

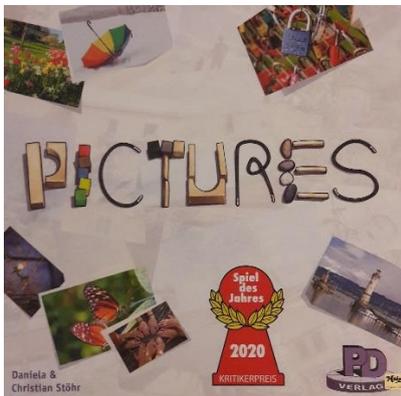
# Spielneuheiten 2021



## Speedy Roll

### Kinderspiel des Jahres 2020

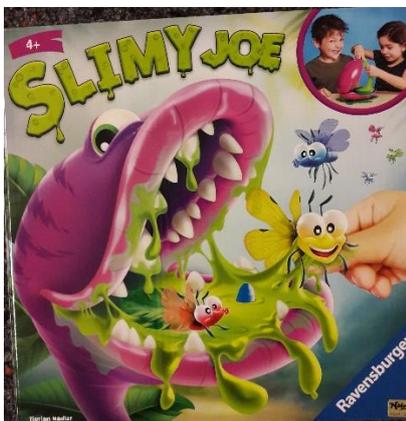
Unter dem dichten Blätterdach des Waldes beeilen sich die Igel zurück in ihr gemütliches Heim. Rollt den fusseligen Igel über den Waldboden und sammelt geschickt Äpfel, Blätter und Pilze ein, sodass ihr am Weg nach Hause möglichst weit vorankommt. Vor jedem Spiel könnt ihr den Waldweg beliebig zusammensetzen und wählen, wie ihr spielen möchtet: Kompetitiv, also ein Wettrennen gegeneinander, bei dem der schnellste gewinnt oder kooperativ, wobei ihr alle gemeinsam gegen den schlauren Fuchs gewinnen wollt.



## Pictures

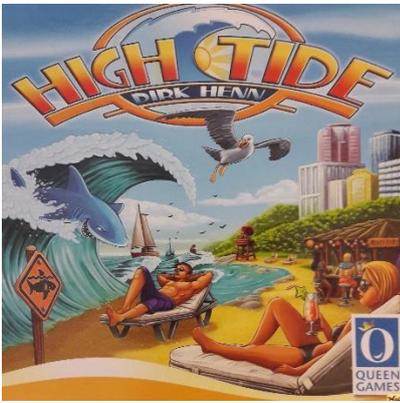
### Spiel des Jahres 2020

Ein Familienspiel mit viel Spielspass und sehr einfachen Regeln. Baut mit Eurem Spielmaterial (Bauklötze, farbige Würfel, Schnürsenkel, Steine/Stöcke oder Symbolkarten ) eines der Fotos möglichst treffend nach und rätselt was eure Mitspieler so gebaut haben.



## Slimy Joe

Slimy Joe, die fleischfressende Pflanze, hat wieder zugeschnappt. Diesmal zappelt eine äußerst seltene Schmetterlingsart, nämlich der neongrüne Flatterling, im Maul der gefräßigen Pflanze! Jetzt ist Mut und schnelles Handeln der Spieler gefragt. Wer greift hinein in den Schleim und rettet die meisten Flatterlinge, ehe das Maul wieder zuklappt?



### High Tide

High Tide ist ein schnelles und witziges Familienspiel ab 8 Jahren für 3 bis 6 Spieler. Die Spieler versuchen, mit ihren Liegestühlen auf den verschiedenen Stränden möglichst nahe ans Meer zu kommen. Doch Vorsicht, wer sich zu weit nach vorne wagt, könnte von einer Welle erwischt werden.



