

Spiel - Liste

Dezember 2019 Preisänderungen vorbehalten, Preise in CHF

| Name und Link zu Infos und Videos | Verlag | Spieler | Alter | Dauer | Spielidee/Spielziel | Kompetenzen | Stk. | brutto | Du bezahlst |
|---|--------------------|---------|-------|------------------|---|--|------|--------|-------------|
| <u>5er finden</u> NEU | Haba | 1 - 4 | ab 7 | ca. 20 Min. | Gemäss Würfelfarben Tetrasteile auf dem eigenen Tableau suchen und markieren. | Visuelle Wahrnehmung, Vorstellungsvermögen, Strategie, Logik, Schnelligkeit, Übersicht | | 21.00 | 19.00 |
| <u>ABC SRF 3</u> NEU | Game-factory | 2 - 12 | ab 10 | beliebig | Das beliebte Ratespiel in Schweizer Hochdeutsch mit typischen Schweizer Eigenarten. | Wissen, Wortschatz, Reaktion, Flexibilität | | 24.90 | 22.50 |
| <u>Alles Tomate</u> | Zoch/Simba | 2 - 8 | ab 6 | 15 - 20 Min. | Die ständig wechselnden Bildkarten merken und im richtigen Moment rasch benennen können. | Merkfähigkeit, Reaktionsvermögen, Zugehörigkeit, visuelles Gedächtnis, Begriffe, Oberbegriffe | | 11.90 | 10.50 |
| <u>Aus die Maus</u> | Fox Mind | 2 | ab 5 | ca. 10 Min. | Abwechslungsweise werden Mäuse gedrückt. Wer die letzte Maus drücken muss, hat verloren. | Strategie, Logik, Verlieren/Gewinnen | | 11.90 | 10.50 |
| <u>Avocado Smash!</u> NEU | Game-factory | ab 2 | ab 6 | ca. 10 Min. | Karten aufdecken, zählen, kontrollieren und bei zwei gleichen oder gleicher Zahl in die Mitte schlagen. | Zahlen, Zählen, Konzentration, Reaktion, Arbeitsspeicher | | 12.90 | 11.50 |
| <u>Bananagrams</u> | Game-factory | 1 - 8 | ab 8 | ca. 20 - 30 Min. | Wer mit den Buchstaben ein komplettes Kreuzworträtsel hinkriegt, gewinnt. | Schreiben, Lesen, Kombinieren, Koordinieren, Phantasie, Übersicht, Flexibilität | | 19.90 | 18.00 |
| <u>Bildschöne Worte</u> | Biwo | 2 - 10 | ab 10 | beliebig | Wer findet passende zusammengesetzte Wörter mit zwei Bildkarten? | Wortschatz, Wortwitz, Schnelligkeit, Taktik, Gedächtnis, Fantasie | | 33.00 | 30.00 |
| <u>Bola</u> | F-Hein | 2 | 7+ | ca. 10 Min. | Wer schafft es, Dank Strategie und Merkfähigkeit die dritte, gleichfarbige Kugel aufzudecken? | Farben, Konzentration, Merkfähigkeit, Strategie | | 8.00 | 7.50 |
| <u>Capio</u> | Biwo | 2 - 4 | ab 8 | variabel | Jeder darf sich von den 40 ausliegenden Würfeln nehmen und auf seine Ablagekärtchen legen. | Visuelles Erfassungsvermögen, Hand-Auge-Koordination, Feinmotorik, Zahlen, Farben, Logik | | 41.90 | 37.50 |
| <u>Cobra Paw</u> | Game-factory | 2 - 6 | ab 6 | ab 5 Min. | Die beiden Symbolwürfel geben vor, auf welches Plättchen raschmöglichst gezeigt werden muss. | Symbole, Reaktion, schnelles visuelles Erfassen, Umgang mit Zeitdruck | | 19.90 | 18.00 |
| <u>Collecto</u> NEU | HCM | 2 - 4 | ab 7 | ca. 15 Min. | Durch strategisches und geschicktes Verschieben der Kugeln sollen gleichfarbige zusammenkommen. | Strategie, Hand-Auge-Koordination, Vorausssehbarkeit, Farben | | 21.80 | 19.50 |
| <u>Cookie Box</u> NEU | Piatnik | 2 - 4 | ab 6 | ab 5 Min. | 9 Cookies so legen, dass sie mit der Vorlagekarte übereinstimmen. Der Schnellste gewinnt. | Visuelles Erfassen, Flexibilität, Kombinieren, Logik, Strategie, nach Vorlage arbeiten | | 14.90 | 13.50 |
| <u>Crazy Cups</u> | Amigo | 2 - 4 | ab 6 | ca. 20 Min. | So rasch wie möglich gemäss Abbildung die Becherchen stapeln. | Ordnen, Gutes Auge, Geschwindigkeit, Geschicklichkeit, visuelles Erfassen (2D/3D) | | 25.90 | 23.00 |
