



## Neue Spiele 2008

### **Fußball-Ligretto.** Für 2-8 Spieler ab 8 Jahren:

So schnell war Fußball noch nie: In rasanten Pässen landen die Karten im Tor und 90 Minuten sind hier in 5 Minuten vorbei - bis zum nächsten Anpfiff. Und der kommt bestimmt. Denn das Fußball-Ligretto ist vielleicht doch ein bisschen spannender als die echte EM. Kein Wunder, dass da jeder gleich noch mal schießen, pardon, spielen will.

### **Fußball-Duell.** Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren:

Fußball-Duell ist ein Würfelspiel. Ziel ist es, innerhalb einer vereinbarten Spielzeit mehr Tore als der Gegner zu schießen. Per Würfel wird unter anderem entschieden, welche Mannschaft am Ball ist, wohin der Ball befördert wird, ob eine Gelegenheit zum Torschuss "herausgespielt" wird und ob ein Torschuss erfolgreich ist.

### **Tipp-Kick classic.** Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren:

Tipp-Kick ist der Klassiker unter den Fußball-Spielen. Die Kicker schießen flach und hoch. Der Tormann hechtet auf Knopfdruck blitzschnell in die Ecke. Der zweifarbige Ball zeigt durch die oben liegende Farbe, wer kicken darf. Gewinner ist, wer Können, Geschick und Taktik am besten kombiniert.

### **Safety.** Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren:

„Safety - Das Spiel für Lebensretter & Umweltdenker“ wurde entwickelt, damit Kinder und Jugendliche in den Bereichen Umwelt, Klimaschutz und Sicherheit schon von klein auf ein nachhaltiges Denken und Handeln lernen. Das Spiel ist für 2 - 4 Kinder ab 8 Jahren und leistet einen wichtigen Beitrag zu einer nachhaltigen Umwelterziehung.

### **Football Fan Simba Arena.** Für 2 SpielerInnen ab 4 Jahren:

Tauch ein in die Simba-Fußballarena und werde mit etwas Geschick neuer Europameister.

### **Pizza-Flitzer.** Für 2 - 4 Spieler ab 4 Jahren:

Paul und Paula sind die „Pizza-Flitzer“ – die schnellsten Pizzaboten weit und breit. Doch es ist wie verhext: Sie können nur bestimmte Pizzas ausliefern, die sie flitzeflink mag(net)isch anziehen – die anderen Pizzas flutschen ihnen einfach immer aus der Hand! Und dabei sehen diese Pizzas auch noch alle gleich aus! In diesem Spiel helft ihr Paul und Paula, die richtigen Pizzas ausfindig zu machen und auszuliefern. Das ist gar nicht so einfach, denn die Pizza-Flitzer bergen ein Geheimnis: Sie sind mit Magneten ausgerüstet, die manche Pizzas anziehen und andere abstoßen! Der Spieler, der als Erster drei Pizzas ergattert, gewinnt. Aber Achtung: Manchmal mopst euch der freche Hund Pep oder ein Mitspieler eine eurer eigenen Pizzas. Dann wird es noch kniffliger, den Überblick zu behalten und sich zu merken, wer welche Pizzas ausliefern kann ...

### **Ene Mene Muh, gib mir deine Kuh.** Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren:

In diesem Spiel seid ihr Bauern und jeder von euch baut seinen eigenen kleinen Bauernhof auf. Außerdem holt ihr Pferde, Kühe, Schweine, Schafe, Gänse und Hühner in euren Stall und lernt diese Tiere kennen. Zum Glück gibt es den Bauern Max, der euch dabei hilft. Wer sich mit den Bauernhoftieren gut auskennt und sich auch noch merkt, bei wem welches Tier steht, kann den anderen Bauern Tiere abluchsen. Passt gut auf, dann könnt ihr die meisten Tiere in euren Stall stellen und das Spiel gewinnen!

**Tal der Abenteurer.** Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren:

Bei dem Brettspiel aus der Feder des bekannten Spieleautors Reiner Knizia sind vor allem Strategie und Geschick gefragt, wenn es für die Spieler gilt, auf dem Weg in das geheimnisvolle Tal die meisten Schätze einzuheimsen. Mit dem Spiel ist ein ungewöhnliches und innovatives Spielkonzept verbunden. Die Spieler, die sich auf dem beidseitig bedruckten, leinenbezogenen Spielbrett auf die Suche nach dem verborgenen Tal begeben, haben keine "eigene" Figur, die sie auf dem Spielplan repräsentiert. Jeder Teilnehmer zieht unter taktischen Gesichtspunkten mit einer der verschiedenfarbigen Spielfiguren. Dabei ist der Ort des Geschehens bei Tal der Abenteurer in eine geheimnisvolle Schlucht im Himalaja eingebettet, in dem kostbare Schätze auf mutige Schatzsucher warten.

