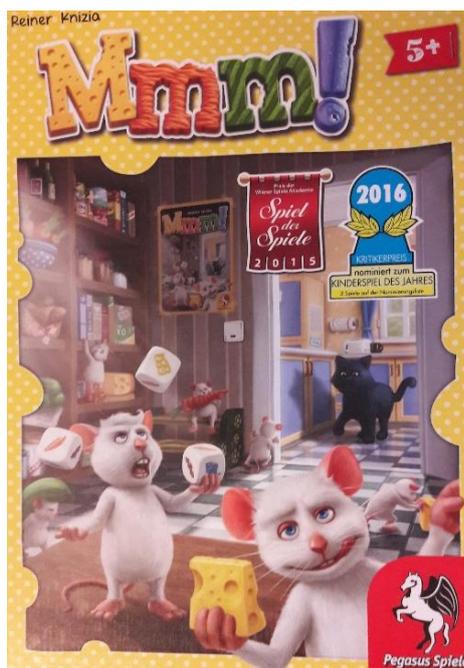


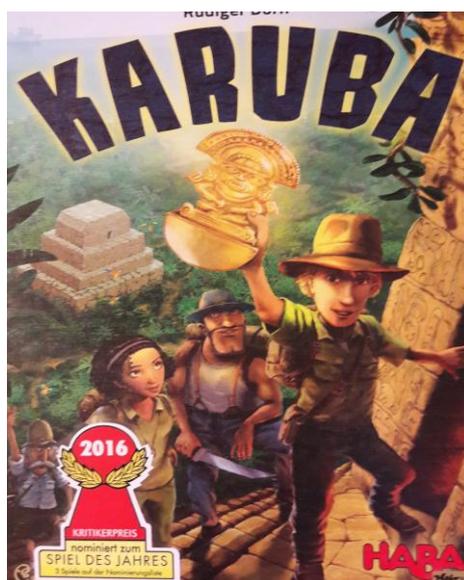
Spielneuheiten 2017



Mmm!

Alter 5-7 Jahre, für 2-4 Spieler

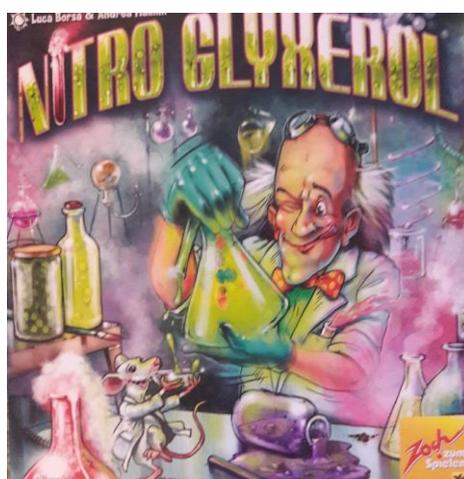
Das Mäuseleben ist kein leichtes. Da hat man mit leerem Magen endlich ein gemütliches Haus mit vollen Vorratskammern gefunden - und dann kreuzt die fiese Katze der Hauseigentümer auf! Nun gilt es, auf leisen Mäusepfoten die Leckereien zu klauen, ehe man den Katzentatzen in die Fänge geht. Gemeinsam versuchen die Spieler den Mäusen beim Sammeln der Köstlichkeiten zu helfen. Doch wenn sie zu forsch oder zu zaghaft sind, kommt ihnen der Haustiger bald auf die Schliche. Mit liebevoller Grafik, witzigem Thema und atemberaubender Spannung bringt Mmm! Kooperativen Spielspass für die ganze Familie. Beim brenzigen Wettlauf gegen die nahende Katze können dank der beiliegenden Kinderregel auch schon die Kleinsten zocken und mitfiebern.



