sich auf der Suche nach den Objekten gut absprechen und versuchen, die gefährlichen roten Irrlichter zu meiden. Doch durch den interaktiven LED-Spielplan und den unberechenbaren Würfel kann jede Spielerunde eine unerwartete Wendung nehmen. Interaktiver Spielplan mit LED-Labyrinth. Kooperativer Spielspaß mit Spannung bis zum Schluß und individuell anpassbarem Schwierigkeitsgrad. Lieferung ohne Batterien (3x 1,5 V AA).

Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren. Dauer: 30 Minuten.



Die Legende des Wendigo

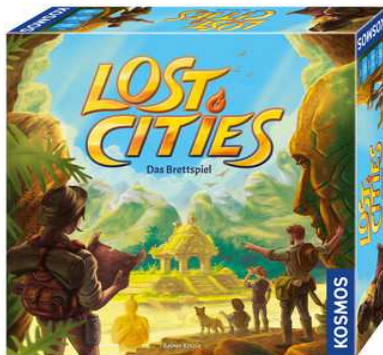
Ein Camp voller junger Pfadfinder wird Nacht für Nacht von dem Wendigo heimgesucht, der einen der Bewohner in seine Höhle entführt. Nur wenn es den Kindern gelingt, den Übeltäter zu entlarven, können sie nachts wieder ruhig schlafen. Im pfiffigen Kinder- und Familienspiel "Die Legende des Wendigo" übernimmt ein Spieler die Rolle des Monsters und tauscht heimlich eines der Pfadfinderplättchen mit seinem Wendigo aus. Dies tut er jede Nacht und die anderen Spieler müssen versuchen, unter allen Plättchen den versteckten Wendigo zu finden. Das ist garnicht so leicht, denn nicht nur sehen sich alle Kinder sehr ähnlich, der Wendigo ist auch ein Meister der Tarnung.

Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren. Dauer: 10 Minuten.

Lighthouse Run

Fesselndes Wettrennen als Segelregatta. Es wird Abend. Die Dämmerung setzt langsam ein und am Horizont kündigt sich ein Unwetter an. Sie Segler versuchen nun rasch den sicheren Hafen anzusteuern. Die Leuchttürme helfen ihnen sicher zu navigieren, aber nur wenn sie beleuchtet sind, geht die Fahrt sicher voran.

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. Dauer: 30 Minuten.



Lost Cities: Das Brettspiel

"Lost Cities" ist seit einigen Jahren in den USA sehr erfolgreich. Jetzt gibt es das Abenteuerspiel auch als deutsche Ausgabe. Fünf untergegangene Städte gilt es dabei zu entdecken. Die Spieler schicken ihre Abenteurer auf unterschiedlichen Pfaden auf die Suche nach den Städten. Pro Schritt legt man eine Karte in der Farbe des gewählten Pfades aus, man muss aber daran denken, dass man in den folgenden Zügen nur noch Karten mit gleichem oder höherem Wert anlegen darf. Anfangs sammelt man Minuspunkte, aber sobald man eine Stadt findet, gibt es viele Pluspunkte. Um zu gewinnen, braucht man eine gute Mischung aus Glück beim Nachziehen und Geschick beim Auspielen der Karten.

Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren. Dauer: 40 Minuten.

Luxor

Auf der Jagd nach den vergessenen Schätzen von Luxor durchsuchen die Abenteurer den sagenumwobenen Tempel. Schon auf dem Weg zur Grabkammer des Pharaos können die Spieler Schätze einsammeln, aber nur wer mit seinem Team aus fünf Abenteurern zuerst die Grabkammer erreicht und den größten Schatz einsammelt, gewinnt. Da der Weg in die Grabkammer in jeder Partie ein anderer ist, bleibt die Abwechslung erhalten. Die Spannung wird auch dadurch noch gesteigert, dass sich die Wege auch während des Spiels verändern können und die Spieler immer wieder vor neue Herausforderungen stellt..

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren : Dauer: 45 Minuten.