### Sagaland Junior

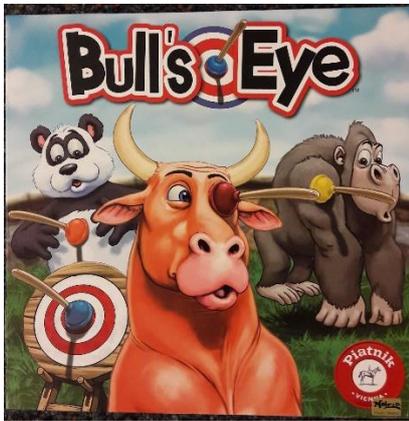
Auf geht's in den magischen Wald von Sagaland zur Suche nach den magischen Gegenständen des Königs. Schaffen es die Spieler, drei Gegenstände zum Schloss zu bringen, bevor der Zauberer dort ankommt? Dann ist das Königreich Sagaland gerettet und das Spiel gewonnen.

Der Ravensburger-Spieleklassiker jetzt auch für die ganz Kleinen. Tauchen Sie ein in die magische Welt und erleben Sie ihren Zauber hautnah.



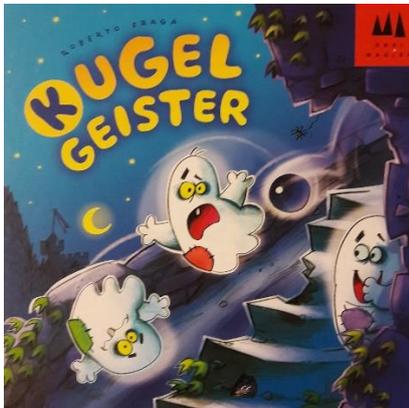
### La Cucaracha My first

Emsig krabbelt Mama Kakerlake durch die Gänge der Vorratskammer. Natürlich ist sie stets bemüht, so viel Futter wie möglich für ihre Babys durch die Ritzen im Dielenboden fallen zu lassen. Hungrig wartet die Brut auf die bunten Futterkugeln. Die Spieler legen sie, jeder in seiner Farbe, auf die schmale Laufbahn der Kakerlake. Schon schiebt sie mühsam eine ganze Reihe Kugeln vor sich her. Jetzt verfolgen die Mitspieler gespannt, ob eine durch die kleinen Löcher im Parcours nach unten fällt. Da, eine orangefarbene! Und nach der nächsten Kurve eine rote und dann noch eine grüne Futterkugel! Sofort legen die Kinder nach, damit Mama die Kugel bei der nächsten Runde mitnimmt. Schliesslich gewinnt derjenige, der als Erstes seine Vorratskiste leer hat. Für geübte Kakerlaken-Helfer bietet das Spiel eine zweite Variante. Darin sammeln die Kinder aus einem gemeinsamen Futtevvorrat ihren eigenen Mix nach Vorlage. Auch hier zählt nur, was Mama Kakerlake zu den Babys durch die Ritzen geschubst hat. Wer hat zuerst sein gesuchtes Vorlagenbild voll?



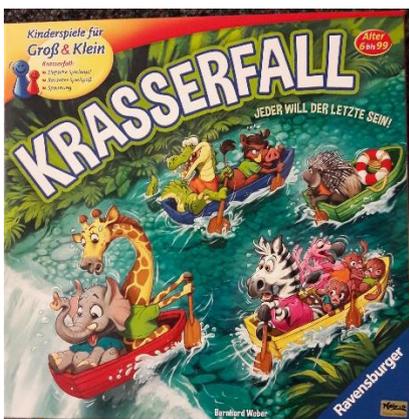
### Bull's Eye

Bei diesem schnellen Reaktionsspiel heißt es, den Mitspielern einen „Schnapper“ voraus zu sein! Denn nur, wer am schnellsten die richtigen Plättchen mit dem Saugknopf aufnimmt und den anderen wegschnappt, punktet. Besonders heiß begehrt ist das „Bull's Eye“-Plättchen, das sogar 3 Punkte zählt.