Karuba

Alter 8-99 Jahre, für 2-4 Spieler

Endlich! Nach einer langen Schiffsreise haben die Schatzjäger die Insel Karuba erreicht und können sich auf die Jagd nach den verborgenen Schätzen machen. Wer führt sein Expeditionsteam möglichst clever über die Dschungelpfade, achtet auf die Mitspieler und hält die Augen nach Gold und Kristallen am Wegrand offen? Doch am wichtigsten ist es, rechtzeitig loszulaufen! Denn die Ersten sichern sich die wertvollsten Tempel-Schätze.



Nitro Glyxerol

Alter 7-99 Jahre, für 2-4 Spieler

Nitro Glyxerol ist ein actionreicher Schüttelspass, bei dem sich mit cleverem Timing belohnt, wer in Sachen Tempo und Geschick etwas tapsiger agiert.

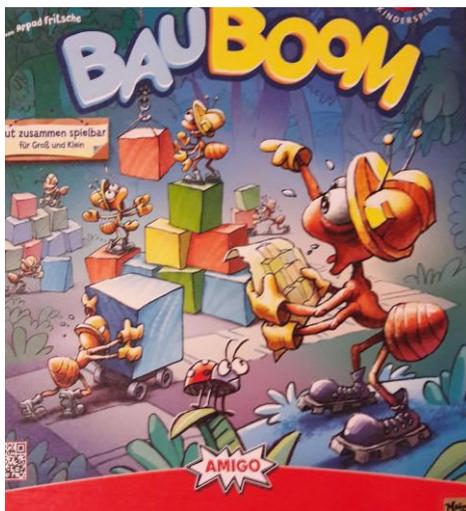


Dschungel Bande

Alter ab 5 Jahre, für 2-4 Spieler

Merkspiel mit überraschendem Schiebemechanismus.

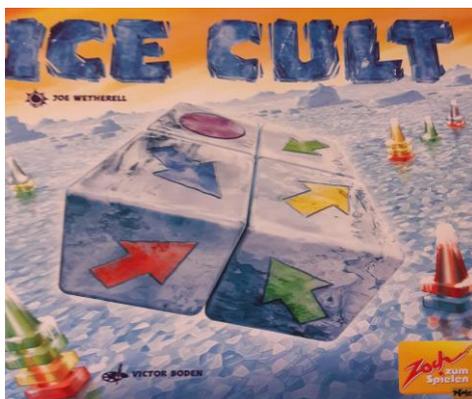
Mit Zusatzregel für den schnellen Spieleinstieg. Dschungelparty! Die Dschungelbande plantscht nachts im Fluss. Bei diesem tierisch-spannenden Schiebepspiel muss man sich alle Tiere merken: Welches Tier schwimmt im Fluss? Welches taucht unter den Brücken? Wer kann sie entdecken und sich auch noch merken, welches sich gerade wo versteckt hat? Wer das passende Tierkärtchen in den richtigen Flusslauf schiebt, ist seinen Mitspielern um eine Stromschnelle voraus...



Bauboom

Alter ab 5 Jahren, für 2-4 Spieler

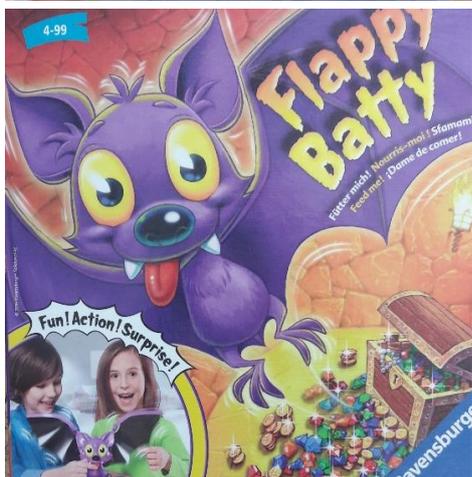
Amigo BauboomAmeisen leben überall in der Welt in hoch aufgeschichteten Ameisenhöhlen. Fleissig suchen sie das Material für ihren Hügel zusammen und bauen immer höher. Schaffst du das auch? Versetze dich in eine Ameise! Mit deiner Schubkarre sammelst du die bunten Bausteine ein und bringst sie zu deinem Bauplatz. Mit einem guten Gedächtnis und einer Portion Würfelglück baust du den höchsten Ameisenhügel. Wenn dir das als Erster gelingt, hast du das Spiel gewonnen.