| <u>CubeeZ</u> NEU | Blue Orange | 2 - 4 | ab 6 | beliebig | 2 Würfel und 1 Quader mit Gesichtsteilen gemäss Vorlagekarte zu einem Gesicht zusammensetzen. | Visuelle Wahrnehmung, Fingergeschick, Visualisieren, Merkfähigkeit, Vergleichen | | 22.95 | 20.50 |
| <u>DEJA-VU</u> | Amigo | 2 - 6 | ab 8 | ab 10 Min. | Symbole aus der Auslage sammeln, die zum zweiten Mal auf den Bildkarten erscheinen. | Merkfähigkeit, Strategie, Reaktion, visuelle Wahrnehmung, Übersicht bewahren | | 22.90 | 20.50 |
| <u>Dice Academy</u> NEU | Blue Orange | 2 - 6 | ab 8 | beliebig | Begriffe für die Symbol- und Buchstabenwürfel finden, dabei müssen die Paare zweifarbig sein. | Wortschatz, Symbole, Reaktion, Phantasie, Wissen | | 16.95 | 15.50 |
| <u>Dodelido</u> | Drei Magier Spiele | 2 - 6 | ab 8 | ca. 20 Min. | Je nach Kartenkombination, muss man schnell das Tier, die Farbe oder Dodelido rufen. | Reaktion, visuelles Erfassen, Kombinationen, Mehrheiten erkennen, Umgang mit Zeitdruck | | 12.90 | 11.50 |
| <u>Farm Rescue</u> NEU | Brain Games | 1 - 5 | ab 4 | ca. 15 Min. | Im Team versuchen die Spieler mit Würfelglück und Merkfähigkeit den Bauern vor dem Wolf zu retten. | Teamfähigkeit, Austausch, Überzeugungskraft, Strategie, Merkfähigkeit, Taktik | | 28.40 | 25.50 |
| <u>Fingertwist</u> | Amigo | 2 - 6 | ab 4 | ab 5 Min. | Eine Bildkarte zeigt, wie die farbigen Haargummis über die Finger gestreift werden sollen. | Geschicklichkeit, Reaktionsvermögen, visuelles Erfassungsvermögen (2D/3D), Farben, vergleichen | | 25.90 | 23.00 |

| Name und Link zu Infos und Videos | Verlag | Spieler | Alter | Dauer | Spielidee/Spielziel | Kompetenzen | Stk. | brutto | Du bezahlst |
|---|--------------------|---------|-------|--------------|---|--|------|--------|-------------|
| <u>Flip-A-Zoo</u> NEU | Jumping Turtle | 2 - 4 | ab 4 | ca. 10 Min. | Kärtchen aufdecken, merken, Risiko einschätzen und eine Portion Glück führen zum Sieg. | Merkfähigkeit, visuelle Wahrnehmung, Tiere, Farben, Risiko einschätzen, Selbstregulation | | 20.60 | 18.50 |
| <u>Funkelschatz</u> NEU | Haba | 2 - 4 | ab 5 | ca. 15 Min. | Wer von den Heruntergefallenen Edelsteinen am meisten einsammeln kann, gewinnt das Spiel. | Strategie, Feinmotorik, Hand-Auge-Koordination, visuelles Erfassen, Entscheiden | | 16.90 | 15.50 |
| <u>Gecko Ballett</u> | F-Hein | 2 - 4 | 5 + | ca. 10 Min. | Wer kann sich merken, welcher Gecko auf welcher verdeckten Karte zu sehen ist? | Merkfähigkeit, Übersicht behalten, Konzentration, Farben/Formen/Muster, Feinmotorik | | 8.00 | 7.50 |
| <u>Geistesblitz</u> | Zoch/Simba | 2 - 8 | ab 8 | ca. 20 Min. | Schnelles Erfassen von Figuren- und Farbkombination und korrekte Figur schnappen oder nennen. | Visuelles Erfassen, Kombinationsfähigkeit, Begriffe, Konzentration, schnelle Reaktion, Ausschlussverfahren | | 18.90 | 17.00 |
| <u>Hilo</u> NEU | Schmidt | 2 - 6 | ab 8 | ca. 20 Min. | Hohe Karten aus der eigenen Auslage durch niedrige ersetzen, Strategie und Glück sind gefragt. | Übersicht, Kombinieren, Risiko einschätzen, Zahlen, Farben, Spannung aushalten | | 14.90 | 13.50 |
| <u>Illusion</u> | NSV | ab 1 | ab 8 | ab 5 Min. | Die Spielkarten aufgrund ihrer Farbanteile der Reihe nach auslegen. | Farben, Flächen, Fokussierung, Risikobereitschaft | | 10.90 | 10.00 |
