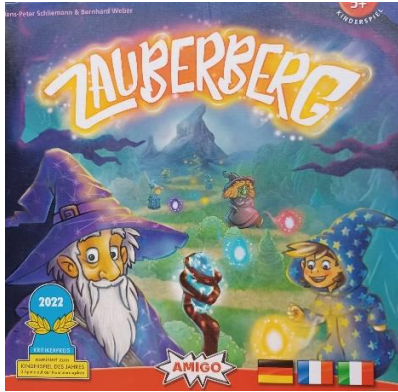
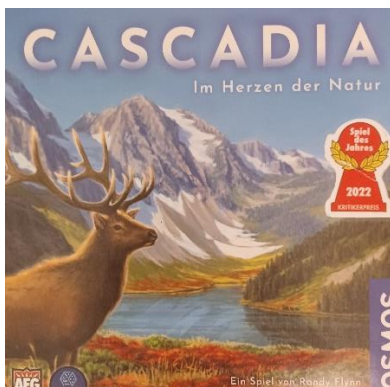


Spielneuheiten 2023



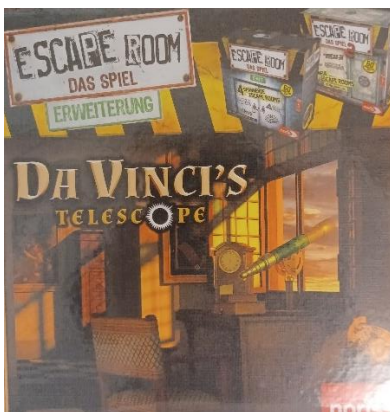
Zauberberg (Alter 5+)

Der magische Wettlauf beginnt. Am Fusse des Zauberbergs wohnt der Magier Balduin. Mit Hilfe seiner Irrlichter ruft er die Zauberlehrlinge zu sich, um sie in Magie zu lehren. Die Irrlichter weisen ihnen dabei den Weg durch den geheimnisvollen Wald ins Tal. Aber auch die gemeinen Hexen folgen den Spuren der Irrlichter und ein Wettlauf ins Tal des Zauberbergs beginnt. Beweist nun eure Magie und bringt die murmelnden Irrlichter möglichst geschickt auf den Weg, so dass sie nur euch Zauberlehrlingen den Weg zu Balduin weisen. Zauberberg – das magische Kinderspiel mit den «murmelnden» Irrlichtern.



Cascadia (Alter 10+)

Willkommen in Cascadia! Hier, im Nordwesten Amerikas, fühlen Tiere sich wohl: Bussarde kreisen in den Lüften, Bären treten paarweise auf, Hirsche machen sich auf die Wanderung und Füchse streifen umher. Und natürlich dürfen auch die Lachse nicht fehlen. Auf ihren Flusswanderungen durchqueren sie weite Landschaften. 1–4 Spielerinnen und Spieler ab 10 Jahren haben alle Wildtiere im Blick und legen in ihrem Spielzug ein neues Wildnisplättchen an ihre Landschaft an. Die unterschiedlichen Wertungskarten geben vor, wie die Tiere angesiedelt werden sollten. Bonuspunkte gibt es für die grössten zusammenhängenden Gebiete in jeder Landschaftsart. Dank des leichten Zugangs gleich das Spiel beginnen und ein neues Zuhause für viele Tiere schaffen – mit etwas Glück und der richtigen Taktik. Ein abwechslungsreiches Familienspiel und passendes Geschenk für Fans von Legespielen sowie Naturfreundinnen und Naturfreunden.



Escape Room

Da Vinci's Telescope (Alter 16+)

Bei DA VINCIS TELESCOPE erforschen die Spielerinnen das bislang unentdeckte Teleskop des großen Genies Leonardo Da Vinci. All die geheimen Spuren und Rätsel in seinen Arbeiten zu diesem mysteriösen Teleskop müssen ein großes Geheimnis verbergen, das nur während der bevorstehenden Sonnenfinsternis enthüllt werden kann. Achtung: nur mit Grundspiel spielbar!



