



Neuheiten Januar 2012

Playmobil:

Top Agents Hauptquartier
Dino Set Exklusiv
Bauernhaus mit Hofladen
Steichelzoo
Piraten- Abenteuerschatzinsel
Pitaten- Beuteschiff
Hafencafe
Steinzeithöhle gross
Mammutknochenzelt
Höhlenbär
Balzähntiger

Puzzle:

grosses Holzbodenpuzzle Bauernhof (26 Teile)
grosses Konturen-Bodenpuzzle Jakari (25 Teile)
3 Jakari Puzzle (25, 36 + 49 Teile)

Kleinkinder:

Staubsauger
Primus Sandlaster (bis 100 kg)
Puppenwagen Buggy robust
Waschmaschine
Duplo Eisenbahn klein
Duplo grosses Stadtkrankenhaus
Duplo Werkstatt
Duplo Polizeistation
Mini Küche Hello Kitty
Mini Kücke mit Licht und Sound (ab 1 ½ Jahren)
Arzt Tasche von Fisher Price
Arzt Koffer mit Mobiltelefon
Werkbank mit Licht und Sound für die Kleinsten (ab 1 Jahr)
grosser Spielpilz (Kugelbahn, Rasselblume, Steckspiel etc.)
Spiel- und Schiebewagen Kuh aus Holz
Eisenbahn Spielexpress (Rutschfahrzeug, Lauflerngerät und Spielcenter in einem)
Werkkoffer von Bosch mit Rennauto und Werkzeug



Neuheiten Januar 2012

Aussenspiele:

Magic Bikez Racer
Wavebaord
Hocheinrad
Wavescooter (Waveboard und Scooter in einem)

Partyartikel:

grosses Memory (Stehtafel)
Büchsen werfen
Discokugel
Silikonbackform Piratenschiff
Silikonbackform Burg
Silikonbackform Zug

Bastelartikel:

Buch Weben mit Lissi und Lukas
Buch Basteln mit Naturmaterial

Schachtelspiele:

Hoppel – Poppel: für 2 bis 4 Spieler ab 3 Jahren. Jeder Spieler versucht auf seinem eigenen Spielplan seine acht Bauernhoftiere möglichst schnell abzulegen. Je nach dem was der Farbwürfel zeigt, muss man ein Tier wegnehmen, darf eines oder mit Glück sogar gleich zwei Tiere legen.

Ich gehe in den Zoo: für 2 bis 4 Spieler ab 3 Jahren. Spiel mit zwei verschiedenen Spielvarianten (Tierlotto, Tastlotto). Die Wahrnehmung wird gefördert, das Zuordnen und der Tastsinn.

Uno Muh: für 2 bis 4 Spieler ab 3 Jahren. Das Uno für die Kleinsten! Wer als Erster alle seine Figuren zurück im Stall hat, gewinnt das Spiel.

Kinderspiel des Jahres 2011: Da ist der Wurm drin: für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren. Hier werden aufmerksames Beobachten und cleveres Schätzen belohnt. Jeder Spieler „verbuddelt“ einen Wurm in Nachbars Garten. Mal sehen, welcher sich am schnellsten durchgräbt und aus dem Guckloch im Spielplanbeet hervorspitzt. Wer gut aufpasst, wird belohnt!

Schäfchen Karussell: für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren. Timmy das Schäfchen geht gerne in den Kindergarten und malt sich mit verschiedenen Farben an. Ziel des Spiel ist es, sich gut zu merken, oder zu erraten, welche Farbe Timmy hat, welcher bei der gewürfelten Punktezahl aus dem Kindergarten kommt. Wer als erstes 5 Spiel-Chips sammeln konnte, gewinnt.

Club 2%; wer wohnt wo?: ab 1 Spieler, ab 4 Jahren. Das Spiel enthält 84 herausfordernde Rätsel mit steigendem Schwierigkeitsgrad welche das logische Denken fördern. In 3 bis 5 Häusern wohnen Menschen und / oder Tiere.



Neuheiten Januar 2012

Anhand der Zeichenangaben auf den verschiedenen Karten muss herausgefunden werden, wer wo und mit welchen Nachbarn wohnt. Auf der Kartenrückseite ist jeweils die richtige Lösung.