**Abenteurer im Wichtelwald.** Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren:

Abenteurer im Wichtelwald ist ein schnelles Familienspiel. In dem Wettstreit der Waldwichtel geht es darum, welche Wichtelfamilie am schnellsten den Wald durchqueren kann. Dass es hierbei nicht mit rechten Dingen zugeht, bemerkt jeder, dem gerade ein ausgewachsener Baum vor die Nase gesetzt wird. Dadurch ist auch 'um die Ecke denken' angesagt und kleine taktische Winkelzüge zeigen, welche Wichtelfamilie den cleversten Anführer hat.

**Ohren auf!** Für 2-6 Personen ab 5 Jahren:

Ohren auf! Blubb! ertönt es von den Mitspielern, als die erste Karte aufgedeckt wird. Pling! rufen sie bei der zweiten Karte. Offensichtlich handelt es sich dabei also nicht um denselben Gegenstand. Doch genau der muss bei Ohren auf! "erhört" werden, um das Spiel zu gewinnen. Also lautet die Devise: gut hinhorchen und anhand der Geräusche aus den Mündern der Mitspieler gleiche Gegenstände finden. Das klingt leichter, als es tatsächlich ist ...

**Die kleine Hexe.** Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren:

Seit 50 Jahren gehört "Die kleine Hexe" zu den Lieblingsbüchern vieler Kinder. Jetzt können sie die Geschichte im Spiel ganz neu erleben - und das besonders eindrucksvoll durch einen dreidimensionalen Spielaufbau ....Ein Jahr lang musste die Kleine Hexe gute Taten vollbringen, bis sie endlich mit den anderen Hexen auf dem Blocksberg tanzen darf. Beobachtet von der Mume Rumpumpel und unterstützt vom Raben Abraxas, fliegen die Spieler mit der Kleinen Hexe von einer guten Tat zur nächsten. Wer schafft es, bis zur nächsten Walpurgisnacht die meisten guten Taten zu vollbringen? Geschicklichkeit beim Umfliegen der Kirchtürme und gutes Gedächtnis sind hier gefragt.

**Beppo der Bock.** Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren:

Eigentlich ist Beppo, der Ziegenbock, ein friedlicher Geselle. Nur wenn er aus seinem geliebten Mittagsschlaf gerissen wird, reagiert der zottelige Vierbeiner seinen Unmut mit wilden Bocksprüngen, kreuz und quer durch Feld und Flur, ab. Wenn Beppo derart aus seinem Fell fährt, stehen die Spielfiguren beim neuen magnetischen Geschicklichkeitsspiel "Beppo, der Bock" nicht selten in der Schusslinie. Unsanft werden sie umgerammt, aus dem Weg geschubst oder gar aus dem Spielfeld gekegelt - ein turbulenter, temporeicher Spaß.

**Sequence.** Für 2-12 Spieler ab 7 Jahren:

Mit Glück und Strategie zum Sieg! Um bei Sequence Sieger zu werden, müssen Sie 2 Reihen mit je 5 Spielsteinen in derselben Farbe ablegen. Für jeden Spielstein muss die entsprechende Spielkarte abgelegt werden. Achten Sie auf Buben, die haben es in sich! Spannung und Tempo steigen bei diesem Spiel mit jeder Runde. Wer genau zum richtigen Zeitpunkt ablegt und strategisch geschickt spielt, hat mit ein wenig Glück den Gewinn schon in der Tasche!

**Die Kullerbande.** Eine Spielesammlung für 2 - 6 geschickte Kullerkuglerer ab 5 Jahren:

Auf dem Bauernhof geht's rund: Die Kullerbande purzelt wild durch die Gegend! Schwupps, schon kullert die Maus durch die Beine des Esels, des Schafs ...Wer kullert die Kugel am

geschicktesten unter den Tieren hindurch? Dieses Spiel fördert: Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik.

**Besser-Esser.** Für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren:

Oje, Familie Quackelpü hat viel zu viel gegessen! Zum Glück lernen die Außerirdischen auf der Erde schnell, was und wie viel sie am Tag essen sollten, und dass Bewegung wichtig ist. Ein Lernspiel rund um gesunde Ernährung für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren.

**Wie Findus zu Pettersson kam.** Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren:

Pettersson und Findus wollen ihre Bilder rahmen und aufhängen. Die Spieler helfen den beiden, herauszufinden, wie viele Bilderrahmen benötigt werden. Wer als Erster die richtige Antwort weiß, hat bei diesem Spiel die Nase vorn. Schnelles Grabschspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.

**Halli Galli.** Für 2-6 Spielern ab 6 Jahren.

Ein großer Fruchtcocktail mit Bananen, Erdbeeren, Limonen und Pflaumen, das ist "Halli-Galli". Bei diesem rasanten Kartenspiel sind Schnelligkeit und ein gutes Auge gefragt. Sobald Sie fünf gleiche Früchte auf den ausgespielten Karten entdecken, schlagen Sie auf die Glocke. Wer am Ende die meisten Karten erspielt hat, gewinnt.

