

Baa

Baars, Gunter:

Buddel Company : Drunter und drüber beim spannenden Maulwurf-Raten. Auf der Empfehlungsliste zu Kinderspiel des Jahres 2005 - Ravensburger, 01.01.2005. - 1 Spiel ; 27 cm

SW: Spiel

Wo stecken die frechen Maulwürfe? Paarweise buddeln sie sich kreuz und quer durch die Wiese. Abwechselnd schauen die farbigen Maulwürfe aus dem Hügel heraus und verschwinden wieder. Um die richtigen Maulwürfe aus ihren Höhlen zu ziehen, merken sich die Spieler die Farben gut.

Für 2-6 Spieler. Spieldauer: ca. 20 Min.

Baa

Baars, Gunter:

Expedition Dino - Haba, 01.01.2014. - 1 Spiel ; 19 cm

SW: Geschicklichkeitsspiel ; Spiel

Gemeinsam mit Tim, dem Dinoforscher, suchen die Spieler hier nach den Spuren der Urzeitriesen.

Mit Hammer und Meißel versucht ihr einen der versteinerten Dinoknochen aus dem Felsen zu klopfen.

Doch aufgepasst: Zwischen den Felsblöcken verbirgt sich auch ein großer Dinosaurier. Und nur, wer mit Geschick und Würfelglück die meisten Knochen sammelt bevor der Saurier freigelegt ist, wird größter Dinoforscher aller Zeiten und gewinnt das Spiel.

Ein abenteuerliches Geschicklichkeitsspiel für 2 - 5 fleißige.

Entdecker von 4 - 99 Jahren.

Bau

Baumeister, Vera:

Obstgärtchen - Haba, 01.07.2007. - 1 Spiel (mit 3-D-Kirschbaum)

SW: Spiel

Können die Kinder alle Kirschen ernten, bevor der Rabe den Baum erreicht? Ein kooperatives Farbwürfelspiel mit 3-D-Kirschbaum für

1 - 4 Kinder, ab 3 Jahre

Bei

Beiersdorf, Christian:

Flotte Wolle - Noris Spiele, 14.06.2012. - 1 Spiel ; 19 cm

SW: Spiel

Kind- und Familienspiel aus der Serie Happy Family. Ein Spiel für alle flinken Schaffreunde, die sich zutrauen mit Würfelglück und Spaß jedes Hindernis zu überwinden. Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Bog

Bogade, Maria:

Hampelino - erstes Bewegungsspiel - Haba, 01.01.2012. - 1 Bewegungsspiel

SW: Bewegungsspiel

Philipp ist der beste Akrobat weit und breit und führt die unglaublichsten Bewegungen vor. Wer ist auch so gelenkig wie Philipp und kann zum Beispiel mit dem Fuß den Ellenbogen berühren? Im Spiel werden immer zwei Kärtchen aufgedeckt, die zeigen, welche beiden Körperteile die Kinder zusammenführen sollen. Nun müssen alle ihr Bestes geben, denn sonst schnappt sich Äffchen Bo die leckere Banane und gewinnt! Ein kooperatives Bewegungsspiel für 2 - 5 Kinder von 3 - 8 Jahren. Mit zwei Varianten. Philipp ist der beste Akrobat weit und breit und führt die unglaublichsten Bewegungen vor. Wer ist auch so gelenkig wie Philipp und kann zum Beispiel mit dem Fuß den Ellenbogen berühren? Im Spiel werden immer zwei Kärtchen aufgedeckt, die zeigen, welche beiden Körperteile die Kinder zusammenführen sollen. Nun müssen alle ihr Bestes geben, denn sonst schnappt sich Äffchen Bo die leckere Banane und gewinnt! Ein kooperatives Bewegungsspiel für 2 - 5 Kinder von 3 - 8 Jahren. Mit zwei Varianten. Spielware > Kinder- & Jugendliteratur > Spielen & Lernen > Abenteuer, Spielgeschichten, Unterhaltung, Haba

Bog

Bogen, Steffen:

Schnappt Hubi - Ravensburger Verlag, 14.09.2011. - 1 Spiel (Inhalt: 1 magischer Kompass mit elektronischer Einheit, 1 3D-Spielplan, 4 Spielfiguren, 4 Spielertafeln, 27 unterschiedliche Spukhaus-Wände, 14 Chips) ; 2011. 301 x 433 mm

SW: Spiel

Ständig klagt das freche Gespenst Hubi den Tieren ihre Leckereien. Da machen die Hasen und Mäuse gemeinsame Sache: „Schnappt Hubi!“ ist die Devise. Die Tiere gehen getrennt voneinander auf die Suche und bahnen sich in diesem reizvollen elektronischen Brettspiel ihren Weg durchs Spukhaus. Landen sie dabei vor einem Durchgang, einer Wand, einem Hasenfenster, einem Mauselloch oder sogar vor der Zaubertür? Ein magischer Kompass verleiht den anderen Tieren im Haus eine Stimme. So können sie immer mal wieder entscheidende Hinweise geben, wo sich der unsichtbare Geist herumtreibt. Die eingebaute Elektronik im Kompass und drei verschiedene Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, dass jede Spielrunde anders verläuft. Ein spannendes kooperatives Spiel, bei dem gutes Hinhören und Kommunikation gefragt sind. ab 5 Jahren, Spieleranzahl: 2 - 4 Spieler, Spieldauer: ca. 15-30 Min.

Ich

Bookmark:

Ich lerne die Uhr : Stunden und Minuten begreifen - Bookmark Verlag, 01.01.2014. - 1 Spiel ; 27.5 x 3.5 x 19.0 cm

SW: Spiel

Mit vier großen Uhren und 54 verschiedenen Uhrenkärtchen wird das Erlernen der Uhrzeit zum Kinderspiel. Verschiedene Spielvarianten lassen keine Langeweile aufkommen und vertiefen das Gelernte. Ein Spiel mit Selbstkontrolle. 1 - 6 Spieler, Spieldauer: ca. 15 Min.

