

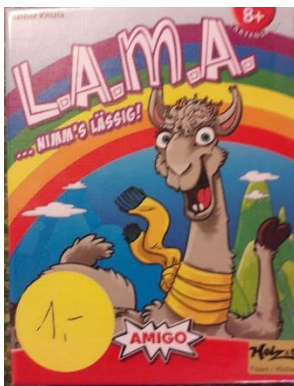
Spielneuheiten 2020



Just One

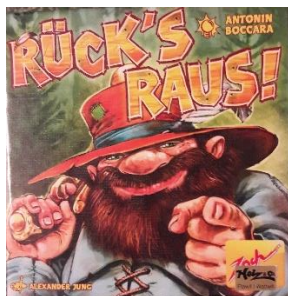
Just One ist ein kooperatives Partyspiel, bei dem alle zusammen gegen das Spiel spielen.

Das Ziel ist es, gemeinsam möglichst viele der 13 geheimen Wörter zu erraten. In jeder Runde versucht einer als aktiver Spieler ein geheimes Wort zu erraten. Dabei helfen die anderen Spieler, indem sie verdeckt und ohne sich abzusprechen je einen Hinweis auf ihre Tafeln schreiben. Hier ist Kreativität gefragt, denn derselbe Hinweis darf nicht von zwei Spielern gleichzeitig aufgeschrieben werden. Gibt es zwei oder mehrere identische Hinweise, sind sie ungültig und der aktive Spieler bekommt sie nicht zu sehen. Am Ende der Partie werden alle erratenen geheimen Wörter zusammengezählt und das Spielergebnis ermittelt.



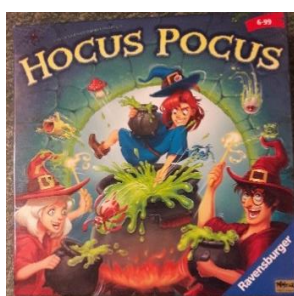
Lama nimms lässig

Kartenspiel von Erfolgsautor Reiner Knizia. Der Name ist Programm, denn jedes Lama kennt die wichtigste aller Regeln: Lege Alle Minuspunkte Ab! Dazu müssen die Spieler versuchen, alle ihre Karten loszuwerden, um möglichst keine Chips zu erhalten. Immer wieder müssen die Spieler neu entscheiden, ob sie freiwillig aussteigen oder hoffen, noch eine passende Karte zu ziehen. Am Ende gewinnt der Spieler, der am lässigsten den Minuspunkten ausweichen konnte. Ein kurzweiliges Kartenspiel mit Ärgerfaktor. So spielt man LAMA: Jeder erhält sechs Handkarten. Wer an der Reihe ist, legt eine Karte ab. Diese muss gleich oder um eins höher sein als die oberste Karte des Ablagestapels. Man kann auch eine Karte nachziehen oder passen und damit aussteigen. Die Runde endet, wenn ein Spieler alle Karten ablegt oder alle Spieler gepasst haben. Für Handkarten oder Karten, die ein Spieler nach dem Passen noch hat, gibt es Minuspunkte in Form von Chips. Wer alle Karten losgeworden ist, darf einen 1er- oder 10er-Chip wieder abgeben. Nach mehreren Runden gewinnt derjenige mit den wenigsten Minuspunkten.



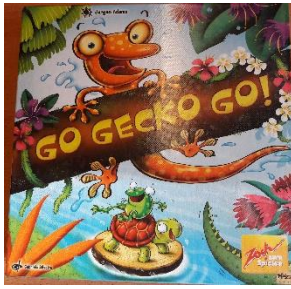
Rück's raus

Pro Spielrunde wird ein Adliger überfallen. Dazu spielt jeder Spieler einen Räuber. Der stärkste Bandit kommt in Genuss einer Gefälligkeit des Überfallenen meist handelt es sich dabei um Klunker. Gelegentlich wird der Dieb aber auch an die Kontrahenten weitergereicht, um dort für eine Umverteilung des Hab und Gut zu sorgen. Wer den schwächsten Ganoven spielt, erhält Mitleidsklunker. Der Spieler, der am Ende insgesamt die zweitmeisten Klunker besitzt, gewinnt.



Hocus Pocus

Welcher Hexenschüler setzt den Zauberstab am besten ein und lässt die Zutaten für den Zaubertrank am schnellsten in den Kessel hoppsen? - Lassen Sie die Zutaten wild durcheinander fliegen und erleben Sie Action, Hektik und jede Menge Spass.



Go Gecko Go

Wasser marsch zum grossen Wettschwimmen! Drunter und drüber geht es, wenn sich grosse und kleine Tiere auf allerlei Treibgut in der Strömung tummeln. Jede Schwimmriege besteht aus einem grossen Krokodil, einer Schildkröte, einem Frosch und einem kleinen Gecko. Winzlinge können sich auf dem Rücken der kräftigeren Tiere mitnehmen lassen. Aber nur wer beiden Brücken unterwegs mit eingezogenem Kopf ausweicht, geht dabei nicht baden. Bademeister wird, wer seine vier Tiere als Erster bis zum Baumstamm gebracht hat.