| <u>Just One</u> NEU | Repos | 3 - 7 | ab 8 | ca. 20 Min. | Team-Ratespiel, bei dem ein Wort mit einem Begriff beschrieben werden muss. | Wortschatz, Strategie, Teamgeist, Phantasie, Entscheiden, Schreiben | | 29.90 | 27.00 |
| <u>Ligretto Kids</u> | Schmidt | 2 - 5 | ab 5 | ca. 10 Min. | Einfache Version des beliebten Ligrettos: gleiches Tier oder gleich Farbe aufeinander ablegen. | Reaktion, schnelles visuelles Erkennen | | 12.90 | 11.50 |
| <u>Manimals</u> | Adlung | 2 - 6 | ab 4 | 10 - 20 Min. | Ein wunderbares Spiel um die Tierwelt besser kennen zu lernen. Unzählige Spielvarianten. | Tierkenntnisse, Merkfähigkeit, Risikobereitschaft, Oberbegriffe, Gruppierungen, Wortschatz | | 12.90 | 11.50 |
| <u>Oups</u> | Adlung | 2 - ... | ab 5 | 10 - 30 Min. | Erklären und Nachahmen von Körperhaltungen und Bewegungen. | Kommunikation, Beobachtung, Konzentration, Motorik, Reaktionsvermögen, Wortschatz | | 12.90 | 11.50 |
| <u>Pigamus</u> NEU | Brain Games | 2 - 8 | ab 7 | beliebig | Finde die Kartenpaare, auf denen sich die gleiche Tierkreuzung befindet. Ganz schön tricky. | Visuelle Wahrnehmung, Visualisierungsfähigkeit, Logik, Tiere, Farben, Reaktion, kognitive Flexibilität | | 19.50 | 17.50 |
| <u>Punto</u> | Game-factory | 2 - 4 | 7 + | variabel | Mit Strategie und Glück 4 eigene Karten in eine Reihe bringen. | Zahlen, Farben, Überblick behalten, Vorausdenken, Strategie, Logik | | 6.90 | 6.00 |
| <u>Qango</u> NEU | Qango Verlag | 2 | ab 7 | ca. 5 Min. | Wer seine Spielsteine auf dem Spielplan clever positioniert, gewinnt das Spiel. | Strategie, Logik, Kombinieren, Übersicht behalten, den anderen im Blick behalten | | 27.00 | 24.50 |
| <u>Räuber Raupe</u> NEU | Drei Magier Spiele | 2 - 4 | ab 7 | ca. 10 Min. | Das Tier der ausliegenden Karte gibt vor, welchen Hintergrund die nächste haben muss und umgekehrt. | Umdenken, geistige Flexibilität, Reaktion, visuelle Wahrnehmung, Geschicklichkeit, Kombination | | 13.90 | 12.50 |
| <u>Rinks und Lechts</u> | Amigo | 2 - 4 | ab 6 | ca. 10 Min. | Erkennen, in welche Richtung sich der Polizist bewegt und schnell reagieren. | Rechts/Links Unterscheidung, Räumliches Vorstellungsvermögen | | 12.90 | 11.50 |
| <u>Rubik's Cage</u> NEU | Jumbo | 2 - 4 | ab 7 | ca. 10 Min. | Jeder versucht, die Würfel seiner Farbe so zu platzieren, dass er 3 in einer Reihe/Diagonale hat. | 3-Dimensionalität, räumliches Denken, Strategie, Logik, Farben, Voraussehbarkeit | | 25.90 | 23.50 |
| <u>Schwarz rot gelb</u> | Amigo | 2 - 6 | ab 8 | ab 10 Min. | Schnell eine Kartenreihe bilden, in der die Folgekarte komplett anders ist wie jene davor. | Erfassungsvermögen, Geschwindigkeit, Ausschlussverfahren, Logik, Reaktion | | 14.90 | 13.50 |
| <u>Slapzi</u> NEU | HCM | 2 - 8 | ab 8 | beliebig | Wer eine passende Karte zum vorgegebenen Hinweis auf der Hand hat, kann sie ablegen. | Lesen, Wortschatz, Phantasie, Reaktion, Vorstellungsvermögen, Beschreibungen | | 19.20 | 17.00 |
| <u>Speed Colors</u> | Game-factory | 2 - 5 | ab 5 | ab 5 Min. | Farbige Seite anschauen, Farben merken, umdrehen, ausmalen, kontrollieren | Merkfähigkeit, Farben, Feinmotorik, Ausmalen | | 16.90 | 15.50 |
| <u>Speedy Words</u> | Game-factory | 2 - 6 | ab 8 | ca. 10 Min. | Raschmöglichst zum Thema passenden Begriff mit dem vorgegebenen Buchstaben finden. | Anfangsbuchstaben, Reaktion, Fantasie, Oberbegriffe | | 14.90 | 13.50 |
