Spielneuheiten 2018

Funkelschatz

Alter 5-99 Jahre, 2-4 Spieler

Wenn das Steckdosenlicht mit 6 tollen Wechselmotiven im Dunkeln automatisch angeht, heisst es auch für Conni: Bald ist Schlafenszeit! Doch zunächst hat sie noch ein paar wichtige Dinge zu tun. Was genau das ist, können sich kleine Schlafmützen immer wieder anschauen, bevor ihnen langsam die Augen zufallen.

Kullerhexe

Alter ab 6 Jahre, 2-5 Spieler

Wuschhh! Auf der Suche nach ihren Sachen saust die schusselige Kullerhexe durch den Zauberwald. Aber zum Glück gibt es ja die kleinen Waldwichtel, die ihr gerne bei der Suche helfen... Die Kinder lassen gemeinsam die Hexe zu den gesuchten Gegenständen kullern. Wer geschickt ist und sich gut mit sienem Mitspieler abspricht, sammelt bei diesem flotten Kullerspass die meisten Sachen ein!

Hamsterbande

Alter 4-8 Jahre, für 1-4 Spieler

Die Hamster tollen durch ihren Bau, fahren den Aufzug hinauf und hinunter, toben durchs Laufrad und flitzen auf der Gondel und der Lore hin und her. Doch es ist Herbst und Zeit Vorräte anzulegen. Schaffen es die Hamster alle Karotten, den Klee und die Getreideähren in die richtigen Vorratsräume zu bringen, bevor die Blätter vom Baum gefallen sind und sich der Igel im Laubhaufen versteckt hat?
Hamsterbande von HABA ist ein wuseliges Kinderspiel mit einem einzigartigen Spielplan mit beweglichen Elementen. Die Hamster können in der Lore und den 3 weiteren beweglichen Elementen von einem Raum in den anderen geschoben werden. Übrigens können Kinder Hamsterbande auch toll allein spielen.

Kingdomino

Alter ab 8 Jahre, für 2-4 Spieler

Du bist Herrscher eines Königreichs und auf der Suche nach Ländereien, um dein Reich zu vergrössern. Es gilt, zum richtigen Zeitpunkt der richtigen Länderei habhaft zu werden. Dann steht dir nichts mehr im Wege, das prestigeträchtigste aller Königreiche zu errichten!
Je grösser deine verschiedenen Ländereien sind und je mehr Häuser sich in ihnen befinden, desto mehr Prestigepunkte erhältst du am Spielende dafür. Doch bist du in der einen Runde zu gierig, haben deine Mitspieler in der nächsten Runde die bessere Auswahl. Und manchmal lohnt es sich, ihnen lieber eine bestimmte Länderei vor der Nase wegzuschnappen, so dass ihnen viele Punkte entgehen, als ein Ländereien-Plättchen zu nehmen, das dir selbst nur wenige Punkte gebracht hätte. Geschicktes Anbauen und ein wachsames Auge auf die Königreiche der Mitspieler sind hier der Schlüssel zum Sieg!
Kingdomino ist ein schnelles Familienspiel ab 8 Jahren mit einfachen Regeln, die auf dem beliebten Spielprinzip von Domino beruhen.
Kingdomino wurde zum Spiel des Jahres 2017 gekürt.

