Spielliste November 2020 (Preis- und Artikeländerungen vorbehalten)

Klicke auf den Titel und du gelangst zu den Details und zum Erklärvideo

Creavida
spielen und lernen

Name und Link zu Infos und Videos	Verlag	Spieler	Alter	Dauer	Spielidee/Spielziel	Kompetenzen	brutto	Endpreis (inkl. Rabatt)
5er finden	Haba	1 - 4	ab 7	ca. 20 Min.	Gemäss Würfelfarben Tetristeile auf dem eigenen Tableau suchen und markieren.	Visuelle Wahrnehmung, Vorstellungsvermögen, Strategie, Logik, Schnelligkeit, Übersicht	21.00	**19.00**
6-nimmt! Junior NEU im Sortiment	Amigo	2 - 5	ab 5	ca. 15 Min.	Jeweils 6 unterschiedliche Tiere einem Stall zuordnen. Beim sechsten Tier die Karten nehmen.	Tiere, zählen, Unterschiedliches, Überblick haben, Taktik, Regelverständnis, zuordnen	12.90	**11.50**
ABC SRF 3	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**
Alles Tomate	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**
Aus die Maus	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**
Avocado Smash!	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**
Bananagrams	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**
Cobra Paw	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**
Cookie Box	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**
Crazy Cups	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**
CubeeZ	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**
DEJA-VU	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**
Denk mich Neu im Sortiment	Piatnik	ab 3	ab 10	beliebig	Jeder notiert zu einer Aussage / Frage, was ihm in den Sinn kommt, für identische Antworten gibt's Punkte.	Assoziationen, Wortschatz, Fantasie, Schreiben, Vergleichen, sich kennen lernen	12.90	**11.50**
Digit Neu im Sortiment	Piatnik	2 - 4	ab 8	beliebig	Eines der 5 Stäbchen umlegen, um das Abbild einer eigenen Karte erreichen.	Visuelle Wahrnehmung, genaues Hinschauen, Visualisierungsfähigkeit, Strategie, Feinmotorik	12.90	**11.50**
Dodelido	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**
Edelsteine					200 Kunststoff - Edelsteine für freies Spielen.	Feinmotorik, Farben, Zählen, Sortieren, Rechnen, Muster, Reihen	10.40	**9.50**
Farm Rescue	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	31.50	**28.50**
Fingertwist	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**
Flip-A-Zoo	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**

Name und Link zu Infos und Videos	Verlag	Spieler	Alter	Dauer	Spielidee/Spielziel	Kompetenzen	brutto	Endpreis (inkl. Rabatt)
Funkelschatz	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**
Gold **NEU im Sortiment**	Game-factory	2 - 5	ab 6	ca. 15 Min.	Wer die richtigen zwei Karten aufdeckt, darf die Goldnuggets behalten.	Merkfähigkeit, Kombination, Wenn-dann-Verständnis, Konzentration, Übersicht behalten	6.90	**6.00**
Hilo	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**
Honigtöpfchen **Neu im Sortiment**	Amigo	1 - 4	ab 5	ca. 15 Min.	Kooperatives Würfelspiel, bei dem die Bienen auf die gleichfarbigen Töpfchen gezogen werden müssen.	Farben, Zählen (1 - 5), Hand-Auge-Koordination, Logik, Strategie, Absprachen, Entscheiden	22.90	**20.50**
Illusion	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**
Just One	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**
Li-La-Loud **NEU im Sortiment**	NSV	2 - 6	ab 5	beliebig	Durch die Lautstärke eines Geräusches herausfinden, welche Karte gemeint ist.	Geräusche erzeugen, laut - leise, andere einschätzen, genaues Hinhören	11.90	**10.50**
Magic School **NEU im Sortiment**	Djeco	1 - 6	ab 5	ca. 10 Min.	Karte aufdecken und überlegen, ob die Passende schon abgelegt worden ist oder nicht. Teamspiel.	Merkfähigkeit, visuelle Wahrnehmung, Überblick und Detail, Kooperation, Entscheidungsfähigkeit	8.90	**8.00**
Magna Qubix	Valtech	1 +	ab 2	beliebig	Mit 29 magnetischen Formen aus Kunststoff können fantasievolle Figuren gebaut werden.	Feinmotorik, räumliche Wahrnehmung, Gefühl für Formen und Proportionen, Kreativität, Konstruktion	37.50	**34.00**
Poule Poule **Neu im Sortiment**	Game-factory	2 - 8	ab 8	variabel	Offen, auf einen Stapel abgelegte Karten kombinieren und merken. Bei 5 Eiern reagieren.	Vorstellungsvermögen, Merkfähigkeit, Strategie, Logik, Schnelligkeit, Übersicht, Konzentration	14.90	**13.50**
Punto	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**
Räuber Raupe	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**
Schlingo Bingo	Huch	1 - 30	ab 7	ca. 10 Min.	Zufällig gezogene Zahlen von 1 - 30 sollen in einem Raster von 20 Kästchen aufsteigend notiert werden.	Zahlen, Zählen, Reihenfolge, Logik, Strategie, Vorstellungsvermögen, Wahrscheinlichkeiten	24.90	**22.50**
Sherlock Express **Neu im Sortiment**	Huch	2 - 6	ab 7	ca. 10 Min.	Mittels Ausschlussverfahren herausfinden, wer der Täter ist.	Logik, visuelle Wahrnehmung, Konzentration, Reaktion, Detail erkennen	22.90	**20.50**
Slapzi	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**
Speed Colors	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**
Take a Pic	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**
Tippi Toppi	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**
Vice versa	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**
Würfelligretto	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**
Zauberring		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**