Bur

Burkhardt, Günther:

Funkelschatz - ein spannendes Sammelspiel : wer sammelt die meisten Eiskristalle aus der großen Säule ein? - Haba, 23.10.2017. - 1 Spiel (1 Drachenpapa, 1 Schachtelboden mit 4 Trennwänden, 1 Spielplan, 4 Drachenkinder, 9 Eis-Ringe, 90 Funkelsteine (je 18 in 5 Farben), 5 Funkelstein-Plättchen, 1 Eisschollen-Plättchen, 1 Spielanleitung) ; in Karton 22x22x5 cm

SW: Sammelspiel

Die Drachenkinder haben einen ungewöhnlichen Schatz entdeckt: eine Eis-Säule mit eingefrorenen Funkelsteinen. Die wollen alle natürlich gerne haben. Zusammen mit Papa Drache entfernen die Spieler einen Eis-Ring nach dem anderen und bringen die Eis-Säule zum Schmelzen. So purzeln die Funkelsteine herunter. Aber aufgepasst: Es können nur bestimmte Funkelsteine eingesammelt werden. Wer besitzt am Ende die meisten Funkelsteine?

Für 2-4 Spieler, Spieldauer: ca. 15 Min., ab 5 Jahre

Gei

Daum, Thomas:

Geistermühle - Schmidt Spiele, drei Magier Verlag, 15.03.2011. - 1 Spiel (Mühlrad, Spielfeld, 2 Würfel, 4 Figuren, 28 Mehlsäcke, Anleitung) ; in Karton 27x27x6 cm

BP: Leitner, Violetta

SW: Würfelspiel

Einen Mehlsack nach dem anderen tragen die Kinder aus der alten Mühle. Doch die unsichtbaren Geister machen sich einen Spaß daraus, die Kinder zu erschrecken, so dass sie hoch in die Luft hüpfen. Wer allerdings beim Drehen des Mühlrades genau aufpasst, der kann die Geister huschen sehen. Beobachtet sie also genau, dann könnt ihr vielleicht ihrem nächsten Streich entgehen.

Den

Denoual, Thierry:

Kikeribumm - Asmodee GmbH, 01.05.2017. - 1 Spiel ; 238 x 238 x 55 mm

SW: Spiel

Alle Hühner hocken brav auf ihrer Stange. Doch sobald eines von ihnen bewegt wird, kommt die Stange ganz schön ins Schwanken! Das lustige Geschicklichkeitsspiel Kikeribumm begeistert Groß und Klein durch seine sehr einfachen Regeln und das tolle Holzmaterial. Ein echter Hingucker, bei dem Kinder früh ein Gefühl für das richtige Gleichgewicht entwickeln können und dabei eine Menge Spaß haben! Wer sammelt die meisten Hühner, Heuballen und Wagenräder, bevor die Stange überkippt? Und wer ist zu gierig und sorgt für Chaos im Hühnerstall?

2-4 Spieler, ab 4 Jahre, Spieldauer: ca. 10 Min.

Döl

Dölling, Beate:

Spiel dich schlau : Karl Feuerwerk erzählt unglaubliche Geschichten - Haba, 01.10.2007. - 1 Spiel ; 34 cm

SW: Lernspiel

"Spiel dich schlau" ist die kindgerechte Lernkombination aus Buch und Spiel zum Vorlesen, Zuhören und Selbermachen. Eine lustige Geschichte fördert in Kombination mit witzigen Illustrationen und zahlreichen Aufgaben das Textverständnis und vermittelt erste Lerninhalte zum Thema. Mit dem beiliegenden Spielmaterial können Kinder das Gelernte in kleinen Spielen selbstständig anwenden, üben und festigen. So macht das Lernen einfach Spaß! Neben dem sinnerfassenden Zuhören werden in diesem Lernspiel auch Kreativität, freies Erzählen sowie Merkfähigkeit und Konzentration geschult. In der Geschichte geht es um Emil, der den unglaublichen Erzählungen seines Onkels Karl Feuerwerk lauscht.

Ab 4 Jahre, für 1-4 Spieler

Farka

Farkaschovsky, Anneliese:

Obstgarten - Bad Rodach : HABA Sales GmbH, 01.07.2007. - 1 Spiel ; 19 cm

SW: Spiel ; ab 3 Jahre

Knackige Kirschen, saftige Äpfel, süße Birnen und herrliche Pflaumen hängen reif an den Bäumen. Das weiß auch der freche Rabe. Doch bevor dieser zuschlägt, heißt es schnell abernten. Ein kooperatives Spiel für 2 - 8 Kinder.

Fitze

Fitzek, Sebastian:

KillerCruise (Spiel) - Kempen : moses., 30.09.2020. - 1 Spiel ; 295 x 295 x 70 mm

SW: Spiel ; access-Spiel ; ab 12 Jahre

Der zweite Geniestreich von Sebastian Fitzek und Marco Teubner! Eine Kreuzfahrt wird zum Albtraum, denn an Bord befindet sich ein skrupelloser Psychopath. Das Spiel um Leben und Tod beginnt: Die Spieler müssen sich vor dem Killer in Sicherheit bringen. Gleichzeitig suchen sie den vermissten Passagier und den perfiden Strippenzieher im Unterdeck. Der Clou: sie müssen sich Deck für Deck ins Schiffsinnere vorarbeiten. Am Ende wartet ein Rätsel auf die Spieler, das sie zum Psychopathen führt. „Findet den Mörder und rettet die Passagiere“, so heißt der Untertitel des neuen Thriller-Spiels vom Erfolgsduo Sebastian Fitzek und Marco Teubner: „Killercruise“ nimmt die Spieler mit auf eine unheimliche Kreuzfahrt, auf der es um Leben und Tod geht, denn: Ein gefährlicher Psychopath ist mit an Bord und ein Killer treibt sein Unwesen...

„Sebastian Fitzek - Killercruise“ ist ein kooperatives Access-Spiel, in dem sich die Spieler mit den Spielfiguren nach und nach Zugang zu den drei Decks verschaffen müssen, um einen vermissten Passagier zu finden. Auf ihrem Weg müssen sie dabei weitere Passagiere vor dem Killer in Sicherheit bringen und dürfen dem Bösewicht dabei auch selbst nicht zu nahe kommen, sonst werden sie verletzt oder gar getötet! Am Ende wartet ein Rätsel, das die Spieler zum Psychopathen führt. „Killercruise“ – das ist Nervenkitzel auf hoher See.