Majesty

Als angehende König/In versuchen die Spieler, ihr Reich aufzubauen. Dazu ist die Hilfe der Untertanen erforderlich. Ob Müllerin oder Adlige, Hexe oder Wirt, jede Person kann eine entscheidende Rolle im Königreich spielen. Nimmt man sich die wertvollste Person zur richtigen Zeit ist schnell viel Gold verdient. Doch Vorsicht vor den Nachbar-Königen! Haben die Spieler nicht genügend Wachen angeheuert, könnten gegnerischen Soldaten einmarschieren. Der aktive Spieler nimmt immer zuerst eine Personenkarte und legt sie in sein Fürstentum. Dann ist Nächste an der Reihe. Dies geht so lange reihum, bis alle Spieler genau 12 Karten genommen haben. Danach folgt die Schlusswertung und wer dann den größten Schatz angehäuft hat und das meiste Geld besitzt, wird zum König gekrönt und gewinnt. Mit leichten Regeln ist es das perfekte

Spiel für zwischendurch oder für ein paar entspannte Runden.

Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren. Dauer: 30 Minuten.

Monopoly. Gamer (Super Mario)

Das berühmte Spiel um den großen Deal, mit den beliebtesten Nintendo-Figuren! Die Spieler sammeln mit Mario, Peach, Yoshi oder Donkey Kong Münzen und Punkte, während sie um den Spielplan ziehen. Jede Figur hat einzigartige Fähigkeiten, die mit dem neuen Power-Up-Würfel geboostet werden. Und wer über LOS zieht, kann bei einem Boss-Kampf sein Würfelglück versuchen. Weitere Spielfiguren sind in den Monopoly Gamer Power Packs erhältlich und mit ihren jeweiligen Fähigkeiten abwechselnd in dem Spiel einsetzbar.

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. Dauer: 30 Minuten.

Monopoly: Junior - Mein Bauernhof

Kaufen, bezahlen und Geld zählen: Kindgerecht und kinderleicht führt das neue Monopoly Junior mit stark vereinfachtem Monopoly-Regelwerk Kinder spielerisch an den Umgang mit Geld und Zahlen heran. Mit dem klassischen Spielbrett in kindgerechter Aufmachung und den vier niedlichen Spielfiguren kann die Junior Variante auch bereits mit jüngeren Kindern gespielt werden, denn es gibt hier nur einen Würfel, keine Häuser oder Hotels und nur Ereigniskarten.

Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. Dauer: 30 Minuten.



Monster-Bande

Das Spiel funktioniert am besten in Teams wobei es jeder Runde überlassen bleibt, wieviele Teams gebildet werden. Während die Sanduhr 60 Sekunden rieselt beschreibt der aktive Spieler seinem Team nach und nach die gesuchten Monster. Das Team versucht inzwischen mit den Hinweisen die richtigen Monster unter den offen auf dem Tisch ausliegenden Karten zu finden. Das andere Team passt dabei gut auf, dass keine verbotenen Merkmale dabei genannt werden. Diese wurden nämlich zuvor durch Würfelwurf ermittelt.

Für 2-8 Spieler ab 7 Jahren. Dauer: 30 Minuten.

Nova

Die Sternbilder sind auf der alten Sternenkarte nur schwach oder nicht mehr zu erkennen. Lass sie wieder erstrahlen. Lege deine Sternenplättchen auf der Sternenkarte so aneinander, dass sich möglichst viele gleiche Sterne berühren. Das bringt Punkte, auf bestimmten Feldern sogar Bonuspunkte. Auf einige Felder der Sternenkarte darfst du nur bestimmte oder keine Sterne legen. Auch die Mitspieler versuchen ihre Sternenplättchen bestmöglich zu platzieren. Behalte daher deine und die Möglichkeiten der Mitspieler stets im Blick. Am Ende gewinnt wer am meisten Punkte einsammeln konnte.

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. Dauer: 30 Minuten.



