



STADTBIBLIOTHEK ELLWANGEN

... einfach mehr!

# NEUERWERBUNGEN

03 / 2016

September - Oktober – November - Dezember



# SPIELE



### Einfach alles - Die Welt in Bildern (Spielesammlung)

Was sehen wir vor unserem inneren Auge, wenn wir das Wort "Traktor" denken oder das Wort "Prinzessin"? Diese Bilder-Enzyklopädie ist ein Baukasten aus Bildern und Worten und eine große Aufforderung, sich die Welt aktiv anzueignen. Da man sich die Dinge am besten aneignet, wenn man sie benennen kann, stehen ihre Namen in sechs Sprachen (Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Türkisch, Chinesisch) auf der Rückseite. In dieser Wort-Schatz-Kiste mit viele Spielideen und Redewendungen steckt einfach alles, was im Leben wichtig ist. Jeder kann mit den 150 Karten seine Welt ordnen und wieder durcheinander werfen, neu mischen und allen Dingen ihre Namen geben. Mit pädagogischem Begleitheft

voller Anregungen zum Spielen und Lernen. Die Anleitung ist auf Deutsch abgefasst. Die Bildkarten selbst tragen die Begriffe in den Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Türkisch, Chinesisch und Arabisch.

**Für 1 bis --- Spieler von 5-12 Jahren**



### Jan & Henry: Das Geräuschespiel (Quizspiel)

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von "Jan & Henry". Diese haben mal wieder Geräusche gehört, die sie den Mitspielern beschreiben oder vormachen. Wer kann die meisten davon erraten? Am Ende des Spiels dürfen die beiden ins Bettchen gebracht und zugedeckt werden. Das Spiel fördert die Wahrnehmung, das Verstehen und Hören und stärkt spielerisch das Selbstbewusstsein. Mit dabei: Zwei tolle Fingerpuppen für kreative Rollenspiele. Der Erfinder Martin Reinl wurde mit dem "EMIL 2014" (Preis für gutes Kinderfernsehen) ausgezeichnet. Jan & Henry wird seit 2014 im "Sandmännchen" (KiKA, NDR, rbb und MDR) ausgestrahlt und erreicht damit einen Marktanteil von 35 Prozent unter den 3- bis 13-Jährigen. Dieses Spiel kann in unterschiedlichen Varianten gespielt werden: Je nachdem, wie

gut die mitspielenden Kinder bereits sprechen können, können sie eine Variante spielen, bei der die Geräusche nur nachgeahmt werden. Oder sie spielen eine Variante, bei der die Geräusche entweder nachgeahmt oder erklärt werden. Des Weiteren gibt es eine kooperative Spielmöglichkeit und eine Variante mit Gewinner.

**Für 2-4 Spieler von 3-99 Jahren. Dauer: 15 Min.**



### Kullerhexe (Sammelspiel)

Auf der Suche nach ihren Sachen saust die schusselige Kullerhexe durch den Zauberwald. Ständig lässt sie etwas liegen. Egal ob Zauberbuch, Kessel oder Besen, irgend etwas kommt immer abhanden. Aber zum Glück gibt es ja die kleinen Waldwichtel, die ihr gerne bei der Suche helfen. Es spielen in diesem Spiel mit kooperativem Rundenprinzip und sehr schöner Spielatmosphäre reihum immer zwei Spieler zusammen. Ziel ist es, die Kullerhexe zu den gesuchten Gegenständen zu lenken. Man lenkt die Kullerhexe, in dem man auf die Stecker in den Ecken drückt. Dadurch senkt sich an dieser Stelle der Waldboden und die Hexe beginnt zu rollen. Am Ende der Runde erhalten die Spieler so viele Beerenchips, wie sie Zielkarten innerhalb ihrer Sanduhrzeit erfüllt haben. Verliert die Hexe unterwegs ihren Hut oder bleibt sie in einem der Löcher stecken, ist die Runde für die beiden Spieler beendet. Für eingesammelte Gegenstände erhalten die Spieler Beerenchips. Wer geschickt

ist und sich gut mit seinem Mitspieler abspricht, sammelt am Ende die meisten Beerenchips ein und gewinnt.