Ice Cult

Alter 10-99 Jahre, für 2-4 Spieler

Die Spieler steuern Richtung und Geschwindigkeit ihrer Spielsteine durch räumlich geschicktes Drehen und Wenden von 4 transparenten Grosswürfeln. Taktisch clever ist es dabei, sich von den Mitspielern im Huckepack mitnehmen zu lassen, um dem ewigen Eis ...



Flappy Batty

Alter ab 4 Jahren, für 2-4 Spieler

Nur wer den Hunger der Fledermaus richtig einschätzt wird von ihr mit wertvollen Edelsteinen belohnt. Wer sie hingegen überfüttert, muss einen der gesammelten Edelsteine wieder abgeben und wird obendrein tüchtig erschreckt: Mit einem "Wumms" springt Flappy auf ihrem Turm nach oben und flattert wie wild mit den Flügeln! Wer bewahrt einen kühlen Kopf und kann seine Legetafel als Erster mit den erforderlichen Edelsteinen auffüllen?



Flotti Karotti

Alter 4-8 Jahre, für 1-6 Spieler

In diesem witzigen Bewegungsspiel ist alles gefragt: Wer kann sich am besten merken, wo Karottis Freunde liegen? Wer hat die hasenstärkste Reaktionszeit und schafft es die Karotte zu fangen, wenn sie hüpfert? Und nicht zuletzt: Wer hoppelt, hüpfert und tanzt am schönsten? Karotti selbst führt euch durch das Spiel.



Alles im Eimer

Alter ab 8 Jahre, für 2-6 Spieler

Und zack! Schon wieder konnte ein Eimer dem Ansturm eines wild gewordenen Tieres nicht standhalten... Reihum werden Karten einer Tierart ausgespielt. Wer den letzten Wert nicht übertreffen kann, fängt sich den Boxhieb des Tieres ein und muss einen Eimer aus der eigenen Pyramide schnippen. Natürlich in der Farbe des angespielten Tieres. Kein Problem, wenn der Eimer ganz oben auf der Pyramide steht - ärgerlich aber, wenn er sich weiter unten befindet und darüber gestapelte Eimer mitpurzeln. Sobald eine Eimerpyramide komplett weggeboxt wurde, gewinnt, wer noch die meisten Eimer übrig hat.



Fluss der Drachen

Alter ab 6 Jahre, für 2-4 Spieler

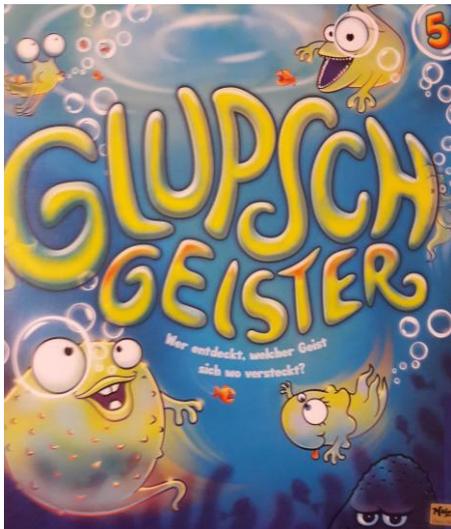
Auf dem smaragdgrünen Fluss durch die Drachenschlucht segelt das Schiff des Königs - randvoll beladen mit kostbaren Edelsteinen! Die Flussdrachen jubeln - denn sie lieben nichts mehr, als funkelnde Edelsteine in ihren Höhlen zu horten. Mit ihrem mächtigen Drachenatem pusten sie das Schiff auf dem Fluss hin und her und stehlen Edelsteine. Dabei behindern sich die gierigen Drachen gegenseitig, denn jeder möchte als Erster seine Höhlen mit dem glitzernden Schatz füllen.



