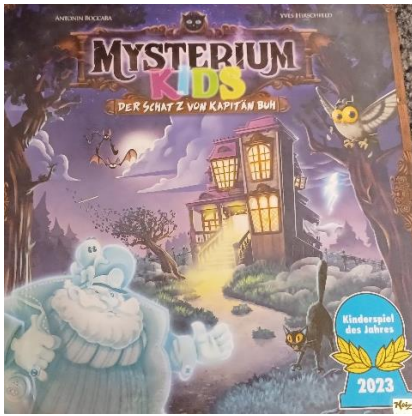


Spielneuheiten 2024



Mysterium Kids (Alter 6+) Kinderspiel des Jahres 2023

Mysterium Kids: Der Schatz von Kapitän Buh ist ein kooperatives Kinderspiel, bei dem die Spieler zusammenarbeiten müssen, um den Schatz von Kapitän Buh zu finden. In jeder Runde schlüpft ein anderer Spieler in die Rolle des Geistes und gibt seinen Mitspielern mithilfe des beiliegenden Tamburins akustische Hinweise auf Objekte (Geräuschkarten), die sich in der Spukvilla befinden. Nur wenn die Spieler gemeinsam die richtigen Karten finden, kommen sie dem Schatz von Kapitän Buh schrittweise näher.



Dorf Romantik (Alter 8+) Spiel des Jahres 2023

In Dorf Romantik – Das Brettspiel legen bis zu sechs Spielende gemeinsam sechseckige Plättchen zu einer wunderschönen Landschaft zusammen und versuchen dabei, die Aufträge der Bevölkerung zu erfüllen, zugleich ein möglichst langes Gleis und einen möglichst langen Fluss zu legen, aber auch die Fahnen zu berücksichtigen, die in abgeschlossenen Arealen für Punkte sorgen. Je besser dies den Spielenden gelingt, umso mehr Punkte können sie am Schluss erreichen. Im Verlauf der wiederholbaren Kampagne können mit den erzielten Punkten neue Plättchen freigespielt werden, die sich in zunächst verschlossenen Schachteln verbergen. Diese stellen den Spielenden neue, zusätzliche Aufgaben und ermöglichen es, den Highscore immer weiter nach oben zu schrauben.



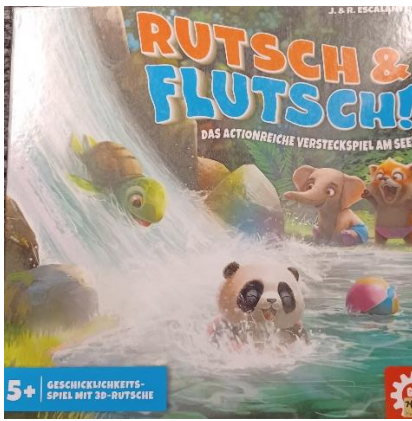
Raffi Raffzahn (Alter 6+)

Hier ist Magie im Spiel! Die Juwelen der Prinzessin wurden gestohlen. Zaubärer Brummelus ist der gemeine Dieb! Kein Ritter traut sich zu seinem Schloss im dunklen Wald. Also muss der kleine Drache Raffi Raffzahn sein Glück versuchen. Er macht sich auf die abenteuerliche Suche. Stimmt es, dass der Zauberer jeden verwandelt, der sich seinem Zuhause nähert? Kinder ab sechs Jahren bewegen abwechselnd die magnetische Spielfigur des grünen Drachen und versuchen, die meisten Juwelen aufzusammeln. Doch dabei ist Vorsicht geboten: Auf jedem Feld könnte Raffi in ein Schweinchen verwandelt werden. Wer die meisten Juwelen findet, gewinnt das lustige Memo-Magnetspiel!



Finde den Code, Fantasieland (Alter 5+)

Die Spieler begeben sich auf ein fantastisches Abenteuer und finden eine Schatzkiste mit einem Zahlenschloss. Um den Code zu knacken, müssen sie gemeinsam die Rätsel auf der Rätselkarte lösen und mit der Spielfigur die richtige Anzahl an Feldern auf der zuvor gepuzzelten Schatzkarte vorwärts ziehen. Nur so lässt sich die Schatzkiste öffnen.