Rhino Hero: Super Battle

Rhino Hero Super Battle ist ein besonderes 3D-Stapelspiel, bei dem dieses Mal nicht nur die wackeligsten Wolkenkratzer bestiegen werden, sondern auch spannende Kämpfe zwischen den vier Superhelden Rhino Hero, Biraffe Boy, Big E. und Batguin ausgetragen. Wer erkämpft sich erfolgreich den Sieg und lässt sich auch durch die fiesen Spider Monkeys nicht aus der Ruhe bringen? Zuerst werden die Teile des Spielplans mit den gelben Baupunkten nach oben in der Tischmitte in eine Reihe gelegt. Die Zwischenböden werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler nimmt drei Zwischenböden verdeckt auf die Hand. Drei weitere Zwischenböden offen, die verbliebenen als verdeckten Nachziehstapel danebenlegen. Jeder Spieler nimmt sich einen Superhelden und stellt ihn vor sich. Die hohen und die niedrigen Wände, die

Würfel, die Spider-Monkeys und die Himmelsstürmer-Medaille bereitlegen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Ein Zug besteht aus 6 Punkten: 1. Bauen! Die Symbole auf dem Zwischenboden zeigen, wie viele/welche Wände man aufstellen muss, um diesen Zwischenboden entsprechend der Regeln darauf zu legen. 2. Spider-Monkey-Angriff? Zeigt ein platzierter Zwischenboden das Spider-Monkey Symbol, hängt der Spieler einen Spider-Monkey an diesen Zwischenboden. 3. Wolkenkratzer erklimmen! Mit dem weißen Würfel würfeln und mit dem eigenen Superhelden entsprechend viele Stockwerke nach oben oder unten gehen. 4. Super-Battle? Trifft ein Superheld auf einem Stockwerk auf einen anderen Superhelden, wird gewürfelt: der Neankömmling (Angreifer) mit dem roten, der Verteidiger mit dem blauen Würfel. Wer die höhere Zahl hat, darf auf dem Stockwerk bleiben, der Verlierer geht ein Stockwerk nach unten. 5. Himmelsstürmer-Medaille? Wer ganz oben steht, bekommt die Himmelsstürmer-Medaille. 6. Zwischenboden nachziehen! Einen Zwischenboden entweder vom Stapel oder den offen ausliegenden nachziehen, sodass wieder drei auf der Hand sind. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler, egal zu welchem Zeitpunkt, den Wolkenkratzer ganz oder teilweise zum Einsturz bringt, oder wenn alle Zwischenböden aus der Hand ausgespielt sind. Wer die Himmelsstürmer-Medaille hat, gewinnt, außer er hat den Wolkenkratzer zum Einsturz gebracht.

Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren. Dauer: 15 Minuten.

Sau Mau Mau

Wettlaufspiel mit Handkarten, die nach Mau-Mau-Prinzip ausgespielt werden. Dazu werden Schweine über die Rennstrecke geschickt. Immer wenn man wenigstens eine Karte vom Nachziehstapel gezogen hat, darf man eine Wette abgeben. Man tippt dabei auf das Schwein, das nach eigener Meinung am Ende des Rennens seine Schnauze am weitesten vorne haben wird. Dazu legt man eine Wettkarte verdeckt an das erste freie Wettfeld des Spielplans an. Später darf man seine bereits anliegende Wette aber auch wieder ändern. Es gewinnt, wer nach vier Rennen auf der Siegpunkteleiste vorne ist.

Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren. Dauer: 30 Minuten.



SOS Dino

Marie, Freddy, Nessie und Louis sind zusammen im wunderschönen Feuertal, dem Zuhause der Dinosaurier aufgewachsen. Wie gewöhnlich treffen sich die Freunde am See, um zu spielen. Doch plötzlich beginnt die Erde zu beben und macht merkwürdige Geräusche. Der Himmel wird mit einem Mal schwarz, die Atmosphäre ist geladen. Die vier Vulkane, die seit Jahren friedlich schliefen, brechen auf einmal alle gleichzeitig aus. Kooperatives Kinderspiel mit toller Ausstattung, bei dem die Spieler abwechselnd die Lava der Vulkane vorwärts bewegen und die Dinos auf dem Spielbrett vorantreiben. Sie müssen dafür sorgen, dass sie sich auf einem hohen Berg in Sicherheit bringen, gleichzeitig aber auch auf dem Weg die hier und da verstreuten Eier einsammeln. Wenn es gelingt, alle Dinos und alle Eier zu retten, gewinnen die Spieler gemeinsam gegen das Spiel.