Fabelwelten (Alter 5+)

Es war einmal vor langer Zeit, als Erwachsene noch kleine Kinder waren, die Abenteuergeschichten liebten, da fanden Marie und Wilfried ein magisches Fabelbuch. Damit konnten die beiden die verschiedenen Fabelwelten des Buchs besuchen und schon bald freundeten sie sich mit den lustigen Tieren der Geschichte an ...

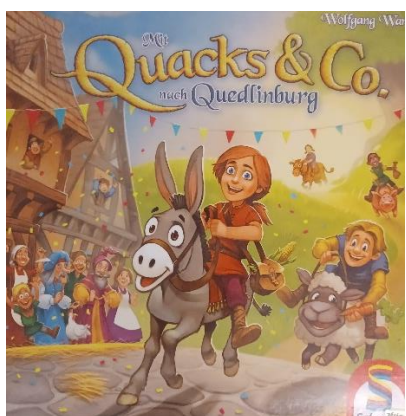
Viele verschiedene Tiere können hier in jede Rolle schlüpfen: egal, ob ein tapferer Ritter, eine neugierige Hexe oder ein ungeschickter Ninja. Die tollen Geschichten bleiben immer spannend, denn die Charaktere wechseln ständig. Der fiese Torwächter von gestern kann heute zum entschlossenen Kapitän werden. Es ist allein eure Entscheidung!



Mia London (Alter 5+)

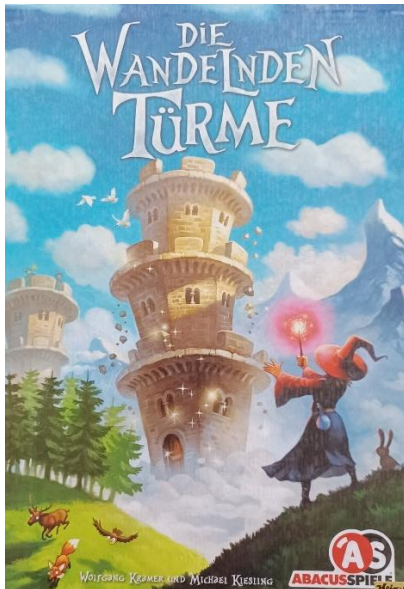
Die weltbekannte Detektivin Mia London braucht eure Hilfe! Sie muss einen schwierigen Fall lösen: Ein schlimmer Gauner hat ein schreckliches Verbrechen begangen. Ihr müsst den Schurken unter 625 Verdächtigen finden und festnehmen. Betrachtet die Hinweise genau und rekonstruiert das Porträt des gemeinen Betrügers.

Im Kinderspiel Mia London von Scorpion Masque müsst ihr der jungen Detektivin Mia helfen, den Bösewicht zu schnappen. Vier Merkmale gilt es herauszufinden: Welchen Hut, welche Brille, welchen Schnurrbart und welche Fliege trägt der Gauner.



Mit Quacks & Co nach Quedlinburg (Alter 6+)

Habt ihr schon mal von der Stadt Quedlinburg im Harz und ihrem berühmten Markt gehört, der dort alljährlich stattfindet? Jedes Jahr, am Tag vor dem Markt, wird traditionell das große Wettreiten der Kinder der Stadt veranstaltet. Schön, dass auch ihr dieses Mal mit dabei seid! Mit dem Esel Quacks und seinen Freunden geht ihr an den Start und lockt die Tiere mit dem richtigen Futter vorwärts. Aber wir reden hier nicht von ganz normalem Tierfutter. Nein, unser Futter ist ein bisschen wunderlich. Nicht immer bringt es eure Vierbeiner gleich weit voran. Da heißt es, die richtige Kombination finden, um möglichst schnell zu sein. Aber manchmal hat sich auch ein Traumkraut in euren Beutel verirrt und euer Tier gönnt sich lieber eine kleine Pause. Unterwegs sammelt ihr Rubine, mit denen ihr euch neues vielleicht noch besseres Futter kaufen könnt. Wer bringt sein Tier mit einer guten Mischung aus Taktik und Glück schnell voran, kommt als Spitzenreiter ins Ziel und gewinnt am Ende den goldenen Kessel?



