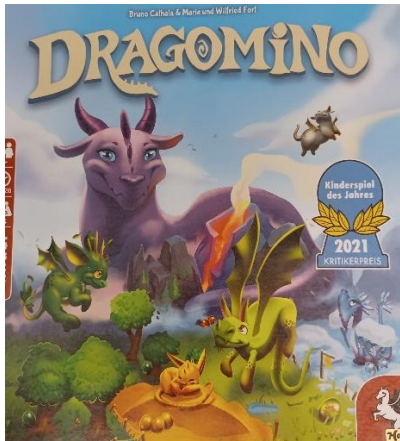
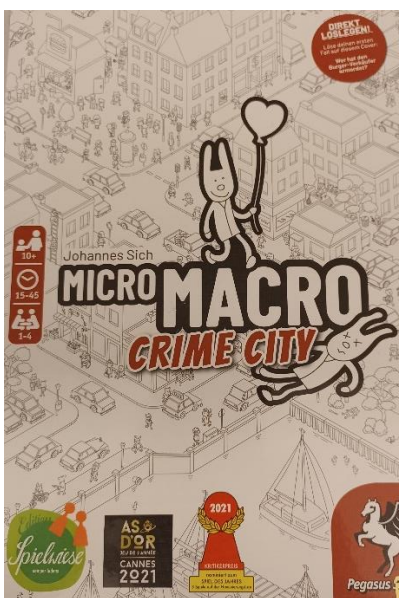


Spielneuheiten 2022



Dragomino (Alter 5+)

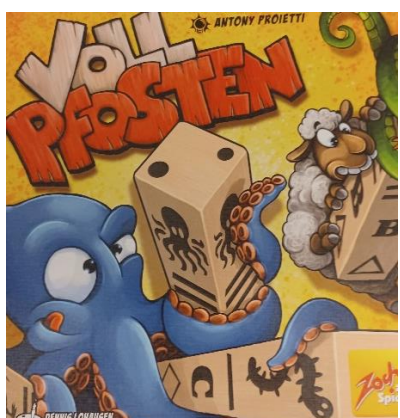
Sie wurden zum "Drachentrainer" ernannt und haben die Chance, sie auf einer geheimnisvollen Insel zu treffen. Aber Sie sind nicht der einzige Ausbilder, der in diese Länder geschickt wurde. Wer von Ihnen wird die meisten Babydrachen entdecken? Dragomino ist eine Kinderversion von Kingdomino für Kinder ab 5 Jahren, in der Sie die guten Gefühle von Kingdomino finden! Machen Sie sich auf, die Dracheninsel zu erkunden und versuchen Sie, in den verschiedenen Landschaften, die Sie durchqueren, so viele Babydrachen wie möglich zu entdecken!



Micro Macro (Alter 8+)

Willkommen in Crime City, einer Stadt, in der hinter jeder Ecke das Verbrechen lauert. Verhängnisvolle Geheimnisse, hinterhältige Überfälle und kaltblütige Morde sind hier an der Tagesordnung. Die örtliche Polizei ist nicht mehr in der Lage, die Geschehnisse zu kontrollieren. Daher ist die Arbeit pfiffiger Ermittler gefragt.

MicroMacro Crime City ist ein kooperatives Detektivspiel. Gemeinsam lösen die Spieler 16 knifflige Krimifälle, indem sie Motive ermitteln, Beweise finden und die Täter überführen. Ein aufmerksames Auge ist ebenso gefragt wie kreative Kombinationsgabe, um auf dem 75 x 110 cm großen Spielplan alles zu enträtseln. Als kleine Hilfe ist dazu im Spiel eine Lupe enthalten. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Kommissars und ist dafür verantwortlich, die Fallkarten vorzulesen (rätselt aber türlich auch mit). Die Spieler wählen gemeinsam aus, welchen Fall sie spielen und der Kommissar liest die entsprechende Startkarte sowie die erste Aufgabe vor. Gemeinsam erkunden die Spieler den Stadtplan von Crime City, um ch und ch alle Fragen auf den Fallkarten zu beantworten. Das Spiel endet, sobald die letzte Fallkarte richtig beantwortet wurde.



Voll Pfosten (Alter 7+)

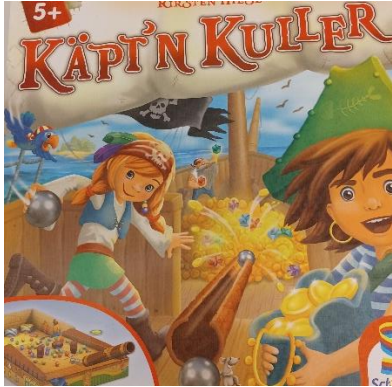
Auf dem Tisch stehen sechs Pfosten mit je sechs Symbolen. Erst wird gewürfelt, dann wird geschnappt. Ein Würfel sagt, was zu schnappen ist, die anderen Würfel geben an, wie.

