

Auswahlliste Gesellschaftsspiele

Die Spiele-Auswahl der Landesfachstelle für das öffentliche Bibliothekswesen

Verfasser: Matthias Kluge
Erstellungsdatum: 19. Januar 2012
Umfang: 10 Seiten
Inhalt: 25 Brett- und Kartenspiele, geeignet ab vier Jahren und ab einem Spieler

Über die Liste

Mit rund 750 Titeln wurden auf der Essener Messe „Spiel ´11“ so viele Neuheiten wie noch nie vorgestellt. Dieser an sich positiv klingenden Nachricht muss man jedoch noch eine andere Information an die Seite stellen: Der Gesamtumsatz mit Gesellschaftsspielen und Puzzles ging im ersten Halbjahr 2011 um sieben Prozent zurück - trotz steigender Exportzahlen. Die Verlage versuchen mit Masse ihren Marktanteil in einem sich immer schneller drehenden Markt zu sichern. Das wiederum bedeutet kleinere Auflagen und höhere Preise bei sinkenden Gewinnaussichten. So hat die seit langen Jahren etablierte Firma Selecta Spielzeug als eine der ersten die Konsequenzen daraus gezogen und bereits angekündigt, sich 2012 von ihrer Sparte Kinderspiele zu trennen.

Die Hörstifte kommen! Mit diesen elektronischen Lesegeräten können Spiele oder auch Bücher auditiv und interaktiv zum Leben erweckt werden. Diese Funktionen haben dem Stift „tiptoi“ von Ravensburger den Software-Preis GIGA-MAUS 2010 eingebracht, dem damit zusammengehörigen Spiel **Magors Lesezauber** einen Platz auf der Auswahlliste „Kinderspiel des Jahres“ 2011. Konkurrenz kommt aus dem Hause Noris mit dem „Toystick“, ein verlagsübergreifendes Produkt ist der „Ting“.

Bei den klassischen Gesellschaftsspielen äußert sich die Suche nach Innovationen vor allem in Spielideen abseits des Brettspiels (**Crossboule C³**, **Mogel Motte**) und in besonders aufwändig dreidimensional gestalteten Elementen (**Das große Kullern**, **Monster-Falle**, **Takenoko**, **Die verbotene Insel**). Vom Spielprinzip her war 2010/2011 ein guter Jahrgang für Legespiele (**Bits**, **Blockers!**, **Miss Lupun**, **Mondo**, **Qwirkle**), thematisch waren die Antike und insbesondere das Römische Reich (**Aquileia**, **Fortuna**, **Olympos**, **Pantheon**, **Ruhm für Rom**, **Trajan...**) auffallend häufig vertreten. Natürlich dürfen auch in dieser Saison die Literaturspiele nicht fehlen (**Der Hobbit**, **Lieselotte teilt aus**, **Der Räuber Hotzenplotz**, **Scheibenwelt – Ankh Morpork**), hier ist es jedoch nicht immer ganz einfach, langfristig interessante und zugleich familientaugliche Spiele zu finden. Für Vielspieler war der Jahrgang 2010/2011 natürlich ein Fest (**Die Burgen von Burgund**, **Hawaii**, **Helvetia**, **Strasbourg**, **Troyes...** um nur einige zu nennen), allerdings sind diese Spiele überwiegend nicht nur mit sehr viel Material ausgestattet, sondern erfordern auch eine längere Einarbeitungszeit und wurden daher nicht mit in diese Auswahlliste aufgenommen.

Die Liste wurde nach bestem Wissen mit den aktuellen Daten, Stand: Januar 2012, erstellt. Da Gesellschaftsspiele keiner Preisbindung unterliegen, kann es sogar zu größeren Abweichungen von den angegebenen Preisen kommen.

Zur Auswahl verwendet wurden:

- > Broschüre „Ausgezeichnete Spiele 2011“ der Jury „Spiel des Jahres“ – www.spiel-des-jahres.com
- > Luding – die Spieledatenbank – www.luding.org
- > Online-Katalog des Spiel-Ladens „Die SpielTruhe“ - www.die-spieltruhe.de
- > Spielbox online - www.spielbox-online.de
- > Kataloge, Verzeichnisse und Websites von Institutionen, Verlegern, Händlern und Kritikern

Feedback, Anregungen und Kritik zur vorliegenden Liste sind erwünscht. Bitte wenden Sie sich an:
Matthias Kluge

Anschrift: Praterstr. 16, 90429 Nürnberg
Telefon: 09 11 / 9 28 92 - 11
E-Mail: matthias.kluge@bsb-muenchen.de

Auswahlliste

4.3 Yc Crossboule C³ - Jungle

CRO

: challenge your world / Mark Calin Caliman. Grafik: Eva Paster. Satz + Layout: Oliver Richtberg. - München : Zoch, 2011. - 1 Spiel (6 Kugeln aus Stoff in 2 Farben, 1 Zielkugel aus Stoff, 1 viersprach. Spielanltg.) ; in Karton 16 x 20 x 8 cm
Für 2 [oder mehr] Spieler ab 6 Jahren.
21,56 EUR

SW: Geschicklichkeitsspiel

Crossboule ist die Trend-Variante des französischen Klassikers! C³ steht dabei für ein Spiel in der dritten Dimension, denn dank der halb mit Plastikgranulat gefüllten Bällchen rollen diese nicht nur, sondern bleiben - je nach Wurftechnik - auch aufeinander liegen. Der Startspieler wirft die Zielkugel und bestimmt die Wurftechnik, z.B. durch die Beine, mit der linken Hand, über Bande usw. Punkte gibt es für Bälle, die Kontakt mit dem "Schweinchen" haben, besondere Formen werden dabei besonders belohnt. Achtung: Crossboule ist für den Gebrauch im Freien konzipiert, die knautschigen Bälle sind sogar schwimmfähig. Beim Indoor-Einsatz sollte besonders darauf geachtet werden, dass nichts kaputtgehen kann. Wer das berücksichtigt, erhält ein "grenzenloses" Geschicklichkeitsspiel mit Suchtgefahr für alle und jeden. Crossboule C³ lässt sich durch weitere Sets in anderen Farben beliebig erweitern. (Spieldauer variabel)

