



Neue Spiele

2010

Wikinger Bande. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren: Mit einer cleveren Strategie, Geschick und viel Glück gelingt es dem Spieler, seiner eigenen Wikinger-Bande zum Sieg zu verhelfen. Doch aufpassen, denn das Blatt kann sich jederzeit wenden.

1,2 oder 3. Kinderquiz. Für 2 bis 4 Spieler/innen ab 6 Jahren. Das Spiel zur bekannten und beliebten TV-Quiz-Sendung: Eine Frage mit drei Antwortmöglichkeiten wird vorgelesen. Dann müssen die Spieler mit ihrer Figur auf den der Fernsehsendung nachempfundenen "drei-Felder-Plan" hüpfen und beim Kommando "... letzte Chance vorbei" auf dem (hoffentlich) richtigen Platz stehen bleiben. Wer richtig liegt, setzt seinen Punkteähler ein Feld nach oben.

Wo war's? Für 1 bis 5 Spieler/innen ab 7 Jahren.

Hört genau zu und verfolgt den Dieb des Drachenschatzes!

Helft dem Drachen, den Dieb seines Schatzes zu stellen! Der Drache sucht aus der Luft und ruft den Spielern zu, wo sich der Langfinger gerade aufhält. Durch genaues Zuhören und cleveres Kombinieren der Geräusche bleiben die Verfolger dem Dieb dicht auf den Fersen. Wer schafft es, den Dieb zu finden? Die Elektronik sorgt dafür, dass jedes Spiel anders verläuft und aufs Neue spannend ist.

Diego Drachenzahn. Für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren.

Diego Drachenzahn ist ein ziemlich großer Unruhestifter. Mit seinem Feuer setzt er so manchen Busch in Flammen. Dumm ist nur, dass er ausgerechnet beim jährlichen Feuerspucker-Wettbewerb weit am Ziel vorbeifeuert und den Hut von Onkel Dragobert in Brand steckt. Aber auch Diegos Konkurrenten sind keine Meisterschützen und verfehlen oft genug ihr Ziel. Wer gewinnt wohl den feurigen Drachenwettkampf?

Wer an der Reihe ist, zieht ein Plättchen mit einem geheimen Zielfeld. Dann versucht er, die drei Feuerkugeln in dieses Fach zu schubsen. Anschließend raten die anderen Spieler, in welches Feld er treffen wollte. Für jeden Treffer gibt es einen Punkt. Aber auch alle Spieler die das richtige Feld getippt haben, bekommen einen Punkt. Wer hat am Ende die meisten Punkte?

Tier MixMax. Ab 30 Monaten.

10 lustige Tiere zum Kombinieren! Welcher Kopf passt zu welchem Körper? 10 beliebte Tiere gilt es zu entdecken! Fortgeschrittene Tier-Experten können Köpfe und Körper zu den verrücktesten Fantasiertieren mixen: Krokofant,

Schildhase, Rüsselfisch ... Verschiedene Spielvarianten sorgen für Abwechslung und fördern zusätzlich Form- und Farbwahrnehmung, sprachliche Entwicklung, Konzentration und Kreativität.

Inspektor Hase. Für 2 bis 4 Spieler/innen ab 6 Jahren.

Inspektor Hase ist den Ganoven dicht auf der Spur. Aber oh Schreck! Jeder Ganove hat einen Zwilling und das Ganoven-Paar kann immer nur gemeinsam überführt werden. Mit einem guten Gedächtnis und etwas Würfelglück kann Inspektor Hase geholfen werden, die gesuchten Ganoven-Paare zu finden.

Jeder Spieler versucht mit seinen beiden Hasen Ganovenpaare zu finden.

Kommt ein Hase auf ein Suchfeld, darf der Spieler die dort verdeckt liegenden Ganovenkärtchen umdrehen. Wenn auch der zweite Hase ein Suchfeld erreicht hat und sich in beiden Verstecken identische Ganoven befinden, hat er die beiden überführt und darf sich das Paar nehmen.

Das Ziel des Spiels ist es, je nach Spieleranzahl als Erster drei bzw. vier Ganovenpaare zu überführen.