Während alle Spieler gleichzeitig versuchen, *das* beste Stück Holz mit der richtigen Hand zu greifen, zeigen ihnen die Würfel, was sie dabei sonst noch tun sollten: klatschen, aufstehen, um den Stuhl herum laufen ...und die Handrücken zum Greifen verwenden.



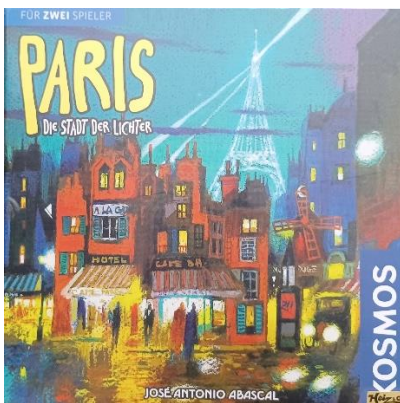
Kurz vor Knapp (Alter 8+)

Abschätzen, verbinden, höher bauen! Dem Spieler am Zug wird ein zufälliger Stab zugewiesen. Er bestimmt, welche zwei Säulen er hiermit verbinden möchte. Hat er die Länge des Stabs richtig eingeschätzt, setzt er neue Säulen aus seinem Vorrat auf das Spielfeld. Wer als erster alle eigenen Säulen verbaut hat, gewinnt. Ganz so einfach ist es jedoch nicht! Denn der Spieler am Zug darf seinen Stab erst anfassen, nachdem er sich entschieden hat, welche Lücke er mit diesem überbrücken möchte.



Käpt'n Kuller (Alter 5+)

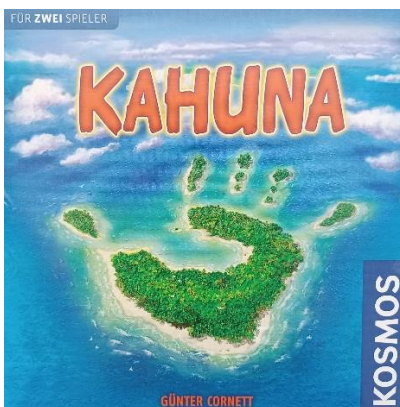
Die Piratenbande hat fette Beute gemacht. Zum Verteilen der Schätze spielen sie das legendäre Piraten-Kegelspiel. Wer schafft es, die Kugel gezielt rollen zu lassen, die benötigten Diamanten zu treffen und so schließlich die meisten Goldtaler zu ergattern?



Paris

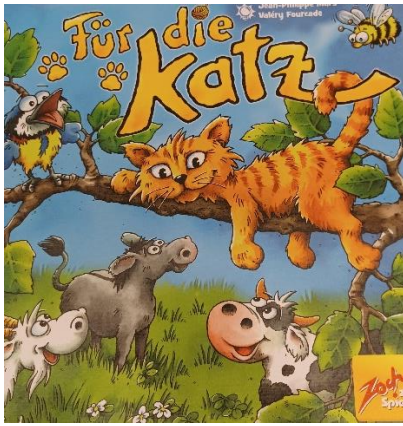
Die Stadt der Lichter (Alter 10+)

Paris im Jahr 1889. Pünktlich zur Exposition Universelle zeigt die Stadt an der Seine der ganzen Welt ihre neueste Errungenschaft: die elektrische Straßenbeleuchtung. Und zwei Spieler sind bei dem historischen Ereignis live dabei! Sie schlüpfen in diesem Strategiespiel in die Rollen zweier konkurrierender Baumeister. In zwei Phasen lassen sie ein neues Viertel entstehen: Sie nehmen sich Straßen vor, planen Gebäude und errichten prächtige Bauwerke. Dabei muss jeder Spieler versuchen, seine Aktionsplättchen so lukrativ wie möglich einzusetzen. Um die meisten Punkte zu ergattern, müssen die Bauwerke im Glanze der Lichter erstrahlen.



Kahuna (Alter 10+)

Zwei Kahuna-Priester kämpfen um die Vorherrschaft auf einem Archipel mit zwölf Inseln. Gespannt lauern beide, welche Karten ihnen das Schicksal nach und nach in die Hände spielt. Dann aber spinnen sie ihre Fäden, strecken ihre Finger mit einem *Schlag* nach einer, zwei oder gar noch mehr Inseln aus. Hin- und hergerissen von Südsee-Zauberkräften wird bald schon klar: Ohne Taktik hilft die beste Magie nichts.