Neben der spannenden Story und dem ausgeklügelten Spielmechanismus ist auch die haptische Ausstattung etwas Besonderes: Aus der Schachtelunterseite lässt sich mit wenigen Handgriffen ein aufwändiger 3D-Spielplan in Schiffsform bauen, auf dem die einzelnen Räume der Decks als Puzzleteile übereinanderliegen.

Fitze

Fitzek, Sebastian:

Safehouse - Das Würfelspiel (Spiel) - Kempen : moses., 04.03.2020. - 1 Spiel ; 170 x 135 x 60 mm

SW: Spiel ; access-Spiel

Endlich! Die Verfolgungsjagd geht in die nächste Runde: Die Spieler versuchen gemeinsam, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Nur mit guter Teamarbeit und ein wenig Würfelglück ist der Weg ins Safehouse sicher. Die spannende Verfolgungsjagd geht in die nächste Runde. Endlich gibt es unseren Bestseller Safehouse von Sebastian Fitzek auch als Würfelspiel. Das kooperative Roll & Write-Spiel ist perfekt für den Nervenkitzel unterwegs.

Schöner Schlamassel! Erneut sitzen die Spieler in der Patsche und versuchen, den Verfolger abzuschütteln. Dies kann nur gelingen, wenn alle zusammenarbeiten und die richtigen Entscheidungen treffen. Je besser man sich abspricht, desto schneller gelangt man ins Safehouse. Doch Vorsicht: Auch der Verfolger rückt unablässig näher. Wenn er auch nur einen der Spieler einholt, haben alle verloren. Nur mit guter Teamarbeit und ein wenig Würfelglück schaffen es alle sicher ins Safehouse.

- + Safehouse jetzt als Würfelspiel
- + erstes kooperatives Roll & Write-Spiel
- + Würfelblock in Buchform mit 200 Würfelblättern
- + mit Erklärvideo

Fraga

Fraga, Roberto:

Spinderella - Fürth : Noris Spiele, 15.03.2015. - 1 Spiel ; 30cm x 30cm x 7cm

SW: Spiel

Alles Gute kommt von oben ...

"Spinderella" lässt sich von ihren beiden Spinnenbrüdern abseilen. Hoch über dem Boden schwingend, wirbelt sie den Marathon der Waldameisen kunterbunt durcheinander.

'Schnapp' – im ganzen Wald ist es zu hören, wenn das aufgeweckte Spinnenmädchen wieder einen der kleinen Kraftprotze dorthin bugsiert, wo er gestartet ist. Aber auch die Ameisen sind nicht dumm. Sie nutzen ein ausgehöhltes Rindenstück als Schutzschild. Während die Spieler sich gegenseitig darin übertreffen, die Ameisen der Mitspieler einzufangen, wetteifern sie gleichzeitig darum, die eigenen Krabblers ins Ziel zu bringen.

"Spinderella" bietet verspielten Jungspinnern und drahtigen Ameisen ein kribbelndes räumliches Spielerlebnis, bei dem die Nervenfasern am seidenen Faden hängen.

Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren; Spieldauer: ca. 20 Minuten

Gru

Gruselrunde zur Geisterstunde

: Leuchten - Erkennen - Punkten! Merken und Erinnern, Spannung, Schiebespaß. Mit schaurig fesselndem Leucht-Effekt. Auf der Empfehlungsliste zu Kinderspiel des Jahres 2014 - Ravensburger, 27.01.2014. - 1 Spiel ; 19 cm

SW: Spiel

Innovatives Merkspiel mit schaurig schönem Leuchteffekt in imposanter 3D-Spukvilla. Pünktlich zur Geisterstunde sind der Vampir, die Hexe und der kopflose Butler im Ballsaal der Villa Schauerstein verabredet. Aber was macht die Mumie hier? Und wo steckt die Hexe? Die Spieler merken sich, welche Gruselgestalt wo erscheint, denn nur so können sie sie hervorlocken damit sie zur richtigen Zeit am richtigen Ort sind. Wer so die meisten Gruselpunkte ergattert, gewinnt!

Haf

Haferkamp, Kai:

Billy Biber : Für 1-4 Spieler. Spieldauer: 20 Min. Batterien sind enthalten, 4-99 Jahre - Ravensburger Verlag GmbH, 01.09.2013. - 1 Spiel ; 26,5 cm

SW: Spiel

Haf

Haferkamp, Kai:

Der Räuber Hotzenplotz - Die magische Kristallkugel : ein überraschendes Memo-Spiel - HABA Sales GmbH & Co.KG, 01.01.2015. - 1 Spiel (2-tlg. Spielplan, 9 Latten, 8 Büsche, 8 Kt., 5 Figuren, Sonne, Würfel, Anleitung im Karton) ; 27x37x6 cm

SW: Memospiel

Höl

Hölle, Björn:

Hexentanz - Rabenfuß und Spinnenkloß - Ravensburger, 1990. - 1 Spiel

SW: Spiel

3 - 6 Spieler, ab 8 Jahren

Hur

Hurter, William H.:

Tierbaby memory - Ravensburger Verlag, 01.01.1993. - 1 Spiel (Spiel-Inhalt: 48 Karten (24 Bildpaare) ; 11,5 cm

SW: Memory ; Gedächtnisspiel

Rehkitz, Affenbaby, Fohlen! Kaum tauchen die goldigen Tierkinder auf, müssen sie wieder verschwinden. Bis einer mit der "Zwillingskarte" einen guten Fang macht und das Bildpaar behalten darf.

Spieleranzahl: 2-8. Spieldauer: 15 Min. Spielanleitung

Hut

Hutzler, Thilo:

Oh Pharao : Tauschen - Bauen - Klauen - Kosmos Spiele, 01.01.2007. - 1 Spiel ; 16 cm

SW: Legespiel

Der allmächtige Pharao Tut-Nur-So hat zum Pyramidenbau-Wettbewerb aufgerufen, bei dem Baumaterial auch getauscht werden darf. Wer eine Pyramide fertig hat, muss entscheiden, ob er sie zur Bewertung vorstellt oder weiter ausbauen will. Große Pyramiden werden natürlich höher als kleine Bauwerke bewertet.
ab 10 Jahre, für 3-4 Spieler, Spieldauer: ca. 40 Min.

