

## Warum sollte eine Bibliothek Spiele anbieten?

Vordergründig machen Spiele einfach Spaß und bieten einen Entspannungs- und Erholungseffekt – ähnlich dem von unterhaltender Literatur – und haben allein von daher eine gewisse Berechtigung.

Aber Spielen ist sicherlich mehr als nur die Flucht aus dem Alltag. Als ein Akt der freien Entscheidung und des gleichzeitigen Anerkennens verbindlicher Regeln sowie der Gleichberechtigung werden hier auch Werte geübt und praktiziert, die in unserer Demokratie zu den Grundbestandteilen des gesellschaftlichen Lebens gehören.

Anders als viele digitale Spiele, in denen der Spieler auf sich allein gestellt bleibt, gilt es hier sich mit seinen Mitspielern aktiv auseinanderzusetzen, sie einzuschätzen, seine eigene Stellung zu definieren, zu kommunizieren, aber gegebenenfalls auch zu kooperieren.

Wie auch außerhalb der Spielsituation ist der häufig der Wettbewerb das treibende und mitreißende Element, mit dem Unterschied, dass es sich beim Spiel in einem überschaubaren und geselligen Rahmen abspielt: Taktische und strategische Entscheidungen sind im richtigen Moment zu treffen, Prioritäten zu setzen und Risiken abzuschätzen. Und was gibt es befriedigenderes, als wenn die eigene Mischung dieser Elemente dann von Erfolg gekrönt wird?

Über den spielerischen Rahmen hinaus gilt es jedoch auch Siege und Niederlagen zu verarbeiten, persönliches Erleben in den Rahmen gesellschaftlicher Zusammenhänge zu stellen, Reales von Gespieltem zu unterscheiden, kurz: soziale Kompetenzen einzuüben.

So ist Spielen vor allem eins: Lernen. Nicht umsonst beinhalten Gesellschaftsspiele gerade für Kinder Elemente zur Förderung von Feinmotorik, Merkfähigkeit, Unterscheidungsvermögen und logischem Denken, häufig werden sogar Spiele explizit zum Erwerb bestimmter (Vor-) Schulfähigkeiten wie Rechnen oder Spracherwerb angeboten.

# Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele

|                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>Verfasser:</b>        | Matthias Kluge<br>Valerie Domnick (Praktikantin von der Hochschule der Medien, Stuttgart) |
| <b>Erstellungsdatum:</b> | 16. Juni 2016   |
| <b>Umfang:</b>           | 3 MS Excel-Arbeitsblätter; 14 Seiten DIN-A4-Druck   |
| <b>Inhalt:</b>           | 75 Brett und Kartenspiele für den Grundbestand einer öffentlichen Bibliothek              |

## Über die Liste

Die Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele ist in erster Linie für diejenigen Bibliotheken gedacht, die Spiele neu in ihren Bestand aufnehmen wollen, vielleicht finden aber auch einige Bibliotheken mit bereits vorhandenen Titeln noch die eine oder andere Anregung zur Erweiterung. Mit einem Finanzwert von ca. 1.750 Euro ist die Zusammenstellung für den projektorientierten Bestandsaufbau geeignet.

Die Auswahl der Spiele basiert hauptsächlich auf der Nutzungshäufigkeit bereits in öffentlichen Bibliotheken vorhandener Spiele, ergänzt um einige Neuheiten, die eine hohe Bibliothekseignung besitzen. Besonderer Wert wurde dabei auf die "Familientauglichkeit" der Spiele gelegt. Ebenso wollten wir eine möglichst breite Mischung von verschiedenen Spieltypen geben: so finden Sie in dieser Liste sowohl Lern- wie auch Aktionsspiele, Glücks- und Strategiespiele, Karten- und Würfelspiele oder Solo- und Gruppenspiele.

Häufig existieren von einem Spiel auch Ausgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden ("Das ver-rückte Labyrinth", "Junior Labyrinth" ...), von denen wir in der Regel auf die Basisversion zurückgegriffen haben. Verzichtet haben wir ebenso auf die zahlreichen regionalen Ausgaben ("Monopoly Nürnberg") sowie auf Erweiterungen zu besonders erfolgreichen Spielen ("La Isla Bohnita" zu "Bohnanza").

Immer interessant für Bibliotheken sind natürlich Spiele, die Figuren aus Büchern thematisieren, respektive sogar spielerische Umsetzungen literarischer Werke sind. Nicht alle davon können spielerisch langfristig überzeugen bzw. sind überhaupt für den Gebrauch in öffentlichen Einrichtungen geeignet. Die in dieser Liste aufgeführten Titel ("black stories - Krimi Edition", "Der Grüffelo - Das große Schattenspiel", "Der Räuber Hotzenplotz - Hinterhalt im Räuberwald", "Die kleine Raupe Nimmersatt - Kunterbuntes Früchtesammeln") stellen also nur eine kleine Teilmenge der im Handel angebotenen Spiele mit "Lizenzthemen" dar.

Alle aufgeführten Spiele wurden auf ihre Lieferbarkeit hin geprüft. Da diese nicht der Preisbindung unterliegen, kann es zu deutlichen Abweichungen von den angegebenen Preisen kommen.

Als Bezugsquellen sind neben den traditionellen Bibliothekslieferanten vor allem spezialisierte Spiele-Fachhändler wegen ihrer großen Auswahl, der fachlichen Beratung, den zusätzlichen Dienstleistungen und teilweise auch sehr günstigen Preisen empfehlenswert.

Die Form der Liste als Excel-Arbeitsblätter kann von Ihnen relativ einfach auf Ihre Bedürfnisse angepasst werden. Am besten machen Sie sich eine Kopie, in der Sie dann suchen, löschen, einfügen, sortieren und jeweils den Gesamtwert der gewählten Titel berechnen lassen können. Auch die Feld- und Schriftgrößen lassen sich verändern (in der Druckausgabe der eigentlichen Liste werden alle Spalten so verkleinert, dass sie auf ein DIN-A4-Blatt im Querformat nebeneinander passen).

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

Matthias Kluge

Anschrift: Praterstraße 16, 90429 Nürnberg  
Telefon: 0911 92892-11  
Telefax: 0911 92892-20  
E-Mail: [matthias.kluge@bsb-muenchen.de](mailto:matthias.kluge@bsb-muenchen.de)

**Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele**

Auswahlliste

| Sachgr.       | Titel   | Konzeption/ Graphik   | Verlag                                       | Jahr | Verpackung                   | Inhalt   | Spieler                    | IK                          | Preis   | Annotation   |
|---------------|---|---|--|------|------------------------------|--|----------------------------|-----------------------------|---------|--|
| 4.3 Yc<br>ACT | Activity Junior : ...<br>garantiert viel Spaß<br>... und die Zeit läuft!                          | Catty/Führer  | Platnik                                      | 2013 | in Karton 35 x<br>23 x 5 cm  | 1 Spielpl., 4 Spielfig. aus Holz in 4<br>Farben, 330 numm. Begriffs-Kt., 1<br>Sanduhr, 1 Spielanltg.   | 4 bis 12<br>ab 8<br>Jahren | Aktionsspiel                | 26,55 € | Das Teamspiel aus der weit verzweigten "Activity"-Familie muss man nicht mehr groß erklären:<br>Um als erstes Team den Sieg einzufahren, gilt es, Begriffe mit Worten zu umschreiben,<br>pantomimisch darzustellen oder zu zeichnen, wobei die weiteren Mitglieder des eigenen<br>Teams diese dann möglichst schnell erraten müssen. Noch mehr Aktion gibt es bei den offenen<br>Runden, hier dürfen alle mitraten. Der Reiz liegt in der Kombination dieser 990 - der Altersstufe<br>angepassten - Begriffe und ihrer Darstellungsform - und da sind einige Lacher garantiert! (40<br>Min.)   |
| 4.3 Yc<br>BIG | Big-Bobby-Car -<br>Sicher im Verkehr :<br>die wichtigsten<br>Verkehrsregeln<br>spielerisch lernen |   | Noris-Spiele                                 | 2012 | in Karton 35 x<br>24 x 5 cm  | 1 Spielpl., 4 Spielfig. "Bobby-Car" in 4<br>Farben, 55 Verkehrskt., 10 Straßen-<br>Plättchen, 14 Auto-Plättchen, 1 Würfel,<br>1 Spezialwürfel, 1 viersprach.<br>Spielanltg.  | 2 bis 4<br>ab 5<br>Jahren  | Lernspiel                   | 13,77 € | Sicher in den Kindergarten oder in die Schule! Um im Lernspiel zum 40. Jubiläum des<br>Rutschauto-Klassikers Bobby-Car zum Ziel zu kommen, wird auf einem kleinen Stadtplan<br>mittels Würfelaugen gezogen - allerdings erst, wenn eine Fragekarte, zum Beispiel zu<br>Verhaltensweisen bei verschiedenen Situationen oder zur Bedeutung von Verkehrszeichen,<br>richtig beantwortet wurde. Der Weg darf frei gewählt werden, Gewinner des Spiels ist natürlich<br>der Schnellste im Ziel. Mit den realistisch gestalteten Bobby-Cars herumzufahren, macht den<br>Kindern viel Spaß und schafft ganz spielerisch das Wissen, die Gefahren des Straßenverkehrs<br>besser einschätzen zu können. (20 Min.)   |
| 4.3 Yc<br>BIL | Billy Biber : hey,<br>Finger weg von<br>meinem Holz!  | Kai Haferkamp. Ill.:<br>Dynamo. Design:<br>Kinetic ... Red.:<br>Stefanie Fimpel. [...]      | Ravensburge<br>r Spieleverl.                 | 2013 | in Karton 27 x<br>27 x 12 cm | 1 Bodenplatte und 2 Uferteile mit<br>Filzaufklebern als Spiellandschaft, 1<br>elektron. Spielfig. "Billy Biber" (benötigt<br>2 Batterien 1,5 V vom Typ LR44), 42<br>Baumstämme in 3 Farben mit<br>Aufklebern in 3 Arten, 1 Stab aus Holz,<br>1 Spielanltg.                     | 1 bis 4<br>ab 4<br>Jahren  | Geschlich<br>keitsspiel     | 24,29 € | Der Biber Billy hat eine ganze Menge Holzstämme gesammelt, über die er nun eifrig wacht.<br>Aber die Spieler machen sich als übermütiger Nachwuchs einen Spaß daraus, ihm einen um<br>den anderen Stamm mit einem Stab aus seinem Stapel zu schieben. Sollten dabei die Hölzer<br>ins Rutschen kommen, schimpft Billy laut und die Stämme müssen wieder zurückgeben<br>werden. Die Neuauflage beinhaltet zusätzlich wärmeempfindliche Aufkleber, die anzeigen, ob<br>man besonders gutes Holz erwischt hat (man darf gleich noch einmal sein Glück versuchen)<br>oder ob schon der Holzwurm daran nagt (auch dieser Stamm geht an Billy zurück). Wer als<br>Erster jeweils zwei Baumstämme in drei unterschiedlichen Farben "erobert" hat, gewinnt. (15 -<br>20 Min.)  |
| 4.3 Yc<br>BLO | Blokus : stake your<br>claim, protect your<br>territory!  | [Bernard Tavitian]  | Mattel                                       | 2014 | in Karton 27 x<br>27 x 4 cm  | 1 Spielfeld, 84 Spielst. in 4 Farben, 1<br>Spielanltg.   | 2 bis 4<br>ab 7<br>Jahren  | Legespiel                   | 35,99 € | Von den Ecken des Spielfeldes ausgehend, versucht jeder Mitspieler möglichst viele seiner 21<br>Spielsteine Ecke an Ecke auszuliegen - oder zumindest die Gegner daran zu hindern, dass sie<br>das gleiche tun... In zwei Minuten sind die Grundzüge des Spiels erlernt, aber immer wieder<br>ergeben sich neue Herausforderungen. Es gewinnt, wer am Ende die wenigsten Minuspunkte<br>in Form von Einzelquadraten der verbliebenen Spielsteine besitzt. (20 Min.) - Auswahlliste<br>"Spiel des Jahres 2002"  |
| 4.3 Yc<br>CAR | Carcassonne   | Klaus-Jürgen<br>Wrede. Ill.: Anne<br>Pätzke. Grafik-<br>Design: Christof<br>Tisch ... [...] | Hans-im-<br>Glück<br>Verl./Schmidt<br>Spiele | 2014 | in Karton 19 x<br>28 x 7 cm  | 84 Landschaftskt. in 2 Arten, 40<br>Gefolgsleute aus Holz in 5 Farben, 5<br>Spielfig. "Abt" aus Holz in 5 Farben, 1<br>Wertungstaf., 2 Spielanltgn.  | 2 bis 5<br>ab 7<br>Jahren  | Legespiel                   | 22,49 € | Zug um Zug bauen zwei bis fünf Spieler in diesem zum Klassiker gewordenen Legespiel eine<br>mittelalterliche Landschaft auf und besetzen mit ihren Gefolgsleuten wachsende Städte,<br>Klöster, Straßen und Wiesen. Doch die Spielfiguren sind knapp - man sollte sich daher ganz<br>genau überlegen, wann und wo man sie einsetzt. Je größer der Bereich ist, auf dem man einen<br>Gefolgsmann platziert hat, desto mehr Siegpunkte gibt es dafür. Die graphisch neu gestaltete<br>Ausgabe von 2014 beinhaltet zusätzlich eine überarbeitete Spielregel und enthält die beiden<br>Mini-Erweiterungen "Der Fluss" und "Der Abt". (35 Min.) - "Spiel des Jahres 2001"; Deutscher<br>Spielepreis 2001: 1. Platz   |
| 4.3 Yc<br>CLU | Cluedo : die nächste<br>Generation ; wer löst<br>den Mordfall in der<br>Villa?                    | [Anthony E. Pratt]  | Hasbro<br>Deutschland                        | 2012 | in Karton 40 x<br>27 x 5 cm  | 1 Spielpl., 6 Spielfig., 6 Tatwaffen, 6<br>Personen-Kt., 6 Tatwaffen-Kt., 9 Tatort-<br>Kt., 13 Vorteilskt., 1 Spielblock, 1<br>Umschlag "Ermittlungsakte", 2 Würfel, 1<br>Spielanltg.  | 2 bis 6<br>ab 8<br>Jahren  | Denkspiel                   | 26,99 € | Wer hat Tom Schwarz in seiner Luxusvilla ermordet? In welchem Raum? Mit welcher Tatwaffe?<br>Fragen über Fragen, die die zwei bis sechs Gäste in diesem Deduktionsspiel beantworten<br>müssen. Dazu ziehen sie von Zimmer zu Zimmer, um die Tathergänge genauer zu<br>untersuchen, befragen die anderen Gäste und äußern Verdächtigungen. Doch wehe, man kann<br>eine konkrete Anklage am Ende nicht belegen; dann ist man schnell diskreditiert und hat den<br>Sieg verschenkt! Das klassische Detektivspiel wurde optisch verjüngt und enthält zwei<br>Neuerungen: Vorteilskarten gleichen schlechte Würfelzüge aus und mit der Duell-Variante<br>eignet sich "Cluedo" nun auch für zwei Spieler oder Teams. (45 - 60 Min.)  |
| 4.3 Yc<br>DA  | Da ist der Wurm<br>drin   | Carmen Kleinert. Ill.:<br>Heidemarie<br>Rüttinger   | Zoch   | 2011 | in Karton 30 x<br>30 x 8 cm  | 1 großer und 1 kleiner Spielpl. mit 4<br>Verbindungsstiften aus Holz als<br>Spielfeld, 60 Wurmteile in 6 Farben, 4<br>Wurmteile "Kopf" in 4 Arten, 4<br>Wurmteile "Erdbeere" in 4 Arten, 4<br>Wurmteile "Gänseblümchen" in 4 Arten,<br>1 Farbwürfel, 1 viersprach. Spielanltg. | 2 bis 4<br>ab 4<br>Jahren  | Würfelspiel/<br>Glücksspiel | 22,49 € | Welcher Wurm ist wohl der wiefste Wühler? Ein Farbwürfel bestimmt, um welche Längen der<br>eigene Regenwurm wächst. Aber das ist noch nicht alles: Es darf gewettet werden, wer wohl<br>zuerst am Erdbeer- oder Gänseblümchen-Feld ankommt. Richtige Tipps werden mit<br>zusätzlichen Teilen belohnt. Gewonnen hat nicht der schnellste Wurm, sondern derjenige, der<br>sich bei Spielende am weitesten zum Komposthaufen durchgraben konnte. Schön ist, dass die<br>Wurmstücke sich auch zum ersten Erlernen von Zahlen von eins bis sechs eignen. Da sich der<br>Wettlauf - ganz realitätsnah - zumeist unterirdisch abspielt, bleibt die Spannung in diesem<br>wunderbar gezeichneten Kinderspiel lange erhalten. (15 - 20 Min.) - "Kinderspiel des Jahres<br>2011" |

**Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele**

Auswahlliste

| Sachgr.       | Titel  | Konzeption/ Graphik   | Verlag                        | Jahr | Verpackung               | Inhalt   | Spieler                    | IK                             | Preis   | Annotation  |
|---------------|--|---|-------------------------------|------|--------------------------|--|----------------------------|--------------------------------|---------|---|
| 4.3 Yc<br>DIX | Dixit : ein Bild sagt mehr als tausend Worte!                | Jean-Louis Roubira. Ill.: Marie Cardouat. Design: Régis Bonnessée                                 | Libellud/Asmodee              | 2014 | in Karton 28 x 28 x 6 cm | 1 Schachteleinsatz mit Punkteskala, 84 Bildkt., 36 Abstimmungsplättchen in 6 Farben, 6 Spielfg. "Hase" aus Holz in 6 Farben, 1 mehrsprach. Spielanltg.   | 3 bis 6 ab 8 Jahren        | Kommunikationsspiel            | 26,99 € | "Dixit" ist so kompliziert und einfach, wie es sich die Spieler selbst machen. Reihum schlüpft jeder davon einmal in die Rolle des Erzählers: aus seinen sechs Handkarten wählt er eine aus und umschreibt kurz den Inhalt. Erlaubt ist, was gefällt; Detail oder Thema, Gedicht, Lied, Zitat, Geräusch oder Geste... Die Mitspieler legen nun verdeckt aus ihren Handkarten eine dazu und aus diesem Stapel wird nun ausgesucht, welche die ursprüngliche Karte war, wofür es dann für Erzähler und Rater abgestufte Punkte gibt. Aber eigentlich geht es hier gar nicht so sehr ums Gewinnen, es geht um etwas Gehirnschmalz, etwas Geheimnis, etwas Gestaltung, aber vor allem um viel Spielspaß. (30 Min.) - "Spiel des Jahres" 2010  |
| 4.3 Yc<br>DOG | DOG : den Letzten beißen die Hunde                           | [Christine Trösch]  | Schmidt Spiele                | 2008 | in Karton 19 x 28 x 7 cm | 1 doppels. Spielpl., 30 Spielfg. in 5 Farben, 110 Spielkt. in 14 Arten, 1 dreisprach. Spielanltg.  | 2 bis 6 ab 8 Jahren        | Laufspiel                      | 18,89 € | "Dog", in anderen Ländern auch als "Brändi Dog" oder "Tac" bekannt, könnte man als "Mensch ärgere dich nicht" mit Karten statt Würfeln beschreiben. Dennoch: Das Einzige, was gleich ist, ist, dass man seine Spielsteine sicher wieder in sein Häuschen bringen muss. Durch die Handkarten spielt es sich nicht nur taktischer, sondern erlaubt auch längere Züge und etliche Sonderaktionen mehr. Die eigentliche Besonderheit ist jedoch, dass es im Team gespielt wird. Mit einem zusätzlichen Würfel kann jedoch weiterhin nach dem klassischen Prinzip vorgerückt und geschlagen werden. (30 - 45 Min.)   |
| 4.3 Yc<br>EIN | Einfach genial   | ein Spiel von Reiner Knizia. Grafik: Michaela Kienle ... Koord. u. Bearb.: Sandra Dochtermann ... | Kosmos Verl.                  | 2011 | in Karton 30 x 30 x 8 cm | 1 Spielpl., 120 Spielst., 3 Punktetaf., 1 doppels. Punktetaf., 24 Wertungsstecker in 6 Farben, 4 Ablagebänke für Spielst., 6 Duell-Marker, 1 Stoffbeutel mit Zugkordel, 1 Spielanltg., 1 Spielanltg. "Das Duell"           | 1 bis 4 ab 8 Jahren        | Legespiel                      | 31,49 € | Einzelne Steine in Form von zwei verbundenen Sechsecken sind möglichst so aneinander zu legen, dass zumindest eines der abgebildeten Symbole mit möglichst vielen gleichen in einer Linie zusammenlegt. Trickreich ist jedoch die Endabrechnung: für jedes Symbol geht nur die niedrigste Punktzahl in die Wertung ein und zwingt damit zum möglichst gleichmäßigen Entwickeln von Symbolgruppen. Nachgezogen wird aus einem undurchsichtigen Säckchen – diese Zufallskomponente lockert das abstrakte Kombinationsspiel, das auch eine Team- und eine Solo-Regel beinhaltet, etwas auf. Die Neuauflage enthält zusätzlich Material und Anleitung für eine Duell-Variante. (30 - 45 Min.) - Nominierungsliste "Spiel des Jahres 2004"; Deutscher Spielepreis 2004: 5. Platz; MinD-Spielepreis 2010; spiel gut |
| 4.3 Yc<br>ESE | Eselsbrücke : der Spaß mit der Gedächtnislücke!              | Stefan Dorra; Ralf zur Linde. Ill.: Michael Menzel  | Schmidt Spiele                | 2011 | in Karton 23 x 32 x 8 cm | 6 Ablagetaf., 1 Plättchen „Denkblase“, 180 Bildplättchen, 30 Stopp-Plättchen, 1 Esel aus Holz, 1 Leinensäckchen, 1 Spielanltg.   | 3 bis 12 ab 8 Jahren       | Kommunikationsspiel, Lernspiel | 26,09 € | 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.)                                    |
| 4.3 Yc<br>FAU | Fauna junior : das tierisch gute Wissensspiel                | Friedemann Friese. Ill.: Alexander Jung ... Grafik u. Layout: Volker A. Maas                      | Huch and friends/Hutter Trade | 2010 | in Karton 30 x 30 x 9 cm | 1 Spielpl., 6 Taf. "Lebensraum", 90 doppels. Tierkt., 1 Kartenbox, 16 Schätzscheibe aus Holz in 4 Farben, 4 Wertungsst. aus Holz in 4 Farben, 1 Spielanltg.  | 2 bis 4 ab 6 Jahren        | Quiz/Ratespiel                 | 24,29 € | 2009 kam das Quizspiel "Fauna" von Kultautor Friedemann Friese auf die Nominierungsliste zur Auszeichnung "Spiel des Jahres". In einer vereinfachten Version können nun auch kleine Tierfreunde ihr Wissen und Einschätzungsvermögen unter Beweis stellen. "Ovipare" (Eierlegende), "Pflanzenfresser", "Gewicht" und "Lebensraum", so lauten die vier Kriterien, die von allen Mitspielern mit Schätzmarken zum fragten Tier zu belegen sind. Derjenige, der als Erster eine Kategorie richtig besetzt, bekommt auch die meisten Siegpunkte. Das mag beim Haushuhn noch recht anspruchslos klingen, aber spätestens beim Haiti-Schlitzrüssler hilft vermutlich nur noch Raten... (20 - 30 Min.)   |
| 4.3 Yc<br>FEU | Feuerdrachen   | Carlo Emanuele Lanzaveccia. Ill.: Franz Vohwinkel   | HABA – Habermas               | 2013 | in Karton 36 x 36 x 7 cm | 1 Spielpl., 1 zweitgl. Vulkan aus Blech, 8 Drachen in 4 Farben und 2 Größen, 80 Drachenrubine, 12 Kohlestücke, 2 Spezialwürfel, 4 Stoffbeutel in 4 Farben, 1 sechssprach. Spielanltg.                                      | 2 bis 4 ab 5 Jahren        | Rollenspiel                    | 26,99 € | Der berühmte Vulkan Rubino ist wieder aktiv! Jeder Drachenreiter hat schon davon gehört: Wer seinen Drachen die ausgeworfenen Feuerrubine zum Fressen gibt, macht diesen damit unbesiegbar. Zwei Würfel bestimmen, wie viele Felder geflogen werden darf und wie viele Rubine aus dem allgemeinen Vorrat in den Krater geworfen werden, aber auch wann der Vulkan ausbricht. Das wunderbar gestaltete Sammelspiel ist optisch ein Hingucker, verlangt aber auch immer wieder einige Entscheidungen – kleine Rivalitäten nicht ausgeschlossen. (15 - 20 Min)   |
| 4.3 Yc<br>FRE | Die freche Englisch-Hexe : spielerisch zum ersten Wortschatz | Kai Haferkamp. Ill.: Gabriela Silveira. Red.: Jutta Perkert [...]                                 | Ravensburger Spielverl.       | 2010 | in Karton 20 x 28 x 6 cm | 1 Schachteleinsatz und 2 Scheiben aus Pappe mit 1 Aufkleber "Magischer Ring" als Hexenkessel, 1 Topfdeckel aus rotem Kunststoff, 1 Zauberstab aus Holz, 1 Hexe aus Pappe, 10 Themen-Chips, 40 Zutaten-Chips, 1 Spielanltg. | 2 bis 4 von 5 bis 9 Jahren | Spielesammlung                 | 12,59 € | Die kleine Hexe hat ein magisches Kochbuch aus dem United Kingdom bekommen. Die Zaubertränke helfen dabei, Englisch im Handumdrehen zu sprechen... Wie schon bei der "Frechen Sprech-Hexe" sind auch in dieser Spielesammlung vier Vorschläge enthalten, mit denen die Kinder einen ersten Wortschatz aufbauen und die englische Sprache trainieren können. Die Themen entstammen der Alltagswelt der Kinder und sind mit den Lehrplänen von Vor- und Grundschulen abgestimmt; eine Aussprache-Hilfe ist über das Internet erhältlich. Besonders reizvoll für Kinder ist es natürlich, die Zutaten mit dem magischen roten Topfdeckel zu kontrollieren und diese mit einem lauten "Hokus pokus, boil and bubble, disappear on the double!" wirklich in das Gebräu einrühren zu können. (20 Min.)              |

**Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele**

Auswahlliste

| Sachgr.        | Titel   | Konzeption/ Graphik  | Verlag                            | Jahr | Verpackung               | Inhalt   | Spieler  | IK             | Preis   | Annotation   |
|----------------|---|--|-----------------------------------|------|--------------------------|--|--|----------------|---------|--|
| 4.3 Yc<br>GEI  | Geister, Geister, Schatzsuchmeister                 | Brian Yu   | Mattel                            | 2014 | in Karton 30 x 30 x 8 cm | 1 Spielpl., 4 Spielfig. in 4 Farben, 19 Spielkt. in 17 Arten, 24 grüne Geisterfig., 6 rote Spuk-Fig., 8 numm. Plättchen "Juwel", 1 Würfel, 2 Symbolwürfel, 1 Spielanltg.                       | 2 bis 4 ab 8 Jahren                                | Rollenspiel    | 31,49 € | Gerüchte sagen, dass im alten Spukhaus noch Juwelen versteckt liegen... Bis zu vier wagemutige Schatzsuchmeister können jedoch den Gefahren mit Geschick, Glück und Teamgeist trotzen. Ständig gilt es abzuwägen, ob man ein Juwel ins Freie rettet oder sich in einem spannenden Würfelduell den Gefahren der Geister stellt. Fast jede Bewegung erzeugt neue Spukgestalten und nur durch Teamwork gibt es ein Entkommen... Ein tolles Familienspiel, das dank zweier Schwierigkeitsgrade Spannung für Klein und Groß garantiert. (30 Min) - "Kinderspiel des Jahres 2014"  |
| 4.3 Yc<br>GEI  | Geistertreppe : ein magnetisches Verwechslungsspiel | Michelle Schanen. Ill.: Rolf Vogt  | Drei Magier Spiele/Schmidt Spiele | 2003 | in Karton 27 x 27 x 6 cm | 1 Spielpl., 4 magnet. Kinderfig. aus Holz in 4 Farben, 4 magnet. Geisterfig. aus Holz, 4 Holzscheibchen in 4 Farben, 1 Spezialwürfel, 1 Spielanltg.  | 2 bis 4 ab 4 Jahren                                | Laufspiel      | 26,99 € | Vorsichtig schleichen sich die Kinder die "Geistertreppe" hinauf, und jeder möchte der erste sein, der den Geist in der alten Ruine mit einem kräftigen "Buuuuuh" erschreckt. Doch der weiß sich zu helfen: Er verzaubert einen nach dem anderen in kleine Gespenster und macht sich dann auch den Spaß, diese auf den Treppenstufen miteinander zu vertauschen. Selbstverständlich ist es auch erlaubt, seine Mitgespenster durch gezielte falsche Züge in Verwirrung zu stürzen. Erst im Spukzimmer wird sich herausstellen, ob man nicht doch einen konkurrierenden Geist ins Ziel befördert hat. Ein einfaches und stimmig aufgemachtes Spiel in nobler Ausstattung mit Bezügen zu "Hexentanz". (15 Min.) - "Kinderspiel des Jahres 2004"; <b>spiel gut</b>  |
| 4.3 Yc<br>GEI  | Geistesblitz  | Jacques Zeimet. Ill.: Gabriela Silveira. Satz und Layout: Oliver Richtberg | Zoch                              | 2010 | in Karton 14 x 14 x 5 cm | 1 Buch aus Holz, 1 Geist aus Holz, 1 Flasche aus Holz, 1 Maus aus Holz, 1 Sessel aus Holz, 60 Spielkt., 1 Spielanltg.  | 2 bis 8 ab 8 Jahren                                | Aktionsspiel   | 11,69 € | Regel eins lautet: Nimm den Gegenstand, der auf der aktuellen Karte abgebildet ist. Wenn das nicht gelingt, 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"  |
| 4.3 Yc<br>GOL  | Gold am Orinoko                                     | Bernhard Weber. Ill.: Michael Menzel                                       | HABA – Habermas                   | 2013 | in Karton 38 x 28 x 6 cm | 1 dreitlg. Spielpl., 5 Kartonstreifen "Baumstamm", Spielfig. aus Holz in 4 Farben, 4 Plättchen "Geländewagen", 18 Chips "Goldmünze" in 3 Werten, 2 Spezialwürfel, 1 sechsprach. Spielanltg.    | 2 bis 4 ab 7 Jahren                                | Laufspiel      | 23,35 € | In den alten Tempeln jenseits des Orinoko liegen noch jede Menge Goldmünzen. Um diese zu erreichen, müssen die Abenteurer jedoch erst einmal den Fluss überqueren. Wer am geschicktesten springt und sich nicht scheut, die Mitspieler auch einmal zu blockieren, sollte am Ende die wertvollsten Münzen in der Tasche haben. Atmosphärisch stimmig und taktisch raffiniert – mit "Gold am Orinoko" hat HABA eine Laufspiel geschaffen, das weit über das Schulkindalter hinaus zu überzeugen vermag. (15 - 20 Min.) - Nominierungsliste "Kinderspiel des Jahres" 2013; <b>spiel gut</b>   |
| 4.3 Yc<br>GRO  | Die große Ratz-Fatz-Spielewelt                      | Spielidee: Hajo Bücken. Ill.: Edda Skibbe                                  | HABA–Habermas                     | 2007 | in Karton 35 x 35 x 7 cm | 50 Holzfig., 4 Metall Dosen "Koffer", 1 Würfel, 1 Spielbuch mit Anltg. + 1 CD  | Für 1 bis 6 von 3 bis 12 Jahren und einen Vorleser | Spielesammlung | 26,95 € | Aufgepasst und zugefasst! - dieses Motto der Ratz-Fatz-Spiele steht auch hinter der großen Sammlung. Ausgehend von einer vorgelesenen oder am besten selbst erfundenen Geschichte, dürfen sich die Zuhörer schnell diejenigen Figuren schnappen, die darin eine Rolle spielen. Anregungen zu vielen weiteren Spielideen liefert aber auch das beiliegende Spielbuch mit mehr als 30 Erzählungen, Gedichten und Rätseln sowie Tipps zur spielerischen Sprachförderung. Auf der CD sind u.a. noch einmal alle Texte sowie das "Ratz-Fatz-Lied" enthalten. Egal ob Drache, Dampffross oder Dieb - sie machen alle Lust auf noch mehr Geschichten! (5 - 10 Min.) - Deutscher Lernspielpreis: Kat. "ab 3 Jahren" - Auswahlliste 2008  |
| 4.3 Yc<br>GRUE | Der Grüffelo - Das große Schattenspiel              | Christine Basler ; Alix-Kis Bouguerra. Red.: Sabine Kiefel                 | Schmidt Spiele                    | 2014 | in Karton 38 x 28 x 6 cm | 1 Schachteleins. u. 1 Spielpl. als Wald, 1 sechstlg. Schattentheater, 4 Spielst. in 4 Farben, 1 Team-St., 48 Spielkt., 30 Chips "Nuss", 4 doppels. Plättchen "Pilz", 1 dreisprach. Spielanltg. | 2 bis 4 ab 5 Jahren                                | Quiz/Ratespiel | 28,34 € | Die kleine Maus erfindet zu ihrem Schutz das schreckliche Untier Grüffelo. Und was, wenn er nun wirklich kommen würde? Die Schatten im Wald sind geheimnisvoll... Eines der Kinder wird in jeder Runde Schattenmeister und zeigt für kurze Zeit einen Schatten, die Ratenden setzen ihren Spielstein auf die Szene des Spielplans, die sie erkannt haben. Wer richtig getippt hat, erhält zur Belohnung einen Nuss-Chip, lagen alle Ratenden falsch, bekommt der Schattenmeister den Chip. Aber Achtung! Nicht alle Schatten finden sich auf dem Spielplan wieder – dahinter verbirgt sich der Grüffelo und muss laut benannt werden! Erscheint der Grüffelo zum vierten Mal, haben alle verloren, Teamsieger wird derjenige Spieler, der die meisten Nüsse sammeln konnte. Den Grüffelo zu enttarnen macht auch schon jüngeren Kindern Spaß und schult spielerisch die Beobachtungsgabe und die Konzentrationsfähigkeit. (15 - 20 Min.) |

**Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele**

Auswahlliste

| Sachgr.        | Titel   | Konzeption/ Graphik   | Verlag                   | Jahr | Verpackung               | Inhalt  | Spieler                 | IK                       | Preis   | Annotation   |
|----------------|---|---|--------------------------|------|--------------------------|---|-------------------------|--------------------------|---------|--|
| 4.3 Yc<br>HAL  | Halli Galli : auf die Glocke - fertig - los!                      | Haim Shafir. Grafik: Oliver Freudenreich                          | Amigo Spiel + Freizeit   | 2010 | in Karton 13 x 17 x 6 cm | 56 Spielkt., 1 Glocke aus Metall, 1 Spielanltg.   | 2 bis 6 ab 6 Jahren     | Aktionsspiel             | 12,59 € | Ein großer Fruchtcocktail mit Bananen, Erdbeeren, Limonen und Pflaumen, das ist "Halli-Galli"! Reihum decken die Mitspieler die oberste Karte ihres verdeckten Zugstapels mit Karten, auf denen verschiedene Fruchtarten in unterschiedlicher Anzahl abgebildet sind, auf. Liegen genau fünf gleiche Früchte offen aus, bekommt derjenige, der als Erster mit der flachen Hand auf die Glocke schlägt, die Karten aller Ablagen, die er wieder verdeckt unter seinen Zugstapel legt. Wer bei Spielende die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt. Wenig Regeln, viel Spaß; so könnte das Motto dieses turbulenten Reaktionsspiels lauten, das auf Grund seiner kurzen Spielzeit und den haltbaren Materialien auch bestens für Kinder geeignet ist. Auf die Glocke - fertig - los! (15 Min.) - spiel gut   |
| 4.3 Yc<br>HAN  | Hanabi : Extra  | Antoine Bauza. Ill.: Albertine Ralenti ...                        | Abacusspiele             | 2013 | in Karton 20 x 28 x 7 cm | 60 Spielkt. in 6 Farben, 8 [9] doppels. Hinweis-Plättchen, 3 Gewitter-Plättchen, 5 Kartenständer, 1 Spielanltg.   | 2 bis 5 ab 8 Jahren     | Kommunikationsspiel      | 22,49 € | Hana-Bi ("Feuerblume") ist die japanische Bezeichnung für ein Feuerwerk und um die Zündung eines möglichst prachtvollen Spektakels geht es dann auch in diesem Kartenspiel. Ziel ist es, fünf aufsteigende Reihen verschiedener Farbkarten zu bilden. Das mag recht einfach anmuten, doch die Spieler sehen nur die Karten ihrer Mitspieler – ohne Kooperation geht also hier gar nichts. Aus den - häufig mehrdeutigen - Aussagen anderer muss man dann selbst schließen, was man ablegen kann. Nach drei Fehlversuchen senden die erzürnten Götter einen Regenguss, der die Show beendet. Am Ende werden dann die höchsten Karten jeder Reihe gewertet, sie bestimmen die Gunst des Publikums. Eingespielte Runden können sich gerne noch an den bunten Feuerwerkskörpern versuchen, die noch etliche pyrotechnische Variationen erlauben. Die "Extra"-Version unterscheidet sich von der Standardausgabe durch deutlich größere Spielkarten sowie den dafür bestimmten Kartenständern. (30 Min.) - "Spiel des Jahres" 2013; Deutscher Spielepreis 2013: 6. Platz; à la carte 2013: 1. Platz; MinD-Spieletipp 2014 |
| 4.3 Yc<br>HECK | Heckmeck am Bratwurmeck   | Reiner Knizia. Grafik: Doris Matthäus                             | Zoch                     | 2005 | in Karton 13 x 13 x 4 cm | 16 Bratwurmsst., 8 Spezialwürfel, 1 Spielanltg.   | 2 bis 7 ab 8 Jahren     | Würfelspiel/ Glücksspiel | 11,69 € | Die Hühner aus Gackelwack treffen sich zu einem Imbiss am Bratwurmeck: Um die 16 Wurmportionen wird gewürfelt, wobei bei jedem Wurf eine andere Augenzahl auszusondern und mindestens einmal das Wurmsymbol zu erwürfeln ist. Stimmt die Gesamtsumme mit einem Grillgut überein, so darf diese Portion an sich genommen werden, das gilt auch, wenn sie die jüngste Erwerbung eines Mitspielers ist; stimmt die Summe jedoch nicht, so kommt auch wieder eine eigene Portion auf den Grill zurück. Wer hier seinen Kragen nicht voll genug bekommen kann, wird in diesem putzigen Spiel mit den widerstandsfähigen Zutaten selten satt werden. (30 Min.)   |
| 4.3 Yc<br>HET  | Hetzen nach Schätzen  | Treo Game Designers. Ill.: Peter Pfeiffer                         | HABA – Habermas          | 2013 | in Karton 37 x 27 x 7 cm | 4 Schatztruhen aus Blech in 4 Farben, 1 Kompass-Kt., 4 Schatztruhenkt. in 4 Farben, 20 Piraten-Kt. in 5 Farben, 1 Fig. "Pirat Fex" aus Holz, 4 Stoffbeutel, 1 sechssprach. Spielanltg.  | 2 bis 4 ab 7 Jahren     | Aktionsspiel             | 22,45 € | Der Titel dieses bewegungsreichen Spiels trifft den turbulenten Ablauf wörtlich, denn ausgehend von der Kompasskarte rennen die jungen Piraten zu einer beliebigen Schatzkiste. Diese sollten nach Möglichkeit leicht zugänglich sein und weiter auseinander stehen. Die innen liegende "Schatzkarte" weist mit ihrer Farbe den Weg zur nächsten Truhe. Aber zuvor legt der Ankommende noch eine seiner Piratenkarten hinein - dies ist dann die Zielvorgabe für den nachfolgenden Spieler. Wer zuerst alle seine Piratenkarten ablegen konnte, darf mit Kapitän Säbelzahn um die Weltmeere ziehen! Schwieriger wird das Spiel dann schon mit den Symbolen oder mit Farben und Symbolen oder mit dem Piraten Fex, der zuerst die Ausführung einer vorher festgelegten Aktion sehen will, bevor es weitergeht... (10 - 15 Min.)   |
| 4.3 Yc<br>JEN  | Jenga : Classic   | [Leslie Scott]  | Hasbro Deutschland       | 2013 | in Karton 12 x 8 x 29 cm | 54 Spielst. aus Holz, 1 Stapelhilfe, 1 19-sprach. Spielanltg.   | 1 oder mehr ab 6 Jahren | Geschicklichkeitsspiel   | 17,99 € | Wohl kaum ein Stapelspiel ist so bekannt geworden, wie das 1989 für Milton Bradley entwickelte "Jenga", obwohl es zahlreiche Konkurrenzprodukte gibt. Das Spielprinzip könnte einfacher - und spannender - kaum sein: Ziehe aus dem Turm von jeweils in versetzten Dreierlagen geschichteter Holzklötze einen beliebigen davon heraus und lege ihn oben darauf. Wer den Turm zum Einsturz bringt, hat verloren. Egal ob Jung oder Alt, viele oder wenige Spielpartner, Gelegenheitsspieler oder Vielspieler - hier können Hochstapler endlich beweisen, was in ihnen steckt! (ohne Zeitangabe)   |
| 4.3 Yc<br>KAK  | Kakerlakak : dreht clever am Besteck, dann ist die Kakerlake weg! | Peter-Paul Joopen. Ill.: Janos Jantner ... Red.: Katja Volk [...] | Ravensburger Spieleverl. | 2013 | in Karton 43 x 30 x 6 cm | 1 Schachteleinsatz mit 24 Nieten, 24 Besteckteile in 3 Arten und 1 Spielpl. als Spielfeld, 4 Einlageplättchen "Falle", 2 Steckplättchen "Tür", 1 HEXBUG nano (benötigt 1,5 V-Knopfzelle LR44), 18 Chips "Kakerlake", 1 Spezialwürfel, 1 Spielanltg. | 2 bis 4 ab 5 Jahren     | Aktionsspiel             | 32,39 € | Hilfe! Eine Kakerlake in der Küche! Der Chefkoch ist entsetzt, aber die Mitspieler wissen, wie man das behänd krabbelnde (elektronische) Insekt einfängt: Je nach Würfelergebnis darf eines der drei unterschiedlichen Besteckteile auf dem Spielfeld gedreht werden. In dem so entstandenen Labyrinth lässt sich die Küchenschabe dann auch in die eigene Falle lotsen. Zu den schnellen und spaßigen Spielrunden können aber auch Erwachsene schlecht nein sagen. (15-20 Min.) - Empfehlungsliste "Kinderspiel des Jahres" 2013; Deutscher Kinderspielepreis 2013; BDJ Kinderspieletest 2013: Kat. I (5 - 9 Jahre) - 1. Platz; TOP 10 Spielzeug 2013; Das Goldene Schaukelpferd 2013: Gesamt-Sieger und Sieger d. Kat. "Für die ganze Familie"; Toy Award 2013: Nominierter d. Kat. "SchoolKids" (6 - 10 Jahre)  |

**Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele**

Auswahlliste

| Sachgr.       | Titel  | Konzeption/ Graphik   | Verlag                               | Jahr | Verpackung                        | Inhalt  | Spieler                              | IK                 | Preis   | Annotation   |
|---------------|--|---|--------------------------------------|------|-----------------------------------|---|--------------------------------------|--------------------|---------|--|
| 4.3 Yc<br>KAL | Kaleidos Junior  | Spartaco Albertarelli.<br>Ill.: Elena Prette ;<br>Valentina Mendicino                               | Cocktail<br>Games/Ystari<br>/Asmodee | 2015 | in Karton 31 x<br>26 x 8 cm       | 16 doppels. Bildtaf. in 4 Farben, 1<br>Scheibe mit Drehpfeil, 80 Chips in 4<br>Farben, 1 Sanduhr, 1 neunsprach.<br>Spielanltg.  | 2 bis 12<br>ab 4<br>Jahren           | Quiz/Ratespi<br>el | 17,99 € | Zentrales Element dieses Suchspiels sind die vier doppelseitigen Bildtafeln, die jeder Mitspieler oder jedes Team bekommt. Eine davon ausgewählt, ein Symbol oder ein Buchstabe auf der Scheibe ertrotzt, die Sanduhr "auf null gestellt" und schon beginnt die kreative Jagd nach Gegenständen, die zur erlosenen Kategorie passen. Die "Wimmelbilder" lassen hunderte von Assoziationen zu - allzu kleinlich sollte man hier nicht sein. Mit drei Schwierigkeitsgraden und nach Alter gestaffelten Anforderungen können schon die Kleinsten mitspielen. Seit der Erstveröffentlichung des Grundspiels bei Editrice Giochi im Jahre 1995 begeistert das flotte Ratespiel im Stile von "Stadt - Land - Fluss" eine breite Zielgruppe immer wieder aufs Neue und landete damals auch auf der Auswahlliste "Spiel des Jahres". (ohne Zeitangabe)     |
| 4.3 Yc<br>KAY | Kayanak  | Peter-Paul Joopen.<br>Ill.: Oliver<br>Freudenreich  | HABA-<br>Habermaaß                   | 2013 | in Karton 41 x<br>34 x 6 cm       | 2 Lochpl. u. 1 Papier-Einl. i. Schachtel<br>als Eisfeld, 4 Spielfig. "Eisbär", 1<br>Magnetangel, 75 kleine u. 15 große<br>Metallkugeln "Fisch", 4 Holzschalen, 2<br>Spezialwürfel, 8 Chips "Eiskristall", 5<br>Chips "Bruchgefahr", 1 sechssprach.<br>Spielanltg. | 2 bis 4<br>ab 4<br>Jahren            | Rollenspiel        | 26,95 € | Die kleinen Eisbären haben Hunger: um Fische zu fangen, hacken sie Löcher ins Eis und werfen ihre Angel aus. Im Spiel wird das Jagdgebiet aus zwei mit Löchern versehenen Kartonplatten und einem DIN-A4-Papierblatt, das nach jedem Spiel erneuert werden muss, dargestellt. Den Spielern als Arktisbewohnern sagen nun zwei Würfel, welche Aktion sie ausführen dürfen und welche Wetterbedingungen herrschen; diese erschweren das Eisangeln zusätzlich. Mit etwas Glück und Taktik lassen sich dann hoffentlich viele Fische in Form von Metallkugeln an Land ziehen. Bei diesem spannenden Rollenspiel, das nicht nur optisch, sondern auch akustisch sehr gelungen umgesetzt wurde, machen auch die Erwachsenen gerne mit. (10 - 15 Min.) - "Spiel des Jahres 1999": Sonderpreis Kinderspiel; Deutscher Spielepreis 1999: Bestes Kinderspiel |
| 4.3 Yc<br>KLA | Klack!   | Haim Shafir ; Koby<br>Ben Aroush. Grafik:<br>Markus Wagner  | Amigo Spiel<br>+ Freizeit            | 2012 | in Karton 14 x<br>18 x 6 cm       | 36 magnet. Scheiben, 2 Spezialwürfel,<br>1 Spielanltg.  | 2 bis 6<br>ab 4<br>Jahren            | Aktionsspiel       | 14,39 € | Bei diesem turbulenten Reaktionsspiel können alle sofort losspielen: Die zwei Würfel zeigen an, welche Symbole auf den bunt bedruckten Scheiben gesucht sind. Dann heißt es nur noch: genau schauen, schnell sein und ... klack! Wer falsche Symbole sammelt, muss bereits gesammelte Scheiben abgeben. Durch den magnetischen Kern der Scheiben halten diese gut aufeinander - das einhändige Aneinander- "Klack!"-en verhindert ernsthafte Zusammenstöße. Dank des robusten Materials und der kurzen Anleitung können bereits Kinder ab vier Jahren das Spiel ohne Hilfe Erwachsener erlernen. Dennoch sollte bei der Gruppenzusammensetzung auf möglichst gleiche Voraussetzungen geachtet werden. (10 Min.) - Empfehlungsliste "Kinderspiel des Jahres" 2012   |
| 4.3 Yc<br>KLE | Die kleine Raupe<br>Nimmersatt -<br>Kunterbuntes<br>Früchtesammeln | Eric Carle. Spielidee<br>in Zusammenarbeit<br>mit Angelika und<br>Jürgen Lange. Ill.:<br>Eric Carle | Schmidt<br>Spiele                    | 2009 | in Metallbox<br>12 x 19 x 4<br>cm | 1 Schachtelinnenteil mit Loch "Raupe",<br>24 runde Futterchips in 6 Arten, 24<br>doppels. Kärtchen in 6 Arten, 1<br>dreisprach. Spielanltg.   | 2 bis 4<br>ab 3<br>Jahren            | Denkspiel          | 6,11 €  | 2009 wurde die kleine Raupe Nimmersatt stolze 40 Jahre alt (und ihr Schöpfer 80) - nun erobert sie auch die Welt jenseits der Bücher. In diesem Merkspiel frisst sie sich fünf Tage lang durch verschiedenes Obst und am sechsten Tag verzehrt sie nur noch ein Blatt. Sechs Plättchen geben dabei die Reihenfolge vor, in der die verdeckten Frucht- und Blatt-Chips aufzudecken sind. Das Kind, das ein passendes Nahrungsstück aufdeckt, darf dieses an die Raupe verfrachten und sein "Auftrags-Plättchen" umdrehen. Alle sechs ergeben zusammen ein kleines Puzzle mit dem Bild des ausgewachsenen Schmetterlings. Mit seiner originalen Illustration, der kurzen Spielzeit und der kindgerechten Spielidee kann die gefräßige Raupe auch als Kinderspiel weiteren Lebensjahren getrost ins Auge sehen. (10 Min.)                             |
| 4.3 Yc<br>LES | Lesehexe : wer ist<br>die schlaueste<br>Lesehexe?                  | Spielidee: Atelier<br>Rohner u. Wolf. Ill.:<br>Anja Wrede. Design:<br>Jutta Neundorfer              | HABA-<br>Habermaaß                   | 2013 | in Karton 23 x<br>23 x 6 cm       | 1 Kontroll-Fig. "Lesehexe" aus Holz, 1<br>Kartenrahmen, 26 doppels. bedruckte<br>Kt., 1 Spezialwürfel, 1 sechssprach.<br>Spielanltg.  | 1 bis 6<br>von 5<br>bis 8<br>Jahren  | Spielesamml<br>ung | 13,45 € | Sieben einfache Wortspiele verstecken sich in dieser hübsch aufgemachten Spielesammlung für Kinder im Erstlesealter: Wörter bilden oder raten, fehlende Buchstaben suchen und weitere Spielideen bieten jede Menge Abwechslung und Spielspaß. Bei vielen Spielen hilft die kleine Lesehexe: passen ihre Füße exakt in die Aussparungen der Karten, ist das Ergebnis richtig. Lesen lernen ist keine Hexerei! (5 - 15 Min.)   |
| 4.3 Yc<br>LOG | Logi-Geister : das<br>Logikspiel mit<br>ratternden<br>Zahnradern   | Gunter Baars. Ill.:<br>Chris Mitchell.<br>Design: Kinetic ...                                       | Ravensburge<br>r Spieleverl.         | 2006 | in Karton 38 x<br>28 x 6 cm       | 1 Spielpl., 1 Spielpl.-Unterlage u. 1<br>Schachteleinsatz als Geisterbahn, 32<br>Steckstifte in 4 Farben, 12 Zahnräder in<br>4 Farben, 4 lila Zahnräder mit<br>Drehknopf, 3 Gespenster, 4 Autos, 16<br>Bauplan-Kt., 1 Spezialwürfel, 1<br>Spielanltg.             | 2 bis 4<br>von 5<br>bis 10<br>Jahren | Lernspiel          | 26,09 € | Oh je, die beliebte Geisterbahn ist kaputt... Aber das lässt sich beheben! Die Bauplan-Karte zeigt, wo die Gespenster stecken, die sich wieder drehen sollen. Dann wird gewürfelt: Je nach Farbe darf ein Zahnrad auf die gleichfarbige Noppe gesteckt werden. Mit dem Drehsymbol darf schon einmal versucht werden, ob sich Geister bewegen, und dementsprechend rücken die kleinen Steckautos am Schachtelrand vor. Wer glaubt, dass die Geisterbahn vollständig repariert ist, kann auch gleich einen Drehversuch starten – das bringt sein Auto im Erfolgsfall gleich vier Felder voran. Wer als Erster die ganze Geisterbahn umrundet hat, ist Sieger. Das stabile Kombinationsspiel fördert das logische Denken und macht Technik im wahrsten Sinne des Wortes spielerisch begreifbar. (20 – 30 Min.) - Deutscher Lernspielpreis 2003        |
| 4.3 Yc<br>LOT | Lotti Karotti : das<br>total verdrehte<br>Hasenrennen              | Lizenz: Seven<br>Town. Ill.: Ian<br>Steven. Design:<br>Kinetic [...]                                | Ravensburge<br>r Spieleverl.         | 2011 | in Karton 27 x<br>27 x 12 cm      | 1 Plastikhügel mit drehbarer Karotte, 16<br>Hasenfig. in 4 Farben, 24 Spielkt. in 4<br>Arten, 1 Spielanltg.   | 2 bis 4<br>ab 4<br>Jahren            | Laufspiel          | 19,79 € | Ein Traum für alle Hasen ist die Riesenkarotte auf der Spitze des Spielhügels. Durch das Ziehen von Karten stürmen alle Häschen nach oben. Doch manchmal tun sich auf dem Weg auch Löcher auf, die einen Hasen unverhofft verschwinden lassen. Das kindgerechte Laufspiel mit "Action"-Anteilen überzeugt immer wieder durch wenige Regeln, haltbares Material und überraschende Ergebnisse - ein Ausleihrenner bei sehr vielen Bibliotheken. (20 Min.) - Auswahlliste Spiel des Jahres: Auswahlliste "Kinderspiel des Jahres 2002"  |

**Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele**

Auswahlliste

| Sachgr.       | Titel  | Konzeption/ Graphik   | Verlag                            | Jahr | Verpackung               | Inhalt  | Spieler                 | IK                     | Preis   | Annotation   |
|---------------|--|---|-----------------------------------|------|--------------------------|---|-------------------------|------------------------|---------|--|
| 4.3 Yc<br>MAG | Das magische Labyrinth                                     | Dirk Baumann. Ill.: Arvi. Grafik/Design: Rolf Vogt. Red.: Thorsten Gimmler                        | Drei Magier Spiele/Schmidt Spiele | 2009 | in Karton 30 x 30 x 7 cm | 1 Schachteleinsatz, 1 Steckgitter, 1 Spielpl., 24 Mauerteile aus Holz, 4 magnet. Spielfig. "Magier" in 4 Farben, 4 Metallkugeln, 24 Symbol-Chips, 1 Stoffbeutel, 1 Spezialwürfel, 1 mehrsprach. Spielanltg.                 | 2 bis 4 ab 6 Jahren     | Laufspiel              | 31,49 € | "Labyrinth dreh dich herum, Mauern verschwinden, Wege sich finden!" Wenn es doch nur so einfach wäre, an die magischen Symbole heranzukommen... denn fünf davon sollte ein kleiner Magier finden, um die Prüfung der Altmeister zu bestehen. Das Gemeine daran ist, dass das Labyrinth selbst nicht zu sehen ist, nur am Klacken der von der magnetischen Spielfigur abfallenden Kugel kann man feststellen, ob da eine Mauer im Weg war. Etwas Übung im Umgang mit dem mag(net)ischen Mechanismus vorausgesetzt, ist dieses Merk- und Laufspiel mit seinen vielen Anpassungsmöglichkeiten immer aufs Neue ein Genuss. (20 - 30 Min.) - "Kinderspiel des Jahres" 2009; Deutscher Lernspielpreis: Kat. "ab 6 Jahren" - Nominiertenliste 2009; Aktion "Kinderspielexperten 2009": Kat. II (8 - 13 Jahre) - 1. Platz; Graf Ludo 2009: Beste Kinderspielgrafik - Vorschlagsliste   |
| 4.3 Yc<br>MAK | Make 'n' break : atemberaubender Bauspaß gegen die Uhr!    | Andrew und Jack Lawson. Design: Kinetic ... Red.: Lothar Hemme                                    | Ravensburger Spielverl.           | 2012 | in Karton 38 x 28 x 6 cm | 10 Baust. aus Holz in 10 Farben, 100 Bau-Kt. in 6 Arten, 66 Punktechips in 3 Werten, 1 mechanischer Timer, 1 Spezialwürfel, 1 Spielanltg.   | 2 bis 4 ab 8 Jahren     | Aktionsspiel           | 27,89 € | Diesem Bauspiel liegt ein ebenso simples wie faszinierendes Prinzip zugrunde: Durch einen Würfel wird die Zeitvorgabe der mechanischen "Eieruhr" ermittelt, die die Zeit zum Nachbauen der Konstruktionen begrenzt. Je nach den drei Schwierigkeitsgraden der Umsetzung gibt es dafür mehr oder weniger Punkte. Nachdem jeder Mitspieler viermal an der Reihe war, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Mit einigen Regelanpassungen können die Siegchancen zwischen ungleichen Teilnehmern leicht ausgeglichen werden. „Make 'n' break“ fördert auf aktionsreiche Weise Vorstellungskraft, Motorik und Konzentration. (30 Min.) - Deutscher Lernspielpreis 2004: Grundschulalter  |
| 4.3 Yc<br>MAS | Maskenball der Käfer                                       | Autor: Peter-Paul Joopen. Ill.: Anne Pätzke. Realisation & Gestaltung: Claudia Geigenmüller [...] | Pegasus Spiele                    | 2015 | in Karton 30 x 30 x 8 cm | 1 Spielpl. mit Drehpfeil, 8 Marienkäfer aus Holz mit Magneten, 7 Ameisen aus Holz, 40 Holzstäbchen in 8 Farben, 16 Ersatz-Holzstäbchen in 8 Farben, 1 Taf. "Gedeckter Tisch", 1 Spielanltg.                                 | 2 oder mehr ab 4 Jahren | Denkspiel              | 22,45 € | Auf der Blumenwiese vor dem Wald herrscht geschäftiges Treiben. Acht kleine Marienkäfer bereiten sich auf das Kostümfest vor und jeder will natürlich mit möglichst vielen bunten Punkten beeindrucken. Da heißt es Pünktchen tauschen - doch nicht alle Käfer, die auf einem Blütenblatt zusammengekommen sind, sind voneinander angetan. Die magnetische Anziehungskraft sorgt dabei stets für Überraschungen und der Wettlauf mit den gefräßigen Ameisen lässt Alle zusammen gewinnen oder verlieren. Ein hochwertig und liebevoll ausgestattetes Spiel für die ganze Familie. (20 - 30 Min.) - "Kinderspiel des Jahres 2002"; Öko-Test 2002: sehr gut  |
| 4.3 Yc<br>MON | Monopoly [Classic] : das berühmte Spiel um den großen Deal | [Elizabeth J. Magie ; Charles Darrow]   | Hasbro Deutschland                | 2013 | in Karton 27 x 27 x 5 cm | 1 Spielpl., 8 Spielfig., 28 Besitzt. rechtk., 16 Ereignis. kt., 16 Gemeinschafts. kt., 32 grüne Häuser, 12 rote Hotels, 2 Würfel, 1 Tempo-Würfel, 175 Geldscheine in 7 Werten, 1 Spielanltg.                                | 2 bis 6 ab 8 Jahren     | Rollenspiel            | 31,49 € | Seit 1935 hat sich das Wirtschaftsspiel, von dem allein in Deutschland weit über 100 verschiedene Ausgaben erhältlich sind, zum beliebtesten Gesellschaftsspiel der Welt entwickelt. Die Grundidee ist simpel: Betritt ein Mitspieler mit seiner Spielfigur das Grundstück eines anderen Spielers, muss er Miete zahlen. Doch dann gibt es ja noch Häuser und Hypotheken, das Glück der Würfel und das Geschick in der Verhandlung... Die Neuausgabe beinhaltet einen Tempo-Würfel, der hilft, die ersten Schritte eines Spiels zu beschleunigen. (90 Min.)  |
| 4.3 Yc<br>MON | Monster-Falle : schubs... und schwups!                     | Inka Brand ; Markus Brand. Ill.: Michael Menzel. [...]  | Kosmos                            | 2011 | in Karton 30 x 30 x 8 cm | 1 Schachteleinsatz mit Spielpl. und Boden sowie 4 dreitlg. Schieber als Spielfeld, 1 Fig. "Monster im Sack", 4 zweittlg. Ablagetaf., 12 Monster-Chips, 12 Augen-Chips, 72 Monster-Kt., 6 Orts-Kt., 1 Sanduhr, 1 Spielanltg. | 2 bis 4 ab 6 Jahren     | Geschicklichkeitsspiel | 22,49 € | 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 bugsiert 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; Deutscher Lernspielpreis 2012: Kat. "ab 6 Jahren" - Sieger; Graf Ludo 2011: Beste Kinderspielgrafik - Vorschlagsliste; TOP10 Spielzeug 2011: Nominierungsliste |
| 4.3 Yc<br>MOV | Move & Twist   | Klaus Miltenberger ; Kerstin Wallner. Ill.: Carmen Hochmann                                       | Beleduc Lernspielwaren            | 2012 | in Karton 23 x 23 x 8 cm | 24 doppels. Stielkt. in 3 Arten, 8 Blütenkt. aus Holz in 4 Farben, 6 Marienkäfer aus Holz, 1 siebenschprach. Spielanltg.  | 2 bis 6 ab 5 Jahren     | Aktionsspiel           | 28,75 € | Um den kleinen Marienkäfern zu helfen, eine wunderschöne Blüte zu erreichen, sind noch ein paar Bewegungsübungen nötig. Jede Stielkarte und jede Blütenkarte erfordern dabei unterschiedliche Aktionen, die Motorik, Körperkoordination, Beobachtungsgabe und Konzentration trainieren. Wie hoch die Blüte werden soll, kann ebenso individuell festgelegt werden wie die Aufgaben. Das fröhliche Spiel mit den dauerhaften Materialien eignet sich besonders für Kindergarten- und Schulgruppen. (15 Min.) - Empfehlungsliste "Kinderspiel des Jahres" 2013; BDKJ Kinderspieletest 2013: Kat. I (5 - 9 Jahre) - 3. Platz; Deutscher Lernspielpreis 2013: Sieger Publikumspreis  |



**Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele**

Auswahlliste

| Sachgr.       | Titel   | Konzeption/ Graphik   | Verlag                             | Jahr | Verpackung                   | Inhalt   | Spieler                             | IK                          | Preis   | Annotation  |
|---------------|---|---|------------------------------------|------|------------------------------|--|-------------------------------------|-----------------------------|---------|---|
| 4.3 Yc<br>MUC | Mucca Pazza   | Iris Rossbach. Ill.:<br>Iris Rossbach                                   | Zoch                               | 2013 | in Karton 30 x<br>30 x 8 cm  | 1 Spielpl. mit 8 Stegen, 6 Ersatz-Stege,<br>30 Schiebplättchen in 3 Arten, 30 Tier-<br>Kt. in 10 Arten, 1 Geister-Kt., 12 Sterne<br>aus Holz, 1 viersprach. Spielanltg.                          | 2 bis 4<br>ab 4<br>Jahren           | Denkspiel                   | 22,49 € | Schon vor dem Eintreffen auf der Erde waren die Einwohner des Planeten Kuhipiter etwas<br>skurril, aber ein Teleportationsfehler der zuständigen Kuh Mucca Pazza hat sie nun in<br>Dragofroschkatzen oder Schildschwegais verwandelt. Durch schlaues Verschieben der<br>einzelnen Köpfe, Körper und Beine lässt sich das jedoch wieder korrigieren. Bis zu drei Teile<br>darf jeder Mitspieler hierzu bewegen, wer ein aufgedecktes Tierkärtchen nachbilden konnte,<br>darf es behalten. Der beste Pannenhelfer hat am Ende die meisten Tierabbildungen vor sich<br>liegen. Trainiert werden hier vor allem die Vorstellungskraft und auch das planerische<br>Vorgehen. Für etwas ältere Kinder gibt es noch eine Profi-Variante mit mehr Tieren. (15 - 20<br>Min.)   |
| 4.3 Yc<br>OBS | Obstgarten  | Spielidee: Anneliese<br>Farkaschovsky. Ill.:<br>Walter Matheis          | HABA-<br>Habermaaß                 | 2006 | in Karton 37 x<br>27 x 7 cm  | 1 Spielpl., 10 Äpfel aus Holz, 10 Birnen<br>aus Holz, 10 Kirschenpaare aus Holz,<br>10 Pflaumen aus Holz, 4 Bastkörbe, 1<br>neuntlg. Rabenpuzzle, 1 Spezialwürfel,<br>1 sechssprach. Spielanltg. | 2 bis 8<br>von 3<br>bis 6<br>Jahren | Würfelspiel/<br>Glücksspiel | 26,99 € | Im Obstgarten wachsen knackige Äpfel, saftige Birnen, süß-saure Kirschen und aromatische<br>Pflaumen. Das schmeckt auch dem Raben! Reihum würfeln die Spieler und ernten nach der<br>jeweiligen Würfelfarbe, bei einem Obstkorb-Symbol sogar zwei Früchte einer beliebigen Sorte.<br>Doch wehe es zeigt sich das Raben-Symbol auf dem Würfel, dann wird - Stück für Stück - das<br>Raben-Puzzle ausgelegt. Gelingt es den Kindern das Obst abzuernten, bevor das Puzzle<br>vollendet ist, haben alle gemeinsam gewonnen; ansonsten holt sich der Rabe die leckeren<br>Früchte. Die kooperative Spielidee bringt junge und ältere Mitspieler gleichermaßen<br>zusammen, die hochwertige Ausstattung birgt alleine schon einen starken Spielanreiz - nicht<br>nur für Vorschulkinder! (10 - 15 Min.) - spiel gut  |
| 4.3 Yc<br>PIN | Pingi Pongo :<br>Wettkampf zum Pol                          | Peter Neugebauer.<br>Ill.: Johann Rüttinger.<br>Red.: Kathi Kappler     | Noris-Spiele                       | 2012 | in Karton 25 x<br>25 x 7 cm  | 1 Spielpl., 12 Pinguine aus Holz in 4<br>Farben und 2 Größen, 1 Orca aus Holz,<br>1 Spezialwürfel, 1 Spielanltg.   | 2 bis 4<br>ab 5<br>Jahren           | Laufspiel                   | 17,99 € | Welche Pinguinfamilie schafft es, als Erste den Südpol zu erreichen? Je nach Würfelergebnis<br>hüpfen die Familienmitglieder auf den Eisschollen voran, wobei besetzte Felder übersprungen<br>werden dürfen. Von den größeren Eisbergen aus kann auch geschwommen werden, was<br>natürlich viel schneller geht. Aber es lauert auch Gefahren, wie zum Beispiel brüchige Schollen<br>oder auch der gefräßige Orca... Das spannende Laufspiel hat nicht nur robustes und<br>ansprechend gestaltetes Material, sondern erlaubt auch erste taktische Winkelzüge. (15 - 20<br>Min.) - Empfehlungsliste "Kinderspiel des Jahres 2013"   |
| 4.3 Yc<br>PLI | Plitsch-platsch<br>Pinguin : S.O.S. Der<br>Eisberg wackelt! | Seven Towns. Ill.:<br>IDL   | Ravensburge<br>r Spieleverl.       | 2005 | in Karton 27 x<br>27 x 11 cm | 1 Spielbasis, 1 Eisberg mit Flagge, 24<br>dreitlg. Spielfig. „Pinguin“, 1 Spielanltg.  | 1 bis 6<br>ab 5<br>Jahren           | Geschicklich<br>keitsspiel  | 23,39 € | Vom vielen Schwimmen und Tauchen sind die kleinen Pinguine müde geworden – nun suchen<br>sie einen sicheren Platz auf dem Eisberg. Doch dieser schwankt (an einem Stab pendelnd) hin<br>und her – und rutschig ist er außerdem. Um ihre kleine Schar hier unterzubringen, brauchen<br>die Kinder viel Fingerspitzengefühl. Klar, wer Pinguine abrutschen lässt, muss diese zusätzlich<br>unterbringen. Das dreidimensionale Geschicklichkeitsspiel reizt auch ältere Mitspieler immer<br>wieder, hier den Schnabel vorn zu haben. (15 Min.) - spiel gut   |
| 4.3 Yc<br>QWI | Qwirkle : einfach<br>begonnen - schnell<br>gewonnen!        | Susan McKinley<br>Ross  | Schmidt<br>Spiele                  | 2010 | in Karton 30 x<br>30 x 8 cm  | 108 Spielst. aus Holz in 6 Farben und 6<br>Formen, 1 Stoffbeutel, 1 mehrsprach.<br>Spielanltg.   | 2 bis 4<br>ab 6<br>Jahren           | Legespiel                   | 26,99 € | Das Spielprinzip "Steine legen - Punkte zählen" wirkt im ersten Moment nicht gerade innovativ,<br>ist jedoch alles andere als anspruchslos. Die bedruckten Spielsteine aus Holz werden so<br>angelegt, dass entweder nur gleiche Symbole oder nur gleiche Farben aneinander liegen,<br>außerdem darf kein Spielstein in einer Reihe doppelt vorkommen. Eine Reihe aus sechs<br>Steinen - den Qwirkle - zu vervollständigen, bringt noch einmal einen satten Bonus zu den<br>Punkten für das normale Anlegen. Das taktische Legespiel eignet sich, auch des schönen und<br>haltbaren Materials wegen, bestens für generationsübergreifende Runden. (30 - 45 Min.) -<br>"Spiel des Jahres" 2011   |
| 4.3 Yc<br>QWI | Qwixx Deluxe:<br>klassisch einfach –<br>einfach klasse!     | Steffen Benndorf. Ill.:<br>Oliver Freudenreich ;<br>Sandra Freudenreich | Nürnberg-<br>Spielkarten-<br>Verl. | 2013 | in Karton 20 x<br>20 x 3 cm  | 1 Würfelunterlage aus Filz, 2 Würfel<br>weiß, 4 Würfel in 4 Farben, 4<br>abwischbare Spielertaf., 4 Filzstifte non-<br>permanent, 1 Spielanltg.  | 2 bis 4<br>ab 8<br>Jahren           | Würfelspiel/<br>Glücksspiel | 14,39 € | Bei "Qwixx" geht es darum, vier farbige Zahlenreihen möglichst punktetragend aufsteigend oder<br>absteigend anzukreuzen. Der aktive Spieler darf dazu die Augen der beiden weißen Würfel<br>verwenden oder eine Augen-Kombination aus einem weißen und einem farbigen, die Mitspieler<br>nur die beiden weißen. Hat einer der Spieler mindestens fünf Kreuze in einer Farbreihe machen<br>können und zusätzlich die Endziffer erwürfelt, kann er die Reihe schließen und den<br>entsprechenden farbigen Würfel aus dem Spiel nehmen. Nicht regelkonform eintragbare<br>Ergebnisse bringen Minuspunkte. Bei dieser schnell erklärten Würfelerei sind nicht nur alle<br>Mitspieler stets am Spielgeschehen beteiligt, sondern auch taktische Raffinessen durch das<br>Abschließen von Reihen möglich. Im Gegensatz zu "Qwixx" beinhaltet "Qwixx Deluxe" eine<br>Würfelunterlage und abwischbare Spielertableaus (statt eines Wertungsblocks), diese<br>begrenzen den generationsübergreifenden Würfelspaß dabei leider auch auf vier Mitspieler.<br>(15 Min.) |

**Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele**

Auswahlliste

| Sachgr.         | Titel  | Konzeption/ Graphik   | Verlag                   | Jahr | Verpackung               | Inhalt   | Spieler             | IK           | Preis   | Annotation  |
|-----------------|--|---|--------------------------|------|--------------------------|--|---------------------|--------------|---------|---|
| 4.3 Yc<br>RAEU  | Der Räuber Hotzenplotz - Hinterhalt im Räuberwald                                | Kai Haferkamp ... Ill.: F. J. Tripp. Nach dem Buch von Otfried Preußler ...         | HABA-Habermaaß           | 2015 | in Karton 24 x 16 x 5 cm | 1 zweifltg. Spielpl., 5 Spielfig. aus Holz in 5 Farben, 40 Lauf-Kt. in 5 Werten, 4 Kontroll-Kt. in 4 Farben, 1 Startspieler-Kt., 1 Spielantlg.   | 2 bis 4 ab 6 Jahren | Laufspiel    | 11,69 € | Der Räuber Hotzenplotz ist aus dem Spritzenhaus der Feuerwehr entwischt! Nur gut, dass Kasperl, Seppel, Großmutter und Wachtmeister Dimpfelmose ihm mit Unterstützung der Kinder bereits auf den Fersen sind... Ob sie ihn noch vor seiner gut verborgenen Höhle einholen, liegt nun an den Laufkarten und an der Risikobereitschaft der Spieler: nur derjenige mit der größten Punktesumme der Laufkarten darf nach vorne ziehen. Aber: Ist die Summe der Punkte größer als sechs, muss man sogar zurückgehen, wohingegen Hotzenplotz davonspurert. Jeder Schritt im düsteren Wald sollte also gut überlegt sein! (10 - 20 Min.)   |
| 4.3 Yc<br>RUN   | Rund ums Taschengeld : wer sein Geld clever einteilt, gewinnt!                   | Kai Haferkamp. Ill.: Gabriela Silveira. Design: Kinetic [...]                       | Ravensburger Spieleverl. | 2013 | in Karton 20 x 28 x 6 cm | 1 viertlg. Spielpl., 1 Schachteleins. "Kasse", 4 Kontrolltaf., 4 zweifltg. Spielfig., 1 zweifltg. Fig. "Sparschwein", 16 Warenplättchen, 30 Aktionskt., 1 Spezialwürfel, 18 Geldscheine, 85 Münzen, 1 Wechselgeld-Tab., 1 Spielantlg.  | 2 bis 4 ab 6 Jahren | Lernspiel    | 12,59 € | Der Freizeitpark lockt und das Taschengeld will clever eingeteilt werden, denn schließlich gibt es eine Menge zu erleben und erledigen: etwas zu Essen kaufen, sich einen Herzenswunsch zu erfüllen, etwas Geld dazuzuverdienen oder sein sauer Ersparnis bei einer Bank anzulegen. Sieben dieser Aktionen sollen so effizient wie möglich absolviert werden, doch kann auch immer etwas dazwischen kommen... Das gelungene Lernspiel vermittelt anschaulich den Umgang mit Geld und fördert spielerisch das Rechnen. Eine Profi-Variante erlaubt dabei kleinen Experten bis zum Zahlenraum von 100 vorzustoßen. (30 Min.)  |
| 4.3 Yc<br>RUS   | Rush hour : das ultimative Stauspiel! ; Deluxe Edition                           | Nobuyuki Yoshigahara  | ThinkFun/HCM Kinzel      | 2015 | in Karton 28 x 24 x 7 cm | 1 Spielfeld, 12 PKWs, 4 LKWs, 60 Aufgaben-Kt., 1 Info-Kt., 1 achtsprach. Spielantlg.   | 1 ab 8 Jahren       | Denkspiel    | 24,29 € | Verflix und zugeparkt! Nur durch das Verschieben der anderen Fahrzeuge auf dem kleinen Parkplatz kann man seinen eigenen Wagen aus der einzigen Ausfahrt bugsieren. Aufgaben-Karten in fünf Schwierigkeitsstufen inkl. Lösung, bieten Denksport mit hohem Suchfaktor. Die Deluxe Edition bietet gegenüber der Standardausgabe neben Fahrzeugen in Metallic-Lackierung mehr Aufgaben-Karten sowie einen stabileren Umkarton mit einer "Sammelbox" zur Aufbewahrung der Bestandteile. (ohne Zeitangabe)   |
| 4.3 Yc<br>SAG   | Sagaland   | Alex Randolph ; Michel Matschoss  | Ravensburger Spieleverl. | 2006 | in Karton 38 x 28 x 6 cm | 1 Spielpl., 6 Spielfig. aus Holz in 6 Farben, 13 Motiv-Kt., 13 Bäume mit Motiv-Plättchen, 2 Würfel, 1 Spielantlg.  | 2 bis 6 ab 6 Jahren | Laufspiel    | 24,29 € | Ein Märchenkönig suchte seine Schätze. Da jeder der Mitspieler der Erste sein wollte, der ihm drei Fundstellen nennen konnte, zogen sie in den Wald, suchten unter den Bäumen und rangen mit Überredungskunst um seine Gunst. Wem zudem das Würfelglück und die Erinnerung hold waren, der gewann diesen zauberhaften Wettstreit. Und wenn sie nicht gestorben sind, so spielen sie noch heute. (30 - 45 Min.) - "Spiel des Jahres 1982"  |
| 4.3 Yc<br>SCHAT | Der Schatz von Castellina  | Carlo A. Rossi. Ill.: Michael Menzel. Grafik/Gestaltung: Sandra Freudenreich. [...] | Moses Verl.              | 2013 | in Karton 30 x 30 x 7 cm | 1 Kartoneinlage in Schachtelboden mit 1 Platte "Schlosshof" und 1 Faltkart. "Schlossmauer" sowie 1 Faltkart. "Schlosseingang" als Spielfeld, 4 Taf. "Schatztruhe" in 4 Farben, 50 Edelst. aus Holz in 5 Farben und in 3 Arten, 1 Spielantlg.   | 2 bis 4 ab 5 Jahren | Aktionsspiel | 17,95 € | In das alte Schloss von Castellina trauen sich die Königskinder nicht hinein - wer weiß, was dort auf sie lauert? Aber im Burghof liegen auch etliche Edelsteine... und ganz besonders diejenigen in ihrer Lieblingsfarbe haben es den jungen Adeligen angetan. Je nach Spielerfarbe sollen möglichst viele dieser verschieden geformten Edelsteine blind gegriffen werden. Schätze in anderen Farben werden verschenkt, weiße Steine bringen Unglück - drei davon beendeten das Spiel daher sofort. Wer nicht am Zug ist, hat Gelegenheit, sich die Position und Eigenschaften der eigenen Steine gut einzuprägen. Das wunderschöne und auch stabile Spiel kombiniert die Elemente "Merken" und "Fühlen" und das ist selbst für Erwachsene immer wieder eine interessante Herausforderung. Mit diesem etwas anderen Aktionsspiel ist dem Moses Verlag ein Einstieg in die Welt der "großen" Gesellschaftsspiele hervorragend gelungen. (15 Min.) |
| 4.3 Yc<br>SCHNA | Schnappt Hubi! : bahnt euch den Weg durch die verzauberten Wände des Spukhauses! | Steffen Bogen. Ill.: Rabbix. Red.: Katja Volk. [...]                                | Ravensburger Spieleverl. | 2011 | in Karton 44 x 30 x 8 cm | 1 Schachteleins. mit 1 eingeklebten Spielpl. und 4 eingeklebten Papp-Platten als Spukhaus, 1 magischer Kompass mit elektron. Einheit (benötigt 3 Batterien 1,5 V vom Typ Typ AAA/LR3), 27 Steckplatten "Wand" in 5 Formen, 3 Türsätze, 2 Spielfig. "Hase" in 2 Farben, 2 Spielfig. "Maus" in 2 Farben, 4 Spielertaf. in 4 Farben, 14 Chips "Hubi/Schlüssel", 1 Spielantlg. | 2 bis 4 ab 5 Jahren | Laufspiel    | 42,29 € | Ständig stiehlt Hubi, der vorwitzige Geist, den Hasen und Mäusen ihr Futter weg. Gemeinsam machen sie sich auf, um ihn in seinem Spukhaus zur Rede zu stellen. Doch das hat es in sich: Überall tun sich seltsame Mauern auf, Portale müssen geöffnet werden und Hubi verweilt nicht immer am gleichen Ort. Ob hier die anderen Hausbewohner noch einen wertvollen Hinweis geben können? Die Elektronik sorgt unaufdringlich für immer neue "Grundrisse", passt sich drei Schwierigkeitsstufen an und unterstützt mit ihrer guten Sprachausgabe die tolle Atmosphäre des liebevoll illustrierten Geisterhauses. Um Hubi zu schnappen, muss man gut zuhören und Spielzüge untereinander abstimmen, denn um Mitternacht verschwindet er spurlos und alle Mäuse und Hasen haben gemeinsam das Nachsehen. (15 - 30 Min.) - "Kinderspiel des Jahres" 2012; Graf Ludo 2012: Beste Kinderspielgrafik - Nominierungsliste                                 |
| 4.3 Yc<br>SCHUS | Schusselhexe   | Sabine Kubesch ; Markus Nikisch ; Laura Walk. Ill.: Sonja Hansen ; Mark Robitzky    | HABA - Habermaaß         | 2011 | in Karton 23 x 23 x 8 cm | 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. Spielantlg.   | 2 bis 4 ab 5 Jahren | Denkspiel    | 15,29 € | 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. (10 - 15 Min.)   |

**Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele**

Auswahlliste

| Sachgr.       | Titel   | Konzeption/ Graphik   | Verlag                   | Jahr | Verpackung               | Inhalt   | Spieler                 | IK                  | Preis   | Annotation   |
|---------------|---|---|--------------------------|------|--------------------------|--|-------------------------|---------------------|---------|--|
| 4.3 Yc<br>SCO | Scotland Yard : die spannende Jagd nach Mister X quer durch London – hunting Mister X | Autor: Projekt Team Ill. Ill.: Franz Vohwinkel ... Design: Felix Harnickel ... Red.: André Maack. [...] | Ravensburger Spieleverl. | 2013 | in Karton 38 x 28 x 6 cm | 1 Spielpl., 6 Spielfig. in 6 Farben, 2 Kartonringe "Bobby", 29 Start-Plättchen in 2 Arten, 130 Ticket-Plättchen in 4 Arten, 3 Ticket-Plättchen "Doppelzug", 5 Ticket-Taf., 1 zweitgl. Fahrtentaf. mit Papier zum Einlegen, 2 Fahrtentaf.-Einleger in 2 Größen, 1 Sichtschirm mit Gummizug, 2 sechsprach. Spielanltn. | 2 bis 6 ab 8 Jahren     | Rollenspiel         | 32,39 € | "Mister X" ist in London untergetaucht, doch Scotland Yard ist ihm bereits auf der Spur. Hinweise auf den Aufenthaltsort bekommt das Fahndungsteam nur durch die zurückgebliebenen Fahrscheine des Unbekannten und durch die eigene Logik. Gewinnen kann "Mister X", wenn er mit seinen Tickets das letzte Feld der Fahrtenkarte erreicht, oder die Gruppe der Detektive, wenn einer von ihnen auf den aktuellen Aufenthaltsort des Gesuchten stößt. Zum 30. Geburtstag wurde "Scotland Yard" erneut überarbeitet: Neu ist die Version für zwei Spieler und Dank der neuen Einsteigervariante können bereits Detektive ab ab 8 Jahren ermitteln. (45 Min.) - "Spiel des Jahres 1983"   |
| 4.3 Yc<br>SPI | Spinnengift und Krötenschleim: was kommt in den Kessel rein?                          | Klaus Teuber. Ill.: Gabriele Silveira. Grafik: Michaela Kienle ...                                      | Kosmos                   | 2012 | in Karton 30 x 30 x 8 cm | 1 Spielpl., 4 Hexenfig. aus Holz, 23 Zutaten-Plättchen in 7 Arten, 25 Zauberschips in 5 Arten, 1 Hexenkessel mit Abdeckung, 7 Ungeheuer-Fig., 42 Marker "Hexenorden", 1 Würfel mit Aufklebern, 1 Spielanltn.   | 2 bis 4 ab 6 Jahren     | Denkspiel           | 22,49 € | Heute geht es in der Hexenküche ans Monster-Machen. Dazu gilt es erst einmal, Chips zu sammeln, die in den Kessel geworfen werden - wohl Derjenigen, die sich gut gemerkt hat, wo die Zutaten liegen. Zur Belohnung gibt es jeweils einen Hexenorden und den Chip, neben dem die Hexe steht. Von Zeit zu Zeit spuckt der Zaubertopf dann ein kleines Ungeheuer aus, das nette Zusatzpunkte für die Endabrechnung bringt. Und so wuseln die angehenden Köchinnen durch die Nebelschwaden... Chips wegschnappen ist erlaubt! Aber Achtung, irgendwo treiben auch noch die Kobolde ihr Unwesen! Das stimmungsvolle Merkspiel tritt die Nachfolge von "Hallo Dachs!" (Goldsieber, 1996) an, die magische Stimmung und der neue Zauberkessel üben ihre Faszination aber auch auf Hexenmeister aus. (30 Min.) - Nominierungsliste "Kinderspiel des Jahres" 2012; BDKJ Kinderspieletest 2012: Kat. 1 (5 - 9 Jahre) - 3. Platz; Graf Ludo 2012: Beste Kinderspielgrafik - Hauptpreis |
| 4.3 Yc<br>SPR | Sprechdachs : 13 Sprach- und Erzählspiele   | Klaus Zoch. Ill.: Irene Wanitschke ; Palmer-Lorenz Illustrationen                                       | Huch and friends [u.a.]  | 2004 | in Karton 32 x 23 x 7 cm | 6 Wimmelbildtaf., 120 Bildkt., 9 Präpositionskt., 6 Spielfig. aus Holz in 6 Farben, 1 Würfel, 1 Anlaut-Tab., 1 Spielanltn.   | 1 bis 6 ab 5 Jahren     | Spielesammlung      | 24,29 € | Sprechdachs ist eine Sammlung von 13 abwechslungsreichen und unterschiedlich anspruchsvollen Spielideen rund um Sprache und Wortschatz. Mit dem vorhandenen Material lassen sich zum Beispiel Abbildungen vergleichen, das Merkvermögen trainieren, das freie Erzählen schulen, Pantomimen spielen, Artikel und Präpositionen von Wörtern finden oder Sprechübungen machen. Witzig illustriert und mit haltbarem Material ausgestattet, verbindet das Kooperationsprodukt mit dem Wörterbuchverlag Pons gekonnt spielerischen Spaß und logopädische Elemente. (ab 10 Min.)   |
| 4.3 Yc<br>STO | Stories! Es zählt, was erzählt wird   | Thomas Odenhofer Kaller. Ill.: Michael Menzel, Red.: Torsten Gimmler ...                                | Schmidt Spiele           | 2013 | in Karton 23 x 32 x 8 cm | 10 Spielst. aus Holz in 10 Farben, 100 doppels. Geschichtenkt., 20 Einwurf-Kt. in 2 Werten, 1 Punktetaf., 1 Sanduhr, 10 Bleistifte, 1 Wertungsblock, 1 Spielanltn.   | 3 bis 10 ab 8 Jahren    | Kommunikationsspiel | 24,29 € | Geschichten erzählen liegt wieder im Trend! Bei diesem witzigen Kommunikations- und Einschätz-Spiel geht es allerdings auch darum, zu raten, welche fünf Begriffe der Erzähler in seinen kleinen Vortrag einbauen wird. Für jedes enthaltene Wort bekommen die Zuhörer Punkte, größer wird deren Zahl, wenn andere Mitspieler nicht darauf gekommen sind. Alle Teilnehmer dürfen auch zweimal pro Geschichte versuchen, mit einer eingeworfenen Frage den Erzählenden zu ihren Begriffen zu lenken - das kostet dann aber auch wertvolle Zähler... Der Erzähler bekommt ebenso viele (Sieg-)Punkte wie der erfolgreichste Rater. Viel wichtiger als eine hohe Wertung ist jedoch der große Spielspaß, denn Vorstellungskraft und taktischem Kalkül sind hier allenfalls zeitliche Grenzen gesetzt. (30 Min.)   |
| 4.3 Yc<br>STR | Stratego : Original   | [Jacques Johan Mogendorff]  | Jumbo Spiele             | 2011 | in Karton 32 x 27 x 9 cm | 1 Spielpl., 1 Sichtschutz mit Standfuß, 2 Sortierablagen, 82 Spielfig. mit Aufklebern in 2 Farben, 1 fünfsprach. Spielanltn.   | 2 ab 8 Jahren           | Denkspiel           | 26,99 € | Der Strategieklassiker für Zwei wartet nun mit der zusätzlichen Spielfigur "Infiltrant" und drei Spielvarianten auf. Am bewährten Prinzip hat sich jedoch nichts geändert: Jeder Spieler kann seine Armee nach eigenen Vorlieben aufstellen. Diese beinhaltet Figuren unterschiedlicher Stärke, wobei gerade die schwächeren Dienstgrade wichtige Sonderfunktionen haben. Dazu kommen noch die unbeweglichen "Bomben" sowie die Fahne, deren Eroberung das eigentliche Spielziel ist. Der interessanteste Aspekt ist jedoch, dass die Einheiten des Gegners nur bei einer direkten Konfrontation ihre Identität preisgeben. Neben Strategie und Taktik ist also durchaus auch Merkfähigkeit, Einfühlungsvermögen und Kreativität gefragt – keine Schlacht verläuft wie die andere. (45 Min.)   |
| 4.3 Yc<br>TAB | Tabu Junior : das quietsch-schnelle Spiel ums richtige Wort                           | [Brian Hersch]  | Hasbro Deutschland       | 2011 | in Karton 27 x 21 x 7 cm | 1 Spielpl., 2 Spielfig. in 2 Farben, 240 Spielkt. in 4 Farben, 1 Quietsch-Fig., 1 Sanduhr, 1 Spielanltn.   | 4 oder mehr ab 8 Jahren | Kommunikationsspiel | 26,99 € | Die Junior-Variante des inzwischen zum Klassiker avancierten Familien- und Partyspiels bietet viel Spiel- und Ratespaß für beliebig viele Kinder zwischen acht und zwölf Jahren. Reihum versucht jeder, seinem Rate-Team möglichst viele Begriffe zu umschreiben, solange die Sanduhr noch läuft. Wenn nur bestimmte Wörter dabei nicht tabu wären! Statt fünf müssen in der Junior-Ausgabe nur zwei Tabu-Wörter beachtet werden, die Zahl der richtig erratenen Begriffe bringt die Mannschaften auf dem Spielplan voran. Die Neuauflage wartet u.a. mit mehr als 400 aktuellen Begriffen in vier kindgerechten Kategorien auf. Fantasie und Einfallsreichtum sind bei diesem Klassiker ebenso gefragt wie Geschwindigkeit. Das Originalspiel stand 1992 auf der Auswahlliste zum "Spiel des Jahres" und erhielt 2001 die österreichische Auszeichnung "Spiele Hits für Viele". (ohne Zeitangabe)   |

**Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele**

Auswahlliste

| Sachgr.       | Titel   | Konzeption/ Graphik  | Verlag                   | Jahr | Verpackung               | Inhalt   | Spieler                    | IK                     | Preis   | Annotation   |
|---------------|---|--|--------------------------|------|--------------------------|--|----------------------------|------------------------|---------|--|
| 4.3 Yc<br>TEM | Tempo, kleine Schnecke! : auf die Plätze - Schneckenlos!                                      | Autor und Figurendesign: Alex Randolph. Ill.: Hans-Günther Döring. Design: DE Ravensburger | Ravensburger Spieleverl. | 2008 | in Karton 34 x 24 x 6 cm | 1 Spielpl., 6 Holzschnecken in 6 Farben, 2 Farbwürfel, 1 Spielanltg.   | 2 bis 6 von 3 bis 7 Jahren | Laufspiel              | 21,59 € | Ein Farbwürfelspiel für die Kleinsten: Sechs Schnecken rennen um die Wette. Dabei darf jeder Spieler jede Schnecke benutzen, je nach den beiden gewürfelten Farben. Wer die erste Schnecke ins Ziel bringt, hat gewonnen. Aber es gibt einen zweiten Sieger: wer die letzte Schnecke einlaufen läßt. Der stabile und kindergerechte Klassiker von 1985 mit großen Holzfiguren stellt immer noch einen idealen Einstieg in die Welt der Spiele dar - jetzt optisch aktualisiert. (15 Min.) - spiel gut  |
| 4.3 Yc<br>TIE | Tier auf Tier   | Klaus Miltenberger. Ill.: Michael Bayer  | HABA - Habermas          | 2005 | in Karton 22 x 22 x 5 cm | 29 Tierfig. in 8 Arten aus Holz, 1 Symbolwürfel, 1 sechssprach. Spielanltg.  | 2 bis 4 ab 4 Jahren        | Geschicklichkeitsspiel | 17,09 € | Jeder Mitspieler bekommt sieben Tierfiguren, die nach den Vorgaben eines Würfels auf oder neben dem geduldigen Krokodil zu stapeln sind; wer das als Erster schafft, hat gewonnen. Stürzen jedoch Teile der Pyramide ein, so bekommt man auch wieder Tiere zurück. Der Reiz dabei resultiert aus dem wunderbaren Material und den Formen der Tiere, die beim Aufbau ihre individuellen Eigenschaften offenbaren. Auf kindgerechte und vergnügliche Weise werden dabei Feinmotorik und erstes Zählen geübt, zahlreiche Variationen der Regeln lassen ein ausgeglichenes Spiel von unterschiedlich geschickten Teilnehmern oder Solitärspiele zu. (10 - 15 Min.) - Empfehlungsliste "Kinderspiel des Jahres 2005"; spiel gut   |
| 4.3 Yc<br>TRI | Trivial Pursuit : Familienedition ; das schnelle Wissensspiel für die ganze Familie           | [Scott Abbott ; Chris Haney]   | Hasbro Deutschland       | 2015 | 27 x 27 x 6 cm           | 1 Spielpl., 400 Frage-/Antwort-Kt. in 2 Farben, 2 Kartenhalter, 6 Marker-Aufnahmen in 6 Farben als Spielst., 36 Wissens-Marker in 6 Farben, 1 Spezialwürfel, 1 Spielanltg. | 2 bis 6 ab 8 Jahren        | Quiz/Ratespiel         | 37,79 € | Die Trivial Pursuit Familien-Ausgabe des Jahres 2015 bietet 2.400 Fragen (davon 600 neue) sowie das kleinere Spielfeld und den Joker-Würfel des Vorgängers. Dadurch bleibt der beliebte Klassiker am Puls der Zeit und spielt sich deutlich schneller als die alten Ausgaben. Je nachdem, auf welcher Feldfarbe man stehen bleibt, sind Fragen aus dem jeweiligen Wissensbereich (Hier & Dort, Entertainment, Gestern & Heute, Rund um die Kunst, Natur & Technologie, Freizeit & Sport) zu beantworten. Die richtige Antwort bringt auf jedem Feld einen Marker in der entsprechenden Farbe. Wer zuerst sechs verschiedene Marker gesammelt hat und die finale Frage, die von den Mitspielern ausgesucht wird, beantworten kann, ist Sieger. Natürlich kann man auch als Einzelspieler gegen den eigenen Rekord antreten. Unterschiedliche Fragen für Kinder und Erwachsene machen das Quiz-Spiel zu einem echten Familienhit. Wenn auch das Niveau der Fragen hoch erscheint – das ist Teil des Konzepts! (30 - 45 Min.) |
| 4.3 Yc<br>TWI | Twister [Classic] : das verrückte Spiel mit Verknotungsgefahr ; + 2 total verdrehte Aktionen! | [Charles F. Foley ; Neil Rabens]   | Hasbro Deutschland       | 2012 | in Karton 27 x 27 x 5 cm | 1 Spielmatte, 1 dreitlg. Drehscheibe, 1 Spielanltg.  | 2 bis 4 ab 6 Jahren        | Aktionsspiel           | 22,49 € | Seit 1966 bringt das einzigartige Bewegungsspiel Menschen aus dem Gleichgewicht. Bei Twister ist voller Körpereinsatz gefragt, denn mehrere Spieler setzen gleichzeitig - nach Vorgabe der Drehscheibe - Hände und Füße immer wieder neu auf die farbigen Felder einer großen Spielmatte. Wer dabei mit Ellenbogen oder Knie die Matte berührt oder gar ganz umfällt, scheidet leider aus. Für mehr wie vier Mitspieler gibt es auch eine Teamregel, so dass dem Partyspaß auch mit größeren Runden jetzt nichts mehr im Wege steht. Die Drehscheibe der Neuauflage enthält nun noch zwei weitere Feld-Arten: "Luft" (statt Farbe) und "Total verrückt" nach freien Angaben desjenigen Mitspielers, der gerade die Scheibe dreht... (10 Min.)  |
| 4.3 Yc<br>UBO | Ubongo : das wilde Legespiel  | Grzegorz Rejchman. Ill.: Karl Homes ... Grafik: SENSIT Communication. [...]                | Kosmos                   | 2015 | in Karton 30 x 30 x 8 cm | 1 Rundenleiste, 36 Legetaf., 48 Legeteile in 12 Arten, 58 Edelst. in 4 Farben, 1 Symbolwürfel, 1 Sanduhr, 1 Stoffbeutel, 1 Spielanltg., 1 Beibl. "Play it smart"           | 1 bis 4 ab 8 Jahren        | Legespiel              | 29,69 € | "Ubongo" kombiniert geschickt zwei verschiedene Mechanismen: Legen und Sammeln. Durch eine Art Tangram auf Zeit, wobei ein Würfel die zu verwendenden Teile bestimmt und eine Sanduhr die Zeit begrenzt, wird die Zugweite auf einem separaten Spielfeld definiert, auf dem zufällig verteilte Edelsteine gesammelt werden können. Sieger wird, wer nach neun Durchgängen die meisten Steine einer Farbe auflösen konnte. Schnell erklärt, schön gestaltet, in verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielbar und durch die Zufallselemente immer wieder anders - "Ubongo" vermag auch Spielermuffel zu begeistern. Neu ist bei dieser Ausgabe die vereinfachte Wertung und eine kostenlose optionale Play-it-smart-App: Diese erklärt Spielregeln, fungiert als Timer und bietet Lösungshilfen. (25 Min.) - Deutscher Spielepreis 2005: 4. Platz; Aktion "Kinderspielexperten 2005": Kategorie II (8-13 Jahre) 1. Platz; spiel gut   |
| 4.3 Yc<br>VER | Das ver-rückte Labyrinth : wer schiebt, der hat's - Geister und Schatz!                       | Autor: Max J. Kobbert. Ill.: Joachim Krause ... Design: DE Ravensburger                    | Ravensburger Spieleverl. | 2007 | in Karton 38 x 28 x 6 cm | 1 Spielpl., 34 Gänge-Kt., 24 Geheimnis-Kt., 4 Spielfig. in 4 Farben, 1 Spielanltg.   | 2 bis 4 ab 7 Jahren        | Denkspiel              | 25,96 € | Was es nicht alles gibt, in diesem wunderbaren Labyrinth - Schätze, Geister und allerlei Getier. Jeder sucht hier heimlich das, was ihm die gerade aufgedeckte Karte vorgibt, dazu schiebt er das frei liegende Kärtchen in die Gänge hinein und ebnet sich (oder dem Gegner) so den Weg zum Ziel. Ein einfach ver-rücktes Spiel, das neben räumlicher Vorstellungskraft auch taktische Überlegungen notwendig macht. (20 - 30 Min.) - Auswahlliste "Spiel des Jahres 1986"  |

**Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele**

Auswahlliste

| Sachgr.        | Titel   | Konzeption/ Graphik                                      | Verlag                  | Jahr | Verpackung               | Inhalt   | Spieler                    | IK             | Preis   | Annotation   |
|----------------|---|--|-------------------------|------|--------------------------|--|----------------------------|----------------|---------|--|
| 4.3 Yc<br>VER  | Der verzauberte Turm  | Inka & Markus Brand. Ill.: Arvi. [...]                   | Schmidt Spiele          | 2012 | in Karton 30 x 30 x 7 cm | 1 Schachteleinsatz mit 1 großen Spielpl. und 1 kleinen Spielpl. als Spielfeld, 1 Turmbasis mit mechan. Einheit und 1 Turmwand mit 1 Einlegeblatt als Zauberturm, 1 [2] Metallschlüssel, 1 Spielfig. gelb "Prinzessin", 1 magnet. Spielfig. rot "Robin", 1 magnet. Spielfig. blau "Zauberer", 16 Bild-Plättchen, 2 Spezialwürfel, 1 fünfsprach. Spielantlg. | 2 bis 4 ab 5 Jahren        | Rollenspiel    | 31,49 € | Ein Zauberer hält die kleine Prinzessin gefangen und hat den Schlüssel zu seiner Burg im Wald versteckt. Während einer Abwesenheit des Magiers hat sie Ritter Robin gerade noch um Hilfe rufen können, doch dieser muss nun den Schlüssel noch vor dem Fiesling finden. Ein Spieler übernimmt in jedem Spiel die Rolle des Zauberers, die anderen unterstützen den tapferen Robin, wobei zwei Würfel ihre Zugweiten festlegen. Robin weiß zwar nicht, wo genau der Schlüssel im Wald liegt, hat aber einen kleinen Vorsprung vor dem Zauberer. Wer auch immer den Schlüssel bekommt, muss erst noch das passende Schloss am Turm dazu herausfinden... Und wer weiß, vielleicht springt die Prinzessin ja doch noch dem Zauberer in die Arme? Glück und Merkvermögen sowie etwas Bluff sind in diesem zauberhaften Spiel vonnöten - Eigenschaften, denen sich weder kleinere noch größere Abenteurer entziehen können. (15 - 30 Min.) - "Kinderspiel des Jahres" 2013; BDKJ Kinderspielerbest 2013: Kat. I (5 - 9 Jahre) - 2. Platz                                     |
| 4.3 Yc<br>VIE  | 4 erste Spiele : würfeln, laufen und gewinnen!  | Design: Hermann Wernhard                                 | Ravensburger Spielverl. | 2008 | in Karton 34 x 23 x 4 cm | 2 doppels. Spielpl., 6 Spielfig. aus Holz in 6 Farben, 20 Blütenplättchen in 5 Farben, 12 Bild-Kt., 12 Wurst-Kt., 1 Farbwürfel, 1 Spielantlg.  | 2 bis 6 von 3 bis 7 Jahren | Spielesammlung | 21,59 € | Seit über einer Generation ist diese Sammlung von Farbwürfelspielen ein Klassiker in der Förderung von erstem Regelverständnis, Konzentration und Farbwahrnehmung. Vier Spielideen sorgen mit ihren einfachen Regeln und mit ihrer kurzen Spieldauer für Abwechslung: "Bringe einen Vogel zurück ins Nest", "Bepflanze dein Blumenbeet", "Erreiche als Erster das verzauberte Schloss" und "Schnappe dir die meisten Würste". Die Neuauflage von 2008 erhielt eine behutsam aktualisierte Grafik. (10 - 15 Min.)   |
| 4.3 Yc<br>WER  | Wer war's? : lüftet das Geheimnis der sprechenden Tiere und findet den Dieb!                    | Reiner Knizia. Ill.: Graham Howells ; Walter Pepperle    | Ravensburger Spielverl. | 2007 | in Karton 44 x 30 x 8 cm | 1 Spielpl., 1 magische Truhe mit elektron. Einheit (benötigt 3 Batterien 1,5 V vom Typ AA/LR6) und 1 Unterlage für den Ring, 4 Spielfig. in 4 Farben, 1 Spielfig. "Geist", 1 Taf. "Katze", 4 Türplättchen, 9 Futterplättchen, 4 Schlüsselplättchen, 10 Bilder der Verdächtigen, 1 Spezialwürfel, 1 Ring, 1 Spielantlg.                                     | Für 2 bis 4 ab 6 Jahren    | Rollenspiel    | 42,29 € | Der magische Ring, der das Königreich beschützt, ist von einem Gehilfen des bösen Zauberers gestohlen worden. Wenn die Uhr zum sechsten Mal schlägt, wird dieser die Macht im Königreich übernehmen... Während die Erwachsenen ausreiten, um dem Unhold entgegenzutreten, machen sich die Kinder im Schloss auf die Suche nach dem Ring. Dort können sie, stets auf der Hut vor dem lästigen Geist, von den Tieren gegen Futter Hinweise auf den Dieb erhalten, sich selbst an Magie erproben, geheime Türen öffnen oder verdächtige Truhen untersuchen. Ob sie das Kleinod finden, hängt von der Merkfähigkeit und der Kooperationsbereitschaft jedes Mitspielers ab, hier müssen alle zusammenhelfen. Die einfache elektronische Steuerung mit gut verständlicher Sprachausgabe unterstützt den packenden Spielverlauf hervorragend. Drei Schwierigkeitsstufen machen das abwechslungsreiche Detektivspiel auch generationsübergreifend immer wieder zu einem spannenden Erlebnis. (30 - 45 Min.) - "Kinderspiel des Jahres 2008"; Deutscher Kinderspielerpreis 2008 |
| 4.3 Yc<br>ZICK | Zicke Zacke Hühnerkacke   | Klaus Zoch. Ill.: Doris Matthäus                         | Zoch                    | 1998 | in Karton 30 x 30 x 8 cm | 24 eiförmige Wegplättchen, 12 achteckige Hühnerhof-Plättchen, 4 Hühner aus Holz in 4 Farben, 4 Schwanzfedern aus Holz in 4 Farben, 2 mehrsprach. Spielantlg.   | 2 bis 4 ab 4 Jahren        | Denkspiel      | 22,49 € | Bei der Hühnerolympiade steht heute Federklaus auf dem Programm. Aus eiförmigen Wegeplättchen mit hübschen Bildern vom Bauernhof-Alltag wird dabei ein Rundkurs ausgelegt. Wer im Hühnerhof das gleiche Bild aufdeckt wie auf dem Feld unmittelbar vor der eigenen Henne, darf mit dem Federvieh vorrücken und weiterraten. Sieger dieser ausgesprochen hübschen und pfiffigen Memory-Variante für zwei bis vier Junghühner ab vier Jahren ist, wer zuerst alle anderen Hühner überholt und deren Schwanzfedern geklaut hat. Eine etwas taktischere Ergänzung für fünf bis sechs Spieler gibt es mit der Erweiterung "Zicke Zacke Igelkacke". (15 - 20 Min.) - "Spiel des Jahres 1998"; Sonderpreis Kinderspiel  |
| 6.9 Yc<br>BLA  | black stories - Krimi Edition : 50 rabenschwarze Rätsel rund um die berühmtesten Kriminalromane | Corinna Harder ; Jens Schumacher. Ill.: Bernhard Skopnik | Moses Verl.             | 2010 | in Karton 10 x 14 x 3 cm | 50 Aufgaben-/Lösungs-Kt., 1 Spielantlg   | 2 und mehr ab 12 Jahren    | Quiz/Ratespiel | 8,95 €  | Wer kennt die Ratekrimis nicht, bei denen das Ergebnis bekannt ist, aber die Tathergänge dazu nur mit ja- oder nein-Fragen herausgefunden werden müssen? In den 50 Fällen dieser Edition wird auf den Spuren von Agatha Christie, Dan Brown, Henning Mankell & Co. ermittelt. Der teilweise makabere Ratespaß eignet sich nicht nur für Krimi-Liebhaber, sondern für alle Gruppen mit Köpfchen. Für Rate-Fans ab 8 Jahren gibt es übrigens eine eigene Unterreihe: black stories junior. Ein heißer Tipp für Gruselnächte und Partys! (ohne Zeitangabe)  |
| 6.9 Yc<br>BOH  | Bohnanza : "Ich glaub' es hackt!"   | Uwe Rosenberg. Ill.: Björn Pertoft                       | Amigo Spiel + Freizeit  | 1997 | in Karton 10 x 13 x 2 cm | 104 Bohnenk. in 8 Arten, 6 Kt. "Drittes Bohnenfeld", 1 Spielantlg.   | 3 bis 5 ab 12 Jahren       | Kartenspiel    | 7,19 €  | Karten mit Bohnen zu ziehen, auf seinen Feldern der Reihe nach abzulegen und nach Stückzahl in Taler umzusetzen - was soll daran Besonderes sein? Der kleine Trick dabei ist, dass man mehr Bohnen zieht, als man "anbauen" kann. Da bleibt nur eines: Tauschen! Hinter den drollig gezeichneten Bohnenkarten und dem eingängigen Spielprinzip steckt ein astreines Wirtschafts- und Verhandlungsspiel mit einem Höchstmaß an Interaktivität, das auch für Wenigspieler sehr gut geeignet ist. (45 Min.) - Auswahlliste "Spiel des Jahres 1997"; Deutscher Spielepreis 1997: 5. Platz; á la carte 1997: 1. Platz   |

**Grundbestandsliste Gesellschaftsspiele**

Auswahlliste

| Sachgr.       | Titel   | Konzeption/ Graphik  | Verlag                                     | Jahr | Verpackung               | Inhalt   | Spieler               | IK                  | Preis      | Annotation  |
|---------------|---|--|--|------|--------------------------|--|-----------------------|---------------------|------------|---|
| 6.9 Yc<br>HIV | Hive  | John Yanni. Ill.: John Yanni   | Gen Four Two/Huch and friends              | 2013 | in Karton 21 x 21 x 7 cm | 22 Spielst. in 5 Arten und 2 Farben, 1 Aufbewahrungstasche, 1 zweisprach. Spielanltg.  | 2 ab 9 Jahren         | Legespiel           | 23,39 €    | Ein ungewöhnlich einfacher und doch höchst herausfordernder Spielmechanismus: Fünf verschiedene Insektenarten - jede davon mit typischen Zugmöglichkeiten - bilden Spielsteine und -brett in einem. Ziel des Spiels ist es, die Bienenkönigin des Gegners vollständig einzukreisen, wozu auch dessen eigene Spielsteine verwendet werden können. Noch taktischer wird es mit der in Schwarz und Weiß gehaltenen "Carbon"-Ausgabe, diese enthält bereits die Erweiterungen "Marienkäfer" und "Moskito". (20 Min.)  |
| 6.9 Yc<br>LOV | Love Letter   | Seiji Kanai. Ill.: Andrew Hepworth ...<br>Layout: Hans-Georg Schneider [...]       | Alderac Entertainment Group/Pegasus Spiele | 2013 | in Karton 13 x 18 x 4 cm | 16 Personenkt. in 8 Arten, 12 Marker "Herz" aus Holz, 4 Übersichtskt., 1 Spielanltg.   | 2 bis 4 ab 10 Jahren  | Kartenspiel         | 8,95 €     | Es war einmal eine wunderschöne Prinzessin. Diese sollte einen reichen Prinzen heiraten. Doch sie hatte sich geschworen, ihr Herz nur demjenigen zu schenken, der ihr die schönsten Liebesbriefe schrieb... In diesem entzückend illustrierten Kartenspiel geht es nun darum, dass die (sicherlich wundervollen aber fiktiven) Liebesbriefe der Mitspieler die Prinzessin auch erreichen. Die Empfänger werden durch Personenkarten repräsentiert, die der Prinzessin unterschiedlich nahe stehen (Kartenwert) und die zusätzlich bestimmte Eigenschaften (Kartenfigur) aufweisen, um sich das Leben gegenseitig schwer zu machen. Das Ziel ist es also, am Ende einer Runde die jeweils höchste Karte auf der Hand zu haben - oder überhaupt im Rennen zu bleiben, nur dann winkt als Gunstbeweis ein rotes Herzchen. Vom Spielprinzip geht es schon fast nicht mehr einfacher: eine Karte halten, eine Karte nachziehen, eine Karte ausspielen... und dann hoffen, dass die geplanten Ränkespiele auch aufgehen. (20 - 30 Min.) - à la carte 2013: 3. Platz |
| 6.9 Yc<br>SCR | Scrabble : Original   | [Alfred Mosher Butts ; James Brunot]   | Mattel                                     | 2013 | in Karton 37 x 28 x 6 cm | 1 Spielpl., 100 Buchstaben-St., 2 Blanko St., 4 Ablagebänkchen, 1 Stoffbeutel, 1 Spielanltg.   | 2 bis 4 ab 10 Jahren  | Legespiel           | 32,39 €    | Seit seiner Patentierung 1948 begeistert das Kreuzwortspiel, bei dem Worte aus Buchstaben gebildet werden, ganze Generationen. Je nach Häufigkeit der Buchstaben werden für jedes Wort Punkte vergeben, die durch Sonderfelder auf dem Spielplan noch gesteigert werden können. Das Familienspiel, bei dem Glück, Wissen und Kreativität sich die Waage halten, wurde bisher in rund 30 verschiedene Sprachen übersetzt. (60 Min.)  |
| 6.9 Yc<br>VOL | Vollmondnacht : Werwölfe  | Ted Alspach und Akihisa Okui. [Ill.: Gus Batts. Aus dem Engl. von Andrea Kattinig] | Ravensburger Spieleverl.                   | 2016 | in Karton 12 x 14 x 5 cm | 16 Charakter-Kt. in 12 Arten, 16 Charakter-Chips in 12 Arten, 1 Spielleiterbogen, 1 Spielanltg.  | 3 bis 10 ab 9 Jahren  | Rollenspiel         | 11,69 €    | Die Werwolf- oder auch Mafiosi-Spiele sind besonders bei sehr großen Spielgruppen beliebt. Sie beruhen darauf, dass jeder Mitspieler geheim zu einer von zwei verfeindeten Parteien gehört, die versuchen, die jeweils andere auszulöschen. Dabei beherrscht eine Partei die Nacht und die andere den Tag, wobei ein Spielleiter alle Charaktere, die zu Teilen die Augen geschlossen halten müssen, aber auch über Spezialfähigkeiten verfügen, durch den Ablauf führt. "Vollmondnacht" reduziert den Spielablauf auf eine Nacht- und eine Tag-Phase und ist bereits ab drei Mitspielern durchführbar, sogar der Spielleiter kann dabei eine Charakterrolle übernehmen (oder man benutzt die kostenlose App für Mobilgeräte als Spielleitung). Egal ob friedlicher Bürger, hinterhältige Unruhestifterin oder blutrünstiger Werwolf, das schnelle "Vollmondnacht" ist immer neu, immer spannend und immer sehr atmosphärisch. (10 Min.) - Empfehlungsliste "Spiel des Jahres" 2015   |
| Ycm<br>NOB    | Nobody is perfect : wer besser spinnt, gewinnt! ; das Machmirnixvor-Spiel | Bertram Kaes. Design: Springer & Jacoby. Photo: Manu Agah ...                      | Ravensburger Spieleverl.                   | 2013 | in Karton 30 x 30 x 8 cm | 1 Spielpl., 10 Spielfig. in 10 Farben, 10 Chips "Stein der Weisen" in 10 Farben, 152 Frage-Kt. in 3 Farben, 1 Schiebehülle "Detektor", 1 Schreibblock, 1 Spielanltg. | 3 bis 10 ab 14 Jahren | Kommunikationsspiel | 41,39 €    | Auch bei der Neuauflage des beliebten Partyspiels liest der Spielleiter eine Aufgabe aus den Kategorien "Begriffe", "Kuriositäten" oder "Wahrheit-oder-Lüge" vor. Punkte gibt es für die richtige oder die glaubwürdigste Antwort, denn Sieger bei diesem Klamauk um verrückte Fragen und noch verrücktere Antworten wird, wer seine Mitspieler am besten aufs Glatteis führt. Über 900 Fragen bringen die Kreativität von drei bis zehn Mitspielern tüchtig in Schwung. (60 Min.)  |
|               |   |  |  |      |                          |  |                       |                     | 1.742,13 € |   |