**Tempo kleine Schnecke.** Für 2-6 Kinder ab 3 Jahren:

Sechs Schnecken veranstalten im Garten einen Wettlauf. Wer wird wohl als erste den Salat erreichen? Schon die Kleinsten sind von diesem einfachen Farbwürfelspiel begeistert. Ein beliebter Klassiker für 2-6 Kinder ab 3 Jahren.

**Pyramidos.** Für 2-4 Spieler von 6-99 Jahren:

Nur ein paar Bausteine fehlen noch, dann ist die große Pyramide fertig. Kannst du den Baumeistern helfen? Dein Weg führt dich auf den unberechenbaren Nil. Starke Wellen behindern dein Vorwärtkommen und manchmal schnappen Gefährliche Krokodile nach deinen Steinen. Nur wer Geschick und Mut beweist, wird erfolgreich sein.

Ein Geschicklichkeitsspiel zum Schnipsen mit 3-D-Aufbau.

**Auf die Schätze, fertig, los!** Für 2 - 4 Abenteurer ab 5 Jahren:

Nur wer mutig, geschickt und schnell ist, wird der größte Schatzsucher aller Zeiten. Wer kann so schnell wie möglich viele Aufgaben lösen? Eine turbulente Herausforderung für 2 - 4 Abenteurer ab 5 Jahren.

**Keltis.** Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren:

Für die Pfade des Lebens gilt die alte keltische Weisheit: Jeder Mensch beginnt im Negativen, aber mit jedem Schritt voran gelangt er ins Positive.

Mit passenden Karten schicken Sie Ihre Spielfiguren auf die verschiedenen Steinpfade. Je weiter Ihre Figuren kommen, desto mehr Punkte bringen sie am Ende ein. Jedes Mal müssen Sie entscheiden, eine Kartenreihe fortzuführen, eine neue zu beginnen oder einfach eine Karte abzuwerfen. Doch Karten, die Sie abwerfen, können Ihren Mitspielern nutzen. Und sobald fünf Figuren im Ziel sind, endet das Spiel. Daher müssen Sie stets abwägen, ob Sie noch eine neue Figur auf den Weg bringen. Denn, wenn Sie nicht weit genug kommen, kassieren Sie Minuspunkte.

**Wer war's?** Für 1-Kinder ab sechs Jahren:

Große Aufregung im Königsschloss: Der magische Ring ist verschwunden, der das Königreich vor dem bösen Zauberer beschützt. Die einzigen, die den Dieb kennen, sind die

Tiere - und sie können sprechen. Möglich macht das die elektronische Einheit im Spiel, die in einer Truhe versteckt ist. Aus ihr klingen die Tierstimmen und geben Hinweise auf denjenigen Schlossbewohner, der den Ring gestohlen hat. Zehn Verdächtige könnten es gewesen sein: War es der Ritter, das Kindermädchen, der Schmied - oder gar das Burgfräulein?! Von Raum zu Raum wandern die Kinder mit ihren Spielfiguren durch das Gemäuer und sammeln Hinweise von den einzelnen Tieren. "Der Dieb ist eine Frau", zischt beispielsweise die Schlange in der Kapelle. Ziehen die Kinder einen Raum weiter in den Rittersaal, verlangt der Hund: "Gib mir die Pilze". Gibt man ihm die entsprechende Karte, lässt er sich einen weiteren Tipp entlocken: "Der Dieb trägt Kleidung mit langen Ärmeln." Dabei müssen sich die Kinder beeilen, denn der Zauberer kommt dem Schloss immer näher - und droht: "Um sechs Uhr wird das Königreich mir gehören!" Der große Augenblick kommt, wenn die Kinder meinen, den Dieb entlarvt zu haben: Stimmt der Tipp, klingt es "Gut gemacht! Ihr habt den Dieb erkannt und den Ring gefunden. Das Königreich ist gerettet!" Zur Belohnung dürfen die Kinder die sprechende Truhe öffnen, und sich stolz den echten Ring an den Finger stecken.

**Die kleine Raupe Nimmersatt.** Für 2-4 Spieler ab 3 Jahren:

Mit diesem Spiel kann man die bezaubernde Welt von Eric Carle und der kleinen Raupe Nimmersatt entdecken. Die Spieler sammeln Nahrungsmittel für die kleine Raupe und lernen dabei spielerisch die Wochentage kennen.

**Der goldene Kompass.** Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren:

Der Goldene Kompass ist ein tolles und spannendes Lauf-, Sammel- und Positionsspiel für die ganze Familie. Es ist schnell und einfach zu erlernen, sodass gleich drauf losgespielt werden kann. Die übersichtliche, gut strukturierte und aufgebaute Spielanleitung hilft dabei sehr. Es gibt genügend Bilder und Beispiele, sodass keine Fragen offen bleiben. Die Spieler begeben sich auf die lange Reise von Oxford in den hohen Norden, um als Erster den Zugang zu einer anderen Welt zu erreichen. Sie müssen den langen Weg nutzen, um Erfahrungen in verschiedenen Bereichen zu sammeln und zahlreiche Begegnungen zu bestehen.