Schi

Knizia, Reiner:

Schildkrötenrennen : Sei auf zack, lauf Huckepack ! - Piatnik Deutschland GmbH, 01.05.2019. - 1 Spiel (Spielplan, Karten, Spielanleitung) ; 166 x 166 x 60 mm

SW: Brettspiel

Schildkrötenrennen ! Oh, lecker ! Magisch angezogen von den saftig grünen Salatköpfen beeilen sich die Schildkröten, diese zu erreichen. Aber der Weg dorthin ist nicht so einfach zu bewältigen. Welche Schildkröte wird das Salatbeet wohl als erstes erreichen ?
ab 5 Jahre, ab 2 Spieler. Spieldauer: 20 Min.

Kra

Kramer, Wolfgang:

Hugo das Schlossgespenst : Mitternachtsparty: wer bringt sich vor Hugo in Sicherheit? - Ravensburger, 01.01.1996. - 1 Spiel

SW: Würfelspiel

Würfeln, rücken und vor Hugo verstecken! Die Gäste im Schloss amüsieren sich königlich. Als die Turmuhr 12 Mal schlägt, öffnet sich die Kellertür und Hugo - das Schlossgespenst erscheint. Jeder versucht sich vor Hugo in einem der vielen Schlosszimmer in...

Kro

Kroco Doc

: Der lustige Nervenkitzel für Groß und Klein - Hasbro, 02.01.2015. - 1 Spiel ; 19 cm

SW: Spiel

Behandle Krokos Zahnschmerzen, indem du seine Zähne nacheinander herunterdrückst. Aber Achtung! Kroko könnte jeden Moment zuschnappen. Der Spieleklassiker ab 4 Jahren ist nichts für schwache Nerven.
Für 2-4 Spieler. Spieldauer: variabel

Lan

Lanzavecchia, Emanuele:

Die geheimnisvolle Drachenhöhle - Berlin : Drei Magier Spiele, 01.01.2015. - 1 Spiel (3 Spielpläne, 30 Edelstein-Kt., Drachenfigur, Würfel - in Karton) ; 30x30x7 cm

SW: Laufspiel

Laufspiel mit Memory-Elementen und einem batteriebetriebenen feuernden Drachen für 2-4 Spieler; Spieldauer ca. 15-20 Minuten

Law

Lawson, Jack:

Make 'n' Break ' : Atemberaubender Bauspaß gegen die Uhr! - Ravensburger Verlag, 15.09.2017. - 1 Spiel (Inhalt: 1 Timer, 10 Bausteine aus Holz, 80 beidseitige Baukarten, 2 Würfel, 1 Kartenhalter, 1 Spielanleitung) ; 27,3 cm

SW: Spiel

Das Bauspiel des Jahrzehnts bei dem ihr gemeinsam punktet. Aber Vorsicht: Gewinnen kann nur einer! Über 150 spannende Aufgaben und der Fun-Würfel mit knifflig-pfiffigen Spielvarianten bieten jede Menge Unterhaltung und großen Spielspaß. Mehr Spaß! Mehr Abwechslung! Mehr Make 'n' Break!
Spieleranzahl: 2-5. Spieldauer: 30 Min.

Gei

Lehmann, Christine:

Geißlein versteck dich - Haba, 01.07.2007. - 1 Spiel ; 19 cm

BP: Lehmann, Wolfgang

SW: Spiel

Wie viele Geißlein verstecken sich unterm Bett? Oder im Schrank? Wer die richtige Anzahl nennt, kann ein Geißlein vor dem bösen Wolf retten. Das Gedächtnisspiel für 2 - 4 Kinder enthält eine Variante für jüngere sowie das Märchen zum Nachlesen.

Dieses Spiel fördert: Gedächtnis, Farben erkennen & benennen, erstes Zählen. Für 2-4 Spieler. Spieldauer: 15 Min.

Dra

Ludwig, Manfred:

Drachen-Rallye - Berlin : Schmidt-Spiele, 17.03.2015. - 1 Spiel ; 37 cm

SW: Gesellschaftsspiel

2-4 Spieler ab 5 Jahre

Mat

Mattel:

S.O.S. Affenalarm - Früchtealarm - Mattel, 01.01.2019. - 1 Basis, 4 Zangen, 1 Wirbeltrichter (2 Teile), 16 Fruchtkugeln (in 4 Farben), 1 Obstkorb (2 Teile), 1 Zwischenstück, Spielregeln ; 9 / 26,6 / 26,6 cm

SW: Spiel

Mei

Meine ersten Spiele - Jahreszeiten

- Haba, 01.01.2013. - 1 Spiel (Spielmaterial aus Holz) ; 19 cm

SW: Spiel

Vier wunderschöne Spiele zum Thema 'Jahreszeiten', in denen Kinder das Jahr in seinem Ablauf kennenlernen. Hierbei helfen ihnen liebevoll gestaltete Motive, die sie in ihrem eigenen Alltag wiederfinden. Vier lustige Lege- und Würfellauf-Spiele rund um das Jahr. Für 1-2 Spieler. Spielmaterial aus Holz

Mei

Meister, Heinz:

Krimskrams - Haba, 19.01.2012. - 1 Spiel ; 11x1x4,3 cm

SW: Sammelspiel

So ein Durcheinander! Eichhörnchen Edgar Walnuss sammelt gern Krimskrams und jetzt stapelt sich alles in seiner Wohnung. Der Fahrradhelm liegt im Kühlschrank und die Zahnbürste unter dem Sofa. Zeit zum Aufräumen! Aber was passt in welche Kiste? Nur wer Edgar beim Aufräumen helfen kann und die passenden Kisten für die bunten Dinge findet, bekommt die wertvollen Nusstaler! Ein spannendes Sammelspiel. Für 2-4 Spieler

Mei

Meister, Heinz:

Rübenratz - Haba, 01.01.1999. - 1 Spiel (Spielanleitung) ; 22,4 x 22,2 x 4,8 cm

SW: Würfelspiel

Die Hasen flitzen durch den Garten und versuchen, das Feld mit dem Möhrenstrunk zu erreichen. Wer das schafft, erhält eine kleine Möhre als Belohnung, dreht anschließend das gerade erreichte Feld um und bestimmt so das neue Zielfeld. Ein Würfelwettlauf für 2 - 4 Kinder. Ab 5 Jahren

Men

Mensch ärgere Dich nicht Kids

- Berlin : Schmidt Spiele, 01.01.2017. - 1 Spiel

SW: Brettspiel

Mit dieser kindgerechten Farbversion können schon Kinder ab vier Jahren MENSCH ÄRGERE DICH NICHT problemlos spielen. Und zählen können muss man auch noch nicht, um seine Spielfiguren als Erster ins Ziel zu bringen. Die Würfelfarben zeigen an, wie weit man ziehen darf. Und mit den lustigen 3-D-Spielfiguren sind Spaß und Spannung garantiert. Für 2-4 Spieler, ab 4 Jahre.