Geisteruhr

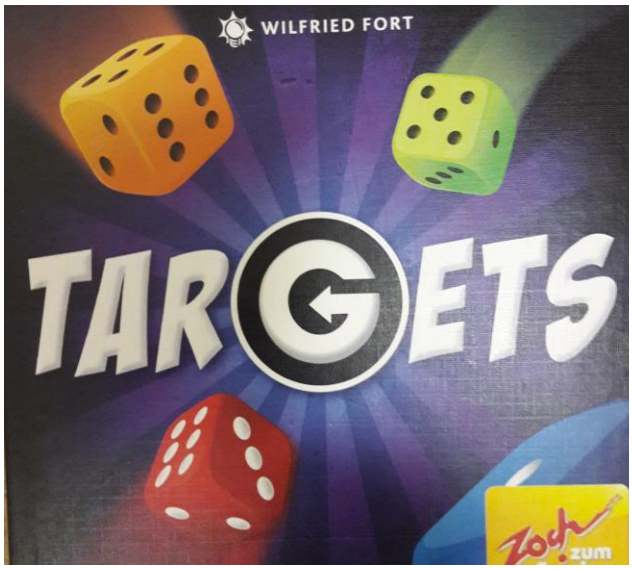
Alter 5-7 Jahren, für 2-4 Spieler

Willkommen bei der Gruselrunde zur Geisterstunde! Wie jeden Abend versammeln sich die Geister am alten Uhrturm. Die Uhr tickt doch nicht richtig - der alte Uhrenarm ist in der Mitte angebrochen und bewegt sich wie er will. Von Zeitmessung kann hier keine Rede mehr sein! In mehreren Runden versuchen die Spieler, ihre Geister auf die Uhr zu legen. Doch der verrückte Uhrenarm dreht sich und wirft dabei die Geister von der Uhr. Erst wenn er stoppt, sind die Geister in Sicherheit. Wer am meisten seiner Geister auf die Uhr legen konnte, gewinnt eine Runde und darf einen Geist als Siegespunkt auf die Ballustrade schicken, der dort den spannenden Wettkampf weiterhin beobachten darf. Wer zuerst drei Runden gewinnen konnte, gewinnt das Spiel!

Zaubershow Kids

Alter Jahre, für Spieler

Über 20 einfache und schnell erlernbare Tricks machen es bereits Kindern ab 5 Jahren möglich, in die Rolle eines Zauberers zu schlüpfen und ihre erste Show vorzuführen. Die bebilderte Anleitung und Vorlesetexte für die Eltern sowie Anleitungs-Filme im Comic-Stil helfen Kindern die Tricks im Handumdrehen zu beherrschen.



Targets

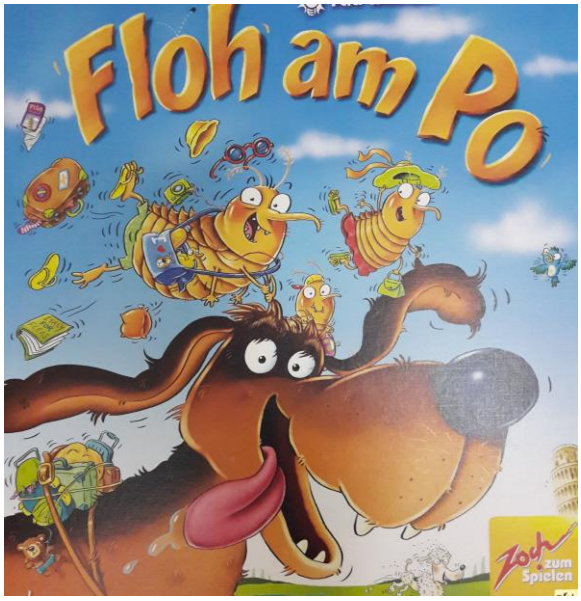
Alter 7-99 Jahren, für 2-4 Spieler

Wer schnippt seine Würfel ins Ziel? In der Tischmitte liegen drei Zielscheiben aus, deren Zentrum jeweils ein Loch schmückt. Jeder Spieler stapelt seine drei Würfel in gebührendem Abstand zu einem Turm und schnippt sie dann nacheinander auf die ausliegenden Scheiben. Wer einen Würfel in einem der Löcher versenkt, wird umgehend mit einem Siegpunkt bedacht. Würfel, die auf den Zielscheiben liegen bleiben, können von den Mitspeilern weggeschnippt werden. Behalten sie ihre Positionen auf den Zielscheiben auch gegen den Eifer der Mitspieler bei, konkurrieren sie um weitere Siegpunkte. Dabei zählt das jeweils höchste Würfelresultat auf die Scheibe. Wer damit erfolgreich ist, erhält zunächst eine eigene Zielscheibe, die er in der nächsten Runde unter seinem Würfelturm platziert und gegen die möglichen Angriffe seiner Mitspieler verteidigen muss. Gelingt dies, darf die Zielscheibe gegen einen Siegpunkt eingetauscht werden