Die wandelnden Türme (Alter 8+)

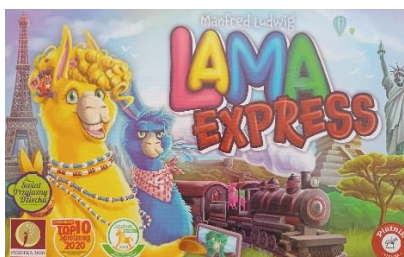
Jahr für Jahr messen sich die Abschlussklassen der Magierschule des Rabenlandes in ihren Zauberkünsten. Jede Klasse versucht, das Ziel der großen Abschlussprüfung, die sagenumwobene Rabenburg, als erste zu erreichen. Doch der Weg zur Rabenburg ist voller Tücken und Herausforderungen. Nur die Klasse, die ihre Zauberkünste richtig einsetzt und die Kunst der wandelnden Türme beherrscht, wird als Meistermagier die Schule verlassen.



Unterwegs in der Natur tiptoi (Alter 4-7)

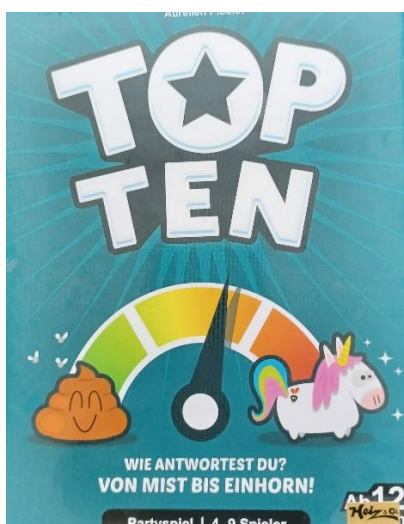
Wer zwitschert im Wald? Was versteckt sich im Schilf? Wo wächst das Edelweiß?

tiptoi nimmt uns mit auf eine Entdeckungsreise in die heimische Natur. Die Spieler ordnen Tiere und Pflanzen ihren Lebensräumen zu Wiese, Teich, Wald, Berge und Meeresküste. Dabei treffen sie auf Experten wie die Jägerin oder den Wattführer, die von ihrer nachhaltigen Arbeit erzählen und durch kleine Aufgaben das Wissen der Kinder vertiefen.



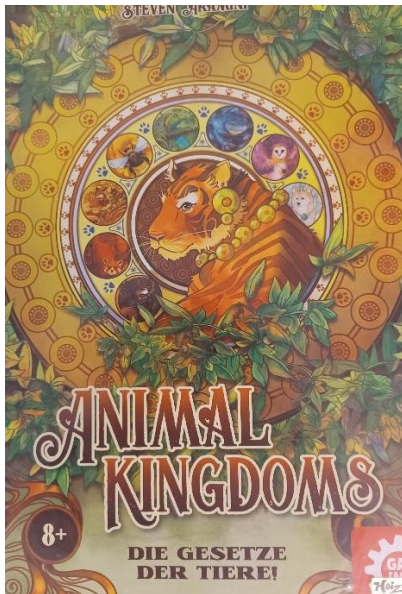
Lama Express (Alter 5+)

Das moderne "Mensch-Ärger-Dich-Nicht"-Spiel - mit den Lamas im Zug durch die Welt reisen! Bereist werden Europa, Amerika, Asien und Afrika. Flott geht es mit dem Zug voran, schließlich wollen alle Lamas einer Herde vor den anderen wieder zu Hause sein; um als Erste von ihren Abenteuern zu erzählen. Wer schafft es, alle seine Lamas als Erste wieder nach Hause zu bringen?