Mil

Miltenberger, Klaus:

Tier auf Tier : jetzt geht's rund! - Bad Rodach : Habermas, 01.01.2012. - 1 Spiel (Spielplan, Drehscheibe, 22 Holztierchen, Haiflosse, Würfel, Holzscheibe, Halbkugel, Anleitung) ; 27x37x6 cm

SW: Stapelspiel

Die Tiere stellen sich zur großen Pyramide auf. Jetzt ist von den Spielern Vorsicht und viel Fingerspitzengefühl gefragt. Der Flamingo soll auf das Krokodil steigen, das Schaf auf den Flamingo, die Schlange auf das Schaf jetzt nur nicht das Gleichgewicht verlieren! Der Spieler, der als Erster alle seine Tiere sicher in die Höhe gestapelt hat, gewinnt.

Mix

Mix Max

- Moses Verlag, 07.08.2019. - 1 Spiel ; 19 cm

VERDREHT, VERRÜCKT UND BEZAUBERND Lustige Kreaturen bauen war noch nie so einfach. Pirat, Honigbär und Skateboard-Affe laden die Kinder zum kreativen und freien Spielen ein. Wer findet die lustigste Kombination? Wer kann seine Figur vervollständigen?

Moses

Moses:

Die verlassene Bibliothek - Kempen : moses, 05.02.2020. - 88 Spielkarten, Anleitung ; 153 x 100 x 30 mm

SW: Spiel

Die Spieler begeben sich auf eine spannende Rätsel-Reise durch die verlassene Bibliothek. Nur mit intensiver Zusammenarbeit können sie es gemeinsam schaffen, alle Rätsel zu lösen.

Moses

Moses:

Flucht aus dem Starline Express - Kempen : moses. Verlag, 05.08.2020. - 1 Spiel ; 232 x 151 x 67 mm

SW: Spiel ; Escape Room

Eigentlich wollte die investigative Kriminalreporterin Betty Wilson einfach nur in den Urlaub fahren - und zwar mit dem Starline Express. Doch kurz vor der Abfahrt erreicht sie ein Telegramm, das alles verändert. Eine spannende Reise erwartet die Spieler, die in der Rolle von Betty Wilson den Fall lösen müssen, noch bevor der Zug Paris erreicht. Dabei geht es von Waggon zu Waggon... Also: Einsteigen bitte, der Zug fährt ab!

Müc

Mückel, Kristin:

Meine erste Spiele - Fische angeln : Spielzeug und Regelspiel in einem - HABA Sales GmbH & Co.KG, 27.04.2012. - 1 Spiel (liebevoll gestaltetes Spielmaterial, mit Glitzerfisch) ; 19 cm

SW: Spiel

Im freien Spiel beschäftigen sich die Kinder mit der Angel, dem Meer sowie den lustigen Meeresbewohnern. Diese schwimmen munter durcheinander und finden allerhand spannende Dinge zum Spielen. Im Regelspiel ist es die Aufgabe der Kinder, einen Fisch in der entsprechenden Würfelfarbe zu angeln. Gelingt das, bekommt das Kind vom Fisch ein Spielzeug geschenkt, das es dann in seine Ablage puzzeln darf. Wer ist der beste Angler und hat als Erster alle Spielzeuge gesammelt? Ein erstes Angelspiel

Für 1-4 Spieler. Spieldauer: 10 Min.

Oppol

Oppolzer, Anna:

Wald der Lichter - Berlin : drei Magier Verlag, 09.11.2020. - 1 Spiel ; 350mm x 3500mm 70mm

SW: Spiel ; ab 5 Jahre

Der Wald ist finster und der Wind raschelt in den Zweigen...

Findest du die Schätze, die zwischen den Bäumen versteckt sind?
Dein kleines Licht hilft dir die Schätze zum Leuchten zu bringen. Merke dir gut, wo sie zu finden sind, damit du sie als Erster erreichst.

Ein Schiebe- und Merkspiel für Kinder ab 5 Jahren.

Für 2 bis 4 Spieler, Spieldauer 20 Minuten.

Im Lichterwald ist es dunkel geworden, denn der Wichtelschatz wurde vom bösen Gunthart gestohlen. Dieser Schatz ist nicht irgendein Schatz, er ist etwas ganz Besonderes. Denn nur er bringt den Wald zum Leuchten. Auf der Flucht hat Gunthart die Schätze im Wald versteckt und sie mit einem Zauber belegt: Nur, wenn die Schätze in der richtigen Reihenfolge zurückgebracht werden, bricht der Zauber und der Wald kann wieder leuchten. Der Wichtelkönig Fridolin der 7te hat euch geschickt, um die einzelnen Schätze zu finden. Merkt euch also gut, wo die Schätze versteckt sind, damit ihr sie dem König zurückbringen könnt. Er wird euch sehr dankbar sein.

Pha

Phase 10 - das spannende Kartenspiel in 10 Phasen

- F. X. Schmidt, 01.01.1995. - 1 Spiel ; 19 cm

SW: Kartenspiel

2 - 6 Spieler ab 10 Jahren. Spieldauer ca. 60 Minuten

Pli

Plitsch-Platsch-Pinguin

- Ravensburger Verlag, 01.09.2006. - 1 Spiel ; 27,3 cm

SW: Geschicklichkeitsspiel

Viele kleine Pinguine und ein schwankender Eisberg: Wer darauf für alle seine drolligen Kerlchen ein sicheres Plätzchen sucht, braucht mächtig Fingerspitzengefühl. Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel in dem man viel Fingerspitzengefühl braucht um für seine drolligen Kerlchen ein sicheres Plätzchen zu finden.
für 1 bis 6 Spieler ab 5 Jahren, Spieldauer: ca. 15 Min.