Schnappt Hubi: für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren. Ein neues elektronisches Brettspiel nach dem Prinzip von „Wer war’s“ oder „Wo war’s“. Im Spuckhaus müssen die Spieler zusammen auf einer gespenstischen Verfolgungsjagd Hubi fangen.

Kraken – Alarm: für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren. Mit dem Forschungsschiff macht man sich auf die Suche nach Meeres-tieren. Taucht die Krake Kuno auf, schlägt Papa Krake wild mit den Armen um sich. Bringt er das Schiff zum Kippen, ist der Nächste an der Reihe. Gewinner wird, wer am meisten Meeres-tiere finden kann.

Das grosse Tierrätsel: für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren. Ein Lernspiel, welches das Wissen über Tiere und ihre Eigenschaften fördert. Das genaue Schauen wird ebenso geschult.

Doktor Bibber Cars: ab 1 Spieler ab 6 Jahren. Das beliebte Doktor Bibber – Spiel. Anstelle eines menschlichen Körpers, „operiert“ man aus einem Auto die fehlerhaften Teile heraus.

Bahn frei von Cars 2: für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren. Wer mit seinem Rennkegel geschickt um die Hindernisse kommt und als erstes durchs Ziel zieht, gewinnt.

2- und 3- D Lokigspiel: für 1 bis 2 Spieler ab 6 Jahren. Es gibt 101 Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Das Spiel fördert die Entwicklung von logischem Denken, kognitiven Fähigkeiten und räumlichem Vorstellungsvermögen. In einer stabilen Box ist es ideal für Unterwegs.

Biberbande: für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren. Ein turbulentes Kartenspiel. Wer am Schluss am wenigsten Punkte hat, ist der grosse Sieger.

Flex Puzzler: für 1 Spieler ab 7 Jahren. 12 Würfel sind mit einem Elast verbunden und lassen sich in jede Richtung knicken und biegen. 80 Aufgaben in 2- und 3- D fordern Knobelgeist und fördern das dreidimensionale Denken.

Lachen, lachen: für mehrere Spieler ab 7 Jahren. Ein lustiges Frage- und Antwortspiel mit über 3000 möglichen Frage- und Antwortkombinationen.

Rummikub: für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren. Anstelle von Zahlen, hat es Buchstaben. Jede Spielrunde dauert eine Minute. Ziel ist es, ein möglichst langes Wort zu schreiben da dies am meisten Punkte gibt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spiel des Jahres 2011: Qwirkle: für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren. Ein fesselndes Kombinationsspiel. Die Spieler bilden und erweitern Reihen gleicher Farben oder Formen und versuchen so, die meisten Punkte zu erzielen.



Neuheiten Januar 2012

Rette die Igel: für 1 Spieler ab 8 Jahren. In fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen müssen die Igelkinder den richtigen Fluchtweg vorbei an den bissenden Dachsen und über die niedrigste Stelle der Hecke finden.

Wer ist es: für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren. Das beliebte Gesichterspiel in einer neuen Variante. Die Gesichter sind nicht vorgegeben, sondern sie werden immer wieder neu zusammen gesetzt (mit einer Mund-, Augen- und Kopfkarte).

Simon Flash: für 1 Spieler ab 8 Jahren. Mit vier Würfeln in verschiedenen Farben, welche stets in einer gleichen Reihenfolge sich nebeneinander berühren müssen, gibt es vier verschiedene Spielvarianten unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen.

Asara: für 2 bis 4 Spieler ab 9 Jahren. Die Spieler schlüpfen in die Rolle der reichen Baumeister die ihr Prestige im Reich des Kalifen vermehren wollen. Innerhalb von vier Jahren wetteifern die Spieler um die meisten, höchsten und prächtigsten Türme. Die Bauteile, welche auf dem Markt erstanden werden, sind unterschiedlich teuer und bringen auch mehr oder weniger Prestige. Wer am Ende auf der Prestigeleiste am weitesten vorn liegt, ist Sieger.

Ersetzte Spiele:

Steckmosaik
Sidler von Catan
Pallina