

**Klicke auf den Titel des Spiels und du kommst zu den Details und dem Erklärvideo.**

Name und Link zu Infos und Videos	Verlag	Spieler	Alter	Dauer	Spielidee/Spielziel	Kompetenzen	Stk.	brutto	Endpreis (inkl. Rabatt)
<b><u>6-nimmt! Junior</u></b> <b>NEU im Sortiment</b>	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	<b>11.50</b>
<b><u>Denk mich</u></b> <b>Neu im Sortiment</b>	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	<b>11.50</b>
<b><u>Gold</u></b> <b>NEU im Sortiment</b>	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	<b>6.00</b>
<b><u>Hans im Glück</u></b> <b>Neu im Sortiment</b>	Haba	2 - 4	ab 6	ca. 10 Min.	Kärtchen gemäss Würfelaugen eintauschen und dadurch als erster das Kleeblatt gewinnen.	Zahlen, Zählen, Tauschen, Logik, Strategie		9.90	<b>9.00</b>
<b><u>Honigtöpfchen</u></b> <b>Neu im Sortiment</b>	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	<b>20.50</b>
<b><u>Kai Pirania</u></b> <b>Neuaufgabe</b>	Abacus	3 - 6	ab 6	ca. 10 Min.	Verdeckte Fischkarten fischen, anlegen, ver-schenken oder aufhören bei gefräßigem Fisch.	zuordnen (passt / passt nicht), loslassen, Risikobereitschaft, Frustrationstoleranz		16.90	<b>15.00</b>
<b><u>Kippelino</u></b> <b>NEU im Sortiment</b>	NSV	1 - 4	ab 5	ca. 10 Min.	Kooperatives Geschicklichkeitsspiel, bei dem mit ruhiger Hand Karten gestapelt werden müssen.	Hand-Auge-Koordination, Farben, zuordnen, physikalisches Verständnis (Gleichgewicht), Team		11.90	<b>10.50</b>
<b><u>Li-La-Loud</u></b> <b>NEU im Sortiment</b>	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	<b>10.50</b>
<b><u>Magic School</u></b> <b>NEU im Sortiment</b>	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	<b>8.00</b>
<b><u>Monsterjäger</u></b> <b>Neu im Sortiment</b>	Schmidt	2 - 4	ab 5	ca. 10 Min.	Raschmöglichst in der Auslage das passende Monster finden und abklatschen.	Übersicht haben, visuelles Erfassen, vergleichen, Reakton, Hand-Auge-Koordination		24.90	<b>22.50</b>
<b><u>Poule Poule</u></b> <b>Neu im Sortiment</b>	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	<b>13.50</b>
<b><u>Rudi Racer</u></b> <b>NEU im Sortiment</b>	NSV	1 - 4	ab 4	ca. 10 Min.	Figuren gemäss den beiden Würfeln um 1, 2 oder 3 Schritte vorwärts bewegen. Teamspiel.	Bis 3 Zählen, Hand-Auge-Koordination, Absprachen, strategisches Vorgehen, Ausdauer		11.90	<b>10.50</b>
<b><u>Schlingo Bingo</u></b> <b>NEU im Sortiment</b>	Huch	1 - 30	ab 7	ca. 10 Min.	Zufällig gezogene Zahlen von 1 - 30 in einem Raster von 20 Kästchen aufsteigend notieren.	Zahlen, Zählen, Reihenfolge, Logik, Strategie, Vorstellungsvermögen, Wahrscheinlichkeiten		24.90	<b>22.50</b>
<b><u>Sherlock Express</u></b> <b>Neu im Sortiment</b>	Huch	2 - 6	ab 7	ca. 10 Min.	Mittels Ausschlussverfahren herausfinden, wer der Täter ist.	Logik, visuelle Wahrnehmung, Konzentration, Reaktion, Detail erkennen		22.90	<b>20.50</b>
<b><u>Wir sind die Roboter</u></b> <b>Neu</b>	NSV	2 - 6	ab 5	ca. 10 Min.	Richtiges Einschätzen, wie rasch ein anderer Spieler in Gedanken einen Weg zurücklegt.	Empathie / Einfühlungsvermögen, Team, Augenfolgebewegung, Tempo einschätzen		10.90	<b>9.50</b>