Grunz, Miau und Muh

Alter 3-8 Jahre, für 2-4 Spieler

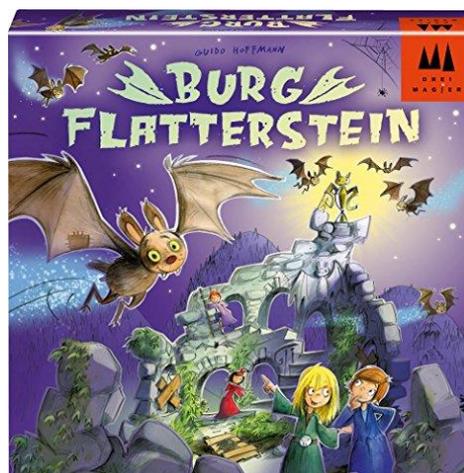
Jeden Morgen muss Bauer Bruno seine Tiere auf die Weide bringen. Doch wo haben sich die Lämmchen, Kühe, Hühner, Schweine und Katzen versteckt? Wer auf den Tierlaute -Buzzer drückt, die Ohren spitzt und erkennt, welches Tier hier ruft, kann es schnell finden und auf seine Weide führen.



Glupsch Geister

Alter 5 – 99 Jahre

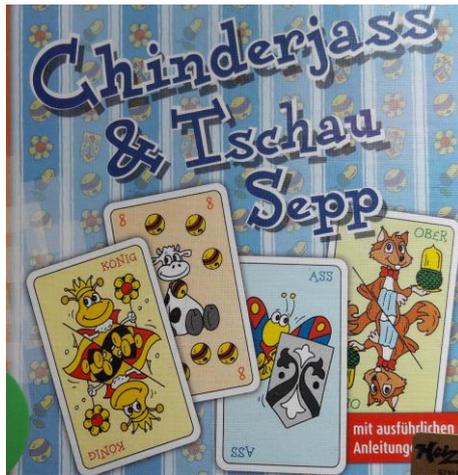
In der Tiefsee treiben die fröhlich-frechen Glupschgeister Maggie, Lisa, Don, Al, Luc und Bob allerlei Unfug. Auch der grimmige Krakengeist Ed wirbelt mit seinen langen Tentakeln das Wasser auf. Jetzt sind mutige und clevere Geisterjäger gefragt. Also eintauchen in diese schimmernde Unterwasserwelt und möglichst viele Glupschgeister fangen! Doch leichter gesagt als getan! Die Geister sehen sich zum Verwechseln ähnlich. Und wo vorher noch Bob, der Kugelfischegeist, war, taucht plötzlich der Schneckengeist Luc auf. Da sind ein gutes Auge und Schnelligkeit gefragt. Also, auf zur glupschig-schönen Geisterjagd!



Burg Flatterstein

Alter 6 – 99 Jahre, für 2-4 Spieler

Schnell hinein, in die alte Flatterstein! Schon startet der spannende Wettlauf um den magischen Pokal. Aber Vorsicht! Die geheimnisvolle Ruine steckt voller Hindernisse und geistreichen Überraschungen. Doch mit etwas Glück und Geschick flattern die kleinen Fledermäuse an die richtigen Orte und zeigen den Kindern den schnellsten Weg zum Ziel.



Chinderjass + Tschau Sepp

Alter ab 6 Jahre

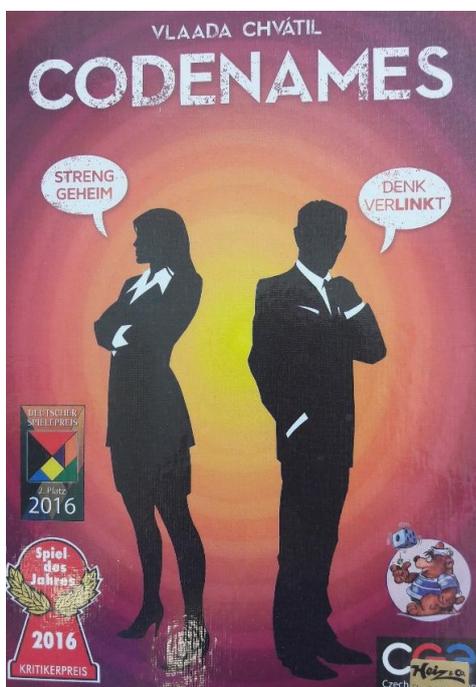
Kinder ab 6 Jahren werden durch die vereinfachten, aber korrekten Spielregeln und die liebevoll gestalteten, leicht identifizierbaren Spielkarten an das original Jass herangeführt. Mit diesen Karten können auch weitere Spiele wie z.B. der bekannte Klassiker Tschau Sepp gespielt werden, auch dafür sind die Spielregeln enthalten



