

Klicke auf den Namen des Spieles und du landest bei der Beschreibung und dem Video.

Name und Link zu Infos und Videos	Verlag	Spieler	Alter	Dauer	Spielidee/Spielziel	Kompetenzen	Stk.	brutto	Endpreis (inkl. Rabatt)
<u>Aufziehfrosch</u>	Div.	ab 1	ab 4	beliebig	Nach dem Aufziehen der Tiere bewegen sie sich.	Fingergeschick, Drehbewegung, Konzentration, zählen, Augenfolgebewegung, Augenfixierung		5.50	5.00
<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>	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>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>Cookie Box</u>	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>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>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>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>Klingel</u>								9.90	9.00
<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>Lobo77</u>	Amigo	2 - 8	ab 8	ca. 20 Min.	Beim Ablegen der Karten werden die Punktzahlen addiert, dabei darf man nicht über 77 kommen.	Addieren, subtrahieren, Strategie, Voraussehbarkeit		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>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>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>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>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

Name und Link zu Infos und Videos	Verlag	Spieler	Alter	Dauer	Spielidee/Spielziel	Kompetenzen	Stk.	brutto	Endpreis (inkl. Rabatt)
<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>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>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>Zauberring</u>		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

Spielanleitung als Video und mehr Infos.
Klicke dazu auf den Namen des Spiels.