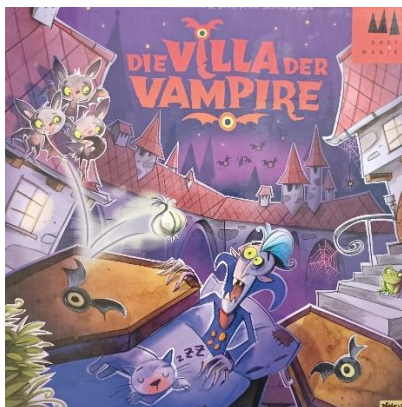
Top Ten (Alter 12+)

TOP TEN ist ein lustiges Koop-Spiel! Jeder Spieler muss für jedes Thema eine Antwort finden, dabei ist es wichtig, dass eine Antwort seiner geheimen Zahl entspricht. Zum Beispiel muss sich jeder einen Hundenamen ausdenken, der seiner geheimen Zahl entspricht. Dabei ist 1 wenig beeindruckend und 10 richtig furchterregend. Wenn der Captain die Antworten in die richtige Reihenfolge bringt, gewinnt das Team!



Animal Kingdoms (Alter 8+)

Kämpft um die Vorherrschaft im Tierreich! Nutzt die verschiedenen Tiere auf eurer Hand als treue Helfer. Setzt sie klug ein, um weiteren Einfluss und Macht zu gewinnen. Jede Region, von der Savanne bis zum Urwald, hat dabei ihre eigenen Gesetze. Seid aufmerksam und teilt eure Kräfte ein, denn der Kampf um die Königreiche ist schwerer als gedacht.



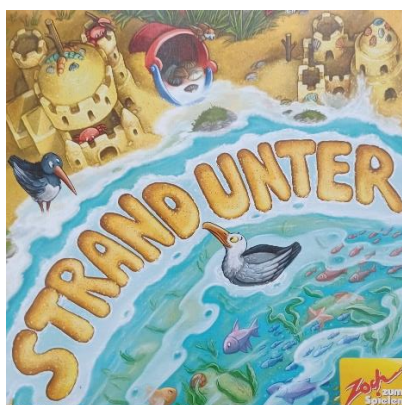
Villa der Vampire (Alter 5+)

Auf gehts zum munteren Knollen-Rollen! In der verlassenen Villa steht das große Vampirfest an, welches alle 99 Jahre dort stattfindet. Aber was ist das? Die hochbetagten Vampire pennen noch seelenruhig in ihren Särgen. Ihr schlüpft in die Rolle der Kindervampire und versucht, mithilfe von drei Vampir-Fledermäusen, die Knoblauch-Knollen in passende Gräber der Vampir-Villa zu bugsieren und so die alten Vampire aufzuwecken. Aber wo genau haben sich eigentlich die wohlbetuchten Vampire versteckt, die viele Vampirpunkte bringen? Wer von euch sammelt mit Geschick und einer Portion Glück die meisten Vampirpunkte und gewinnt am Ende das Spiel?



Spiel des Wissens (Alter 8+)

Galaktischer Spiel--und Ratespass für die ganze Familie: Ein Quizspiel mit leichten Fragen für die Kinder und schwerere Fragen für die Erwachsenen. Das Spiel enthält 2000 Fragen in 2 Schwierigkeitsstufen und aus 6 verschiedenen Kategorien.



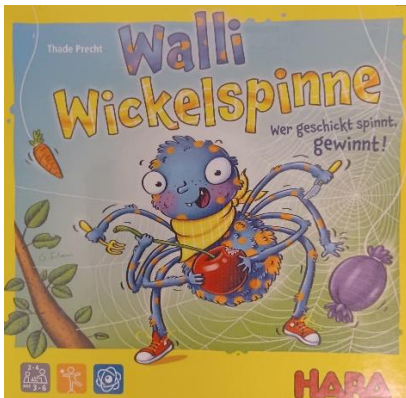
Strand unter (Alter 8+)

Muscheln und Sand gibt es in den dreidimensional gestalteten Sandrinnen viele. Wer im Wettbewerb mit seinen Mitspielern genügend davon einsammelt, kann insgesamt vier Sandburgen errichten. Diese unterscheiden sich in Größe, Wert und benötigtem Baumaterial. Die einträglichsten Burgen sind am Ende diejenigen, die der nahenden Flut um Haaresbreite entgehen.