Ran

Randolph, Alexander:

Tempo kleine Schnecke : auf die Plätze - Schnecken - los! - Ravensburger Verlag, 01.01.1985. - 1 Spiel ; 34 x 23 cm

BP: Döring, Hans-Günther

SW: Spiel

2 - 6 Spieler, 3 - 7 Jahre, Spieldauer ca. 15 Minuten

Rej

Rejchtman, Grzegorz:

Ubongo Junior - Stuttgart : Kosmos Spiele, 10.02.2012. - 1 Spiel (50 Legetafeln, 36 Legesteine, 72 Edelsteine, Sanduhr, Stoffbeutel, Anleitung) ; 27x27x6 cm

SW: Spiel

Bei Ubongo lautet die Devise: Schnell aufgebaut. Schnell losgespielt! Lege das Puzzle, rufe "Ubongo!" und gewinne Edelsteine. Das spannende und kurzweilige Legespiel mit 2 Schwierigkeitsstufen für die Kleinsten ab 5 Jahren, für 1-4 Spieler. Schöne Illustrationen: Niedliche Safari-Tiere wie Giraffe, Affe oder Löwe sorgen für eine Extra-Portion Spielspaß. Familien oder ältere Kinder können Ubongo Junior auch zusammen mit dem großen Ubongo spielen. Fördert spielerisch das räumliche Vorstellungsvermögen.

Schnell - einfach - Ubongo! Das Bestsellerspiel jetzt auch als tierischer Spielspaß für die Jüngsten! Alle Spieler legen gleichzeitig und so schnell wie möglich die Tiere auf ihre Tafel. Der Schnellste ruft "Ubongo!" und zieht rasch Edelsteine aus dem Beutel. Für die Mitspieler geht's inzwischen rasant weiter: Solange die Sanduhr läuft, versuchen auch sie, ihre Tiere richtig zu platzieren und dafür Edelsteine zu ergattern. Wer am Ende die meisten Edelsteine besitzt, hat gewonnen! Zwei Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, dass es immer spannend bleibt! Für Familien auch mit dem großen "Ubongo" spielbar!

Ab 5 Jahre, 1-4 Spieler, Spieldauer: ca. 20 Min.

Rog

Rogasch, Tim:

Meine ersten Spiele - Die Poste ist da : Fördert die Feinmotorik und das Erkennen von Gegenständen und Farben. - HABA Sales GmbH & Co.KG, 01.08.2015. - 1 Spiel ; 23,5 cm - (Meine ersten Spiele)

SW: Spiel

Postbote Piet hat jeden Tag viele Pakete auszuliefern und wenn er nicht genau aufpasst, passieren ihm dabei auch schon mal Fehler. Zum Glück helfen die Kinder Piet, dass er heute die Pakete richtig zustellt. Doch dabei müssen sie genau hinschauen und die Farben oder die Gegenstände richtig zuordnen.

Roh

Rohner, Stefanie:

Monstertorte - Haba, 0101.2012. - 1 Spiel

SW: Spiel

in monsterschnelles Geschicklichkeitsspiel In der Monsterküche geht es drunter und drüber: Es wird gerührt und geknetet, gewogen und probiert. Doch oje, da plumpst das Glas mit den bunten Zuckerkügelchen mitten in die Rührschüssel Wer kann den Monsterbäckern helfen, die Törtchen doch noch richtig zu verzieren? Da alle gleichzeitig mit den Löffeln in der Teigschüssel rühren ist es gar nicht so einfach, die richtigen Kügelchen herauszulöffeln. Ein monsterschnelles Geschicklichkeitsspiel.
Für 2-4 Spieler, ab 5 Jahre

:

Schmidt Spiele:

Abalone : Wer schiebt als erster den Gegner vom Spielplan? - Schmidt, 2012. - 1 Spiel (1 Legetafel, 1 Spielanleitung, 14 Schwarze Kügelchen, 14 weiße Kügelchen, 1 Abdeckhaube) ; 18 cm (sechseckig)

SW: Spiel

Schmi

Schmidt Spiele:

DOG CARDS - Berlin : Schmidt Spiele, 01.09.2014. - 120 Karten, Beschreibung

SW: Kartenspiel ; Spiel

"Dog Cards" ist ein "bissiges" Kartenspiel von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling (u.a. Autoren von Tikal, Verflixxt, Nauticus) nach dem Vorbild des beliebten Brettspiels "Dog". Wie bei vielen erfolgreichen Familienspielen ist das Spielziel denkbar einfach: Wer als erster mit seinem Partner zwei Kartenreihen von 1 bis 14 bildet, hat gewonnen.

Genauso einfach wie das Ziel sind in diesem Kartenspaß für 2-4 Spieler ab 8 Jahren auch die Regeln. Fehlende Karten für die Reihen können aus der offen ausliegenden Startreihe mit den Werten der Handkarten gekauft werden. Oder aber man kann sein Glück mit einer der vielen Sonderkarten mit interessanten Zusatzfunktionen zwingen: Mit der "14" etwa, mit der man sich aus dem Ablagestapel eine beliebige Karte herausfischen darf oder mit der "7", mit der man aus den ersten sieben Karten wählen darf. Und wenn mal gar nichts vorangeht, kann eine Jokerkarte helfen, die jede Zahl – außer der "14" - ersetzt.

Echte Teamplayer haben dabei immer auch die Kartenreihe ihres Partners im Blick. Und vor allem natürlich auch die der gegnerischen Mitspieler: Denn mit der "Räuberkarte" darf man einem von ihnen die letzte Karte in dessen Reihe wegschnappen.