Magic-Gold Edition

Alter ab 8 Jahre

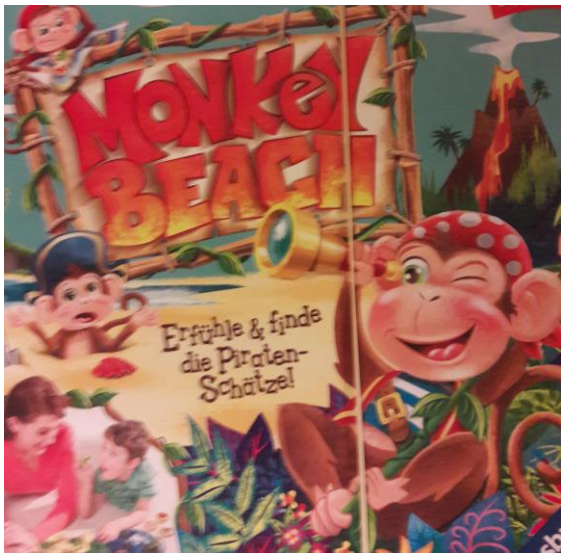
Mit dieser reich ausgestatteten Sammlung von Zauberutensilien – kombiniert mit Dingen aus dem eigenen Haushalt – ist es spielend leicht, den staunenden Zuschauern unglaubliche Zaubertricks und Illusionen vorzuführen. Die ausführliche Anleitung zeigt Schritt für Schritt, wie die 130 Tricks und Illusionen am besten gelingen.



Floh am Po

Alter 4-6 Jahre, 2-4 Spieler

Floh am Po ist ein Farbwürfel-Rennspiel für Kinder. Jeder Spieler versucht seinen Hund möglichst schnell vom heimischen Start zum Urlaubsziel rennen zu lassen. Die Reisegeschwindigkeit erhöht sich dabei mit jedem weiteren Floh, der sich im Hundefell niederlässt. Farbwürfel lassen insgesamt sechs Flöhe von einem Fell zum anderen springen und sorgen so für ein spannendes Schnauze-an-Schnauze-Wettrennen.
Für fortgeschrittene Flohrentiner sorgt eine spannende Rennvariante für zusätzliche Spannung. In dieser Variante entscheidet die Position des eigenen Hundes im Rennen, wie viele Farbwürfel geworfen werden dürfen: wer zurückliegt hat mehr Würfel zur Verfügung als die Führenden.



Monkey Beach

Alter 3-7 Jahre, für 2-4 Spieler

Ahoi Piraten Freunde! Jede Menge wertvoller Piratenschätze wurden in der weichen Stoffinsel versteckt. Nun bist du und deine Piraten-Freunde gefragt. Benutze deinen Tastsinn und finde die verlorene Beute! Wer von euch findet die meisten Schätze bevor die letzte Vulkan-Karte umgedreht wird?

Icecool

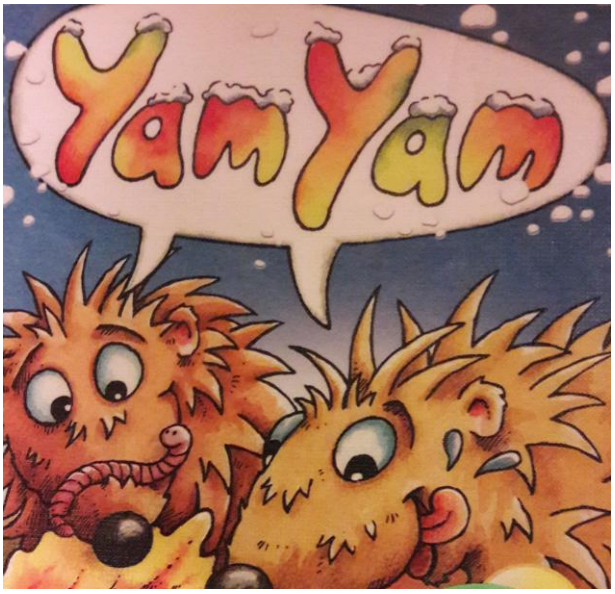
Alter ab 6 Jahre, für 2-4 Spieler

Schnipp dich zum Sieg!
Mit einem coolen Fingerschnipp bewegst du deinen Pinguin durch die Räume der Ice-School. Dein Ziel: Entweder alle Fische deiner Farbe einsammeln oder andere Pinguine zu fangen, bevor diese ihre Fische einsammeln können. Dafür gibt es Punkte.
Wie gut bist du im Schnippen? Denn nur mit der richtigen Technik schnippst du deinen Pinguin in die richtige Bahn und ergatterst dir somit die meisten Punkte für den Triumph.
ICECOOL wurde 2017 zum Kinderspiel des Jahres gewählt. Die Jury begründet ihre Wahl: Hier stimmt alles, der Autor verbindet eine originelle Spielgeschichte, eindrucksvolle Ausstattung, detailverliebte Illustration und fordernden Ablauf zu einem idealtypischen Geschicklichkeitsspiel.