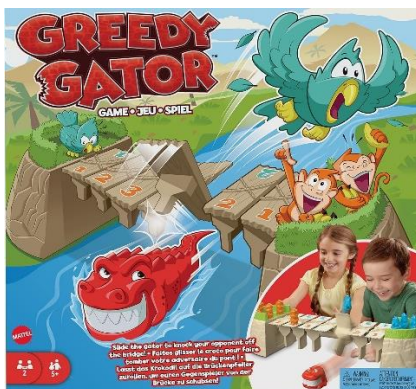
Rutsch & Flutsch (Alter 5+)

Das kurzweilige Kinderspiel Rutsch & Flutsch ist ein spannender Mix aus Action- und Memospiel. Kinder ab 5 Jahren versuchen die Schildkröte möglichst in die Mitte des Sees zu schnippen. Je besser geschnippt wird, desto mehr Tierplättchen dürfen umgedreht werden. Wer so zuerst alle Tiere in der richtigen Reihenfolge findet, gewinnt das actionreiche Versteckspiel am See.



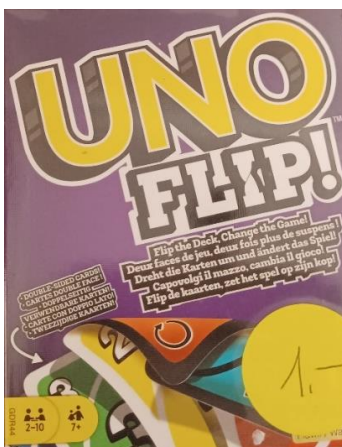
Carla Caramel (Alter 4+)

Heute ist es ganz schön heiß auf dem Jahrmarkt! So heiß, dass viele Kinder vor dem Eisstand von Carla Caramel Schlange stehen. Carla braucht eure Hilfe! Verteilt Carlas köstliche Eiscreme schnell an alle Kinder in der Warteschlange. Es wäre schade, wenn das Eis in der Sonne schmilzt! Ein kooperatives Spiel für bis zu sechs Schleckermäuler.



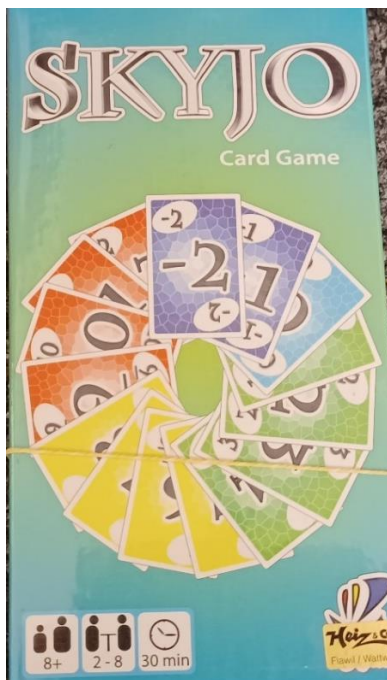
Kalle Krokofalle (Alter 5+)

Das Kalle Krokofalle Spiel für Kinder bietet verrückten Spielspass. Die Spieler müssen ihre Spielfiguren über die Brücke auf die andere Seite bringen. Doch Vorsicht: Ein Alligator kann verhindern, dass sie ihr Ziel erreichen, indem er sie von der *Brücke* fallen lässt! Spieler rollen den Alligator unter die Brücke, um zu erfahren, wie viele Felder sie vorrücken dürfen. Dabei können aber die Spielfiguren des Gegenspielers (oder sogar die eigenen!) von der Brücke stürzen! Der erste Spieler, der drei seiner Spielfiguren auf die andere Seite bringt, gewinnt das Spiel.



Uno Flip (Aller 7+)

Die neueste Version des klassischen Uno verleiht dem bekannten Kartenspiel einen neuen Twist mit beidseitig bedruckten Karten und der neuen FLIP- Karte. Wird diese gespielt, werden alle Karten umgedreht und das Spiel ändert sich komplett!



