

BRETTSPIELE

Spiel	Verlag	Alter	Spieler	Worum geht es?
AKABA	Haba	Ab 5	2- 4	Die Spieler sind zur orientalischen Hochzeit geladen, nun gilt es noch schnell auf dem fliegenden Teppich, die Geschenke zu besorgen. MERKSPIEL - GESCHICK
AKTIVITY	Piatnik	Ab 12	Ab 3 Sp.	Durch Pantomime, Zeichnen oder Sprechen, müssen den Mitspielern verschiedene Begriffe erklärt werden. UNTERHALTUNG
BOHN HANSA	Amigo	Ab 12	3- 5	Die Spieler werden zu Bohnenhändler und schließen sich verschiedenen Bohnenhansen an, jeder versucht Bohnen zu sammeln und gewinnbringend mit anderen ins Geschäft zu kommen. HANDEL- STRATEGIE
BURGRITTER	HABA	Ab 5	2- 4	Die Spieler versuchen gemeinsam das Schloss zu retten, in dem Burgen gebaut werden. Allerdings braucht es dafür viel Fingerspitzengefühl und Teamgeist. GESCHICK- KOOPERATION
CARCASSONE	Hans im Glück	Ab 8	2- 5	Ein taktisches Legespiel, bei dem es die Aufgabe ist, eine Landschaft rund um Carcassone zu entwickeln. STRATEGIE
DAS KLEINE GESPENST	Kosmos	Ab 4	1- 4	Das kleine Gespenst flitzt durch das Schloss und öffnet mit seinem magischen Schlüsselbund geheime Verliese. MERKSPIEL- UNTERHALUNG
DA VINCI CODE	Winning Moves	Ab 10	2-4	Jeder Spieler muss versuchen den Geheimcode des Mitspielers herauszufinden, bevor der eigene geknackt wird. TAKTIK
DER EISMANN	Sell Well GMBH	Ab 14	2- 8	Mit viel Wissen und Geschick muss es jeder Spieler schaffen einen Jahreszyklus zu durchleben. WISSEN
DER SCHWARZE PIRAT	HABA	Ab 5	2- 4	Der schwarze Pirat hat Kurs auf die Seefahrer genommen, schaffen sie es ihre mit schätzen beladenen Schiffe in Sicherheit zu bringen? GESCHICK- UNTERHALTUNG
DER ZERSTREUTE	Ravensburger	Ab 8	2-5	Der zerstreute Pharao weiß nicht

PHARAO				mehr, in welcher Pyramide er seine schätze versteckt hat. Die Aufgabe der Spieler ist es, die Pyramiden zu durchsuchen und die Schätze zu finden. MERKSPIEL
DICKE LUFT IN DER GRUFT	Zoch	Ab 6	2- 6	Sobald es hell wird, suchen Vampire eine dunkle Gruft, doch Vorsicht, in manchen Gruften lauern Knoblauch- Gefahren! Es gilt zu merken welche Gruften frei sind. MERKSPIEL
DIE GÄRTEN DER ALHAMBRA	Queen Games	Ab 10	2- 4	Zusatz zum Spiel Alhambra. STRATEGIE
DIE MILLIONEN SHOW- JUNIOR	Piatnik	8- 12	2- 5 Spieler oder Teams	Fragen beantworten und sein Wissen unter Beweis stellen. WISSEN
DIE SIEDLER VON CATAN	Kosmos	Ab 10	3- 4	Auf der neu entdeckten Insel Catan, werden Tauschmärkte erschlossen und Siedlungen erbaut. Mit viel Geschick und Köpfchen müssen die Spieler am Tauschhandel teilnehmen. STRATEGIE & HANDEL
DIE WILDEN KERLE- FLUCHDUELL	Kosmos	Ab 8	2- 4	Turbulentes Reaktionsspiel: Liegen 2 gleiche wilde Fußballkerle auf, wird schnell der Fluchspruch gerufen. REAKTION
DROPS & CO	Haba	Ab 5	2- 4	Die Spieler sind in einer Bonbonfabrik und müssen versuchen so viele Drops wie nur möglich in ihre Dosen zu füllen. Allerdings gehen Drops nicht immer den Weg den man möchte. UNTERHALTUNG & GLÜCK
EIERTANZ	Haba	Ab 5	2- 4	Ziel des Spiels- möglichst viele Eier zu schnappen, aber Achtung, die Eier können springen und Verrenkungen werden notwendig. BEWEGUNG- UNTERHALTUNG
EINFACH GENIAL	Kosmos	Ab 10	1- 4	Spannendes Legespiel, mit dem Ziel, so viele gleiche Farbsymbole als möglich nebeneinander zu legen. STRATEGIE
EL GRANDE	Hans im Glück	Ab 12	2- 5	Machtkampf mit viel Lust und Tücke zwischen Adeligen, Königen und Caballeros. STRATEGIE
EXPEDITION	Ravensburger	Ab 10	2 -6	Die Spieler entdecken außergewöhnliche Orte, Kulturen und Tiere der ganzen Welt und