Hüpf, hüpf, hurra! Für 2 bis 4 Spieler/innen ab 6 Jahren.

Lautes Gequake bei den Fröschen. Sie treffen sich zum großen Hüpf-Wettbewerb und springen mutig auf und ab. Wem gelingt es, mit Glück und Geschick weit genug zu hüpfen und im Teich zu landen? Aber aufgepasst: Nur wenn drei in einer Reihe landen, gibt es eine Belohnung. Deshalb heißt es: Werfen - treffen - Chip gewinnen. Wer die meisten Chips erhüpft, gewinnt das Spiel.

Vampire der Nacht. Für 2 bis 4 Spieler/innen 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!

Mein Mäuschen-Farbspiel: Für 1 bis 3 Kinder ab 2 Jahren.

Würfeln, Teller decken, Mäuschen verstecken! Ein erstes Spiel zum Farben-Lernen mit viel Spaß und Bewegung. Fünf Farbmäuse sind zum Picknick eingeladen. Teller um Teller wird mit Speisen gedeckt: Käse fürs gelbe Mäuschen, Kirschen fürs rote ... Bis das Picknick fertig ist, spielen die Farbmäuschen Verstecken. Die Spieler helfen ihnen, im Zimmer ein Versteck in ihrer Lieblingsfarbe zu finden. Zum Schluss schlüpfen die Mäuschen wieder durchs Mauselloch und das Picknick kann beginnen! Einfache Regeln mit viel Bewegung machen das Farbenlernen zu einem spannenden Vergnügen.

Schatz in Sicht. Für 2 - 4 Freibeuter ab 5 Jahren. Mit Varianten.

Die berühmte Piratenbande hat eine Schatzkarte erbeutet: Auf der Insel Korsario liegen fünf Schatztruhen vergraben!

Sofort beginnt ein turbulentes Wettrennen zur Schatzinsel.

Razzo Raketo. Für 3-6 Spieler 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?

Das große Pentago. Für 2-4 Spieler/innen ab 8 Jahren: Das 2-Personenspiel war schon ein sehr beliebtes und erfolgreiches Spiel. Zum Glück gibt es Pentago seit 2010 auch als Familienspiel für bis zu vier Personen. Auf dem hochwertigen Spielbrett aus Kunststoff mit 9 drehbaren Spielfeldern mit jeweils neun besetzbaren Feldern können jetzt bis zu vier Spieler 80 zweifarbige Linsen platzieren. Das hat es in sich. Wie beim Original setzen die Spieler abwechselnd ihre Steine mit dem Ziel, als Erster "Fünf-In-Eine-Reihe" zu bekommen. Natürlich werden auch hier nach dem Setzen die Quadrate gedreht, damit Verwirrung aufkommt. Aber durch die neun (81 Setzflächen) anstatt der bisher vier (36 Setzflächen) zu drehenden Quadrate ergeben sich ganz neue Herausforderungen. Auch optisch ist das Spiel ein Highlight und lässt diejenigen, die erstmal damit angefangen haben, nur noch sehr schwer los.

Just For Fun Colours. Für 2-4 Spieler/innen 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.

Gackerei ums Hühnerei. Für 2-4 Spieler/innen 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.

Activity. Für 4-16 Spieler/innen ab 6 Jahren: Wer XXL-Herausforderungen liebt, wagt sich an "Activity - Alles ist möglich. Die verschärfte Ausgabe bringt zusätzlich Geräusche ins Spiel. Der Spieler kann - muss aber nicht - mehr als eine Darstellungsart wählen, die auf den Karten vorgegeben ist. "Alles ist möglich. bei Begriffen, bei denen die Darstellungsart zur freien Auswahl steht. Doch auch die Begriffe haben es in sich: Sie beschränken sich nicht mehr auf zusammengesetzte Hauptwörter. Es kommen auch Namen, Filmtitel, Redewendungen und Sprüche ins bewährte Spiel - kurzum: Alles ist möglich.