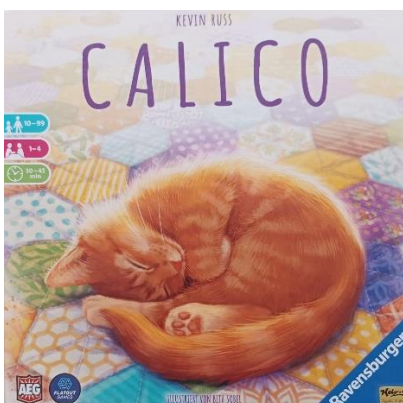
Für die Katz (Alter 4+)

Gemeinsam bringen die Spieler Katzen aus dem Wald zurück in ihre Körbchen. Doch im Wald ist es dunkel. Mit verbundenen Augen führt ein (wechselnder) Spieler seinen Wanderstab durch das unwegsame Gelände. Die anderen Spieler lotsen ihn mit Tierstimmen *dorthin*, wo die Katzen sich verirrt haben. Doch jeder falsche Kontakt kann dazu führen, dass störende Äste auf den Waldboden fallen. Genaues Hinhören ist gefragt: Aus welcher Richtung bellt der Hund, wie lange meckert die Ziege und wohin weist der Uhu den Weg? Nur durch aufmerksames Miteinander können die Katzen von den Bäumen geholt werden, ohne den Baumkronen zu schaden. Varianten für Kinder ab 5 und 6 Jahren ermöglichen das Kräfteressen mehrerer Teams und stellen höhere Anforderungen an das Zuhören und die gemeinsame Abstimmung der Bewegungen.



Stadt Land Vollpfosten (Alter 8+)

Hochwertige Klappdeckel-Schachtel in coolem Design made by DENKRIESEN. Das Prinzip ist so einfach wie genial. Wer glaubt, dass Stadt-Land-Vollpfosten als Kartenspiel doch nicht gut funktionieren kann wird schnell eines besseren belehrt werden. Das *Spiel* ist im nu erklärt und der Spielspass kann beginnen. Es bleiben keine offenen Fragen und die Spielrunden sind kurzweilig und spannend. Durch die 200 verschiedenen Kategorien ist immer für genug Abwechslung gesorgt.



Calico (Alter 10+)

Bei dem schönen Legespiel Calico wetteifern die Spieler darum, den schönsten und gemütlichsten Quilt zu nähen, indem sie Stoffplättchen in verschiedenen Mustern und Farben auf ihren Quilt-Spielbrettern sammeln. Auf jedem *Quilt-Spielbrett* liegen 3 Aufgabenplättchen, die Punkte einbringen, wenn ihre Anforderungen erfüllt sind. Weiterhin versuchen die Spieler Farben auf dem Quilt zu gruppieren, auf die dann Knöpfe genäht werden und passende Muster zu sammeln. Nur so können die verschmusten Katzen angelockt werden.

Nachdem der erste Spieler seinen Zug gemacht hat, geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Spieler wechseln sich nacheinander so lange ab, bis die Quilt-Spielbretter aller Spieler komplett mit Stoffplättchen gefüllt sind. Die Spieler zählen dann die Punkte für ihre Aufgabenplättchen, Katzen-Marker und Knöpfe zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Legespiel.



Krimipuzzle Die drei ??? Die Villa der Rätsel (Alter 10+)

Kriminalfall lesen, Leuchtpuzzle legen, Rätsel lösen!
Vandalismus in Rocky Beach! In der Stadt tauchen plötzlich überall schaurige Graffitis auf und es kommt zu einem Einbruch. Wer steckt dahinter? Die Spur führt zu einer rätselhaften Villa. *Zusammen* mit den Detektiven Justus, Peter und Bob puzzeln die Spieler den Tatort zusammen finden Hinweise, lösen Rätsel und können so den Täter überführen. Die im Spiel enthaltene UV-Lampe bringt wichtige Hinweise ans Licht...



Exit Puzzle Dschungel (Alter 9+)

Im Ravensburger ESCAPE Puzzle Kids tauchen puzzle- und rätselbegeisterte Mädchen und Jungen in das Dickicht des Urwalds und erforschen Puzzleteil für Puzzleteil die Geheimnisse des Dschungels. Nun gilt es alle Rätsel zu lösen und den Ausgang zu finden!