Auf, auf kleiner Pinguin

Alter ab 2 Jahren, für 2-3 Spieler

Die Pinguin-Mamas wohnen mit ihren Babys auf einer Insel. Doch den leckeren Fisch gibt es nur auf dem Festland. Die Pinguin-Babys können aber noch nicht schwimmen. Zum Glück ragen genügend Steine, Baumstämme und Planken aus dem Wasser, sodass die Pinguin-Babys mit ihren Mamas darüber hopsen können. Wer läuft mit seinem Pinguin-Paar am schnellsten zum Festland und darf sich über die zwei leckeren Fische freuen?



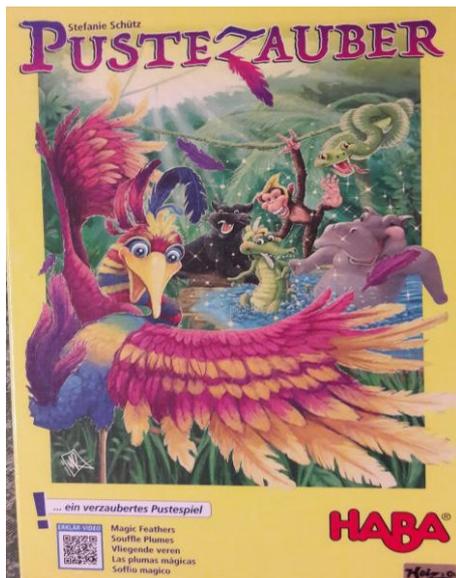
Codenames

Alter ab 10 Jahren, für 2-8 Spieler

Zwei Teams, zwei Hinweisgeber. Durch geschickte Assoziationsketten geben diese ihren Ermittlern Tipps, um die Identitäten der eigenen Agenten zu enttarnen.

Nur die Geheimdienstchefs kennen die Identitäten ihrer Agenten. Ihre Teammitglieder sehen lediglich 25 Codenamen. Jedes Team will das erste sein, das Kontakt zu allen seinen eigenen Agenten aufnimmt.

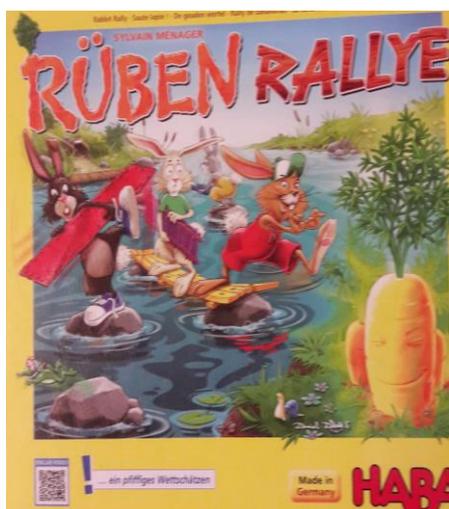
Der Geheimdienstchef gibt Hinweise in Form einzelner Wörter, die in Zusammenhang mit mehreren Wörtern auf dem Tisch stehen. Tippt sein Team auf einen Agenten der Gegenseite, hat es dieser einen Vorteil verschafft. Tippt es auf den Attentäter, hat es sofort verloren.