Kipp mir Saures (Alter 8+)

In einem spektakulären dreidimensionalen Gestell warten Aroma-, Form- und Packröhre darauf, mit Würfeln befüllt zu werden. Sobald das Gewicht der Würfel Röhren zum Kippen bringt, purzeln alle Würfel heraus. In diesen Momenten dürfen die Spieler sich neue Zutaten für Süßigkeiten holen, Süßigkeiten mit Karten in Form bringen und schließlich das Gesammelte verpacken. Taktisch schlau gilt es, die unterschiedlichen Gewichte und Farben der Würfel so einzusetzen, dass die leckersten Leckereien in den eigenen Packungen ankommen.



Walli Wickelspinne (Alter 3+)

Die Spinne Walli und ihre Freunde lieben Obst, Gemüse und Käse. In dem lustigen HABA Spiel Walli Wickelspinne helfen die Kinder ihren Spinnen bei der Nahrungssuche. Sie würfeln ein Symbol und spannen den Faden zur entsprechenden Stelle auf der Wickelscheibe. Dabei wird der Faden immer kürzer! Wer seine Spinne am längsten über das Netz krabbeln lassen kann, gewinnt. Das Kinderspiel von 3 bis 6 Jahren ist ein lustiges Mitbringsel und kleines Geschenk für Jungen und Mädchen.



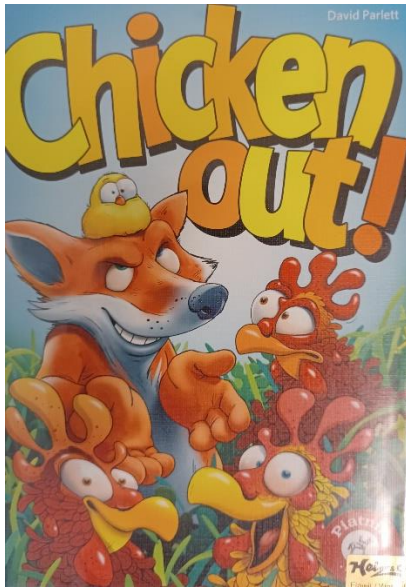
Auch schon Clever (Alter 5+)

Auf dieser Party ist tierisch was los: Luftballons, Kerzen, Geschenke und ganz viel Kuchen. Da ist für jeden etwas dabei. Wer die gewürfelten Symbole clever ankreuzt, ergattert viele Siegpunkte und Zusatzzüge. Aber Achtung! Alle Würfel, die ihr nicht verwendet, bleiben für die Mitspieler. So sind alle immer im Spiel und niemand muss lange warten.



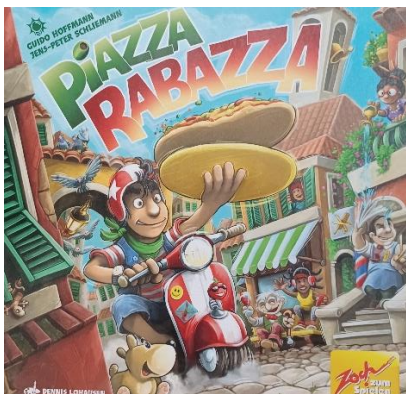
Kung Fauli (Alter 4+)

Mit dem kooperativen Bewegungsspiel Kung Fauli von HABA gewinnen Kinder ein größeres Bewusstsein für Körper und Haltung. Wer Kung-Fauli-Meister werden möchte, muss genau hinschauen. Die Spieler machen die Posen nach, die die aufgedeckten Faultier-Kartenpaare zeigen. So trainiert das Motorikspiel die Balance, das Körperempfinden und genaues Schauen. Auf seinen Körper zu achten, beruhigt und schärft die Sinne. Eine tolle Achtsamkeits-Übung für Kinder!



