

Neue Spiele

Januar 2019



Spiele-Regal

Code Breaker

: Löst die Rätsel - knackt das Schloss! - Stuttgart : Kosmos, 2018.

Inhalt: 1 Schloss, 1 Lampe, 1 Spiegelfolie, 1 Rotfilter, 30 Karten, 20 Plättchen, 1 Spielanleitung

Die Spieler sind Jung-Detektive und rätseln gemeinsam und so schnell wie möglich, um den Code des großen elektronischen Schlosses zu knacken. Dabei hilft die Detektivausrüstung - eine UV-Lampe, ein Spiegel und ein Rotfilter. Im Spielmodus „Chrono“ können die Spieler alles ruhig angehen, im Spielmodus „Timer“ aber spielen sie gegen die Zeit. 60 Rätsel und vier Schwierigkeitsgrade sorgen für jede Menge Spannung. Wer kann den Code knacken? Für 1 - 4 Spieler ab 7 Jahren.

Spiele-Regal

Dobble Kids

: Karten-Reaktionsspiel - Essen : Asmodee, 2014.

Inhalt: 30 Karten, 1 Spielanleitung

Dobble Kids ist das beliebte Dobble in einer kindgerechten Variante. Die Karten mit je sechs Tieren sind leichter zu überblicken als das Original. Die 31 liebevoll gestalteten Tierbilder sind für Kinder schnell zu benennen. In der Dose sind Spielregeln für fünf verschiedene Spielvarianten. - Für 2 bis 5 Spieler ab 4 Jahren.

Spiele-Regal

DOG

: den Letzten beißen die Hunde - Berlin : Schmidt Spiele, 2008.

Inhalt: 1 Spielplan, 30 Spielfiguren, 110 Karten, 1 Spielanleitung

Mensch-Ärgere-Dich-nicht" ohne Würfel, denn taktisch wird das Spiel bestimmt durch seine besonderen Karten. Für das Einspielen von Figuren benötigt man eine Startkarte. Die 7 kann auf beliebig viele Figuren aufgeteilt werden und die 4 kann vor- oder rückwärts ziehen. Der Joker ersetzt jede beliebige Karte. Man kann es einzeln oder im Team spielen. Ziel ist, die eigenen Steine vom Start ins Ziel zu bringen und die Gegner durch schlagen und blockieren am Sieg zu hindern. Hat ein Spieler alle eigenen Steine im Ziel, hilft er seinem Partner, dessen Steine ebenfalls ins Ziel zu bekommen. Erst wenn alle acht Spielsteine eines Teams im Ziel sind, hat das Team gewonnen. - Für 2 - 6 Spieler ab 8 Jahren.

Spiele-Regal

Emojito!

: ein Partyspiel für 2 bis 14 Spieler ab 7 Jahren - Günzburg : HUCH!, 2017.

Inhalt: 1 Spielplan, 7 Formplättchen, 7 Drehscheiben, 100 Karten, 1 Spielanleitung

Welche Geräusche gibt wohl eine erschrockene Giraffe von sich? Und wie stellt man mimisch eine traurige Kirsche dar? Die Antwort dazu sollten sie möglichst schnell parat haben, denn gleich sind sie dran! „Emojito!“ ist ein witziges und verrücktes Partyspiel für bis zu 14 Personen, bei dem Gefühle mimisch oder akustisch dargestellt werden müssen. Emojito! ist das Spiel der vielen Emotionen. Hier geht es Spieler gegen Spieler oder alle gegen das Spiel. Nachdem geklärt wurde, wie viele Trophäen gewonnen werden müssen, kann es auch schon losgehen.

Flick Fleck

: Ene, mene, Muh! Frische Flecken für die Kuh! - München : Zoch, 2018.

Inhalt: 4 Tafeln, 120 Plättchen, 1 Spielanleitung

Hat da über Nacht ein Kuhbold die Flecken von den Kuhfellen gebürstet?! Flick Fleck stellt 2-4 Kinder vor die ku(h)riose Aufgabe, Kühen ihre Flecken wieder zu geben. Die Spieler puzzeln schwarz-weiße Plättchen im blanken Fell ihrer Kuh zu stimmigen Mustern zusammen. Räumliches Verstehen und schlaue Entscheidungen sind gefragt: Wo passt was, auf welche Kuhhaut? Intuitiv schult Flick Fleck das Verständnis von Formen und Zusammenhängen. Der Spielablauf ist für kleine Kinder simpel zu erfassen und bleibt für große Kuhfreunde faszinierend. - Für 1 - 4 Spieler ab 4 Jahren.

Spiele-Regal

Die kleine Hexe

: das verdrehte Memospiel - Günzburg : HUCH!, 2018.