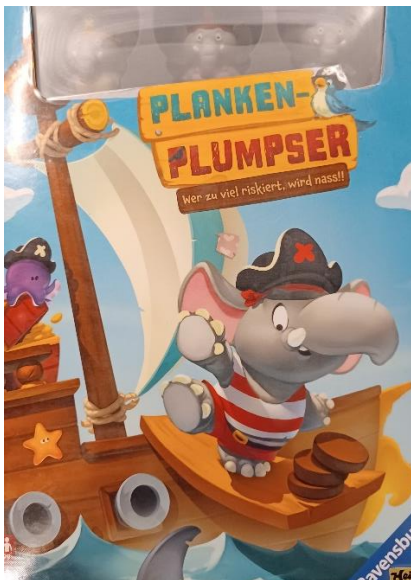
Skyjo (Alter 8+)

SKYJO – So heißt das neue spannende Spiel aus dem Hause Magilano, das spaßige Unterhaltung im Freundes- und Familienkreis verspricht. Bei SKYJO geht es darum, über mehrere Spielrunden möglichst wenige Punkte zu sammeln. Denn am Ende jeder *Spielrunde* werden bei jedem Spieler die Punkte gezählt und zu seinem bisherigen Punktestand hinzuaddiert. Sobald ein Spieler 100 oder mehr Punkte erreicht hat, endet das Spiel und der Spieler mit der niedrigsten Punktezahl wird zum Gewinner. Niedrige Punkte zu sammeln bedeutet, Ausschau nach Karten mit möglichst kleinen und negativen Zahlen zu halten. Durch einige Sonderregeln kommen taktische Elemente ins Spiel, die zu einer überraschenden Drehung der Gewinnaussichten führen können und so für zusätzliche Spannung sorgen.



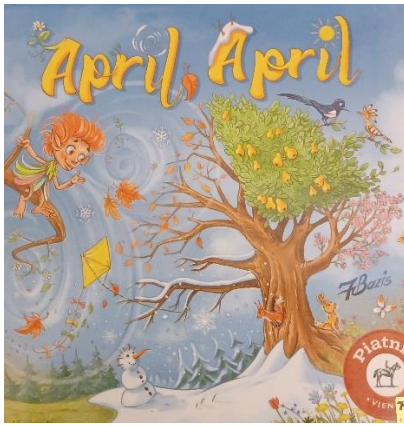
Exit Kids, Monstermässiger Rätselspass (Alter 5+)

Überall sind Monster unterwegs und sie sind sehr hungrig! In jeder neuen Runde wartet neuer Rätsel-Spaß auf ein Team aus 2-4 Kindern. Sie erleben gemeinsam ein aufregendes Abenteuer. Wofür die Karten, die Decodier-Scheibe und die seltsamen Teile *gut* sind, erfahren sie in der Anleitung. Ein lustiges Kinderspiel mit grosser Spannung.



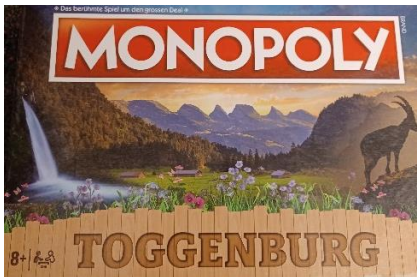
Planken-Plumpser (Alter 5+)

Schatz in Sicht! Doch so einfach kommt man nicht an das Gold von El Giraffo! Denn nur wer mit Mut und etwas Glück die richtigen Karten aufdeckt, kann die Gegner so richtig ins Schwanken bringen! Aber Vorsicht: Wer zu viel riskiert, muss einen Schritt weiter auf der wankenden Planke gehen und landet schnell im Wasser. Sind Sie mutig genug? Dann auf die Planke, fertig ... platsch! Alle wollen den sagenumwobenen Schatz des Piraten-Kapitäns! Doch als Piraten-Elefant ist das gar nicht so einfach, wenn man dabei auf einer wackeligen Planke steht. Wer an der Reihe ist, zieht eine Schatzkarte! Je mehr Karten man aufdeckt, umso mehr Holzkisten werden an das Plankenende der Gegner gestapelt und umso schneller kippen diese. Aber Vorsicht! Wer zu viel riskiert, deckt vielleicht die gleiche Karte zweimal auf – dann muss das Kind seinen eigenen Elefanten einen Schritt weiter auf der Planke vorwärts ziehen und riskiert, ins Wasser zu fallen. Und wer ins Wasser fällt, verliert!