				versuchen sie mit Taktik und Planung schnell zu erreichen. ABENTEUER- TAKTIK
GEISTERTREPPE	Drei Magier Spiele	ab 4	2- 4	Die Mitspieler müssen die Geistertreppe erklimmen und das Gespenst erschrecken, dieses verwandelt jedoch schnell die Spieler selbst zu Geistern. Wer merkt sich wer unter welchem Geisterkostüm steckt? MERKSPIEL
GOA- Aufbruch zu den Gewürzinseln	Hans im Glück	Ab 12	2- 4	Entwicklungsspiel, mit dem Ziel, die Gewürzinseln zu erobern und eine erfolgreiche Handelsgesellschaft zu besitzen. STRATEGIE
HALLI GALLI	Amigo	Ab 6	2- 6	Der schnellste, der klingelt, sobald 5 gleiche Früchte auf den Stapeln ganz oben liegen, gewinnt. REAKTION- SCHNELLIGKEIT
IN 80 TAGEN UM DIE WELT	Kosmos	Ab 10	3- 6	Von London aus gilt es so schnell wie möglich um die Welt zu reisen! ABENTEUER - STRATEGIE
JAMBO	Kosmos	Ab 12	2	Die Spieler versuchen mit viel Geschick gewinnbringende Geschäfte zu machen. HANDEL- STRATEGIE
KAMPF DER GESCHLECHTER	University Games	Ab 12	Ab 2 Auch Gruppen	Männer gegen Frauen: Wer weiß mehr über das andere Geschlecht? Frage und Antwortspiel. UNTERHALTUNG- WISSEN
KAYANAK	Haba	Ab 6	2- 4	Knirschend gibt das Eis nach, die Inuitkinder hacken Löcher und versuchen Fische zu angeln. FEINMOTORIK
LOTTI KAROTTI	Ravensburger	Ab 5	2- 4	Jeder Hase will die saftige Karotte erwischen, doch der Weg dorthin ist schwierig, denn immer wieder öffnen sich Löcher und plumps fällt man hinunter. UNTERHALTUNG- GLÜCK
MAGO MAGINO	Selecta Spiel	Ab 5	2- 5	Die Spieler versuchen dem Zauberer den Magischen Stein wieder zu bringen und dabei der Hexe zu entweichen. UNTERHALTUNG- WÜRFELSPIEL
MANILA	Zoch	Ab 10	3- 5	Die Spieler werden zu wagemutigen Seefahrern, die versuchen mit viel Geschick und Glück ihren Waren zu Gewinn zu verhelfen. TAKTIK- GLÜCK
MARE POLARE	Selecta Spiel	Ab 4	2- 4	Eskimos müssen versuchen sich