Safe Breaker

Alter 6-99 Jahre, für 2-4 Spieler

Safe Breaker Agenten aufgepasst! Wer knackt den Safe als Erster? Hier sind Spürnasen-Fähigkeiten gefordert, denn die Spieler müssen beweisen, dass sie das Zeug zum Agenten haben. Ihre Mission ist es, den Safe durch die Eingabe des richtigen Codes zu knacken. Denn es geht um nicht weniger als Diamanten und Goldmünzen. Und nur, wer aus den gegebenen Hinweisen die rich-tigen Rückschlüsse zieht und dadurch den Code knacken kann, wird reich belohnt.



Yam Yam

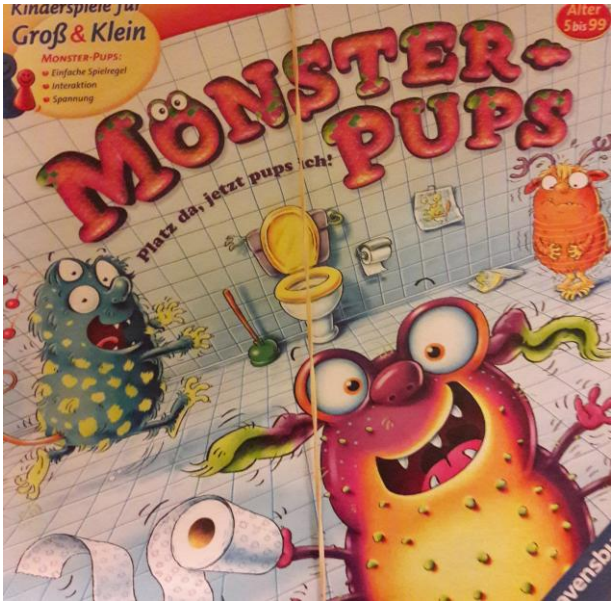
Alter ab 4 Jahre, für 2-4 Spieler

Das Kinderkartenspiel, bei dem die Igel sich vor dem Winterschlaf satt fressen.

Magic Maze

Alter 8-99 Jahre, für 1-8 Spieler

Nachdem sie all ihre Besitztümer verloren haben, bleiben einem Magier, einem Krieger, einem Elfen und einem Zwerg nichts anderes übrig, als das örtliche Magic Maze Shoppingcenter zu überfallen und all die Ausrüstung zu klauen, die sie für ihr nächstes Abenteuer brauchen. Sie einigen sich darauf, zunächst das gesamte Labyrinth zu kartografieren, dann ihre jeweiligen Lieblingsgeschäfte zu orten und schließlich den Ausgang zu finden. Um die Überwachung durch die Security zu umgehen, die ihre Ankunft argwöhnisch beäugt, wollen sie ihre Überfälle alle gleichzeitig ausführen und dann schnellstmöglich zum Ausgang rennen. Das ist zumindest der Plan, aber können sie es wirklich schaffen?



Monster Pups

Alter 7-99 Jahren, für 2-4 Spieler

Platz da, jetzt pups ich!
Auf der Monster-Toilette ist eine Menge los. Da wird gedrängelt und geschubst, denn die Lage ist ernst: Jeder muss mal!
Pssst!!! Hört ihr das? Gebannt warten alle Monster auf dem stillen Örtchen auf das alles entscheidende Geräusch Wer dann noch dreimal im Klo-Chaos eine Rolle Klopapier erwischt, gewinnt!