Die Legende der Irrlichter

Schattenwesen machen sich auf den Weg, um das Schloss Luxantis zu erobern. Aufhalten lassen sie sich nur mithilfe der verzauberten Objekte aus dem magischen Lichterwald-Labyrinth. Die Spieler bringen dieses zum Leuchten und müssen sich die Anordnung der Lichter gut einprägen, denn nur die blau leuchtenden Felder sind sicher. Ausserdem müssen sie sich auf der Suche nach den Objekten gut absprechen und versuchen, die gefährlichen roten Irrlichter zu meiden. Doch durch den interaktiven LED-Spielplan und den unberechenbaren Würfel kann jede Spielerunde eine unerwartete Wendung nehmen.



Ab durch die Mauer

In dieser Burg geht es rund: Der Boden dreht sich. Gespenster tanzen durch Mauern. Wie von Geisterhand bewegt, huschen Hüte und Schuhe von einem Erker in den nächsten. Beim Karneval der Gespenster möchte jeder im kühnsten Kostüm durch die Wandelgänge spuken. Doch selbst die Kleiderkammern sind plötzlich nicht mehr da, wo sie eben noch waren. Es gewinnt, wer verschiedenste Räume der Burg aufsucht und die dort ausliegenden Karnevalskostüme einsammelt. Ab durch die Mauer ist ein Spiel mit ganz neuen Elementen: Ein drehbarer, mit Magnetschiebern unterlegter Spielplan macht das Spielgeschehen nicht nur optisch zum zauberhaften Spuk.



Nuss voraus!

Herbert Hörnchen hat fleissig Eicheln vergraben. Er erinnert sich an jede einzelne von ihnen. Also, fast. Ok, so in etwa. Vielleicht ein bisschen...? Die spannende Eichelsuche beginnt! Wer erinnert sich am besten und kann Herbert tatkräftig unter die Arme greifen? Ein Suchspiel ab vier Jahren, bei dem dank Zusatzregel auch grössere Nuss-Jäger voll auf ihre Kosten kommen.



König Grummelbart

König Grummelbart hat Geburtstag. Wie jedes Jahr soll er seine Lieblings-Honigtorte bekommen, denn dann ist er glücklich. Doch, wo sind die Zutaten für die Torte geblieben? Hat das schusselige Hofwiesel sie doch glatt auf der Schlosstreppe stehen lassen! Jetzt müssen die Tiere von Stufe zu Stufe springen, um schnell alle Zutaten einzusammeln. König Grummelbart darf auf keinen Fall den grossen Festsaal erreichen, bevor die Torte fertig ist. Die Spieler versuchen, die Tiere gekonnt auf die Stufen zu schnippen und die passenden Zutaten zu finden. Mit etwas Geschick und Glück schaffen sie es gemeinsam, die Torte fertig zu stellen.



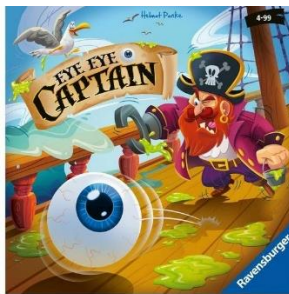
Tal der Wikinger

Wenn im Tal der Wikinger das alljährliche Fässerkegeln stattfindet, müssen die Spieler Mut, Geschick und vor allem Risikofreude beweisen, um mit der Kugel die richtigen Fässer umzuwerfen und möglichst viele Goldmünzen zu sammeln. Das spannende Taktik- und Geschicklichkeitsspiel Tal der Wikinger von HABA sorgt mit beeindruckendem XXL-Spielplan, 3D-Wikingerschiffen und 24 Goldmünzen für eine tolle Spielatmosphäre und spannenden Spielspass bis zur letzten Sekunde. Wer zu viel wagt und ins Wasser plumpst, geht komplett leer aus. Wer es aber schafft, durch geschicktes Kegeln seine Wikinger gut auf dem Steg zu positionieren und die meisten Goldmünzen zu erbeuten, gewinnt das Spiel.



Fabulantica

Eine stürmische Nacht zieht über die fabelhafte Welt von Fabulantica hinweg. Als sich der Sturm am nächsten Morgen legt, finden sich die Bewohner quer übers Land verteilt wieder. Um Schutz vor dem Wetter zu finden haben sie sich in alten Türmen verschanzt. Die Spieler müssen den Bewohnern von Fabulantica helfen, sich selbst und ihre Freunde wieder zu finden, um sicher nach Hause zu kommen. Mit Pferden, Eseln, Kamelen, Schiffen oder dem magischen Teppich können die Spieler von Ort zu Ort ziehen. Zunächst suchen sie die Bewohner, die im unteren Teil der offen ausliegenden Auftragskarten abgebildet sind, dann deren Freunde im oberen Teil der Karte. Als Belohnung erhalten sie eine Goldmünze. Doch jedes Mal, wenn ein Bewohner erfolgreich gefunden wurde, wandert die entsprechende Figur an einen anderen Ort. Kleine Geschichten helfen dabei sich zu merken, wer sich wohin bewegt hat.