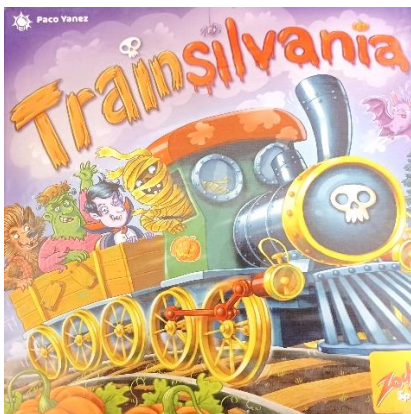
April, April (Alter 5+)

Der April macht, was er will – und auch in diesem Kinderspiel. Denn hier hat der kleine Kobold „April April“ die Jahreszeiten komplett durcheinandergebracht. Jetzt fallen plötzlich Schneeflocken im Sommer und buntes Laub segelt bereits im Frühling von den Bäumen. Mit gutem Zusammenspiel kann man dem Chaos Herr werden und wieder Ordnung in den Jahreszeitenrhythmus bringen. Gespielt wird der kooperative Pustespas direct in der Verpackung, in deren Unterteil die vier Jahreszeiten abgebildet und durch Hürden voneinander getrennt sind. Die Kinder spielen im Team gegen den frechen Kobold. Ihre Aufgabe ist es, mit nur einem (!) Atemzug und viel Gefühl, die Bällchen, die nicht im richtigen Jahreszeitenfeld liegen über die Hürde in die nächste Jahreszeit zu pusten. Wenn alle Bällchen wieder richtig liegen, gewinnen alle. Deckt man zuvor den vierten Chip mit dem Kobold auf, endet das Spiel und April April gewinnt. Das Spiel lässt sich auf verschiedene Schwierigkeitsgrade anpassen.



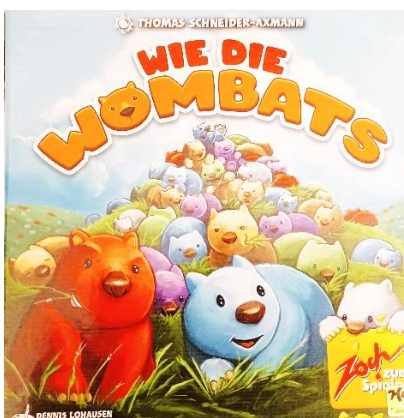
Monopoly Toggenburg (Alter 8+)

Dieses Monopoly-Spiel ist eine spezielle Edition, die das Toggenburg-Region-Thema aufgreift. Spieler können Immobilien kaufen und handeln, während sie durch bekannte Orte des Toggenburgs reisen. Ideal für Fans von Brettspielen und *regionsspezifischen* Varianten von Monopoly. Ein unterhaltsamer Zeitvertreib für Familien und Freunde.



Trainsylvania (Alter 6+)

Allerhöchste Eisenbahn! Der Trainsylvania-Nachtexpress kreist im Morgengrauen zwischen Mumiental und Mondscheinhütte. Nicht nur Dracula und Frankenstein wollen nach Hause. Gleich vier übernachtigte Gruselgestalten will jeder Spieler in die *heimische* Station einfahren lassen. Doch kein Mensch weiss, auf welchem Sitz sich welches Monster tummelt. Sogar die Belegung der eigenen Spielsteine ist unbekannt! Bis jeder Fahrgast weiss, wer er überhaupt ist und wohin er muss, wird gedrängt und geschubst. Da purzelt so mancher Werwolf an der völlig falschen Station aus dem abgefahrenen Zug.



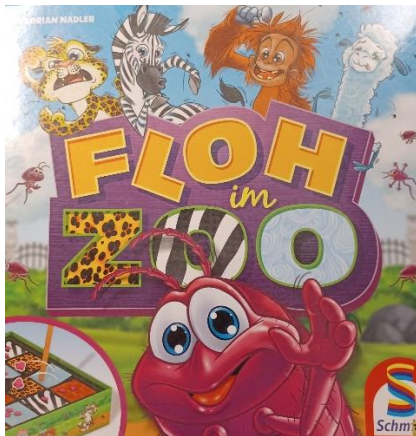
Wie die Wombats (Alter 8+)

Wombats sieht man selten allein. Doch wo tummeln sich die wenigsten und wo die meisten? Gemeinsam schätzen die Spieler möglichst schnell und richtig, wo wie viele Wombats über Weiden wuseln. Dann legen sie alle Wombatkarten zu einem Muster aus, das die *possierlichen* Tierchen in aufsteigender Anzahl ihrer Häufigkeit nach auf den Karten zeigt. Zum Teamwork dazu gehört auch, die Sanduhr immer dann umzudrehen, wenn eine Minute mal wieder aus weniger Sekunden besteht, als man das so geschätzt hätte. Wie die Wombats ist ein temporeicher, kooperativer Augen- und Kopfverdrehen, bei dem nichts so wenig ist, wie es scheint, aber vieles viel mehr, als es aussieht.