### Kugelgeister

Es ist bekannt, dass in der Ruine Geister ihr Unwesen treiben – doch bisher hat sie keiner erwischt! Ein paar abenteuerlustige Magier begeben sich auf die spannende Suche und schleichen die Treppen zu dem Geisterversteck hinauf – doch die Geister verstecken sich nicht zum ersten Mal und tricksen die Magier ständig aus! So kommen die Spieler schnell vom richtigen Weg ab und müssen sich neue Taktiken einfallen lassen. Mit ein bisschen Glück und der richtigen Taktik können die Spieler die Kugelgeister erwischen. Wer es wohl als erstes schafft?



### Krasserfall

Herzlich Willkommen zum alljährlichen Wettkampf am Krasserfall! Alle wollen dabei sein, keiner will der Erste sein. Warum? Es ist die Weltmeisterschaft im Flussaufwärtspaddeln und das Strecken-Ende ist ein tosender Wasserfall.

Die Spieler setzen ihre Figuren in Boote, die auf Kunststoffstreifen über den Spielplan bewegt werden. Und irgendwann unweigerlich den Wasserfall hinuntertauchen. - Ins Fangnetz!

Das letzte Boot auf der Strecke gewinnt die Runde. Alle Athleten im Boot erhalten Medaillen.

Wer mit seinem Team als Erster sechs Medaillen einfährt, gewinnt das Spiel!



### Grizzly

Wenn die Lachse auf ihrer Wanderung flussaufwärts die Wasserfälle hinaufspringen, ist bei Familie Grizzly die Freude gross. Schlüpft in die Rollen der Bären und fangt mehr Lachse als eure Mitspieler. Vorne an der Kante des Wasserfalls gibt es die meisten davon. Doch Vorsicht: Genau da rutscht ihr aber auch schnell mit eurem Fang aus - platsch!



### Dodo

Willkommen im Inselreich Mangalopanesia! Auf dem höchsten Berggipfel hat der Dodo voller Stolz sein Ei gelegt. Nur einen Moment ist er unaufmerksam und schon plumpst es aus dem Nest und rollt mit hohem Tempo den Berg hinab zur Felskante... Schnelligkeit ist in diesem Kinderspiel ab 6 Jahren gefragt! Jetzt müssen alle Spieler zusammenarbeiten, um das kullernde Wackel-Ei sicher an den Fuß des Berges zu bringen. Dazu wird schnell das Baumaterial erwürfelt, Hammer und Nägel gesammelt und im Eiltempo werden die Brücken an den Berg gesteckt. Schaffen es die Spieler, das Wackel-Ei sicher ins rettende Boot zu lenken, gewinnen sie alle gemeinsam. Ein aufregender Wettlauf gegen die Zeit beginnt Action pur!



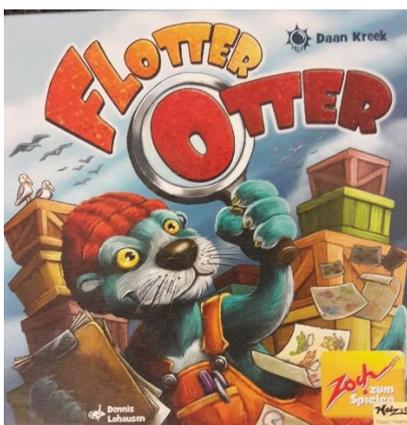
### Regenbogenrutsche

Kater Kolja möchte genau wie die Wolkschafe den Regenbogen hinab rutschen. Die Kinder helfen ihm gemeinsam, indem sie eine bunte Regenbogenrutsche bauen. Sie lernen dabei die Zahlen von eins bis drei und die sechs Farben des Regenbogens kennen. Zwei kooperative Wolkenspiele: Farbuordnung und Memo!