4.3 Yc Da ist der Wurm drin

DA

/ Carmen Kleinert. Ill.: Heidemarie Rüttinger. - München : Zoch, 2011. - 1 Spiel (1 großer und 1 kleiner Spielpl. mit 4 Verbindungsstiften aus Holz als Spielfeld, 60 Wurmteile in 6 Farben, 4 Wurmteile "Kopf" in 4 Arten, 4 Wurmteile "Erdbeere" in 4 Arten, 4 Wurmteile "Gänseblümchen" in 4 Arten, 1 Farbwürfel, 1 viersprach. Spielanltg.) ; in Karton 30 x 30 x 8 cm

Für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren.

24,26 EUR

SW: Würfelspiel

Welcher Wurm ist wohl der wiefste Wühler? Ein Farbwürfel bestimmt, um welche Längen der eigene Regenwurm wächst. Aber das ist noch nicht alles: Es darf gewettet werden, wer wohl zuerst am Erdbeer- oder Gänseblümchen-Feld ankommt. Richtige Tipps werden mit zusätzlichen Teilen belohnt. Gewonnen hat nicht der schnellste Wurm, sondern derjenige, der sich bei Spielende am weitesten zum Komposthaufen durchgraben konnte. Schön ist, dass die Wurmstücke sich auch zum ersten Erlernen von Zahlen von eins bis sechs eignen. Da sich der Wettlauf - ganz realitätsnah - zumeist unterirdisch abspielt, bleibt die Spannung in diesem wunderbar gezeichneten Kinderspiel lange erhalten. (15 - 20 Min.) - "Kinderspiel des Jahres" 2011

4.3 Yc Eselsbrücke

ESE

: der Spaß mit der Gedächtnislücke! / Stefan Dorra ; Ralf zur Linde. Ill.: Michael Menzel. - Berlin : Schmidt Spiele, 2011. - 1 Spiel (6 Ablagetaf., 1 Plättchen "Denkblase", 180 Bildplättchen, 30 Stopp-Plättchen, 1 Esel aus Holz, 1 Leinensäckchen, 1 Spielanltg.) ; in Karton 23 x 32 x 7 cm

Für 3 bis 12 Spieler ab 8 Jahren.

24,26 EUR

SW: Kommunikationsspiel, Lernspiel

Auswendiglernen fällt nur sehr Wenigen leicht. Aber auch hier gibt es Tricks: Visualisierung ist eine Möglichkeit, "Eselsbrücke" eine andere. Zunächst einmal geht es darum, sich drei bis fünf Bildmotive auf Plättchen zu merken. Dazu werden dann auch noch zusammenhängende Geschichten erfunden. Mit der dritten Runde Erzählen beginnt auch das Nacherzählen der Bildgeschichten, wofür es dann auch Siegpunkte in verschiedenen Kombinationen gibt. Steht zunächst das Erinnerungsvermögen im Vordergrund, so wird nach und nach die Kreativität als immer wichtiger eingeschätzt. Die richtige Spielerrunde vorausgesetzt, muss die Beschreibung dieses kommunikativen Spiels jedenfalls nicht cleveres Lernspiel, sondern spritziges Partyspiel lauten. (45 Min.) - Graf Ludo 2011: Beste Familienspielgrafik - Hauptpreis

4.3 Yc**Evas Welt**

EVA

: ... um die Ecke denken ist nicht schwer! / Daan Kreek. Ill.: Fiore. - Fürth : Noris-Spiele, 2011. - 1 Spiel (1 Spielpl., 4 Spielfig. in 4 Farben, 48 Entdecker-Kt., 1 Spezialwürfel, 1 dreisprach. Spielanltg.) in Karton 30 x 30 x 6 cm

Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.

19,76 EUR

SW: Lernspiel

Mit ihren Spielfiguren schlendern die Kinder durch Evas Welt. Der Spielplan zeigt einen kleinen Bauernhof aus der Vogelperspektive, doch wie sieht es wohl aus, wenn man sich in Eva hineinversetzt und alles vom Boden aus sieht? Ist die Schaukel hinter dem Karussell oder daneben? Ist das das Haus oder der Schuppen? Sieht man das Auto von links oder rechts? Von jeder Position aus sind so vier Blickrichtungen zu bestimmen, die dazu passenden Ansichten nimmt man sich aus den offen ausliegenden Entdeckerkarten. Nur wer richtig tippt, darf diese auch behalten; eine Kontrolle erfolgt durch die rückseitig aufgedruckte Lösung. Das Prinzip des sehr ansprechend in 3D-Optik gehaltenen Suchspiels ist ebenso einfach wie faszinierend und schult zugleich Beobachtungsgabe und räumliches Verständnis. (20 Min.)

4.3 Yc**Geistesblitz**

GEI

/ Jacques Zeimet. Ill.: Gabriela Silveira. Satz und Layout: Oliver Richtberg. - München : Zoch, 2010. - 1 Spiel (1 Buch aus Holz, 1 Geist aus Holz, 1 Flasche aus Holz, 1 Maus aus Holz, 1 Sessel aus Holz, 60 Spielkt., 1 Spielanltg.) ; in Karton 14 x 14 x 5 cm

Für 2 bis 8 Spieler ab 8 Jahren.