Chicken out (Alter 7+)

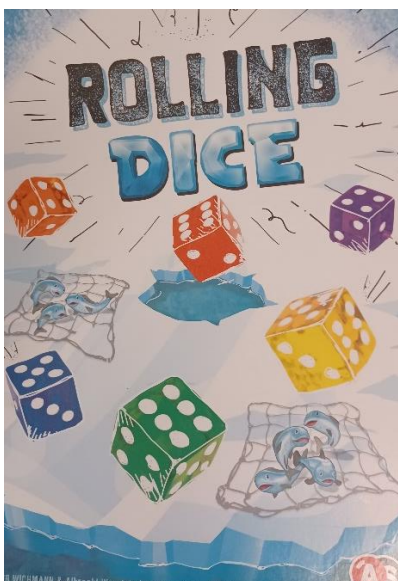
Gelbe Hühner addieren, rote Hühner auch addieren, es sei denn, die Summe übersteigt die Zahl 21. Glück und Risikobereitschaft sind notwendig, um sich seiner Karten komplett zu entledigen. Wäre da nicht noch der Fuchs, der einem ab und zu die Pläne durchkreuzt.



Piazza Rabazza (Alter 6+)

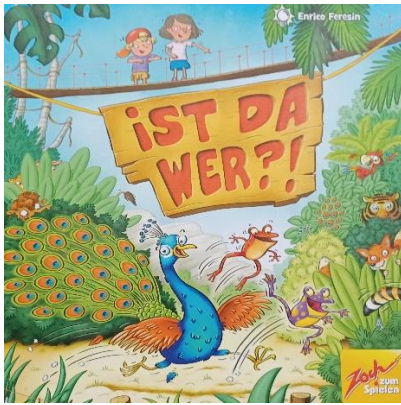
Pizzabote Luigi kennt jede Gasse der kleinen Stadt Rabazza. Doch die Erschütterungen aus Pinos Backstube fordern seine Fahrkünste heraus. Denn wo alle Wände zittern, kommen dem flinken Boten manche Fenster und Türen erschreckend nahe. Dort greifen dann oft die völlig falschen Einwohner begeistert zu.

Abwechselnd steuern die Spieler Luigi auf seinem Motorroller durch die wackelnde Stadt. Verbunden mit einem Schieber, den die Spieler von den Stadtmauern aus bewegen können, ist jeder Winkel aller vier Stadtviertel erreichbar. Super-Luigi und Star-Pizzabote nennen darf sich, wer als Erster jede bestellte Pizza ausgeliefert hat.



Rolling Dice (Alter 8+)

Bei Rolling Dice wird die Spielschachtel zur Würfelarena. Dabei versuchen die Spielenden ihren Würfel möglichst geschickt auf der Eisscholle zu platzieren. Denn getreu dem Motto höher oder weiter bringt nur ein Würfel, der weit vorne liegt oder eine hohe Augenzahl zeigt, Punkte. Doch aufgepasst, schnell rutscht ein Würfel von der Eisfläche und landet im Wasser. Rolling Dice kombiniert Geschicklichkeit mit Würfelglück und ein wenig Taktik.



Ist da wer? (Alter 5+)

Zehn Tierpaare haben sich in einem großen dreidimensionalen Gebüsch versteckt. Von ihnen sind aber nur einige Farbkleckse durch die Sichtschlitze zwischen den Zweigen zu sehen. Seht genau hin und findet heraus, welche Farben nicht da sind und erkennt so, welche Tiere sich hinter dem Dickicht ganz unten am Busch unsichtbar gemacht haben. In dieses Versteck ziehen sich in jeder Spielrunde neue Tiere zurück.

Wer herausgefunden hat, welche Tiere sich gerade im Dickicht verborgen haben, schnappt sich ganz schnell deren Holzfigur! Als Belohnung bekommt jeder der richtig liegt Bildkärtchen, aus denen er seinen eigenen kleinen Zoo zusammenpuzzeln darf.



Paletti Spaghetti (Alter 4+)

Ran an die Spaghetti! Löst das Nudelwirrwarr in der Tellermitte und entknotet eure Spaghetti, indem ihr die richtigen Zutaten entfernt. Aber aufgepasst, vielleicht befreit ihr damit auch die Spaghetti eurer Mitspieler! Wem es zuerst gelingt, seine Spaghetti aufzudrehen, gewinnt das lustige Aufgabeln.