



Neue Spiele 2009

New Amici! – Das Sprachenspiel. Mit "New Amici" gelingt es, fremde Kulturen besser zu verstehen. Menschen unterschiedlicher Nationalität können sich einfach unterhalten, ohne dass der eine die Sprache des anderen beherrscht. Während das herkömmliche Fremdsprachenlernen mit viel Anstrengung verbunden ist, steht hier vor allem Vergnügen im Vordergrund. Außer Sprach-Know-how vermittelt das Gesellschaftsspiel Informationen über Land und Leute. Die Spielkarten tragen neben Vokabeln auch Informationen aus den Bereichen Kultur, Gesellschaft sowie Essen und Trinken.

Hexe Lillis großes Geheimnis. Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren. Hexe Lilli kann Gedanken lesen! Könnt auch ihr erraten, an welchen Gegenstand euer Mitspieler gerade denkt? Wer richtig kombiniert und schnell reagiert, errät es als Erster - und hat bei diesem Spiel die Hexennase vorn!

Hexe Lilli macht Zauberquatsch. Für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren. Lilli besitzt ein Hexenbuch, in dem echte Zaubereien und wilde Hexentricks stehen! Wollt ihr Lillis Hexereien selbst ausprobieren? Dann heißt es, schnell die Motive aus dem Hexenbuch nachmalen und zu einem Zauberspruch zusammensetzen. Doch aufgepasst, dass ihr euch dabei nicht verhext! Wer ganz genau hinschaut und schnell reagiert, hat bei diesem spaßigen Zauberquatsch die Nase vorn!

Land in Sicht! Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren. Wer findet den Weg zu den verborgenen Inseln? Abenteurer aufgepasst! Folgt dem Aufruf des Königs und begeben euch auf die Suche nach den erlesenen Kostbarkeiten des Inselreichs. Die Seerouten zu den Inseln sind jedoch tückisch: manche führen zu Inseln, manche knapp daran vorbei. Das Geheimnis liegt im Spielplan. Erst wenn ihr eine Karte aufklappt, zeigt sich, wohin die Reise geht. Wohl dem, der ein gutes Gedächtnis beweist und sich an die richtige Route erinnern kann. Durch den variablen Spielplan verläuft jedes Spiel anders. Spielziel und Spieldauer könnt ihr in jedem Spiel neu bestimmen. Lichtet nun euren Anker und nehmt Teil an der packenden Wettfahrt!

Welt der Abenteurer - erlebt vier spannende Abenteuer auf eurer Reise rund um die Welt. Für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren. Aufregende Expeditionen durch den Dschungel, die Antarktis, über gefährliche Schluchten und vorbei an brodelnden Vulkanen: Wer erreicht als Erster das sichere Lager? Eine abwechslungsreiche Spielesammlung mit vier Spielplänen. Dieses Spiel fördert: Farben erkennen und benennen, das Gedächtnis, Feinmotorik und das

Reaktionsvermögen.

Das magische Labyrinth. Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren. "Kinderspiel des Jahres 2009" Plonk, autsch! Verdutzt reibt sich der kleine Magier die Augen. Ist da etwa eine Mauer? Neugierig erkunden die Zauberlehrlinge das magische Labyrinth. Heute gilt es eine wichtige Aufgabe zu lösen - die Suche nach den magischen Symbolen! Das wäre eigentlich ganz einfach, wenn die großen Magier den Kindern nicht hin und wieder einen Streich spielen würden. Wie von Zauberhand bleiben Wege verschlossen und zeigen sich verborgene Gänge. Jeder versucht mit seiner Figur das magische Labyrinth zu bezwingen und als erster 5 Symbole einzusammeln.

Piraten-ABC. Für 1 bis 4 Spieler ab 5 Jahren. Auf der Schatzkiste des Piraten Lautikus sind geheimnisvolle Bilder zu sehen. Können die Piraten das Rätsel lösen? L wie Löwe, Au wie Auto, T wie Tafel ... Ah, das Wort heißt L-au-t-i-ku-s! Die Spielesammlung macht Kinder mit Lauten, Buchstaben und ersten Wörtern vertraut. Zwei zusätzliche Spielideen sind für Piraten geeignet, die bereits gut lesen und schreiben können. Mit Anlauttabelle und Begleitheft zur spielerischen Lese-, Schreib- und Sprachförderung.

Dominion - was für eine Welt! Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren. Du bist ein Monarch, genau wie deine Eltern zuvor - Regent eines netten kleinen Königreiches mit Flüssen und immergrünen Ländereien. Doch anders als deine Vorfahren hast du Hoffnungen und Visionen. Du willst mehr! Mehr Flüsse, mehr immergrüne Ländereien. Du willst ein Imperium, dein Dominion! In allen Himmelsrichtungen liegen kleine Herzogtümer und Lehen, deren Herrscher nur darauf warten, dass du sie unter deinem Banner vereinst. Aber warte! Es liegt etwas in der Luft ... da sind noch andere Monarchen, die genau jetzt genau die gleiche Idee haben. Du musst dich beeilen und dich gegen deine Konkurrenten verteidigen. Dafür wirst du ein Gefolge und Gebäude benötigen, deine Burg absichern und deine Schatzkammer füllen müssen.

Jeder startet mit den gleichen zehn Karten. Was er im Spielverlauf daraus macht, ist allerdings seinem Geschick und ein wenig dem Kartenglück überlassen. Holt man sich gute Aktionskarten, um mehr Möglichkeiten zu besitzen, oder achtet man eher auf die nötigen Siegpunkte? Lassen Sie sich von Dominion fesseln. Durch neue Startkombinationen gibt es immer wieder neue Herausforderungen und kein Spiel gleicht dem anderen.

Mare Polare. Spannung auf dem Eis: Ein turbulentes Würfelspiel um leckere Fischsuppen für 2 bis 4 kühne Polarangler ab 4 Jahren. Mit kooperativer Spielvariante. Eisscholle um Eisscholle besuchen die Bewohner der Arktis, um nach frischen Fischen zu angeln. Jedem Inuit schmeckt es nach altem Familien-Rezept am besten. Hat ein Mitspieler seine Zutaten vergessen, hilft nur noch der Orakelberg. Hier spiegelt sich das Rezept-Kärtchen im Eis.