9,86 EUR

SW: Aktionsspiel

Regel eins lautet: Nimm den Gegenstand, der auf der aktuellen Karte abgebildet ist. Wenn das nicht geht, gilt Regel zwei: Nimm den Gegenstand, der weder in Form noch in Farbe mit den abgebildeten Dingen auf der Karte übereinstimmt. Der Erste, der dies schafft, bekommt die dazugehörige Karte als Siegpunkt. Das war's auch schon fast... Mehr muss ein Reaktionsspiel nicht haben, um immer wieder lustige und spannende Momente zu erzeugen. Das auch pädagogisch empfehlenswerte Spiel (Hat da jemand etwas von Auge-Hand-Koordination gesagt?), ist eine Adaption des Kinderspiels "Knapp daneben" (HABA, 2004) und kommt auch in reinen Erwachsenenrunden ausgesprochen gut an. (20 - 30 Min.) - Empfehlungsliste "Spiel des Jahres" 2011 und "Kennerspiel des Jahres" 2011; Deutscher Lernspielpreis 2011: Kat. "ab 6 Jahren" - Nominiertenliste

4.3 Yc**Das große Kullern**

GRO

: welches Murmeltier gewinnt den kullerstarken Wettlauf? / Jens-Peter Schliemann ; Bernhard Weber. Ill.: Michael Menzel. [...] - Ravensburg : Ravensburger Spieleverl., 2011. - 1 Spiel (1 viertlg. Rückwand "Kullerhütte" und 1 zweitlg. Schachteleinsatz als Spielfeld, 8 Spielfig. "Murmeltier", 20 Metallkugeln, 5 Zählchips, 1 Spielanltg.) ; in Karton 37 x 27 x 6 cm. - (Kinderspiele für Groß & Klein)

Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.

26,96 EUR

SW: Aktionsspiel, Laufspiel

Was machen die Murmeltiere in den Alpen, wenn ihnen langweilig wird? Murmeln natürlich! Ziel bei diesem Wettlauf ist es, zwei der possierlichen Tiere als Erster in die Liegestühle der Berghütte zu bringen. Vorgerückt wird nach Anzahl der Murmeln, die über den dreidimensionalen Spielplan im Tal angekommen sind. Doch manchmal bleiben auch Kugeln in der Hütte hängen. Diese werden durch das Überschreiten eines Kulleralarm-Feldes ausgelöst und können die Platzierungen noch kräftig durcheinanderwirbeln. Etwas taktieren kann man beim Ziehen schon, doch die Kugeln lassen sich nicht beeinflussen - aber das macht ja gerade die Spannung bei diesem liebenswerten Spiel aus. Den Reihennamen "Spielspaß für Groß & Klein" trägt es jedenfalls zu recht. (20 - 30 Min.) – Empfehlungsliste "Kinderspiel des Jahres" 2011

4.3 Yc

JUW

Juwelenjagd

/ Spielidee: Herbert Biella. Ill.: Heike Wiechmann. - Bad Rodach : HABA-Habermas, 2011. - 1 Spiel (1 Spielpl., 19 Inselplättchen in 7 Arten, 3 mehrtlg. Piratenschiffe, 30 Edelst. in 3 Farben, 2 Spezialwürfel, 1 mehrsprach. Spielanltg.) ; in Karton 22 x 22 x 5 cm
Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.

13,46 EUR

SW: Lernspiel

Beim alljährlichen Piraten-Nachwuchswettbewerb geht es auch um das Lesen von Schatzkarten. Zwei Würfel geben die Anzahl der zu findenden Schatzorte an. Diese sind auf der Rückseite der griffigen Inselplättchen eingetieft und dürfen nur durch Ertasten herausgefunden werden. Wer die Würfelzahl auf exakt zwei Karten als Erster entdeckt zu haben glaubt, darf sich auch das wertvollste Schiff schnappen. Bei falsch gezählten Schatzlöchern folgt die Strafe auf dem Fuß - das eigene Gefährt geht an den Nächstplatzierten usw. Wer am Ende, wenn Schiffe gegen Rubine, Saphire und Aquamarine eingetauscht werden, die fetteste Beute gemacht hat, darf sich schon Hoffnung auf den Kapitänrang machen... Schnelligkeit, Tastsinn und etwas Rechnen sind eben Eigenschaften, die für einen guten Piraten unverzichtbar sind! (15 Min.) - Deutscher Lernspielpreis 2011: Kat. "ab 6 Jahren" - Sieger

4.3 Yc

K

K2[Zwei]

: Herausforderung am Lambha Pahar / Adam Kaluza. Grafik: Jarek Nocon. - 2. ed. - Gdansk : Rebel Publishing (Vertrieb: Walldürn : Heidelberger Spieleverl.), 2011. - 1 Spiel (1 doppels. Spielpl., 5 Spieler-Taf., 12 Wetterplättchen, 20 Bergsteiger-Fig. aus Holz in 5 Farben, 10 Zelte aus Holz in 5 Farben, 10 Akklimatisierungsmarker aus Holz in 5 Farben, 1 Wettermarker aus Holz, 90 Aktionskt. in 2 Arten, 5 Rettungskt., 20 Risiko-Plättchen, 1 Startspieler-Plättchen, 1 Spielanltg.) ; in Karton 35 x 24 x 5 cm
Einheitssacht.: K2 <dt.>. - Für 1 bis 5 Spieler ab 8 Jahren.