Schmid

Schmidt Spiele:

Hipp-Hopp-Hippo (Spiel) - Berlin : Schmidt Spiele, 15.05.2020. - 1 Spiel ; 300mm x 440 mm x 60 mm

SW: Spiel ; ab 5 Jahre

Die lustige Affen haben die Bananenkisten am anderen Ende des Ufers erspäht. Zum Glück machen die Hippos im Wasser ihre Mittagspause und bilden eine rutschige Brücke. Dumm nur, dass die immer mal wieder abtauchen und dabei so mancher Affe ins Wasser fällt... Wer ergattert mit seiner Affenbande am Ende die meisten Bananen?
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Mau

Schmidt Spiele:

Mauseschlau & Bärenstark (Kinderspiel), Fit und clever - Schmidt Spiele, 01.01.2000. - 1 Spiel ; 19 cm

BP: Schmidt Spiele; Ahrenkiel, Ingeborg

SW: Bewegungsspiel

Bewegungs- und Legespiel für 2-6 Spieler, ab 5 Jahre

Hex

Schulze, Hanneliese:

Hexe Habiba im Buchstabenwald - Bad Rodach : Haba Verlag, 01.01.2007. - 1 Spiel ; 19 cm

SW: Kinderspiel

"Spiel dich schlau" ist die kindgerechte Lernkombination aus Buch und Spiel zum Vorlesen, Zuhören und Selbermachen. Eine lustige Geschichte fördert in Kombination mit witzigen Illustrationen und zahlreichen Aufgaben das Textverständnis und vermittelt erste Lerninhalte zum Thema. Mit dem beiliegenden Spielmaterial können Kinder das Gelernte in kleinen Spielen selbstständig anwenden, üben und festigen. So macht das Lernen einfach Spaß! Neben dem Kennenlernen von Lauten und Buchstaben führt dieses Lernspiel Kinder zum ersten Lesen und Schreiben. Außerdem werden Merkfähigkeit und Konzentration geschult. In der Geschichte durchwandert Habiba kurz vor ihrer Hexenprüfung den Buchstabenwald.

Sha

Shafir, Haim:

Halli Galli : eine Glocke fertig los - Amigo Spiel und Freizeit, 01.12.1999. - 1 Spiel ; 19 cm

SW: Familienspiel

Reihum deckt jeder Spieler eine Karte auf. Sobald auf allen offenen Karten zusammen genau 5 Früchte einer Sorte liegen, gewinnt der Spieler, der zuerst klingelt, alle offenliegenden Ablagestapel. Ziel des Spieles ist es, die meisten Karten zu gewinnen. Für 2-6 Spieler. Spieldauer: 15 Min.

Sha

Shafir, Haim:

Klack - Amigo Verlag, 13.04.2012. - 1 Spiel (Inhalt: 32 Magnetscheiben 2 Sonderwürfel 1 Spielanleitung)

SW: Spiel ; Schnelligkeit

Aus der Ideen-Schmiede von 'Halli-Galli'-Erfinder Haim Shafir kommt hier ein neues Kinderspiel, dass auch die Eltern begeistern wird. Bei 'Klack!' spielen immer alle Spieler gleichzeitig: Einer würfelt und schon greifen alle nach den bunten, magnetischen Scheiben. Denn die Würfel geben Form und Farbe der Symbole vor, die auf den Scheiben zu sehen sein müssen. Schnell werden die richtigen Scheiben aneinander geklackt und wer am Schluss den höchsten Scheibenturm hat, gewinnt. Auf die Plätze, fertig, 'Klack!' So spielt man 'Klack!': * Alle magnetischen Scheiben werden so auf dem Tisch verteilt, dass die farbigen Symbole zu sehen sind. * Ein Spieler würfelt mit dem Farbwürfel und dem Symbolwürfel. Alle Spieler spielen gleichzeitig. Sie greifen mit einer Hand so schnell wie möglich alle Scheiben mit dem gewürfelten Symbol in der gewürfelten Farbe, bis keine passenden Scheiben zu finden sind. Die magnetischen Scheiben klacken dabei aneinander. * Danach würfelt der nächste Spieler die beiden Würfel neu und die Spieler greifen von den verbliebenen Scheiben diejenigen, die zum neuen Würfelergebnis passen. * Wird eine weiße Würfelseite gewürfelt, müssen die Spieler nur auf das achten, was auf dem anderen Würfel zu sehen ist. * Werden beide weißen Würfelseiten gewürfelt, müssen die Spieler weder auf die Farbe noch auf das Symbol achten. Sie greifen so schnell wie möglich nach allen Scheiben. * Sind alle Scheiben von den Spielern genommen worden, endet das Spiel. Der Spieler mit dem höchsten Stapel gewinnt.

Sic

Sick, Bastian:

Happy Aua - Koskom Kartenspiel, 13.05.2011. - 1 Spiel ; 19 cm

SW: Kartenspiel

Flüchtige Verschreiber, kleine Fehler auf Schildern und Anzeigen, in Werbeprospekten und Zeitungsartikeln finden sich auf zahlreichen Bildern. Ein Bild wird aufgedeckt. Alle Spieler schreiben dazu einen eigenen Kommentar. Dann wird vorgelesen. Wer erweist sich wohl als kreativster Kommentator der Untiefen der deutschen Sprache? Die Bilder sind skurril und lustig, so dass es meistens schon die ersten Lacher gibt, noch bevor die Kommentare formuliert werden.

Spi

Spielend lernen lesen

- 01.01.2016. - 1 Spiel ; 19 cm

Stöhr

Stöhr, Daniela:

Pictures - München : PDV-Verl., 29.10.2019. - 1 Spiel (Umfang siehe unter Zusammenfassung des Inhalts) ; 30 cm x 30 cm x 7 cm

SW: Spiel

Pictures ist ein kurzweiliges Familienspiel mit viel Spielspaß und sehr einfachen Regeln. Baut mit eurem Spielmaterial, entweder Bauklötze, farbige Würfelchen, Schnürsenkel, Steine und Stöcke oder Symbolkarten, eines der Fotos möglichst treffend nach und rätselt, was eure Mitspieler so gebaut haben:

Zieht je ein Plättchen aus dem Beutel, um euer geheimes Foto zu bestimmen.

Gestaltet so deutlich wie möglich das Motiv eures Fotos.

Findet jeweils die geheimen Fotos aller anderen heraus.