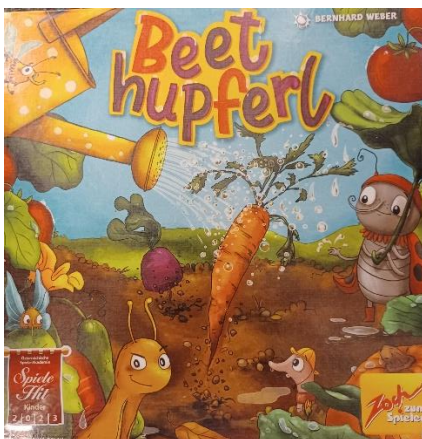
Café del Gatto (Alter 8+)

Kaffeegenuss zum Verlieben! Bereitet im CAF# DEL GATTO köstliche Kaffeespezialitäten zu. Entlockt der Espressomaschine die beste Mischung aus Milch und Kaffee, um so - Schicht für Schicht - einen besonders schaumigen Cappuccino oder Latte Macchiato auf Eis zusammenzustellen. Serviert die leckeren Getränke im passenden Moment und kassiert die meisten Baristapunkte. So wird selbst die kratzigste Kundschaft zur Samtpfote.



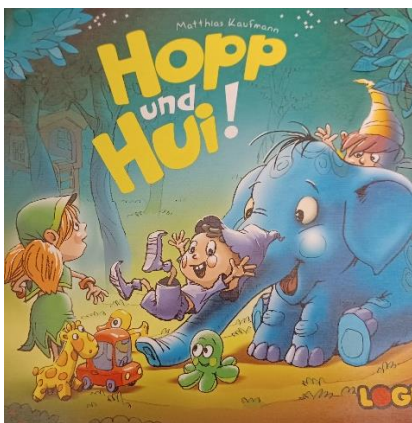
Floh im Zoo (Alter 5+)

Minimale Regeln sofort losgehüpft
Floh-Alarm im Zoo! Oh je, wo kommen plötzlich diese vielen kleinen, piksenden Gesellen her? Flöhe wohin man schaut! Der Orang-Utan, der Jaguar, das Lama und das Zebra wissen gar nicht, wo sie zuerst kratzen sollen. Könnt ihr den Tieren helfen, die kleinen Biester schnell loszuwerden? Aber, wie das mit Flöhen so ist: Sind sie hier fort, tauchen sie dort wieder auf. Ein munteres Hin-und-Her-Gehopse ist das, bei dem ihr schnell reagieren und gut zielen müsst, um zu gewinnen. Wer schafft es zuerst, alle vier Spielfelder des eigenen Tieres von den lästigen Plagegeistern zu befreien?



Beet Hupferl (Alter 4+)

Was man gießt, das sprießt! Tropfen für Tropfen kommt das junge Gemüse ans Sonnenlicht, wenn eifrige Gärtner zur Gießkanne greifen. Spannend kullern die Wassertropfen über das Beet. Wo sie versickern, bewegt sich der Boden: Karotten, Kraut und Kürbisse sind zu sehen, weil sie sich aus der Erde drehen. Das begeistert natürlich auch gefräßige Schnecken, die gleich mal bei den Gurken vorbeischaun. Bei der Ernte eine Gießkannenspitze voraus ist, wer schon vorher weiß, wo welches Gemüse wachsen wird. Nicht nur Kinderaugen verblüfft der unglaubliche Dreheffekt, der das bewässerte Gemüse aus dem Boden sprießen lässt. Beethupferl zaubert ein aufregendes Naturerlebnis in jedes Kinderzimmer und serviert dabei eine üppige Ernte aus Spannung und Spaß.



Hopp und Hui! (Alter 4+)

Hopp und Hui! ist ein rasantes und turbulentes Würfel- und Laufspiel ab 3 Jahren. Die Kleinen lernen hier das richtige Zählen und den Umgang mit ersten Rückschlägen beim Spielen. Eltern haben bereits in der Kleinkindvariante die Möglichkeit das *Spiel* an ihr Kind anzupassen. Mit den Variationsmöglichkeiten für ältere Kinder ist über Jahre viel Spass garantiert.



Mondscheinhelden (Alter 5+)

Hochspannung im nächtlichen Schlossgarten! Die HABA Mondscheinhelden durchkreuzen die Pläne des gierigen Zauberer Zirroz. Bei dem Brettspiel für Kinder ab 5 Jahren lässt der Zauberer nachts alle Edelsteine aus der Burg schweben. Um ihn aufzuhalten, *schleichen* die Spieler clever durch den Schlossgarten und sammeln dabei bunte Kiesel auf. Im richtigen Moment könne sie diese unbemerkt gegen die gestohlenen Schätze austauschen. Das Kinderspiel von HABA begeistert mit atmosphärischem Spielplan, 3D-Burg und tollem Schiebemechanismus. Die Spielfiguren aus Holz zeigen tierisch süsse Mondscheinhelden.



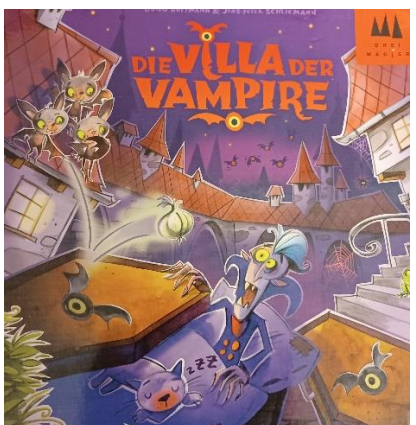
Käpt'n Pepe (Alter 6+)

Der kühne Käpt'n Pepe rudert mit seiner tierischen Crew über die Weltmeere. Die Spieler:innen begleiten ihn Seemeile für Seemeile, erleben Abenteuer, öffnen Schatzkisten, gestalten ihr Schatzbuch und versuchen Madame Goldzahn zu besiegen. Schaffen es die Spieler:innen gemeinsam den Schatz der Sieben zu finden, bevor die böse Piratin die Welt in dunkle Zeiten stürzt?



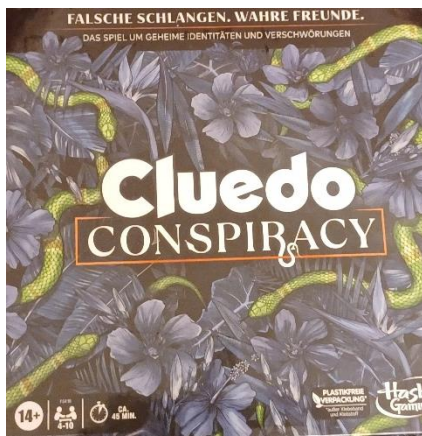
Irrgarten der Magier (Alter 5+)

Die Prüfung im magischen Irrgarten steht an! "Erst links, dann rechts und schnell geradeaus, so findest du die Fledermaus, klingt es leise aus dem magischen Irrgarten. Könnt ihr dem kleinen Zauberlehrling Linus dabei helfen, die 13 funkelnden Ziele im Irrgarten zu erreichen, um am Ende die Magier-Prüfung mit Erfolg zu bestehen?



Die Villa der Vampire (Alter 5+)

Auf geht's 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?



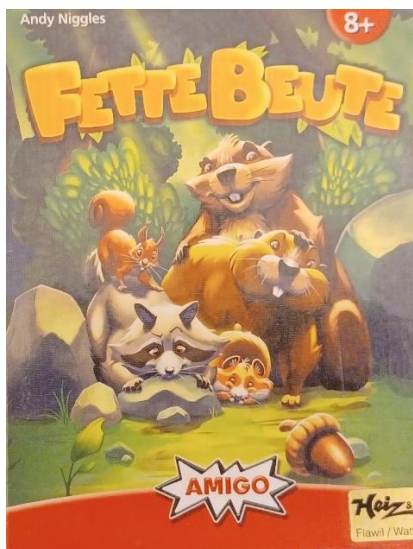
Cluedo Conspiracy (Alter 14+)

CLUEDO CONSPIRACY Bei Cluedo Conspiracy geht es um geheime Identitäten und Verschwörungen! Als Gäste des Viper Resorts entdeckt ihr, dass jemand versucht, den Manager Mr. Coral umzubringen. Eine Serie tödlicher Fallen wurde auf dem Resort verteilt und jemand ist bewaffnet! Jetzt ist es an euch, das ultimative Geheimnis zu entschlüsseln: Wem ist zu trauen? Ihr schlüpft in die Rolle von Cluedo Charakteren und nehmt in Teams geheime Identitäten an: Freunde gegen Verschwörer. Die Freunde versuchen, für Corals Sicherheit zu sorgen und herauszufinden, WER die Verschwörer sind und WO und WOMIT das Komplott geplant war. Die Verschwörer versuchen heimlich, die Freunde zu hintergehen und den Mord an einem bestimmten Ort mit einer bestimmten Waffe durchzuführen. Beide Teams finden dabei Beweise und sprechen darüber - oder auch nicht! Welche Seite wird Erfolg haben?



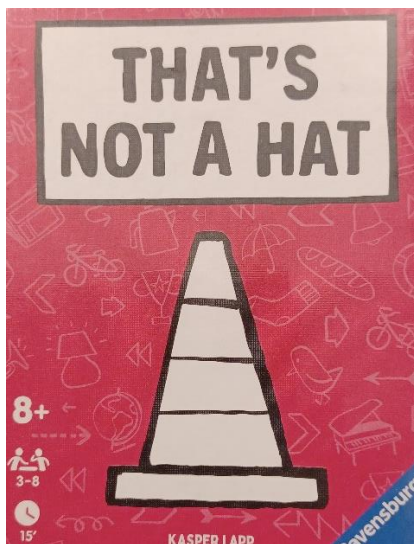
Minecraft (Alter 10+)

Erkundet im Brettspiel zum weltbekannten Videospiel-Phänomen "Minecraft" die immer neue Welt von Minecraft, errichtet eindrucksvolle Gebäude und stellt euch gefährlichen Monstern. Das Abenteuer wartet auf euch!



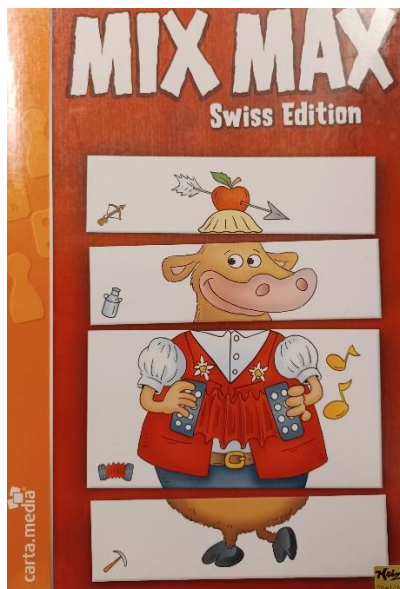
Fette Beute (Alter 8+)

Mit einem Eichhörnchen, einem Waschbären, einem Hamster, einem Marmeltier und einem Biber machen sich die Spieler auf, um möglichst viele Nüsse zu sammeln. Jedes der Tiere besitzt seine Qualitäten – wenn es zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt wird. Doch das ist gar nicht so einfach. Runde für Runde entscheiden sich die Spieler, zwei ihrer Tiere loszuschicken. Der Futtervorrat für den Winter soll möglichst schnell gefüllt werden. Die Auswahl ist gross: Walnüsse, Haselnüsse, Sonnenblumenkerne, Eicheln und Erdnüsse gibt es genügend. Wer zuerst 5 Nüsse einer Sorte besitzt, holt sich zuerst die *Fette Beute*. 3 zufällige Futterkarten erhält man als Startkapital. Ein verdeckter Futterstapel liegt für alle auf dem Tisch bereit.



That's not a hat (Alter 8+)

Ein paar Gegenstände merken Klingt einfach Nicht bei That's not a hat! Dieses #unvergessliche# und genial einfache Partyspiel zeigt auf verblüffende und amüsante Weise, wie leicht sich unser Gehirn verwirren lässt. Gerade noch im Kopf gehabt und schon ist es wieder weg # dann heißt es gut bluffen und den Anderen das Geschenk überzeugend unterjubeln.



Mix Max (Alter 5+)

Die zehn liebevoll gezeichneten schweizerischen Figuren bestehen jeweils aus Hut-, Kopf-, Bauch- und Beine-Karte. Durch Würfeln erhalten die Spieler aber beliebige Karten zugeteilt und es entstehen die lustigsten Phantasiegestalten. In einer zweiten Runde für MIX MAX-Profis stibitzen sich die Spieler gegenseitig Teile, um möglichst viele korrekte Figuren zu bilden.