30,89 EUR

SW: Laufspiel, K 2, Besteigung

Der zweithöchste Berg der Erde hat viele Namen, bekannt wurde er jedoch einfach als K2. Diesen zu bezwingen, machen sich in diesem Wettlauf bis zu fünf Teams aus je zwei wagemutigen Bergsteigern auf. Was wie ein simples Laufspiel aussieht, wird jedoch schnell zur taktischen Herausforderung: der Aufbau eines Basislagers will gut überlegt sein, die Konkurrenz behindert das zügige Fortkommen und wechselnde Wetterbedingungen sowie die Höhenluft zwingen so manchen zur Umkehr. Stimmig in Szene gesetzt, verspricht der Kampf um den Gipfel durch verschiedene Schwierigkeitsbedingungen lang anhaltenden Spielspaß für Familien und Vielspieler gleichermaßen. (60 Min.)

4.3 Yc

KIN

King of Tokyo

/ Richard Garfield. Grafik: Benjamin Raynal. - Ludres : Iello (Vertrieb: Walldürn : Heidelberger Spieleverl.), 2011. - 1 Spiel (1 doppels. Spielpl., 6 Spielertaf., 6 Spielfig. "Monster" mit Stellfuß, 66 Spielkt., 8 Spezialwürfel in 2 Farben, 28 Marker in 4 Arten, 50 Energie-St., 1 Spielanltg.) ; in Karton 26 x 26 x 8 cm

Einheitssacht.: King of Tokyo <dt.>. - Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.

30,59 EUR

SW: Würfelspiel

Mit "King of Tokyo" hat der Erfinder der beliebten "Magic"-Sammelkarten einen echten - wenngleich etwas trashigen - Familienhit gelandet. Vereinfacht könnte man es als "Kniffel" mit Monstern bezeichnen, denn mit jedem Würfelwurf lassen sich Gebäude demolieren und damit Siegpunkte einfahren, andere Ungeheuer bekämpfen, die eigene Heilung bewirken oder zusätzliche Eigenschaftskarten erwerben. Gewinner wird das Monster desjenigen Mitspielers, das als erstes 20 Siegpunkte erreicht - oder als letztes überlebt. Die witzige Würfelei bezieht ihre Vorbilder ganz klar aus japanischen Filmklassikern und entführt absolut stilecht in ein Fantasy-Tokio, in dem der Kampf zwischen Godzilla und King Kong sicher noch lange toben wird. (30 Min.)

4.3 Yc Können Schweine fliegen? - Kartenspiel

KOEN

: Tiere und ihre Merkmale entdecken / Spielidee: Gunter Baars. Ill.: Renate Mörtl ... Biolog. Beratung: Bärbel Oftring ... Gestaltung: Bluguy Grafik-Design [...]. - Stuttgart : Kosmos Verl., 2011. - 1 Spiel (40 doppels. Tierkt., 32 Merkmalskt. in 28 Arten, 1 Spielanltg.) ; in Karton 10 x 13 x 3 cm

Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.

6,26 EUR

SW: Quiz-/Ratespiel

Können Schweine fliegen? Haben Pinguine Zähne? Leben Seepferdchen in Afrika? Zu den jeweils fünf ausliegenden Tierkärtchen wählt sich der aktive Spieler diejenige seiner Eigenschaftskarten aus, von der er meint, dass sie auf möglichst viele Tiere zutrifft. Dann darf er so lange Karten aufdecken, bis er nicht mehr möchte, nicht mehr kann oder eines der Tiere die geforderte Eigenschaft nicht besitzt. Nur in den ersten beiden Fällen darf er die Kärtchen als Siegpunkte behalten. Genau hinschauen lohnt sich; z. B. kann nicht jedes Tier, das Flügel hat, auch wirklich fliegen. Das Kartenspiel im handlichen Format hat den Reiz der Brettspielausgabe bewahrt, auch wenn es natürlich ein paar Tier- und Merkmalskarten weniger aufweist. Mit seinem umfangreichen Lösungsheft ist es nicht nur ein unterhaltsames, sondern auch ein lehrreiches Quizspiel. (15 Min.)

4.3 Yc Kullerei mit Drachenei

KUL

/ Marco Teubner. Ill.: Julia Patschorke. - Edling : Selecta Spielzeug, 2011. - 1 Spiel (1 Spielpl., 4 Spielfig. "Ritter" aus Holz in 4 Farben, 1 Drachenei aus Holz, 4 doppels. Plättchen "Drachenei", 12 Plättchen "Schatz", 1 Spezialwürfel, 1 sechssprach. Spielanltg.) ; in Karton 34 x 23 x 5 cm

Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.

29,66 EUR

SW: Laufspiel, Geschicklichkeitsspiel

Der Drache Magnus schläft. Das ist die Gelegenheit für die kleinen Ritter, den wertvollen Drachenhort zu entwenden. Aber Magnus ist nicht allein; sein Drachenjunge ist kurz vor dem Schlüpfen und so kullert das Ei des Öfteren - geschnippt durch die Mitspieler - munter durch die Gegend. Autsch! Wer getroffen wird, muss zurück bis zum letzten gefundenen Schatz im Wald. Das ist bitter, denn nur wer als Erster in der großen Höhle ankommt, darf sich "Ruhmreicher Drachenüberlister" nennen. Das Laufspiel hat nicht nur durch das hochwertige Material und die liebevolle Illustration hohen Aufforderungscharakter, sondern auch durch die taktischen Entscheidungen: Schnell vorwärts kommen oder lieber einen Schatz als "Versicherung" einsammeln? (10 - 20 Min.)

4.3 Yc Miss Lupun

MIS

: ... und das Geheimnis der Zahlen / Ralf-Peter Gebhardt ; Thomas Sing. - Düsseldorf : Winning Moves, 2011. - 1 Spiel (1 Spielpl., 139 Aufgabenkt., 7 Jokerkt., 3 Win-Kt., 60 Zahlenplättchen in 6 Farben, 7 Jokerplättchen, 1 Regel-Kt., 1 Spielanltg.) ; in Karton 23 x 17 x 5 cm

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.