				das Rezept für ihre Fischsuppe zu merken und die Zutaten zu finden. MERKSPIEL
MÄUSE RALLYE	HABA	Ab 5	2- 4	Ein Mäusewettrennen das viel Geschick verlangt, den schnell landen die Mäuse in den Löchern. GESCHICKLICHKEIT
MAX MÄUSESCHRECK	Ravensburger	Ab 4	2- 4	4 freche Mäuse klettern auf den Käse, rutschen durch die Löcher hindurch und versuchen dabei Käse zu schnappen. UNTERHALTUNG- GLÜCK
MEIN QUIZ- O- FANT	Ravensburger	4- 7	1- 4	So macht lernen Spaß. Das Quiz regt zum Entdecken und Weiterfragen an. WORTQUIZ- WISSEN
NIAGARA	Zoch	Ab 8	3- 5	Mit Kanus versuchen die Spieler die Edelsteine im Niagara zu finden. Achtung, vor Unwettern und Dieben. STRATEGIE- GLÜCK
NOBODY IS PERFECT	Ravensburger	Ab 14	3- 10	Beantworte kuriose Fragen so, dass deine Spieler meinen, du wüsstest die Antwort wirklich. Kreativität ist gefragt. UNTERHALTUNG- KREATIV
PLITSCH PLATSCH PINGUIN	Ravensburger	Ab 5	1- 6	Bei diesem wackeligen Geschicklichkeitsspiel müssen die Spieler versuchen ihre Pinguine auf der Eisscholle zu platzieren. GESCHICKLICHKEIT
PUERTO RICO	Ravensburger	Ab 12	3- 5	Ziel der Spieler ist es möglichst viel Ansehen und Reichtum in das neu gegründete Puerto Rico zu bringen. STRATEGIE
RETTET DEN MÄRCHENSCHATZ	Selecta Spiel	Ab 5	2- 4	Mit Teamgeist und Mut müssen die Spieler versuchen die Teile des Märchenbuchs zu finden, die der König im Schlossgarten verstreut hat. KOOPERATION- MERKSPIEL
SCHILDKRÖTEN- RENNEN	Winning Moves	Ab 5	2- 5	Wer schafft es als erstes trotz er vielen Hindernisse zum Salat zu kommen und ihn zu mampfen. TAKTIK
SCRABBLE	Spearspiel	Ab 10	2- 4	Die Spieler müssen schnellstens Wörter bilden, ähnlich einem Kreuzworträtsel. WORTSPIEL
SOS AFFENALARM	Classic	Ab 5	2- 4	Jeder muss versuchen zu Stäbchen zu gelangen, aber Achtung die Affen sollten dabei auf dem Baum bleiben. GESCHICKLICHKEIT-

				UNTERHALTUNG
TABU	Parker	Ab 12	Ab 4	Ziel ist es den Mitspielern Wörter zu erklären ohne dabei die Tabuwörter zu benutzen. UNTERHALTUNG
TABU JUNIOR	Parker	Ab 8	Ab 4	Ziel ist es den Mitspielern Wörter zu erklären ohne dabei die Tabuwörter zu benutzen. UNTERHALTUNG
TAKE IT EASY	Ravensburger	Ab 10	1- 6	Kniffliges Legespiel, mit dem Ziel, Kärtchen in der richtigen Reihenfolge auf den Spielplan zu legen. TAKTIK
TEAMWORK	Adlung Games	Ab 10	Ab 4	Ein Sprach- und Erklärungsspiel der besonderen Art, im Team zu zweit werden knifflige Begriffe gemeinsam erklärt, was sich allerdings nicht immer als sehr einfach erstellt. KOMMUNIKATION- UNTERHALTUNG
TRÜFFEL SCHNÜFFEL	Haba	Ab 5	1- 4	Die Spieler setzen den Rüssel auf und werden zu Trüffelschweinen. Nun gilt es geschickt die wertvollen Pilze zu finden. GESCHICK- UNTERHALTUNG
UBONGO	Kosmos	Ab 8	2- 4	Die Spieler müssen versuchen zu Diamanten zu kommen, allerdings ist dafür viel Vorstellungsvermögen und Geschick gefragt. GESCHICKLICHKEIT
VILLA PALLETTI	Zoch	Ab 8	2- 4	Die Spieler werden zu Baumeistern und müssen versuchen die Villa möglichst hoch zu bauen. GESCHICKLICHKEIT
VERFLIXT	Ravensburger	Ab 8	2- 6	Es gilt geschickt und mit Köpfchen im Laufe des Parcours viele Pluspunkte zu sammeln. GLÜCK und TAKTIK
WIE ICH DIE WELT SEHE	Abacus Spiele	Ab 10	2- 9	Tolle Satzcreationen schaffen und gleichzeitig die Mitspieler einschätzen lernen, ein Spiel das Spaß garantiert. UNTERHALTUNG- KOMMUNIKATION
ZOOLORETTO	Abacus Spiele	Ab 8	2- 5	Jeder Spieler wird zum Zoonhaber und versucht seinen eigenen Zoo aufzubauen. Um viele Tiere anzusiedeln, bedarf es allerdings genauester Planung und einem Gespür für Tiere. STRATEGIE
ZICKE ZACKE	Zoch	Ab 4	2- 4	Das Huhn, das sich am meisten

HÜHNERKACKE				Motive merken kann, kommt am schnellsten voran. MERKSPIEL- UNTERHALTUNG
ZUG UM ZUG	Days of Wonder	Ab 8	2- 6	Die Spieler reisen mit ihren Zügen quer durch Nordamerika und versuchen lange Bahnstrecken zu überwinden. STRATEGIE- ABENTEUER