Inhalt:

Spielregel (deutsch und englisch)

1 Notizblock

91 Foto-Karten

19 Symbol-Karten

48 Fotoauswahl-Plättchen

1 Stoffbeutel

4 Buchstaben-Plättchen

4 Zahlen-Plättchen

4 Pictures-Embleme

1 Pictures-Bilderrahmen

24 Farbwürfelchen

4 Stöcke und 4 Steine

2 Schnürsenkel

6 Bauklötze

Sul

Sulinskas, Urtis:

Emojito! - Günzburg : Huch & Friends, 01.05.2017. - 1 Spiel (100 Emotionskarten, 7 Marker, 7 Wählscheiben, Spielplan, Anleitung)
für 2-14 Spieler - Spieldauer: ca. 30 Min. ; 19 cm

SW: Gesellschaftsspiel

Spe

Sulinskas, Urtis:

Speedy Roll : Kinderspiel des Jahres 2020 - Wien : Piatnik, 01.05.2020. - 1 Fusselball (Igel), 1 haftendes Igelgesicht, 1 Fuchs, 4 Igel, 18 haftende Waldteile, 7 beidseitig verwendbare Spielanteile, 1 Spielanleitung ; 27.5 x 9 x 6.5 cm; 480 Gramm

BP: Sulinskas, Urtis

SW: Spiel

Unter dem dichten Blätterdach des Waldes beeilen sich die Igel zurück in ihr gemütliches Heim. Rollet den fusseligen Igel über den Waldboden und sammelt geschickt Äpfel, Blätter und Pilze ein, sodass ihr am Weg nach Hause möglichst weit vorankommt. Vor jedem Spiel könnt ihr den Waldweg beliebig zusammensetzen und wählen, wie ihr spielen möchtet: Kompetitiv, also ein Wettrennen gegeneinander, bei dem der schnellste gewinnt oder kooperativ, wobei ihr alle gemeinsam gegen den schlaun Fuchs gewinnen wollt.- Spielbar als (1) Kompetitiv, also ein Wettrennen gegeneinander, bei dem der schnellste gewinnt oder (2) Kooperativ, wobei ihr alle gemeinsam gegen den schlaun Fuchs gewinnen wollt.

- Ein spannendes Igel-Roll-Rennen
- Rollet den fusseligen Igel über den Waldboden und sammelt geschickt Äpfel, Blätter und Pilze ein, sodass ihr am Weg nach Hause möglichst weit vorankommt.

Walke

Walker-Harding, Phil:

Adventure Games - Die Vulkaninsel (Spiel) - Stuttgart : Kosmos Spiele, 14.10.2019. - 1 Spiel ; 19 cm (diverse Teile (siehe Bzusammenfassende Beschreibung))

SW: Spiel ; Adventure

"Adventure Games - Die Vulkaninsel" ist ein kooperatives Erlebnisspiel. Es funktioniert wie bei einem PC-Spiel - nur in analoger Form. Einfache Regeln erlauben, dass das Gesellschaftsspiel schnell beginnen kann.

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von vier Studierenden, die auf einer Vulkaninsel Schmugglern und mysteriösen Geschehnissen auf der Spur sind. Wie in einem Krimi müssen sie Rätsel lösen, Entscheidungen treffen, Spuren verfolgen sowie Gegenstände untersuchen und benutzen. Dabei erleben sie gemeinsam eine Geschichte. Der Spielverlauf ist variabel und spielt sich in jeder Gruppe anders.

Wer möchte, lässt sich die Texte per App vorlesen. Ein weiteres spannendes Team-Erlebnis aus der Reihe der kooperativen Event-Spiele von KOSMOS!

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 3 x 90 Minuten

Anzahl der Spieler: 1-4

Inhalt

1 Abenteuerbuch

20 Ortstafeln

120 Karten

1 Anleitung

4 Spielfiguren

34 Plättchen

2 Zip-Beutel

Walke

Walker-Harding, Phil:

Adventure Games - Grand Hotel Abaddon - Stuttgart : Kosmos Spiele, 28.09.2020. - 1 Spiel ; 19 cm

SW: Spiel ; Adventure

Mutige aufgepasst!

Mit dem kooperativen Gesellschaftsspiel „Grand Hotel Abaddon“ erleben Spieler ab 12 Jahren ein unheimliches Abenteuer.

Um zu erfahren, welche seltsamen Ereignisse sich in dem alten Gebäude abspielen, müssen sie Schritt für Schritt ihre Umgebung untersuchen und Gegenstände clever kombinieren – wie in einem Point and Click Adventure.

Erfolg im Abenteuerspiel hat nur, wer im Team arbeitet! Jeder der Spieler schlüpft in eine Rolle, verfolgt Spuren und trifft in Absprache mit den anderen Spielern Entscheidungen, die über den weiteren Verlauf der Geschichte entscheiden.

Neben Anleitung und Abenteuerbuch helfen Karten, Gegenstände und Ortstafeln dabei, die Mystery-Geschichte zu entdecken und zu erleben.

Weber

Weber, Bernhard:

Krasserfall - Ravensburg : Ravensburger, 01.02.2020. - 1 Spiel ; 350mm x 350mm x 70mm

SW: Spiel ; ab 6 Jahre

Herzlich Willkommen zum alljährlichen Wettkampf am Krasserfall! Alle wollen dabei sein, keiner will der Erste sein. Warum? Ganz einfach, das Strecken-Ende ist ein tosender Wasserfall. Wer nicht mit einigem Nervenkitzel im Fangnetz landen möchte, gibt auf der Strecke alles, damit die Boote mit der eigenen Mannschaft so langsam wie möglich auf den Abgrund zutreiben. Oder besser noch, das Team klettert schnell in ein anderes Boot. Wer zuerst sechs Medaillen besitzt, gewinnt! Spiel-Inhalt: 1 Spielplan 1 Netz (mit sechs Druckknöpfen) 4 Kunststoffstreifen mit Booten 12 Spielfiguren 4 Spielermarker 1 Rettungsring 1 Würfel 1 Stein 4 Fische (mit grünen Druckknöpfen) 6 Gewichte 24 Medaillen 6 Seitenverbinder. Spieleranzahl: 2-4. Spieldauer: 20-25 Min. Spieleanleitung in deutsch.

Wre

Wrede, Anja:

- Huch & friends, 01.01.2008. - 1 Spiel ; 19 cm

SW: Beobachtungsspiel

Hilf dem kleinen Sprechdachs seine Freunde zu finden! Spielerisch Sprache fördern mit diesem Beschreibspiel für Kinder ab 5 Jahren.

Zäh

Zählefant

- Huch, 01.01.2010. - 1 Spiel ; 27,5x10x6 cm

SW: Rechenspiel

In sechs unterschiedlichen Rechenspielen werden Zahlen und Mengen erfasst und Addition und Subtraktion geübt. Spielerisch lernen Kinder im Zahlenraum 1 bis 100, wie sich Mengen entwickeln oder was Zehnergruppen sind.