21,56 EUR

SW: Legespiel

Miss Lupun (einem Anagramm aus "Plus" und "Minus") ist keine Mathematiklehrerin, sondern ursprünglich ein Zahlenrätsel, das dem "Sudoku" ähnlich ist. Beim Gesellschaftsspiel geht es darum, den Spielplan so mit Zahlen zu belegen, dass möglichst alle Bedingungen der eigenen Aufgabenkarte am Ende erfüllt werden. Zwei Beispiele: "Die Summe in der dritten Zeile soll kleiner als 17 sein." oder "Die Summe der Felder C1 und D3 soll identisch mit der Zahl auf A4 sein." Dass dabei durchaus Zielkonflikte mit den Mitspielern vorkommen, ist erwünscht... Durch Joker- und Win-Karten lässt sich der Schwierigkeitsgrad an die verschiedensten Zielgruppen anpassen. Mit "Miss Lupun" macht das gemeinsame Knobeln Spaß - sogar im Klassenzimmer. (30 - 45 Min.) - Deutscher Lernspielpreis: Kat. "Unveröffentlichte Spiele" - Nominiertenliste 2010

4.3 Yc

MOG

Mogel Motte

: schummeln erlaubt! / Emely + Lukas Brand. Ill. & Grafik: Rolf Vogt. [...] - Berlin : Schmidt Spiele, 2011. - 1 Spiel (43 Zahlen-Kt. in 5 Werten, 20 Aktions-Kt. in 4 Arten, 8 Kt. "Mogel-Motte", 1 Kt. "Wächter-Wanze", 1 fünfsprach. Spielanltg.) ; in Karton 11 x 11 x 4 cm. - (Drei Magier Spiele)

Für 3 bis 5 Spieler ab 7 Jahren.

9,86 EUR

SW: Kartenspiel

Acht Handkarten in auf- oder absteigender Reihung abzulegen, kann ja nicht so schwierig sein... Wenn es da die Mogel-Motte-Karten nicht gäbe; diese dürfen nämlich nicht abgelegt werden, sondern müssen verschwinden - egal wie. Um als Erster alle Karten loszuwerden, ist es also nicht nur erlaubt zu schummeln, sondern geradezu gefordert! Dumm ist nur, dass es da noch die ehrliche Wächter-Wanze gibt, die argwöhnisch jede Bewegung der Mitspieler verfolgt. Wer erwischt wird, bekommt nicht nur eine zusätzliche Karte von ihr, sondern auch die nächste Aufpasser-Rolle. Bei diesem außergewöhnlichen und pifffigen Aktionsspiel wird trickreiches Agieren endlich belohnt! (15 - 25 Min.)

4.3 Yc

MON

Mondo

: erschaffe eine neue Welt / Michael Schacht. Ill.: Oliver Freudenreich. - Friedberg : Pegasus Spiele, 2011. - 1 Spiel (4 doppels. Weltentaf., 136 doppels. Landschaftsplättchen, 4 Bonuschips, 1 Vulkanchip, 5 Kt. "Sonderwertung", 12 Kt. "Zusatzaufgaben", 1 Timer zum Aufziehen, 1 Block mit Wertungsbl., 1 Spielanltg.) ; in Karton 23 x 32 x 7 cm

Für 1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.

31,46 EUR

SW: Legespiel

Bei "Mondo" darf jeder seine eigene Welt erschaffen! Alle Mitspieler suchen sich gleichzeitig aus den Landschaftsplättchen geeignete Teile aus und kreieren so in drei Runden wilde Landschaften mit exotischen Tieren. Ist der Timer abgelaufen, geht es an die Wertung: Tiere und abgeschlossene Landschaften zählen positiv; freie Felder, Anschlussfehler und aktive Vulkane negativ. Fortgeschrittenen-, Experten- oder Solospiel machen das hektische Puzzle immer wieder zu einer neuen Herausforderung. Doch schnell merkt man: eine schöne neue Welt zu erschaffen, ist zwar kinderleicht, aber kein Kinderspiel! (20 - 30 Min.) - Empfehlungsliste "Spiel des Jahres" und "Kennerspiel des Jahres" 2011; Deutscher Spielepreis 2011: 6. Platz; Årets Spill 2011: Årets Familiespill; Guldbrikken 2011: Årets Familiespil

4.3 Yc

MON

Monster-Falle

: schubs... und schwups! / Inka Brand ; Markus Brand. Ill.: Michael Menzel. [...] - Stuttgart : Kosmos, 2011. - 1 Spiel (1 Schachteleinsatz mit Spielpl. und Boden sowie 4 dreitlg. Schieber als Spielfeld, 1 Fig. "Monster im Sack", 4 zweitlg. Ablagetaf., 12 Monster-Chips, 12 Augen-Chips, 72 Monster-Kt., 6 Orts-Kt., 1 Sanduhr, 1 Spielanltg.) ; in Karton 30 x 30 x 8 cm

Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.

22,46 EUR

SW: Geschicklichkeitsspiel

Mit den netten Monstern lässt sich in der alten Villa lustig spielen. Nur wenn Besuch kommt, müssen sie schnell verschwinden, der würde sonst furchtbar erschrecken... Das Besondere bei diesem Geschicklichkeitsspiel ist, dass jeder Mitspieler - außer beim Spiel zu Zweit - Mitglied in zwei Teams ist. Je zwei Nachbarn betätigen die Schieber, die restlichen Kinder sind für die Sanduhr zuständig. Natürlich haben alle Monster ihren Lieblings-Platz, von dem aus sie möglichst schnell durch das stabile Labyrinth der Villa in die Monster-Falle bugsirt werden müssen. Für jeden Spieler wird die Anzahl beider Teams gewertet, aber auch das erfolgreichste Gespann wird honoriert. Logisch, dass man alle Konstellationen und die vielen Spielvarianten auch für die etwas Älteren ausprobieren will. (20 Min.) - Nominierungsliste "Kinderspiel des Jahres" 2011; Deutscher Kinderspielepreis 2011; Graf Ludo 2011: Beste Kinderspielgrafik - Vorschlagsliste; TOP10 Spielzeug 2011: Nominierungsliste

4.3 Yc

PAP

Pappsatt

/ Stine & Kis. Ill.: Karoline Kehr. - Edling : Selecta Spielzeug, 2010. – 1 Spiel (1 Schachteleinsatz und 1 Spielpl. als Spielfeld, 8 Stalltüren aus Holz, 8 Tierplättchen, 4 Spielfig. aus Holz in 4 Farben, 20 Futterplättchen in 4 Arten, 1 Spezialwürfel, 1 sechssprach. Spielanltg.) ; in Karton 30 x 30 x 7 cm

Für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren.

23,36 EUR

SW: Würfelspiel

Oh je, die Tierpflegerin im Zoo ist krank. Aber wer wollte seinen Lieblingen nicht immer schon ganz nahe sein und diese auch füttern dürfen? Bis zu vier hilfsbereite Spieler drehen ihre Runden im Tiergarten, sammeln Futter auf und verteilen es an die Tiere weiter. Die Stalltüren sehen alle gleich aus - wo war noch einmal der Löwe? Was frisst so ein Elefant überhaupt? Und wie komme ich jetzt an Fische? Das haltbare Würfelspiel kombiniert kindgerecht Glück- und Merkelemente, Kombination und Koordination. Bei dieser thematisch gelungenen Umsetzung sagen auch Erwachsene nicht nein. Die Tiere sollen ja nicht verhungern, oder? (15 - 25 Min.) - Empfehlungsliste "Kinderspiel des Jahres" 2011; spiel gut

4.3 Yc

PIR

Piraten-Abenteuer

: eine aufregende Verfolgungsjagd / von Wolfgang Kramer. Ill.: Johann Rüttinger. - Dietzenbach : Amigo Spiel + Freizeit, 2011. - 1 Spiel (1 Spielpl., 12 Boote aus Holz in 4 Farben, 3 Piratenschiffe aus Holz, 20 Proviantplättchen, 2 Würfel, 1 Spielanltg.) ; in Karton 27 x 27 x 6 cm. - (Ö+Koo)

Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren. - Früher u. d. T.: Corsaro (Herder, 1991)

17,96 EUR

SW: Laufspiel

Wer hat Angst vor den Schwarzen Piraten? Keiner! Wenn sie aber kommen? Dann segeln wir davon! Jeder Kontakt mit den gefürchteten Freibeutern führt unweigerlich zur Gefangennahme. Lohnt sich der Umweg über eine versteckte Bucht? Müssen gekaperte Schiffe befreit werden? Nur durch taktisch geschicktes Einsetzen der Würfel und partnerschaftliches Verhalten wird es gelingen, die kleine Flotte sicher in den rettenden Hafen zu bringen. In der neuen Reihe Ö+Koo stellt Amigo - basierend auf Klassikern des Verlags Herder – kooperative Spiele vor, die allesamt aus nachhaltig bewirtschafteten Ressourcen bestehen und vollkommen biologisch abbaubar sind. Ein Teil des Verkaufserlöses fließt zusätzlich in die Schülerinitiative Plant-for-the-Planet. (20 Min.) - "Spiel des Jahres" 1991: Sonderpreis Kinderspiel

4.3 Yc

QWI

Qwirkle

: einfach begonnen - schnell gewonnen! / Susan McKinley Ross. - Berlin : Schmidt Spiele, 2010. - 1 Spiel (108 Spielst. aus Holz in 6 Farben und 6 Formen, 1 Stoffbeutel, 1 mehrsprach. Spielanltg.) ; in Karton 30 x 30 x 8 cm

Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.

24,26 EUR

SW: Legespiel

Das Spielprinzip "Steine legen - Punkte zählen" wirkt im ersten Moment nicht gerade innovativ, ist jedoch alles andere als anspruchslos. Die bedruckten Spielsteine aus Holz werden so angelegt, dass entweder nur gleiche Symbole oder nur gleiche Farben aneinander liegen, außerdem darf kein Spielstein in einer Reihe doppelt vorkommen. Eine Reihe aus sechs Steinen - den Qwirkle – zu vervollständigen, bringt noch einmal einen satten Bonus zu den Punkten für das normale Anlegen. Das taktische Legespiel eignet sich, auch des schönen und haltbaren Materials wegen, bestens für generationsübergreifende Runden. (30 - 45 Min.) - "Spiel des Jahres" 2011; Preis der Wiener Spiele Akademie: Spiele Hit für Familien 2011

4.3 Yc Schusselhexe

SCHUS

/ Spielidee: Sabine Kubesch ... Ill.: Mark Robitzky. Ill. "Fex-Figur": Sonja Hansen. - Bad Rodach : HABA-Habermas, 2011. - 1 Spiel (1 Spielpl., 1 Spielfig. "Schusselhexe" aus Holz, 1 Spielfig. "Zauberer Fex" aus Holz, 10 Kesselplättchen, 10 Zutatenplättchen, 13 Plättchen "Zaubertrank", 1 Würfel, 3 Spezialwürfel, 1 Würfelbecher, 1 Beibl. "Förderung exekutiver Funktionen", 1 sechssprach. Spielanltg.) ; in Karton 22 x 22 x 7 cm. - (fex)
Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.