Pustezauber

Alter 4 – 99 Jahre, für 2 – 5 Spieler

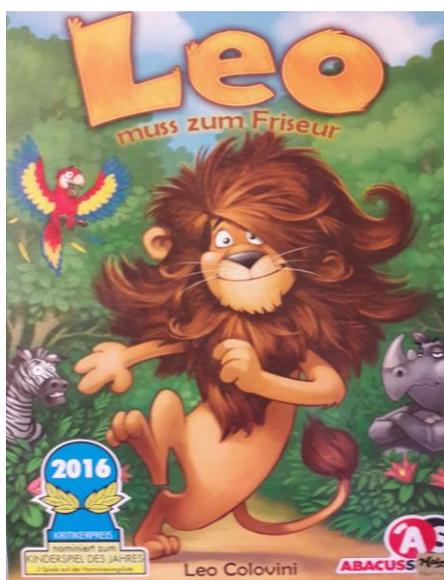
Im Pustedschungel ist die Aufregung gross: Die Tiere haben ihren Partner verloren! Nur der bunte Zaubervogel, der über den Baumwipfeln schwebt, hat den Überblick. Seine magischen Federn, die sanft von oben herabsegeln, bringen die Tiere wieder zusammen. Wer hilft dem Zaubervogel und pustet seine Federn zu den gesuchten Tieren? Mit gespitzten Lippen und der richtigen Portion Atemluft gelingt es, die meisten Tierpaare zu sammeln. Pustezauber ist ein einzigartiges Kinderspiel von HABA für 2 - 5 Spieler, bei dem die Kinder echte Federn sanft auf das richtige Tierplättchen pusten. Das macht tierisch Spass und fördert nebenbei die Mundmotorik und dadurch die Sprachentwicklung.



Rüben-Rallye

Alter ab 4 Jahre, 2-4 Spieler

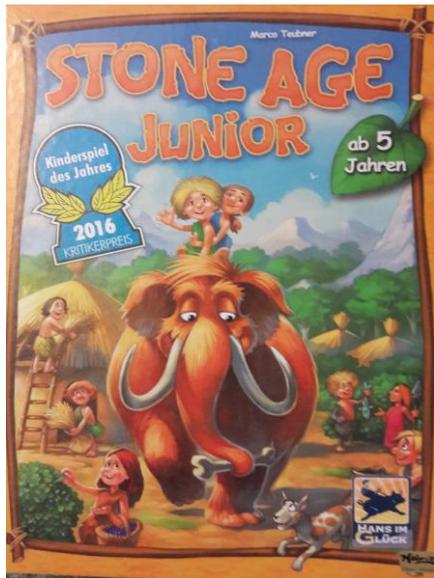
Es herrscht Aufregung auf der Haseninsel. Am Horizont schimmert eine riesige goldene Mohrrübe! Es ist Zeit für die Rübenernte, doch leider können die Hasen nicht schwimmen. Also versenken sie große Steine im Wasser und legen Bretter als Brücke darüber. Doch aufgepasst: Wer sich bei der Länge der Bretter verschätzt, muss stehenbleiben und zusehen, wie die Konkurrenten bei der wilden Rallye zur Rübeninsel vorbeiziehen.



Leo muss zum Friseur

Alter ab 6 Jahre, für 2-5 Spieler

Leo der Löwe muss unbedingt zum Friseur, denn seine Mähne wächst ihm buchstäblich über den Kopf. Und so macht er sich früh morgens auf den Weg zu Bobos Salon. Doch er trödelt mal wieder und hält lieber ein Schwätzchen mit den anderen Tieren, die er auf dem Weg trifft. Helft Leo gemeinsam vor Sonnenuntergang den Friseursalon zu erreichen, bevor seine Mähne zu lang wird!



Stone Age Junior

Alter ab 5 Jahre, für 2-4 Spieler

Mit Jono und Jada, den beiden Steinzeitkindern, geht es auf eine Reise in die Vergangenheit. Dabei gibt es viel zu entdecken. Die Kinder spielen nach, wie die ersten Menschen sesshaft wurden. Dabei werden Waren gesammelt und die Spieler bauen ihre erste eigene Siedlung!