**Für 2-5 Spieler ab 6 Jahren ; Dauer: 15 Min.**



### Macroscope (Rätselspiel)

Ein Stapel mit beliebig vielen Bildkarten wird in das Macroscope gelegt. Die Gucklöcher des Macroscopes sind jetzt noch zugedeckt. Ziel ist es, das Bild zu erraten und dabei möglichst wenige Gucklöcher zu öffnen, denn je weniger Gucklöcher geöffnet werden, umso mehr Kristalle kann man für die Lösung bekommen. Nach 10 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. So einfach ist das. Und doch so schwierig. Denn was die Gucklöcher preisgeben, das ist nicht besonders viel. Also strengen wir unsere Fantasie an und bemühen unsere Kreativität. So wird gespielt: Der aktive Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Die gewürfelten Augenzahlen entsprechen den Nummern auf den Deckeln. Dann wird pro Würfel ein Deckel mit der passenden Nummer entfernt. Nach

jedem Deckel, den man entfernt hat, darf man raten. Verzichtet man darauf zu raten, erhält man zwei gelbe Kristalle und der nächste Spieler darf raten. Nach Abschluss des Zuges werden die Würfel weitergegeben und der nächste Spieler ist am Zug. Möchte ein Spieler raten, dann nimmt er so viele Kristalle aus dem Vorrat, wie noch Deckel auf dem Macroscope liegen. Das ist der maximale Gewinn. Wer falsch rät, der verliert allerdings ebenso viele Kristalle. Dann sagt der Spieler laut sein Ergebnis. Ist ein Mitspieler anderer Meinung, darf er etwas anderes raten. Wer richtig rät, erhält Kristalle, wer falsch rät verliert Kristalle. Danach werden die Gucklöcher wieder abgedeckt, die erratene Bildkarte herausgezogen und die nächste Bildkarte steht zum Raten bereit. Wer am Ende die meisten Kristalle (bzw. Punkte) hat, gewinnt.

**Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren ; Dauer: 30 Min.**

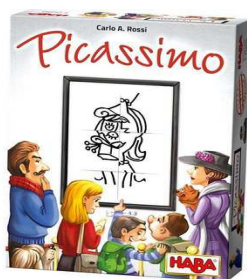


### Nachtwächterbär (Erzählspiel)

Der Nachtwächterbär läuft von Haus zu Haus und bringt die Tiere ins Bett. Doch Hase Hoppel, Eule Emilia und Maus Mimi haben ihr liebstes Kuscheltier im Wald verloren. Wer kann dem Nachtwächterbären bei seiner Suche nach den Kuscheltieren helfen und mit ihm die Tiere ins Bett bringen? Diese Kombination aus Gute-Nacht-Geschichte und Spiel beinhaltet den Nachtwächterbären mit Schlummerlichtfunktion. Das Licht schaltet sich nach 30 Minuten ab. Der Nachtwächterbär hat einen optischen Sensor, der auf die großen Farbfelder in der Mitte der Plättchen reagiert. Bei den Gartenplättchen flackert das Licht, auf den Wegplättchen wird es langsam und Schritt für Schritt schwächer. Stellt man den

Nachtwächterbären auf die Rückseite eines Gartenplättchens, leuchtet er für 15 Minuten als Nachtlit. Anschließend dimmt sich das Licht im Verlauf von weiteren 15 Minuten automatisch ab und der Nachtwächterbär schaltet sich nach insgesamt 30 Minuten aus. Dieses Spiel fördert: Symbole erkennen und zuordnen, Einschlafrituale festigen, freies Spiel und ist eine schöne Kombination aus "Gute-Nacht-Geschichte" und Spiel. Im freien Spiel beschäftigt sich das Kind mit dem Spielmaterial und macht sich damit vertraut. Hat man das Spiel aufgebaut, wird der Bär eingeschaltet und auf das Gartenplättchen vor sein Haus gestellt. Er leuchtet beim Einschalten und flackert beim Abstellen auf dem Gartenplättchen. Das Spiel gliedert sich in fünf aufeinander folgende Aktionen: Vorlesen, Würfeln und Ziehen, Vorlesen, Suchen, Vorlesen. Danach endet die Geschichte und das Spiel und der Bär geht schlafen. Mit älteren Kindern kann man die Memo-Variante spielen.