14,36 EUR

SW: Denkspiel

Um Mitternacht braut die Schusselhexe ihren berühmten Zaubertrank. Doch sie ist nun einmal etwas schusselig, und so müssen ihr die Spieler helfen, fehlende Zutaten zu finden. Welche davon zu bestimmen sind, verraten bis zu drei Würfel. Der Schnellste erhält ein Fläschchen mit dem Elixier als Siegpunkt. Erfahrene Hexenhelfer, die eine Herausforderung suchen, können auch noch den Zauberer Fex mit einbeziehen - dann irren gleich zwei Schussel herum. Bei diesem Koordinationsspiel steht die Förderung der exekutiven Funktionen (der FEX-Effekt) im Zentrum, das aber auf so ansprechende und vielfach anzupassende Weise, dass hier Spieler aller Altersgruppen gerne mitmachen. (15 Min.) – Preis der Wiener Spiele Akademie: Spiele Hit für Kinder 2011

4.3 Yc Takenoko

TAK

/ Antoine Bauza. Aus dem Franz. von Michael Kröhnert. Ill.: Nicolas Fructus ... [...]. - Paris : Matagot/Saint Maur des Fossés : Studio Bombyx (Vertrieb: Konstanz : Asmodee), 2011. - 1 Spiel (28 Bodenplättchen in 4 Farben, 90 Bambus-Stücke in 3 Farben und 2 Arten, 20 Bewässerungskanäle aus Holz, 9 Verbesserungs-Chips, 4 Spielertaf., 8 Aktions-St., 45 Auftrags-Kt., 1 Kaiser-Kt., 1 Wetterwürfel, 1 Fig. "Panda", 1 Fig. "Gärtner", 1 Spielanltg.) ; in Karton 23 x 34 x 9 cm

Einheitssacht.: Takenoko <dt.>. - Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.

36,86 EUR

SW: Rollenspiel

Der japanische Tenno hat einen ganz entzückenden Riesenpanda als Geschenk bekommen. Euer Pech! Denn er frisst den kostbaren Bambushain leer, für den ihr als Gärtner zuständig seid. Um in der Gunst des Kaisers zu steigen (und vielleicht einmal selbst Gartenmeister zu werden), müsst ihr die Anlage nach verschiedenen Vorgaben ausbauen. Aber sind euch auch das Wetter und der Gartenmeister gewogen? Phantastisches Material und eine Manga-ähnliche Grafik machen das Aufbauspiel zu einem echten Hingucker und auch das klare Spielprinzip muss sich dahinter nicht verstecken. Ein echter Tipp für gewiefte Gartenbauer. (45 Min.)

4.3 Yc Uluru

ULU

: Tumult am Ayers Rock / Lauge Luchau. Ill.: Harald Lieske. Red.: Michael Baskal. [...]. - Stuttgart : Kosmos, 2011. - 1 Spiel (1 doppels. Spielpl., 5 Spieltaf., 40 Fig. "Traumvogel" in 8 Farben, 80 Wunsch-Kt. in 5 Schwierigkeitsgraden, 40 Glasst., 1 Sanduhr, 1 Spielanltg.) ; in Karton 30 x 30 x 8 cm

Für 1 bis 5 Spieler ab 8 Jahren.

26,96 EUR

SW: Denkspiel, Australien

Zur Traumzeit fliegen die Tiere als Vögel zum Ayers Rock, um mit ihren Vorfahren zu sprechen (die Australier glauben an eine Wiedergeburt). Doch nicht jeder verträgt dabei Gesellschaft und so sind die Traumvögel sehr wählerisch, was ihre Nachbarschaft betrifft. Karten verraten dabei ihre Wünsche, wie z. B. "Ich möchte dem gelben Vogel gegenüber sitzen." oder "Ich möchte Teil einer Dreiergruppe sein." Die Mitspieler versuchen nun auf ihren Tableaus, alle Wünsche in kürzester Zeit zu erfüllen, denn wer weiß, ob nicht ein ungehaltener Traumvogel Unheil bringt... Das schnelle Spiel mit der stielichten Gestaltung erinnert nicht von ungefähr an die Knocheien von "Ubongo" und ist ebenso wie dieses für eine sehr breite Zielgruppe geeignet. (30 Min.) – Empfehlungsliste "Spiel des Jahres" und "KennenSpiel des Jahres" 2011; MinD-Spieletipp 2012; Preis der Wiener Spiele Akademie: Spiele Hit für Familien 2011; TOP10 Spielzeug 2010: Nominierungsliste

4.3 Yc**Zwerg Riese**

ZWE

/ Spielidee: Marco Teubner. Ill.: Michael Menzel. - Bad Rodach : HABA-Habermaaß, 2011. - 1 Spiel (1 Spielpl., 4 Zwergen-Taf., 1 Riese aus Karton, 4 Zwerge aus Holz, 51 Landschaftskt. in 6 Arten, 9 Räuber-Kt. in 2 Arten, 1 Marker "Wolke", 1 sechssprach. Spielanltg.) ; in Karton 37 x 27 x 5 cm
Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.

17,96 EUR

SW: Laufspiel

Das Gold liegt auf der Straße... Und da man bekanntlich ja nichts herumliegen lassen soll, sammeln die Zwerge es ein. Um schneller vorwärts zu kommen, reisen sie dabei auf den Schultern des Riesen Rick. Dieser wiederum wird mit Landschaftskarten bezahlt, die vom verdeckten Stapel gezogen werden. Zumindest so lange, bis ein Räuber auftaucht. Sieger wird natürlich der Zwerg mit den wertvollsten Goldmünzen. Aber bis dahin muss sorgfältig geplant werden, wie und wohin Rick ziehen soll, bevor er seine Schritte wie vom Zirkel abgestochen setzt. Hier geht es nicht nur um das Schätzen räumlicher Entfernungen, sondern auch um erste strategische Überlegungen. Ein Riesenspiel für die Zwerge; Halblinge dürfen natürlich auch gerne mitspielen! (20 - 30 Min.)