| <u>Sprichbilder</u> | Biwo | 2 - 10 | ab 10 | beliebig | Wer findet zu Bildern passende Redewendungen, Sprichwörter und geflügelte Worte? | Wortschatz, Wortwitz, Schnelligkeit, Taktik, Gedächtnis, Fantasie | | 34.50 | 31.00 |

| Name und Link zu Infos und Videos | Verlag | Spieler | Alter | Dauer | Spielidee/Spielziel | Kompetenzen | Stk. | brutto | Du bezahlst |
|--|--------------|---------|-------|--------------|--|--|------|--------|-------------|
| <u>Story Cubes</u> (div. Versionen) | Creativ Hub | 1 - 6 | ab 6 | ca. 10 Min. | Gemeinsam mit den Symbolen eine Geschichte erfinden. (rot/einfach, grün/schwierig, blau/Tätigkeiten) | Fantasie, Erzählen, Sprachtraining, Flexibilität, Vorstellungsvermögen | | 16.90 | 15.00 |
| <u>Superdoku</u> | F-Hein | 1 - 2 | 7 + | 5 - 20 Min. | Gemäss Sudoku-Regel müssen 9 von 10 Karten in ein Feld von 3 x 3 Karten gelegt werden. | Symbole, Farben, Ausdauer, Strategie, Logik | | 8.00 | 7.50 |
| <u>Take a Pic</u> NEU | simple rules | 3 - 5 | 6 + | ca. 15 Min. | Die gewürfelten Tiere so rasch wie möglich mit den Händen bedecken und eigene Karten sichern. | visuelles Erfassen, Reaktionsfähigkeit, Symbole, Hand-Auge-Koordination | | 13.90 | 12.50 |
| <u>Teekessel im Quadrat</u> | Biwo | 2 - 6 | ab 8 | beliebig | Wer findet auf den Fotokarten Teekessel? D.h. Wörter mit verschiedenen Bedeutungen? | Kreativität, Wortschatz, Wahrnehmung, Fantasie | | 39.00 | 35.00 |
| <u>Tippi Toppi</u> NEU | Schmidt | 1 - 4 | ab 8 | beliebig | Im Team versucht man, die geforderten Kriterien zu erfüllen. Reden darf man, aber nicht über alles! | Teamfähigkeit, Interaktion, Kommunikationsregeln einhalten, Zielorientiertheit, Rücksichtnahme | | 10.90 | 10.00 |
| <u>Twin it!</u> NEU | Huch | 2 - 6 | ab 6 | beliebig | Aus den Musterkarten die offen ausliegen, schneller als die anderen gleiche Karten finden. | visuelles Erfassen, Reaktionsfähigkeit, Symbole, Hand-Auge-Koordination | | 22.90 | 20.50 |
| <u>ukuma</u> NEU | Game-factory | 2 | ab 7 | beliebig | Wer die passenden Karten findet und schneller anlegt als der Mitspieler, gewinnt das Spiel. | Visuelle Wahrnehmung, Flexibilität, Logik, Reaktion, unter Zeitdruck spielen | | 14.90 | 13.50 |
| <u>Vice versa</u> | Amigo | 2 - 6 | ab 6 | ab 5 Min. | Jeder merkt sich die offen ausliegenden Karten. Wer findet anschliessend den Unterschied? | Visuelles Erfassen, Merkfähigkeit, Detailwahrnehmung | | 12.90 | 11.50 |
| <u>Was fehlt denn da?</u> | Adlung | 2 - 5 | ab 4 | 10 - 30 Min. | Ausliegende Karten gut einprägen und fehlende Karte schnellstmöglich nennen. | Visuelle Wahrnehmung, Merkfähigkeit, Reaktion, Wortschatz | | 12.90 | 11.50 |
| <u>Word Bank</u> NEU | Blue Orange | 2 - 5 | ab 8 | ca. 10 Min. | Wörter finden, welche die ausliegenden Buchstaben in der vorgegebenen Reihenfolge enthalten. | Buchstabieren, Fantasie, Konzentration, Visualisierungsfähigkeit | | 17.95 | 16.00 |
| <u>Würfelligretto</u> | Schmidt | 2 - 4 | ab 8 | ca. 15 Min. | Durch schnelles Würfeln und Reagieren raschmöglichst die eigenen Würfel ablegen. | Schnelligkeit, visuelles Erfassen, Übersicht behalten, Ruhe bewahren, Feinmotorik, vergleichen, erkennen | | 19.90 | 18.00 |
| <u>Zauberring</u> NEU | | 1 | ab 7 | beliebig | Den über die Kette gestreiften Ring so loslassen, dass ihn die Kette auffängt. | Ausdauer, Geschicklichkeit, Übung, genaues Hinschauen, Konzentration | | 5.50 | 5.00 |