Für 1-4 Spieler ab 7 Jahren. Dauer: 30 Minuten.

Spin it!

Es ist Frühlingsfest und Spin-it ist das spektakulärste Fahrgeschäft weit und breit. Die fliegenden Autos sausen so schnell umher, dass die Tiere nur zusammen mit ihrem besten Freund mitfahren wollen. Wer hat Glück beim Drehen der Spin-it-Scheibe und schafft es als Erster alle Tierkarten passend anzulegen? Eine Mischung aus MauMau und Domino.

Für 2-5 Spieler ab 5 Jahren. Dauer: 15 Minuten.

Tripple Domino

Diese Dominoteile sind dreieckig, das bedeutet, dadurch müssen gleich zwei Zahlen passen. So ist das Spiel noch abwechslungsreicher und spannender als das bekannte Domino.

Für 1-4 Spieler ab 6 Jahren. Dauer: 20 Minuten.



Das verrückte Labyrinth: nachtleuchtend

Die Jubiläumsedition bietet zwei Spielarten: eine Tag-Variante (Original) und eine Nacht-Variante. Durch den Leuchtfarbedruck kann man "Das Verrückte Labyrinth" damit auch gruselig im Dunkeln spielen, denn spielt man "Das leuchtende Labyrinth", schaltet man mitten im Spiel das Licht aus und das Labyrinth beginnt zu leuchten. Spielt man das Original, schaut sich jeder geheim die oberste Schatzkarte seines Stapels an. Sie zeigt den Schatz, den er als Erstes finden muss. Der aktive Spieler versucht auf das Feld im

Labyrinth zu gelangen, das denselben Schatz wie seine aktuelle Schatzkarte zeigt. Dazu verschiebt man zuerst eine Reihe der Gängekarten im Labyrinth und zieht danach seine Figur. Beendet man seinen Zug auf dem gesuchten Schatz, hat man ihn gefunden und legt die Schatzkarte offen neben seinen Stapel. Nun darf man sofort die nächste Schatzkarte anschauen. Sie zeigt das neue Ziel. Hat man alle seine Schätze gefunden muss man zurück zu seinem Startfeld. Kommt man als erster Spieler dort an, endet das Spiel sofort und dieser Spieler hat gewonnen. In der Variante "Das leuchtende Labyrinth" kann man die wertvollen Nachtschätze finden, die im Licht fast unsichtbar sind. Außerdem gibt es eine kostbare Münze zu gewinnen. Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen: Es gewinnt, wer die meisten Schatzpunkte gesammelt hat. Da dieses Labyrinth nur im Dunkeln leuchtet, spielt man diese Variante in einem Raum, den man schnell abdunkeln kann. Das Spiel besteht aus 2 Phasen: 1. Tag-Phase (Licht eingeschaltet) und 2. Nacht-Phase (Licht ausgeschaltet). In beiden Phasen gelten die Schiebe- und Zugregeln des Grundspiels. Erst spielt man die Tag-Phase, dann wird das Licht ausgeschaltet und es folgt die Nacht-Phase. Sobald ein Spieler alle seine Schätze im Hellen gefunden hat, endet die Tag-Phase sofort. Schätze, die noch nicht gefunden wurden, verfallen. Diese Schatzkarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Nun nehmen die Spieler ihre Nachtschätze auf die Hand und merken sich das Symbol (Sonne, Mond, Stern oder Blitz) auf ihren Spielfiguren. Jetzt wird das Licht ausgeschaltet. Der aktive Spieler sucht sich einen der vier Nachtschätze aus, schiebt eine Gängekarte ein, zieht seine Spielfigur usw. Hat man alle seine Nachtschätze gefunden, muss man zurück zu seinem Startfeld und darf zur Belohnung eine der drei Münzen aufdecken und zu sich nehmen. Dann berechnet jeder seine Schatzpunkte: Jeder gefundene Tagschatz bringt 1 Schatzpunkt. Jeder gefundene Nachtschatz bringt 2 Schatzpunkte. Wer das Spiel beendet hat, erhält zusätzlich die Schatzpunkte der aufgedeckten Münze (1, 3 oder 5 Schatzpunkte). Der Spieler mit den meisten Schatzpunkten gewinnt.

Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren. Dauer: 30 Minuten.



Vollprosten

Zwanzig Minuten Spielspaß für Groß und Klein mit dem Reaktionsspiel, das die grauen Zellen auf Trab bringt. Hier wird gewürfelt, geklatscht, gekräht und geschnappt. Wann-was-wie verrät der Würfel. Konzentriert bis in die Haarspitzen und hoch konzentriert koordinieren bis zu acht Gehirnakrobaten gleichzeitig ihre Handlungen. Während alle gleichzeitig versuchen, das beste Stück Holz mit der richtigen Hand zu greifen, zeigen die Würfel, was sonst noch dabei getan werden muss: aufstehen, um den Stuhl herum laufen, die Handrücken zum Greifen verwenden... Und wer besonders gut ist, darf zur Belohnung gleich in der Folgerunde seine Hände unter die Oberschenkeln klemmen. Zur Belohnung. Kurzweilig stiften die vielfältig kombinierbaren Aktionswürfel Spaß bis zum Abwinken.

Für 3-8 Spieler ab 7 Jahren. Dauer: 20 Minuten.

Woodlands

Woodlands versetzt die Spieler in die Welt der Märchen und Legenden. In jeder Geschichte legen die Spieler ihre Wege durch einen verwunschenen Wald und bewegen anschließend ihre Figur darüber. Jedes Kapitel der vier enthaltenen Geschichten stellt sie dabei vor neue Herausforderungen. Nur wer diese Aufgaben meistert und dabei schneller als die Mitspieler ist, kann gewinnen. Das Spiel endet, nachdem das letzte Kapitel der Geschichte ausgewertet wurde, dann addiert jeder seine notierten Punkte zusammen und addiert seine gesammelten Edelsteine. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, hat gewonnen.

Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren. Dauer: 20 Minuten



Wuffi Wirrwarr

Wuffi Wirrwarr - Das tierisch verworrene Hundeleinen-Labyrinthspiel. Verwirrung in der Hundeschule! Beim ausgelassenen Spiel mit ihren tierischen Freunden sind den kleinen Besitzern die Leinen der sechs ausgelassenen Hunde durcheinander geraten. Das Chaos kann nur mit Hilfe der Spieler entwirrt werden. Dazu wird ein Erkennungs-Chip mit einem farbigen Kleidungsmerkmal gezogen, das so schnell wie möglich einem der ratlosen Hundehalter zuzuordnen ist. Wer es geschafft hat, folgt in Windeseile der verworrenen Leine zum geduldig wartenden Wuffi und schnappt sich den richtigen Hundechip. Für jede Spielrunde können die Leinen neu gespannt werden, wodurch sich der Spielverlauf jedes Mal anders gestaltet. Das tierische Labyrinthspiel mit erweiterter Zuordnungs- und Merkfunktion von Farb- und Bildmotiven nach bekanntem Grundprinzip fördert kreativ die kognitiven Fähigkeiten. Mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen regt Wuffi Wirrwarr zur

ausdauernden Beschäftigung in der Gemeinschaft wie auch alleine an.

Für 1-4 Spieler ab 3 Jahren. Dauer: 10 Minuten.

Zocken

Wer dran ist, wirft die Würfel einzeln nacheinander in beliebiger Reihenfolge und versucht nach jedem einzelnen Wurf den Würfel so auf den Spielplan zu legen, dass eine aufsteigende oder absteigende Zahlenfolge auf dem Spielplan entsteht. Nach dem dritten Wurf dürfen die Mitspieler wetten, wenn sie glauben, dass der aktive Spieler mehr als 50 Punkte erzielen wird. Wer in drei Runden die meisten Punkte macht, gewinnt das Spiel. Klein aber oho!

Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren. Dauer: 20 Minuten.