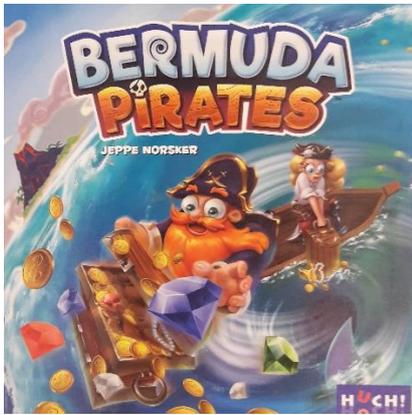
### Foto Fish

Auf zur Fotosafari unter Wasser! Der grösste Unterwasserpark der Welt - lädt euch zu einem ganz besonderen Wettbewerb ein. Gesucht wird der beste Unterwasserfotograf. Wem von euch gelingt es am schnellsten die schönsten Bilder zu fotografieren? Doch aufgepasst! Nur bestimmte Motive werden gesucht. Da heisst es, sich schnell im Farb- und Fischgewimmel unter Wasser zu Recht zu finden und die Kamera dabei blitzschnell auf das gewünschte Motiv auszurichten.



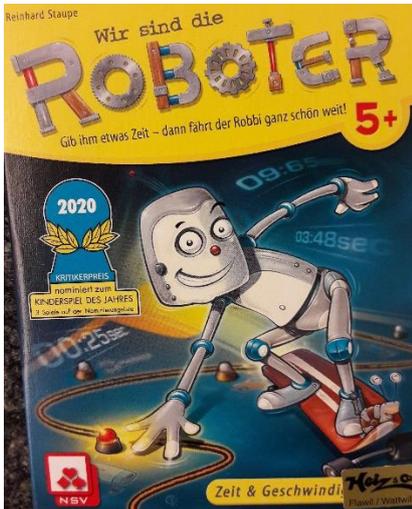
### Flotter Otter

Alle spielen gleichzeitig. In jeder Spielrunde wird ein Frachtbrief aufgedeckt, der nur in zwei Details unterscheidbare Merkmale zeigt. Die Spieler finden heraus, in welche farbliche Reihenfolge sich diese Unterschiede bringen lassen. Dann stapelt jeder seine fünf Farbkisten entsprechend dieser Farbsequenz und schnappt schnellstens eine möglichst niedrige Abgreifkarte. Wer's am besten und schnellsten macht, erhält Frachtbriefe, bekommt dafür die meisten Otterpunkte und gewinnt!



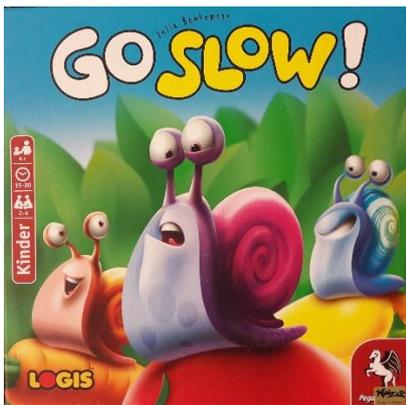
### Bermuda Pirates

Heimtückische Schatzjagd auf hoher See! Abenteuerlustige Piraten haben grosse Ziele. Schlüpf in die Rolle der Piraten und steuert eure magnetischen Boote auf der Suche nach den Schätzen durch unbekanntes Gewässer. Doch Vorsicht: Überall drohen starke Strudel, die euer Boot an der Weiterfahrt hindern. Überlistet die gegnerischen Piraten und taucht in dieses spannungsgeladene Abenteuer für die ganze Familie ein!



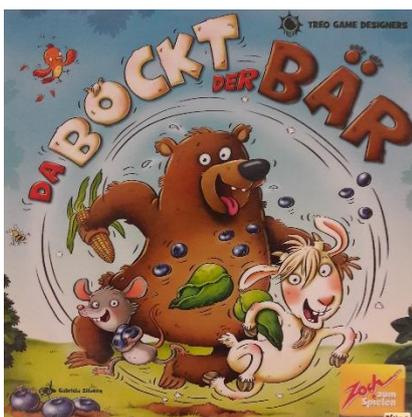
### Wir sind die Roboter

Wie weit rollt Robbi wohl in etwa 4 Sekunden? Tja, kommt drauf an, wie schnell er fährt! Als Team versucht ihr, gemeinsam ein Gefühl für Zeit und Geschwindigkeit zu entwickeln. Das klappt bald ziemlich gut und ihr wisst genau, wo Robbi stehenbleibt.