Captain Silver

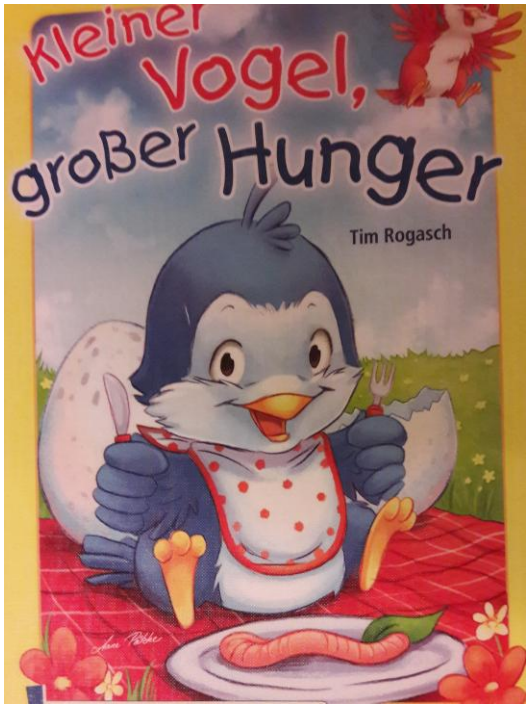
Alter 6-8 Jahren, für 2-4 Spieler

Piraten Ahoi! Captain Silver stellt euch eine piratenstarke Aufgabe: ertastet schnell die gesuchten Piraten-Gegenstande in euren Piratenbeuteln und legt sie auf dem Spielplan ab. Für richtig abgelegte Gegenstände bekommt ihr zur Belohnung wertvolle Goldmünzen oder dürft mit eurem Piratenschiff in Richtung Schatzinsel segeln. Doch nur der Nachwuchspirat, der das richtige "Gespür" besitzt, gewinnt diesen spannenden Piratenwettstreit.

Auf sie mit Gebrumm

Alter 5-99 Jahre, für 2-4 Spieler

Bssssssss ... Hier tummeln sich die Hummeln! Und die sind sich sehr einig, welche Blume die begehrteste ist. Da wird es eng in der Einflugschneise! Wer die Nerven behält, die ein oder andere Hummel gekonnt aus dem Weg schubst und mit seiner Hummel eine Punktlandung hinlegt, erreicht erfolgreich die passende Blüte. Zur Belohnung wird eine Karte aufgedeckt, die den nächsten Sturzflug noch spannender macht!



Kleiner Vogel, grosser Hunger

Alter 3-6 Jahre, 2-4 Spieler

Ei, wer schlüpft denn da? Vier kleine freche Küken pellen sich aus ihren Eiern und haben gleich einen Riesenhunger. Da hilft nur eins, Futter muss her! Doch Achtung, das Würfelglück entscheidet, womit die Küken gefüttert werden können und wie schnell sie wachsen. Welches von ihnen ist als Erstes zu einem stattlichen Vögelchen herangewachsen?
Kleiner Vogel, grosser Hunger ist ein witzig illustriertes Kinderspiel von HABA. Dank der einfachen Spielregeln ist das Spiel schnell erklärt und ist ein fröhlich-frecher Sammelspass von der ersten Sekunde an.

Mimis Kullerspass

Alter ab 1,5 Jahre, für 1-2 Spieler

Potzblitz, hier ist was los: Mimi Maus spielt heute mit Käse, Getreide und Nüssen in der Vorratskammer. Und sie hat viele tolle Ideen: Ob Memo oder Würfelspiel ... diese Spielesammlung mit Bauelementen aus Meine erste Kugelbahn bietet viel Abwechslung. So können schon die Allerkleinsten Kugelbahn-Spaß haben und erste Regelspiele kennenlernen.

Titus Tentakel

Alter ab 4 Jahre, für 2-4 Spieler

Auf einer fernen Insel lockt ein sagenhafter Goldschatz. Doch der wird von dem riesigen Kraken Titus Tentakel bewacht. Also segeln die Piraten vorsichtig um Titus Tentakel herum. Denn wenn er sie entdeckt, streckt er blitzschnell seine Krakenarme aus und wirbelt alle Schiffe durcheinander! Nur wer Glück hat, kann die Goldmünzen auf der Insel erreichen.

Crazy Race

Alter ab 8 Jahre, für 2-5 Spieler

Bei diesem tierisch verrückten Würfelspiel ist alles möglich! Mal jagen die 2-5 Spieler mit ihrem Golfwagen in einem Affenzahn durch den nächtlichen Zoo, mal schleichen sie im Schneckentempo dahin. Alles mit dem Ziel, die abwechslungsreiche, immer wieder neue Rennstrecke am besten zu meistern. Was neben viel Wagemut und noch mehr Würfelglück vor allem gebraucht wird, ist das richtige Tier zur rechten Zeit. Mal ist der wendige, schnelle Gepard von Vorteil, mal das langsame, aber ausdauernde Nashorn. Selbst das Kamel kann noch den Sieg bringen!