Eye Eye captain

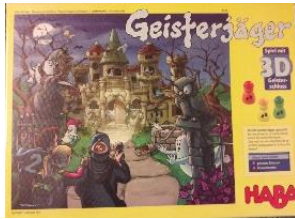
Möwendreck an Deck! Schnell sammeln die Matrosen die Häufchen ein, ehe das verloren gegangene Glasauge des Captains dagegen kullert. In drei abwechslungsreichen Spielvarianten gewinnen die Spieler als Mannschaft oder jeder für sich.

Möwendreck an Deck! Die schrägen Vögel haben überall ihre Häufchen fallen lassen. Und auweia, jetzt hat auch noch der Captain sein Glasauge verloren. Kreuz und quer kullert es über das Schiff, haarscharf am Möwendreck vorbei. Wenn das mal nicht ins Auge geht! Matrosen, helft dem Captain! Behaltet bei all dem Durcheinander den Überblick und sammelt die Häufchen so schnell wie möglich ein. Gewinnt als Mannschaft oder jeder für sich! Drei Spielvarianten sorgen für abwechslungsreichen Spielspass für die ganze Familie. In jedem Fall gilt: Ran an die Zange und weg mit dem Möwendreck!



Purzelbaum

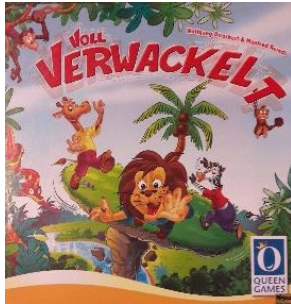
Im Sommer gereift, purzeln die Nüsse im Herbst von den Bäumen. Schlaue Eichhörnchen vergraben sie in ihren geheimen Verstecken, um sich im Winter durch die Vorräte knabbern zu können. Bei Purzelbaum schlüpfen die Spieler selbst in die Rolle von Eichhörnchen. Sie lassen im Herbst Nüsse von den Ästen in ihre frisch gegrabenen Erdlöcher purzeln. Im Winter, wenn alles weiss ist, erinnern sie sich an die Verstecke, in denen sich besonders viele Nüsse befinden.



Geisterjäger

Die Geister sind los im Geisterschloss. Aber als tapferer Geisterjäger habt ihr davor natürlich keine Angst und so nähert ihr euch immer mehr dem Geisterschloss, um zu sehen welcher Geist hier sein Unwesen treibt. Wichtig ist allerdings genau zu erkennen, um welchen Geist es sich handelt. Denn eure Aufgabe ist es herauszufinden, ob der spukende Geist per Geistersteckbrief gesucht wird.

Aber Achtung, die Geister sehen sich alle sehr ähnlich und tricksen dadurch die Spieler gern mal aus!



Voll verwackelt

"Tim Löwe und seine Freunde haben die leckersten Kokosnüsse gefunden. Doch es gibt ein Problem: Die begehrten Früchte wachsen an einer Palme, die auf einem wackeligen Felsen steht. Geschickt versuchen die Spieler, mit den Tieren die Balance zu halten und ziehen sie vorsichtig über den Wackelfelsen. Aber nur, wenn die Tiere den Felsen im Gleichgewicht halten, winken Kokosnüsse als Belohnung. Wer am Ende des Spiels die meisten Kokosnüsse in Sicherheit gebracht hat, gewinnt dieses kippelige Spiel. Für 2-4 Spieler. Ab 6 Jahren.



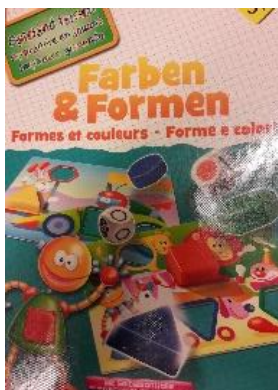
Light Doodle

Licht aus - Taschenlampe an, denn hier wird mit Licht gemalt, ganz ohne Stifte. Mit Malschablonen und Stempelaufsätzen für verschiedene Motive kann nach entstehen leuchtende Bilder, welche nach ein paar Minuten verblassen und der Malspass kann von vorne losgehen.



TKKG Das Phantom der Nacht

Es gibt einige spannende Fälle zu lösen. Denn das Phantom der Nacht - der größte Ganove aller Zeiten - ist in der Millionenstadt aufgetaucht. Bevor er von seinen Gehilfen mit dem Auto abgeholt wird und sich aus dem Staub macht, wollen ihn TKKG überführen. Doch welcher von den 6 Verdächtigen ist der wahre Täter? Also machen sich TKKG nachts - wenn das Phantom sein Unwesen treibt - bewaffnet mit einer Taschenlampe auf den Weg, seinen Spuren zu folgen, Hinweise zu finden und es letztendlich zu entlarven.



Farben und Formen

Auf spielerische Art und Weise werden die verschiedenen Farben und Formen kennengelernt.