Coco Crazy. Für 2-8 Spieler/innen ab 7 Jahren: Die sechs goldenen Kokosnüsse haben es in sich. In jeder steckt eine kleine Affenbande. Aber welche Bande hat sich in welcher Nuss versteckt? Um das herauszufinden, wird mit allen Tricks gewürfelt, gesucht, getauscht und geraten.

Quips. Für 2-4 Spieler/innen ab 3 Jahren: Wer greift die richtige Anzahl Steine aus dem Beutel? Wer würfelt die richtige Farbe? Im Baum fehlt ein grüner, im Dach zwei rote Holzsteine. Jedes Kind hat eine Legetafel und muss darauf achten, dass die farbigen Holzsteine auf dem richtigen Feld landen. Farben werden verglichen und zugeordnet, fehlende Steine abgezählt. Wer als Erster sein Bild mit Farben gefüllt hat, gewinnt das Spiel. Bei diesem bunten Legespiel beschäftigen sich Kinder spielerisch mit den Farben und Mengen von 1-6.

Vario Tino. Für 2-4 Spieler/innen ab 4 Jahren: Ziel ist, als Erster seinem Wichtel gleichfarbige Kleidungsstücke zu erspielen. Jeder Spieler bekommt eine Farbscheibe mit einer Farbfolie. Diese wird auf das Startfeld des Spielplans gelegt. Der Spieler am Zug dreht den Pfeil auf dem Spielplan und bewegt seine Figur bis zum nächsten Kleidungsstück in der erdrehten Farbe. Durch Auflegen der Farbfolie ergibt sich eine neue Farbe des Kleidungsstücks. Das Kind kann sich ein entsprechendes Kleidungsstück in der neu entstandenen Farbe nehmen und seinem Wichtel anziehen. Wird eine Socke erreicht, kann man ein eigenes Kleidungsstück mit einem derselben Art seines Mitspielers tauschen. Wird ein Handschuh erreicht, darf man einem Mitspieler ein Kleidungsstück wegnehmen. Wer als Erster einen einheitlich angezogenen Wichtel hat, gewinnt. Kinder lernen in diesem Spiel die drei Grundfarben und deren Mischfarben. Das Spiel bietet eine Variante für ältere Kinder.

Tabu. Für mindestens 4 Spieler/innen ab 12 Jahren: Die heiß ersehnte neue Edition des Top Erwachsenenspiels kommt in überarbeitetem Design und vor allem mit frischem Ratestoff. Fantasie und Sprachwitz sind gefragt, wenn es gilt, einen Begriff zu erklären ohne die nahe liegenden, auf der Karte angeführten Tabu-Wörter zu verwenden. 1.000 brandneue Ratebegriffe warten auf die Tabu-

Fangemeinde. Da heißt es wieder "durch die Blume sprechen" oder "mit dem Zaunpfahl winken", wenn der Raterunde vermeintlich einfache Dinge verständlich gemacht werden müssen. Das Motto lautet nach wie vor: Wer umschreibt, der bleibt - wer sich vertut, wird ausgehupt!

Hexenkraut und Spinnenbein. Ein verhextes Würfelspiel für 2 - 4 Spieler/innen ab 6 Jahren. Der Kessel blubbert und brodeln schon. Aber die Hexen müssen noch die richtigen Zutaten für ihren Hexentrank sammeln: das glitzernde Hexenkraut in der Nacht, die seltenen Spinnen am Tag. Jetzt brauchen die Hexen viel Glück bei ihrer Suche. Denn Tag und Nacht können im Hexenwald schnell wechseln!

Kicky Ricky. Für 2 bis 4 Spieler/innen ab 4 Jahren. Großes Gegacker bei den Hühnern! Der Hahn hat sich in die Scheune geschlichen und sich mitten ins Nest gesetzt. Und jetzt wirft der freche Kerl auch noch mit den Eiern! "Der Hahn muss da weg!", denken die Hühner und stürmen los. Gelingt es den mutigen Hühnern, mit Geschick und Glück den fliegenden Eiern auszuweichen? Sieger ist, wer als Erster das Nest erreicht und den Hahn vertreiben kann. Ein aktionsreicher Spiele-Spaß, der Spannung bis zum Schluss garantiert.