Inhalt: 1 Kartoneinsatz, 2 Metallstäbe, 1 Kartonscheibe rund, 4 Seitenteile, 1 Spielplan eckig, 1 Stab mit Hexe und Rabe, 4 Spielertafeln, 4 kleine Hexen, 17 Plättchen, 1 Beiblatt im Deckel, 1 Spielanleitung

Im Spiel „Die kleine Hexe - Das verdrehte Memo-Spiel“ erleben die Kinder die Geschichte, die im Buch erzählt wird. Die kleine Hexe begeht viele gute Taten, um den großen Hexen zu beweisen, dass sie eine gute Hexe ist. Die Spieler müssen die guten Taten auf ihren Spielfeldern der Reihe nach unter den verdeckten Plättchen auf dem Spielplan finden, indem sie die Hexe, die über dem Spielplan fliegt, im richtigen Moment stoppen. - Für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren.

Spiele-Regal

Kullerhexe

- Berlin : Drei Magier Spiele, 2016.

Inhalt: 1 Schachteleinsatz, 1 Spielfeld, 1 Hexe, 1 Hexenhut, 1 Beutel, 1 Sanduhr, 4 Schaumstoffblöcke, 4 grüne Stecker, 8 Bäume, 8 Wurzeln, 5 große Wutzeln, 5 kleine Wutzeln, 24 Zielkarten, 15 Sternechips, 108 Beerenchips, 1 Spielanleitung

Wuschhh! Auf der Suche nach ihren Sachen saust die schusselige Kullerhexe durch den Zauberwald. Ständig lässt sie etwas liegen. Egal ob Zauberbuch, Kessel oder Besen, irgendetwas 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. - Für 2 - 5 Spieler ab 6 Jahren.

Spiele-Regal

Rubik's Race

: schütteln, schieben und gewinnen - Zaandam : Jumbo, 2016.

Inhalt: 2 Spielbretter, 1 Rahmen, 48 Spielsteine je 8 in 6 Farben, 1 Würfel-Shaker, 1 Spielanleitung

Das Spielprinzip: Einer der Spieler schüttelt den Würfel-Shaker mit neun Farbwürfeln, so dass ein Farbmuster entsteht. Wer es als erster schafft, dieses Muster durch geschicktes Schieben der kleinen bunten Plättchen ganz fix nachzubilden, schließt die Abdeckung und gewinnt das Spiel. - Für 2 Spieler ab 5 Jahren.

Verfuxt!

: Ein Fall für die Spürhühner! - Dietzenbach : Gamefactory, 2018.

Inhalt : 1 Spielplan, 1 Spielfigur, 1 Fuchs-Scanner, 4 Mützen, 3 Sonderwürfel, 12 Hinweis-Plättchen, 32 Karten, 1 Spielanleitung

Empörung im Hühnerstall, ein Fuchs hat das goldene Ei gestohlen. Jetzt sind die Hennen fuchsteufelswild. Gemeinsam sucht ihr als clevere Spürhühner nach Hinweisen und mit dem raffinierten Fuchs-Scanner seid ihr dem Täter schon bald auf der Spur. Doch der flinke Fuchs ist nicht zu unterschätzen, denn ehe ihr euch verpickt, entwischt er. Den Dieb entkommen lassen? Pah, da lachen ja die Hühner! Für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren.

Spiele-Regal

Die Werwölfe von Düsterwald

- Essen : Asmodee, 2018.

Inhalt: 24 Spielkarten, 1 Spielanleitung

Auf einer zerklüfteten Hochebene des Hunsrücks liegt das kleine Dorf Düsterwald. Seit einiger Zeit wird das Dorf jede Nacht von Werwölfen heimgesucht. Jede Nacht geschieht ein Verbrechen, und ein Dorfbewohner fällt den Werwölfen zum Opfer. Die Dorfbewohner versuchen herauszufinden, wer unter ihnen zu den Werwölfen gehören, bevor sie alle verschwinden. Die Werwölfe von Düsterwald ist ein sehr kommunikatives und interaktives Kartenspiel. Für 8-18 Spieler. Ab 10 Jahren. Spieldauer: ca. 30 Minuten.

Spiele-Regal

Zauberei hoch drei

- Friedberg : Pegasus Spiele, 2018.

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Zauberschule, 4 Treppenteile zusammgebaut, 3 Sonderwürfel, 6 Spielfiguren, 1 Geist, 18 Baumplättchen, 1 Geisteruhr, 3 Zaubertänke, 3 Würfelzauber, 1 Spielanleitung

Fliegende Besen, sprechende Katzen und allerlei Magisches gibt es auf dem geheimen Mitternachtsmarkt für Zaubereibedarf. Den dürfen natürlich nur erwachsene Zauberer besuchen! Aber sind das dort nicht Amir, Andi und Anna, die Zauberschüler aus der 2. Klasse? Die müssten doch längst im Bett sein! Heimlich haben sich die Schüler nach Anbruch der Dunkelheit aus der Schule geschlichen. Doch Willi, der Wächtergeist, hat die frechen Runtreiber längst entdeckt und ist ihnen auf den Fersen. Nun aber husch zurück in die Zauberschule, bevor Willi euch erwischt! Die kleinen Lichtwesen, die man Lumies nennt, leuchten euch den Weg. - Für 2 - 6 Spieler ab 6 Jahren.