**Für 1-3 Spieler ab 2 Jahren ; Dauer: 10 Min**

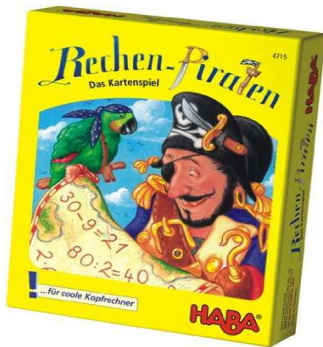


### Picassimo (Rätselspiel)

Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm und eine Länderkarte, die er in seinen Sichtschirm steckt, einen Stift, ein Malbrett und eine Punktekarte. Die Vertauschkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die Begriffskarten werden gemischt und bereit gelegt. Bei Picassimo gibt es drei unterschiedliche Schwierigkeitsstufen. Gespielt wird über sieben Runden. Jede besteht aus drei Phasen. Reihum zieht jeder eine Begriffskarte. Auf Kommando fangen alle geheim an, ihr Kunstwerk zu erstellen. Wer fertig ist, ruft "Stopp". Dann endet die Malphase und der Spieler, der zuerst fertig war, zieht für alle sichtbar die oberste Vertauschkarte. Sie gibt

vor, welche Bildteile wie vertauscht werden sollen. Danach folgt die Kritikerphase. Der Erste stellt sich den Kritikern und dreht dafür sein Bild so, dass es alle gut sehen können. Sobald jemand den richtigen Begriff gerufen hat, bekommen "Künstler" und "Errater" je 3 Punkte. So geht es reihum. Wer am Ende die meisten Punkte einsammeln konnte, gewinnt.

**Für 3-6 Spieler, von 8-99 Jahren ; Dauer: 30 Min**

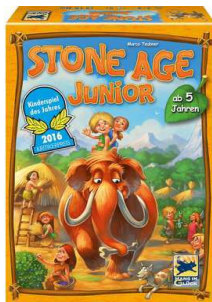


### Rechen-Piraten (Kartenspiel)

Alle Spieler rechnen gleichzeitig! Auf jeder Rechenkarte sind vier Rechenaufgaben zu sehen, aber nur eine der vier Aufgaben kann mit dem gewürfelten Rechenzeichen gelöst werden. Jeder versucht daher möglichst schnell die Aufgabe zu lösen, denn der schnellste Rechner erhält eine Rechenkarte als Belohnung. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster fünf Rechenkarten vor sich liegen zu haben. Man würfelt den Rechenwürfel. Anschließend deckt man die oberste Rechenkarte vom Stapel auf und legt sie für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Jeder rechnet im Kopf die vier Aufgaben mit dem gewürfelten Rechenzeichen und versucht so, möglichst schnell die richtige Rechnung zu finden. Neben jeder Aufgabe ist eine Abbildung zu sehen. Diese Abbildungen sind auch auf den vier Piratenkarten abgebildet. Hat ein Spieler die richtige Rechnung gefunden, deckt er die entsprechende Piratenkarte schnell mit einer Hand ab. War das richtig, dann darf man die Rechenkarte

nehmen. War es falsch, muss man eine bereits gewonnene Rechenkarte abgeben. Das Spiel endet, sobald ein Spieler fünf Rechenkarten vor sich liegen hat und damit das Spiel gewinnt.

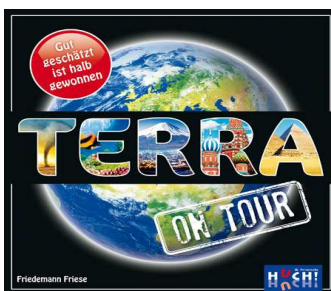
**Für 2-4 Spieler von 6-99 Jahren ; Dauer: 10 Min**



### Stone Age Junior (Sammelspiel)

Ein Sammelspiel mit einfachen Regeln, angelehnt an das Originalspiel "Stone Age", welches 2008 "Nominiert zum Spiel des Jahres 2008" war, sind die Spieler hier in der Steinzeit und sammeln Beeren, Fische oder andere Waren und tauschen diese gegen Hütten ein. Dazu deckt ein Spieler immer ein grünes Waldplättchen auf und führt seinen Zug aus. Je nachdem wohin ihn das Plättchen schickt, kann der Spieler Waren einsammeln oder eine Hütte bauen. Dazu muss er immer soviel Warenplättchen abgeben, wie auf der Hütte angegeben ist. Der Spieler, der als Erster seine dritte Hütte erbaut hat, gewinnt das Spiel.

**Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren ; Dauer: 30 Min**

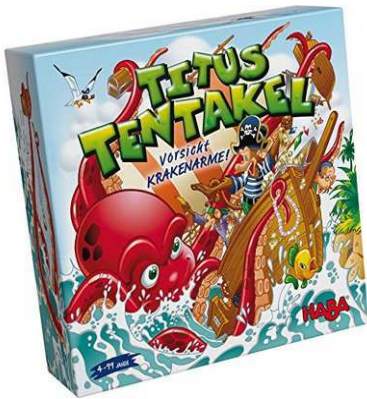


### Terra on Tour (Quizspiel)

Wie lang ist der Grand Canyon und welches Haustier wurde wann zum nationalen Naturdenkmal erklärt? Gut geschätzt ist halb gewonnen. Hier heißt es: Wissen, schätzen, kennenlernen! TERRA on Tour nimmt die Spieler mit auf eine Wissensreise rund um die Welt. Gebiete oder Maßangaben zu 150 Wissenswürdigkeiten sollen gefunden werden. Dabei muss niemand sein Fachwissen unter Beweis stellen, sondern kann durch geschicktes Kombinieren und Schätzen Punkte bekommen. Einschätzen muss man auch seine Mitspieler, denn in jeder Runde wird die Antwort des Startspielers eingeschätzt. Mit interaktivem Mechanismus, einfachem Spieleinstieg und kurzen Regeln. In dieser Variante

neu: Der Schätzmeister und der Herausforderer. Dieser wählt eine von drei möglichen Aufgaben auf der Karte aus und gibt diese an den Schätzmeister weiter. Dieser kann sich nun entscheiden, ob er die Aufgabe lösen will oder die Herausforderung ablehnt. In diesem Fall wird der Herausforderer selbst zum Schätzmeister und muss die Antwort geben. Wenn der Schätzmeister die Herausforderung annimmt, setzt er seinen Schätzstein auf den Spielplan. Nun sind die Mitspieler gefragt. Ist die Antwort richtig oder falsch? Im Anschluss darf der Schätzmeister die Antwort im Geheimen prüfen. Liegt er mit seiner Antwort richtig, bekommen er und alle Ja-Sager Punkte. War die Antwort aber falsch, gehen der Schätzmeister und alle Ja-Sager leer aus. Alle Nein-Sager bleiben hingegen im Spiel. Nun ist es am nächstsitzenden Nein-Sager, eine Antwort zu geben. Die Runde endet, sobald ein Spieler die korrekte Antwort gegeben hat oder nur noch ein Nein-Sager übrig ist. Das Spiel endet, wenn die zu Beginn des Spiels vereinbarte Anzahl von Runden gespielt wurde. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

**Für 2-6 Spieler von 10-99 Jahren. Dauer: 30 Min**



### **Titus Tentakel (Würfelspiel)**

Auf einer geheimnisvollen Insel lockt ein sagenhafter Goldschatz, der vom riesigen Kraken Titus Tentakel bewacht wird. Mutige Piraten segeln vorsichtig um den Kraken herum, um nicht von seinen gefährlichen Krakenarmen erwischt zu werden, denn wenn er sie entdeckt, streckt er blitzschnell seine Krakenarme aus und wirbelt alle Schiffe durcheinander. Nur wer Glück hat, kann den Schatz heben. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfel und darf eines seiner beiden Schiffchen auf den Farbfeldern durch die wogende See ziehen. Gezogen wird in Pfeilrichtung bis zum nächsten freien Farbfeld der gewürfelten Farbe. Ist kein Farbfeld der gewürfelten Farbe frei, zieht man gleich bis zur Schatzinsel weiter, nimmt sich eine Münze aus dem Vorrat und lässt sein Schiffchen von der Strömung weiter bis zum Startfeld treiben. Jetzt ist der Nächste am Zug. Hat man "rot" gewürfelt, bringt man das Spielmodul in eine Position, in welcher Titus möglichst viele gegnerische

Schiffe treffen könnte und drückt dann auf seinen Kopf. Titus streckt alle seine Arme aus und Schiffe, die er trifft werden dabei von ihren Farbfeldern geschubst und müssen zurück zum Start. Danach ist der Nächste an der Reihe. Wer zuerst drei Münzen von der Schatzinsel bergen konnte, hat das Spiel gewonnen.

**Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren ; Dauer: 15 Min**



### **Wichtelwaldfest (Spielesammlung)**

Die vollgepackte Spiel-Spaß-Kiste enthält drei Vorlesegeschichten, vier Spielideen (ein kooperatives Wald-Memospiel, ein Geschicklichkeitsspiel, ein Würfellaufspiel und ein kooperatives Farb-Memospiel), fünf 2-4-teilige Puzzles, fünf große Holzspielfiguren und 6 große Holz-Tannen. Das Spielmaterial ist hochwertig, handlich, stabil und liebevoll illustriert.

**Für 1-4 Spieler ab 2 Jahren ; Dauer: 10 Min**