### Go slow

Ein Schneckenrennen, bei dem die langsamste Schnecke gewinnt. Im Gemüsegarten gibt es einen spannenden Wettbewerb. Jede Schnecke strebt danach ... die Langsamste zu sein. Die letzte Schnecke im Gemüsebeet gewinnt. Also – bereit machen, konzentrieren und schon machen sich die Schnecken - langsam - auf den Weg!



### Da bockt der Bär

Hier haben drei Tiere eines gemeinsam: die Spielfigur! Im Handumdrehen verwandelt sich der Bär in eine Maus. Und genauso schnell wird ein Bock draus. Doch die gegnerischen Teams mischen sich mit listiger Freude in die Verwandlungskünste ein, denn jeder darf die Bewegungen der Mitspieler steuern. Und so steht mancher Bär bockig vor einem Mausloch und wartet vergeblich darauf, unterirdische Abkürzungen zu nutzen. Wer sein „vereintes Tier“ als Erster ins Ziel bringt, gewinnt dieses ungewöhnliche „Querfeleinschleppen“, bei dem Blaubeeren, Kohlköpfe und Maiskolben den Weg versüssen.



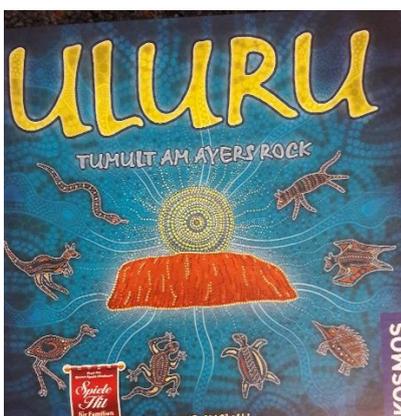
### Zoo Run

Raus aus dem Zoo, ab auf die Rennbahn: Zwei Wettrennen in einem bietet dank Wendespielplan „Zoo Run“. In der kooperativen Variante arbeiten bis zu vier etwas ältere Kinder gemeinsam daran, den Tieren zur Flucht zu verhelfen, bevor der Wärter etwas merkt. Im Wettbewerb für frischgebackene Freigänger liefern sich die tollkühnen Tiere in rasenden Kisten ein hektisches Rennen. Motor ist in beiden Fällen ein Puzzle-Mechanismus: Die Kinder bekommen Karten, auf denen rechts und links ein bis drei Tiere abgebildet sind, allerdings nur mit Vorder- oder Hinterteil. Wer die Hälften richtig zusammenfügt, darf befreien, beziehungsweise vorwärtsziehen. Mit dem richtigen Augenmaß saust sogar die Schildkröte Luchs, Lama, Panda und Elefant davon. Konzentriertes Puzzeln und konzentrierter Wettlauf fügen sich zu einem spannenden Rätselrennen.



### Kitchen Rush

Die große Welt der Gastronomie erwartet die Spieler in Kitchen Rush! Gemeinsam haben sie ein altes Restaurant erworben. Nur unter Verwendung der besten Zutaten und frischesten Kräuter und ohne lange Wartezeiten für die Gäste, wird sich das Restaurant erfolgreich entwickeln. Mit Sanduhren werden verschiedene Aktionsfelder besetzt, um Aufgaben durchzuführen: Gäste empfangen, Bestellungen aufnehmen und mit den richtigen Tellern, Zutaten und Gewürzen, schmackhafte Mahlzeiten zubereiten usw.



### Uluru

Nachts im Schlaf verwandeln sich die Tiere Australiens in Traumvögel und flattern in wildem Reigen rund um den heiligen Berg Uluru. Doch das sorgt für ganz schön viel Trubel, denn alle haben einen ganz speziellen Wunsch: Wo und vor allem neben wem will ich denn gleich landen?! Jetzt heißt es für die Spieler aufgepasst. Bleiben Wünsche der Traumvögel unerfüllt, hagelt es nämlich Minuspunkte. Sobald die Sonne aufgeht, wird abgerechnet und der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt!