

# BRETTSPIELE

und mehr

KOSTENLOS IM SERVICEPOINT AUSLEIHEN

01



## Kniffel

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



2 bis 6

WÜRFELSPIEL

Das spannende Spiel fördert das Köpfchen der cleveren Mitspieler heraus. Aber auch das nicht einschätzbare Würfelglück spielt eine nicht ganz unbeachtliche Rolle.

02



## 6 nimmt!

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 4

ANZAHL SPIELER



2

KARTENSPIEL

Bei 6 nimmt ist das Ziel, eine Reihe von vier eigenen Spielsteinen zu bilden, entweder horizontal, vertikal oder diagonal. Spieler lassen abwechselnd einen Stein einer Farbe in das Spielfeld fallen, wobei jeder Stein den untersten freien Platz in der gewählten Spalte besetzt. Der erste Spieler, der eine solche Viererkette vervollständigt, gewinnt das Spiel.

03



## 4 Gewinnt

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 7

ANZAHL SPIELER



2

STRATEGIESPIEL

Vier gewinnt ist ein Strategiespiel für zwei Spieler, bei dem das Ziel darin besteht, als Erster vier eigene Spielsteine in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe zu platzieren.

04



## UNO - Deluxe

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 7

ANZAHL SPIELER



2 bis 10

KARTENSPIEL

Wer wird als Erster seine Karten los?

05



## Wizard

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 10

ANZAHL SPIELER



3 bis 6

KARTENSPIEL

Wizard ist ein Stichspiel, bei dem die Spieler vor jeder Runde vorhersagen müssen, wie viele Stiche sie gewinnen werden. Nach jeder Runde werden die Stiche gezählt, und es gibt Punkte für eine korrekte Vorhersage (20 Punkte + 10 Punkte pro Stich) oder Minuspunkte für eine falsche (10 Punkte pro Abweichung). Das Spiel endet nach einer festgelegten Anzahl von Runden, und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

06



## Klassisches Kartenspiel

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 3

ANZAHL SPIELER



2 bis 6

KARTENSPIEL

Klassische Spiele sind zum Beispiel Rommé, Skat, Mau-Mau und Doppelkopf

07



## KÄHLER Baumaschinen

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 6

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

KINDERSPIEL

Jeder hält sein Kartenpaket so, dass nur er die oberste Karte sieht. Ein Spieler beginnt und nennt ein technisches Detail seiner Wahl, z. B. Motorleistung. Alle Spieler nennen nun reihum die entsprechenden Werte ihrer obersten Karte. Der Spieler mit dem höchsten Wert erhält nun die Karten seiner Mitspieler und schiebt sie unter seinen Stapel. Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat.

08



## Brummis

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 6

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

KARTENSPIEL

Jeder hält sein Kartenpaket so, dass nur er die oberste Karte sieht. Ein Spieler beginnt und nennt ein technisches Detail seiner Wahl, z. B. Motorleistung. Alle Spieler nennen nun reihum die entsprechenden Werte ihrer obersten Karte. Der Spieler mit dem höchsten Wert erhält nun die Karten seiner Mitspieler und schiebt sie unter seinen Stapel. Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat.

09



## SCRABBLE

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 10

ANZAHL SPIELER



2 bis 6

KARTENSPIEL

Beim Kartenspiel Scrabble gibt es 102 Karten, die meist aus 7 Buchstabenkarten und 2 Joker (Blankokarten) pro Spieler bestehen. Jeder Buchstabe hat einen bestimmten Zahlenwert, der seiner Häufigkeit im Deutschen entspricht. Die höherwertigen Karten sind für seltenere Buchstaben reserviert. Es gibt auch Prämienkarten mit Boni wie „Doppelter Wortwert“ oder „Dreifacher Wortwert“

10



## Kinder Kniffel

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 5

ANZAHL SPIELER



2 bis 6

WÜRFELSPIEL

Wer mit den fünf Tierwürfeln im Laufe des Spiels die wertvollsten Kombinationen würfelt, gewinnt.

11



## „Zungenbrecher“

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 9

ANZAHL SPIELER



3 bis 8

PARTY-DENKSPIEL

Zungenbrecher ist ein Partyspiel, bei dem Teams gegeneinander antreten, um Begriffe zu beschreiben. Der Clou ist, dass der Erklärende zuvor eine Zahl würfelt und alle Wörter, die er für die Beschreibung der Begriffe verwendet, mit diesem Buchstaben beginnen müssen. Dies führt zu chaotischen und lustigen Situationen, weil das Team erraten muss, welche Begriffe gemeint sind, während der Erklärende sich an die strenge Regel hält.

**KARTENSPIEL****12****„Phase 10“****ALTERSEMPFEHLUNG**

Ab 7

**ANZAHL SPIELER**

2 bis 6

Phase 10 ist ein Kartenspiel, bei dem es darum geht, als Erster die zehn verschiedenen Phasen abzuschließen. In jeder Runde müssen Spieler eine bestimmte Kartenkombination auslegen, wie z.B. zwei Drillinge oder eine Viererfolge. Wer eine Phase nicht schafft, muss diese in der nächsten Runde wiederholen, während die anderen zur nächsten Phase übergehen. Der Sieger der Runde hat eine Phase bereits geschafft.

**BRETTSPIEL****13****Dame****ALTERSEMPFEHLUNG**

Ab 3

**ANZAHL SPIELER**

2

Spiele-Klassiker.

**BRETTSPIEL****14****Schach****ALTERSEMPFEHLUNG**

Ab 4

**ANZAHL SPIELER**

2

Das Spiel der Könige.

**RECHENSPIEL****15****Zahlen - Denkfix****ALTERSEMPFEHLUNG**

Ab 6

**ANZAHL SPIELER**

2 bis 6

Additions-Spiel mit Drehscheiben.

16



## Labyrinth- Das Kartenspiel

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 7

ANZAHL SPIELER



2 bis 6

Labyrinth: Das Kartenspiel ist ein strategisches Legespiel, bei dem Spieler versuchen, durch das Anlegen von Karten gleiche Symbole zu verbinden, um Schätze zu sammeln. Das Labyrinth verändert sich mit jedem Zug, und man gewinnt, indem man am Ende die meisten Karten sammelt. Ein Zug besteht aus zwei Schritten: Das Anlegen einer Karte, um neue Wege zu schaffen, und das Ziehen der Spielfigur zu einem verbundenen Schatz.

17



MEMORY

## Eins, Zwei, Geraten!

ALTERSEMPFEHLUNG

Memory mit Piraten-Thema



Ab 2

ANZAHL SPIELER



1+

18



RECHENSPIEL

## Rechnen - Lotto

ALTERSEMPFEHLUNG

Erstes Rechnen lernen.



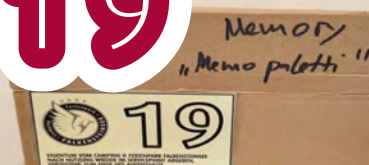
Ab 6

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

19



MEMORY

## Memo paletti

ALTERSEMPFEHLUNG

Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Tierpaaren.



Bis 7

ANZAHL SPIELER



1+

# 20



## Memory „Unbekannt“

ALTERSEMPFEHLUNG



Bis 7

ANZAHL SPIELER



1+

MEMORY

Keine Ahnung was das mal für ein Set war, aber Spaß macht es trotzdem.

# 21



## RateFix

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER

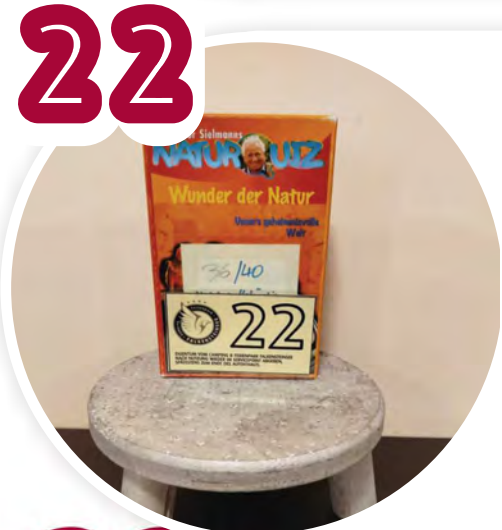


2 bis 10

DENKSPIEL

Der schnelle Dreh für kreative Köpfe!  
Ein Komponist oder Sänger mit M? Peter Maffay!  
Mozart ruft noch jemand ... zu spät!  
Ein neuer Dreh - ein Tier mit G?

# 22



## Professor Sielmanns Naturquiz

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



2 bis 6

QUIZ

Welches ist der schnellste Hund der Welt? Woher hat der Cocker Spaniel seinen Namen? Hier erfahren die Spieler Erstaunliches über die beliebtesten Hunderassen.

# 23



## Zoo Lotto

ALTERSEMPFEHLUNG



Bis 10

ANZAHL SPIELER



1 bis 4

KINDERSPIEL

Wer findet als Erster alle Tiere für seine Ablagetafel und gewinnt das spannende Zoo-Lotto? Die abwechslungsreichen Spielvarianten bringen kleinen und großen Tier-freunden ebenso viel Spaß wie erfahrenen Tierkennern.

24



## Professor Sielmanns Naturquiz *Pferde*

### ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

### ANZAHL SPIELER



2 bis 6

QUIZ

Bei diesem Quizspiel dreht sich alles um das Verhalten, die 'Sprache' und die Lebensweise von Pferden. Spannende Informationstexte helfen mit überraschendem und interessantem Hintergrundwissen.

25



## Affen Wippe

### ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 5

### ANZAHL SPIELER



1 bis 4

KINDERSPIEL

Bei der Affenwippe handelt es sich um ein Balance-Spiel, bei dem Bananen auf einen wackelnden Affen gestapelt werden. Ziel ist es, durch das präzise Ablegen der Bananen die Balance zu halten, bis alle Bananen platziert sind oder eine Bananenlawine auslöst. Variante sind Spiele, bei denen die Affen über ein Spielfeld bewegt werden oder bei denen man versucht, möglichst lange Affenketten zu bilden

26



## Max Mümmelmann

### ALTERSEMPFEHLUNG



Bis 10

### ANZAHL SPIELER



2 bis 4

KINDERSPIEL

Jeder Spieler versucht eine Hasenfamilie zu sammeln. Doch der freche Max mümmelt immer dazwischen.

27



## Domino

### ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 6

### ANZAHL SPIELER



2 bis 4

KARTENSPIEL

Beim Domino legen Spieler abwechselnd Dominosteine so an, dass die Augenzahlen an den aneinandergrenzenden Hälften übereinstimmen. Das Ziel ist, als Erster alle eigenen Steine abzulegen, indem man sie an eine offene Kette anlegt, die an beiden Enden oder an einem Startstein beginnt. Hat ein Spieler keinen passenden Stein, zieht er vom verdeckten Nachziehstapel, bis er einen passenden Stein erhält

28



## „Schiffe versenken“

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 5

ANZAHL SPIELER



2

STRATEGIESPIEL

Das Ziel bei "Schiffe versenken" ist es, als Erster alle gegnerischen Schiffe durch strategische Schüsse auf ein verborgenes Gitter zu finden und zu versenken

29



## „Schiffe versenken“

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 5

ANZAHL SPIELER



2

STRATEGIESPIEL

Das Ziel bei "Schiffe versenken" ist es, als Erster alle gegnerischen Schiffe durch strategische Schüsse auf ein verborgenes Gitter zu finden und zu versenken

30



## Benjamin Blümchen Lernpuzzle

ALTERSEMPFEHLUNG



Bis 7

ANZAHL SPIELER



1+

LERNSPIEL

Wer kann die Berufe richtig zuordnen?

## Tischtennis

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 5

ANZAHL SPIELER



2

SPORT

Zwei oder vier Spieler schlagen mit ihren Schlägern einen leichten Ball über ein Netz hin und her

31



32



## Tischtennis

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 5

ANZAHL SPIELER



2

Zwei oder vier Spieler schlagen mit ihren Schlägern einen leichten Ball über ein Netz hin und her

33



## Leuchtturm Puzzle

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 10

ANZAHL SPIELER



1+



34



## „Dalmatinerkinder auf der Flucht“

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 3

ANZAHL SPIELER



1+



35



## „Trubel am Bahnhof“

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 4

ANZAHL SPIELER



1+



# 36



## Vampirprinzessin

ALTERSEMPFEHLUNG



ANZAHL SPIELER



PUZZLE



# 37



## „Im Meer“

ALTERSEMPFEHLUNG



ANZAHL SPIELER



PUZZLE



# 38



## Wer kennt die Uhr?

ALTERSEMPFEHLUNG



ANZAHL SPIELER



LERNSPIEL

Vier große Uhren mit beweglichen Zeigern und viele bunte Uhrenkärtchen ermöglichen verschiedene Spielvarianten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

# 39



## Erstes Zählen

ALTERSEMPFEHLUNG



ANZAHL SPIELER



LERNSPIEL

Mehrere Spielvarianten trainieren den sicheren Umgang mit dem Zahlenraum von 1 bis 10.

40

LERNSPIEL

## Ich spiele Einkaufen

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 3

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

Das Spiel übt genaues Hinsehen, Suchen und Vergleichen

41

LERNSPIEL

## Wer braucht was?

ALTERSEMPFEHLUNG



Bis 7

ANZAHL SPIELER



1 bis 4

Mit diesem einfachen Legespiel lernen Kinder 26 wichtige Berufe und ihre Werkzeuge kennen. Der Puzzleschnitt zeigt sofort, ob die Zuordnung stimmt.

42

KINDERSPIEL

## Das verrückte Pizzaspiel

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



2 bis 6

Gut gemerkt ist halb gewonnen!

43

STRATEGIESPIEL

## „my Rummy“

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

Bei MYRUMMY versuchen die Spieler, ihre Spielsteine geschickt aus- und anzulegen, bis schließlich keiner mehr davon übrig ist. Denn wer zuerst alle Steine gelegt hat, gewinnt. Durch den einfachen Spielmechanismus ist ein leichter Einstieg gewährleistet.

44



## Der Reiterhof

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 3

ANZAHL SPIELER



1 bis 6

LERNSPIEL

Das Wissensspiel rund um den Reiterhof.

45



## „Garfield“

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 3

ANZAHL SPIELER



1+

PUZZLE



46



## „Sweet Animals“

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 3

ANZAHL SPIELER



1+

PUZZLE



47



## Zauberwald

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 6

ANZAHL SPIELER



1+

PUZZLE



48



## Diamant-Prinzessin

PUZZLE

ALTERSEMPFEHLUNG

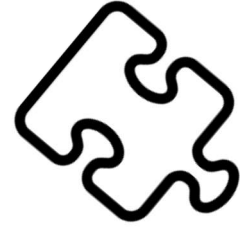


Ab 6

ANZAHL SPIELER



1+



49



## Lettermatch

WORTSPIEL

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8 Jahre

ANZAHL SPIELER



1 bis 6

Wörter bilden heißt die Devise bei Letter Match. Die spannende Jagd über Zahlen nach Buchstaben führt quer durch das Alphabet. Die Sanduhr läuft - Köpfchen, Tempo und etwas Glück führen zum Erfolg.

50



## Der Maulwurf und sein Lieblingsspiel

KINDERSPIEL

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 4

ANZAHL SPIELER



2

Der Wettlauf mit dem Maulwurf und seinen Freunden macht den Kleinen Riesenspaß! Der bunte Würfel gibt vor, wie weit die Spieler ziehen dürfen. Wer schafft es, seine Figuren ins Ziel zu bringen ohne rausgeworfen zu werden?

51



## „Die Feuerwehr“

PUZZLE

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



1+



52



BRETTSPIEL

## Das Malefiz Spiel - Barricade

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 6

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

Bei Malefiz versuchen Spieler, mit ihren Figuren das Ziel zu erreichen. Dabei können sie mit der genauen Würfelzahl nicht nur die Figuren der anderen schlagen, sondern auch Sperren errichten oder verschieben.

53



LERNSPIEL

## Bauernhof von 1 bis 10

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 2

ANZAHL SPIELER



Bis 1

Das Spielprinzip von "Der Bauernhof von 1 bis 10" ist ein einfaches Zuordnungs- und Lernspiel, das Kindern hilft, spielerisch die Zahlen von 1 bis 10 und Mengenverständnis zu erlernen.

54



LERNSPIEL

## Das Formenspiel

ALTERSEMPFEHLUNG



3 bis 5

ANZAHL SPIELER



1+

Zum Erlernen der ersten geometrischen Formen.

55



BRETTSPIEL

## Kraterschreck im Mondversteck

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 6

ANZAHL SPIELER



2 Bis 4

Kraterschreck im Mondversteck ist ein Brettspiel für 2-4 Kinder ab 6 Jahren, bei dem die Spieler versuchen, als Letzter zu überleben, indem sie dem erschreckenden Alien entkommen

56



BRETTSPIEL

## Spillemagasin Med 15 Muligheder

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 10

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

Durch das Sammeln von Steinplättchen bilden die Spieler bei Keltis: Der Weg der Steine Farbreihen, die je nach Länge am Ende eine bestimmte Punktzahl wert sind.

57



BRETTSPIEL

## Das Magische Labyrinth

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 6

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

"Das magische Labyrinth" ist ein Brettspiel, bei dem die Spieler mit ihren Magier-Spielfiguren durch ein Labyrinth navigieren, um fünf magische Symbole zu sammeln

58



BRETTSPIEL

## Keltis - Der Weg der Steine

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 10

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

Durch das Sammeln von Steinplättchen bilden die Spieler bei Keltis: Der Weg der Steine Farbreihen, die je nach Länge am Ende eine bestimmte Punktzahl wert sind.

59



BEWEGUNG

## „Twister“

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 6

ANZAHL SPIELER



2+

Twister ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem die Spieler ihre Hände und Füße auf farbige Kreise auf einer Matte legen müssen, ohne umzufallen

60



## Stapelmännchen

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 5

ANZAHL SPIELER



1 bis 4

**GESCHICKLICHKEITSSPIEL**

Bei Stapelmännchen bauen die Spieler abwechselnd einen Turm aus bunten Holzfiguren, indem sie diese aneinander hängen, klemmen oder stecken. Ziel ist es, als Erster alle eigenen Figuren loszuwerden, ohne dass etwas herunterfällt. Wichtige Regeln sind, nur eine Hand zu benutzen, keine anderen Männchen während des Stapelns zu berühren und bei herunterfallenden Figuren diese zurücknehmen zu müssen

61



## Trivial Pursuit

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



Bis 36

**QUIZSPIEL**

Trivial Pursuit ist ein Quizspiel, bei dem Spieler Wissensfragen aus sechs Kategorien beantworten, um sechs farbige Wissenssecken zu sammeln

62



## Monopoly

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



2 bis 6

**WIRTSCHAFTSSPIEL**

Straßen kaufen, Häuser und Hotels bauen und Mieten kassieren. Als Immobilienhai versuchen alle, ihre Mitspieler in den Bankrott zu treiben. Das richtige Gespür für geschickte Investitionen und Spekulationen ist also gefordert.

63



## Deutschlandreise

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



2 bis 6

**LERNSPIEL**

Eine Reise durch ganz Deutschland.

64



## Make 'N' Break

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



2 bis 5

WIRTSCHAFTSSPIEL

"Make 'n' Break" ist ein dynamisches Geschicklichkeits- und Partyspiel von Ravensburger, bei dem es darum geht, unter Zeitdruck und mithilfe von Bausteinen verschiedene Bauwerke zu errichten. Das Spielprinzip erfordert Schnelligkeit, Präzision und räumliches Vorstellungsvermögen

65



## Schaf Puzzle

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 3

ANZAHL SPIELER



1+

PUZZLE



66



## WASGIJ-Mysterpuzzle

ALTERSEMPFEHLUNG



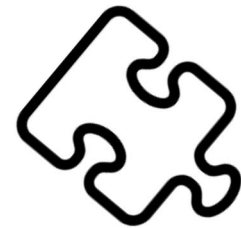
Ab 3

ANZAHL SPIELER



1+

PUZZLE



67



## Obstgarten

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 3 bis 6

ANZAHL SPIELER



1 bis 8

BRETTSPIEL

Der Obstgarten ist ein kooperatives Brettspiel, bei dem die Spieler gemeinsam versuchen, das Obst von den Bäumen zu ernten, bevor der Rabe den Spielplan erreicht.

68

## Rummikub

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

ZAHLENSPIEL

Rummikub ist ein Legespiel, bei dem Kombinationsgabe, Aufmerksamkeit und natürlich auch Glück eine große Rolle spielen.

69

## Der Schatz der Inka

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



2 bis 6

BRETTSPIEL

In Der Schatz der Inka geht es darum, einen Ring aus einem Inkatempel zu bergen und ins Camp zu bringen. Dabei gilt es nicht nur den Weg zu finden, sondern auch Hindernissen auszuweichen und den anderen zu entkommen.

70

## Ravensburger Spielemagazin

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 6

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

SAMMLUNG

Spiellesammlung mit über 35 Spielmöglichkeiten. Enthalten sind bekannte Ravensburger Klassiker, aber auch weltweit beliebte Originalspiele. Mit dabei sind unter anderem Dame, Mühle, Backgammon, Malefiz und Fang den Hut

71

## Das MAD Spiel

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

BRETTSPIEL

In Das MAD Spiel geht es nicht darum, Geld zu verdienen, sondern seinen Einsatz zu verlieren. Durch verrückte Aktionen wie das Nachmachen von Tieren oder das Würfeln mit der linken Hand geht das auch ziemlich schnell.

72



## Scotland Yard

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 10

ANZAHL SPIELER



3 bis 6

BRETTSPIEL

Bei Scotland Yard will ein Spieler als Mister X den anderen Spielern entkommen. Von Zeit zu Zeit muss Mister X sich zeigen. Die Spieler erhalten dadurch und durch Fahrkarten Hinweise auf den Aufenthaltsort von Mister X.

73



## Das verrückte Labyrinth

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



1 bis 4

BRETTSPIEL

Bei Das verrückte Labyrinth bewegen die Spieler ihre Figuren durch ein Labyrinth, das sich ständig verändert. Wie es sich verändert, können die Spieler beeinflussen. Ziel ist es, bestimmte Gegenstände einzusammeln.

74



## Backgammon - Kids

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 4

ANZAHL SPIELER



2

WÜRFELSPIEL

Backgammon ist eines der ältesten Brettspiele der Welt. Es handelt sich um eine Mischung aus Strategie- und Glücksspiel. Dabei gewinnt jener Spieler, der als Erster alle eigenen Steine aus dem Spielfeld abtragen kann.

75



## Backgammon

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 14

ANZAHL SPIELER



2

WÜRFELSPIEL

Backgammon ist eines der ältesten Brettspiele der Welt. Es handelt sich um eine Mischung aus Strategie- und Glücksspiel. Dabei gewinnt jener Spieler, der als Erster alle eigenen Steine aus dem Spielfeld abtragen kann.

76



## Jenga

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 6

ANZAHL SPIELER



1 bis 10

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Jenga ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem Spieler abwechselnd einen Holzklotz aus einem Turm ziehen und ihn oben auf dem Turm platzieren müssen, ohne dass dieser einstürzt

77



## Pferde am Strand

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 8

ANZAHL SPIELER



1+

PUZZLE



78



## Kokosnuss

ALTERSEMPFEHLUNG



Ab 6

ANZAHL SPIELER



2 bis 4

KINDERSPIEL

Die Spieler müssen dem kleinen Drachen Kokosnuss und seinen Freunden helfen, sich als Mumien zu verkleiden und die goldene Maske des Pharaos vor den Grabräubern retten. Hierzu werden so viele Klopapierrollen wie möglich gesammelt, um am Ende das Spiel gemeinsam zu gewinnen.