6.9 Yc**Fortuna**

FOR

: viele Wege führen nach Rom! / Michael Rieneck ; Stefan Stadler. Hrsg.: Hans van Tol. Ill.: Franz Vohwinkel. Grafikdesign: Imelda Vohwinkel. - Lizenzausg. von The Game Master, Nieuwerkerk aan den IJssel. - Günzburg : Huch and friends (Vertrieb: Günzburg : Hutter Trade), 2011. - 1 Spiel (1 Spielpl., 4 Taf. "Provinz", 4 Spielfig. aus Holz in 4 Farben, 12 Spielst. aus Holz in 4 Farben, 6 Gunstkt., 12 Aktionskt., 12 Gebäudekt., 26 Privilegienkt., 45 Ressourcen-St. aus Holz in 3 Arten, 15 Marker "Privileg" aus Holz, 12 St. "Centurio" aus Holz, 12 St. "Vestalin" aus Holz, 9 Würfel, 1 Übersichts-Kt., 1 Spielanltg.) ; in Karton 30 x 30 x 7 cm

Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren.

32,36 EUR

SW: Rollenspiel

Ihr Ziel ist es, in der Hauptstadt des Römischen Reiches Ihr Glück zu machen. Je näher Sie der Stadt kommen, desto mehr Entscheidungen gibt es zu treffen: Verdienen Sie an Grundbesitz oder Handel? Unterstützen Sie Religion oder Militär? Wie viel bedeutet Ihnen Familie? Vertrauen Sie auf Bürger oder gleich den Imperator? Das alles verlangt schon etwas Einarbeitungszeit, aber wird auch durch ein abwechslungsreiches und atmosphärisches Aufbauspiel mit relativ kurzer Dauer belohnt. Möge die Göttin des Glücks Ihnen hold sein! (60 Min.)

6.9 Yc**Scheibenwelt - Ankh-Morpork**

SCHEI

/ Terry Pratchett ; Martin Wallace. Aus dem Engl. von Robert Flach. [...] - Stuttgart : Kosmos-Verl., 2011. - 1 Spiel (1 Spielpl., 48 Handlanger aus Holz in 4 Farben, 24 Gebäude aus Holz in 4 Farben, 4 Dämonen aus Holz, 3 Trolle aus Holz, 12 Unruhe-Marker aus Holz, 7 Persönlichkeits-Kt., 12 Stadtbezirks-Kt., 12 Ereignis-Kt., 101 Aktions-Kt. in 2 Arten, 52 Münzen in 2 Arten, 1 zwölfseitiger Würfel, 4 Übersichts-Bl., 1 Spielanltg.) ; in Karton 30 x 30 x 7 cm

Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren.

34,16 EUR

SW: Rollenspiel

So wie es aussieht, ist die Hauptstadt der bizarren Scheibenwelt, Ankh-Morpork, einmal mehr ohne Regierung. Die Spieler schlüpfen geheim in eine Persönlichkeit aus den Romanen Terry Pratchetts und versuchen nun, durch geschicktes Ausspielen von Aktionskarten in den Besitz der Stadt zu gelangen, wobei sie jedoch ganz unterschiedliche Zielvorgaben erfüllen müssen. Stets gilt es, die möglichen Ziele der Konkurrenten im Auge zu haben, um die eigenen Handlanger und Gebäude sinnvoll einsetzen oder Trolle und Dämonen instrumentalisieren zu können. Wie auch die Buchvorlagen des Kult-Autors besticht das Mehrheitenspiel durch eine detailverliebte Grafik, verschrobene Logik und ein gerüttelt Maß an Chaos. Aber nicht umsonst trägt Ankh-Morpork den Beinamen "Die unregierbare Stadt"... (60 - 90 Min.) - UK Games Expo 2011 Awards: Best Board Game

6.9 Yc

Die verbotene Insel

VER

: ein Team - ein Abenteuer - ein Ziel / Matt Leacock. Ill.: C. B. Canga. Red.: Thorsten Gimmler. - Lizenzausg. von Gamewright, Newton, MA. - Berlin : Schmidt Spiele, 2010. - 1 Spiel (24 doppels. Inselplättchen, 6 Spielfig. "Abenteurer", 4 Fig. "Artefakt", 6 Abenteurer-Kt., 20 Artefakt-Kt. in 4 Arten, 3 Flut-Kt., 3 Helikopter-Kt., 2 Sandsack-Kt., 24 Flut-Kt., 1 Taf. "Wasserpegel" mit Clip, 1 Spielanltg.) ; in Karton 19 x 28 x 7 cm
Einheitsacht.: Forbidden Island <dt.>. - Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren.

18,86 EUR

SW: Rollenspiel

Ein Team aus Abenteurern mit gänzlich unterschiedlichen Qualifikationen hat sich zur Aufgabe gemacht, vier wertvolle Artefakte von einer dem Untergang geweihten Insel zu retten. Nur wenn es ihnen gelingt, alle Gegenstände einzusammeln und den rettenden Hubschrauber ohne Verluste zu erreichen, bevor die Insel für immer im Meer versinkt, gilt das Spiel als gewonnen. Der Wettlauf gegen die Flut ist nicht minder spannend wie der Kampf gegen die Seuchenausbrüche des großen Bruders "Pandemie", allerdings etwas einfacher im Ablauf. Ein hervorragend ausgestatteter und individuell gestaltbarer Einstieg in die Welt der kooperativen Spiele. (30 Min.) – Nominierungsliste "Spiel des Jahres" 2011; Deutscher Lernspielpreis 2011: Kat. "ab 9 Jahren" - Nominiertenliste; Mensa Select: Winner 2010; Juego del año 2011; UK Games Expo 2010 Awards: Best Family/Children's Game; Vuoden Peli 2011: Vuoden perhepeli