



Neuheiten Oktober 2010

- Playmobil: Meereskönigreich mit Arielle
Wolfsritter-Trupp
Burgverteidigung klein
- Puzzle: Riesenpuzzle die lieben Sieben à je 12 Teile
Riesenpuzzle Tiere, 24 Teile
Riesenpuzzle Käptn Sharky, 48 Teile
- Grossspiele: Fussball Tabletop, der kleine Töggelikasten für auf den Tisch
- Kleinkinder: unterwegs im Planwagen
Feenhaus im Fliegenpilz
aufklappbare Märchen - Villa
Haus für kleine Feen
Ausflug im Fliegenpilzauto
Kombi- Sport- und Puppenwagen
Duplo Cars Flos Café
Duplo Cars Mack auf grosser Fahrt
- Lernspiele: **Ratz Fatz in den Kindergarten:** für 1 bis 6 Spieler ab 3 Jahren. Hier dreht sich alles um den Kindergarten. Es gibt Geschichten, Rätsel, Reime und Spiele.
Ratz Fatz Ratzolino: für 2 bis 6 Spieler ab 3 Jahren. Auf spielerische Art werden Sprachfähigkeit, Fantasie, Konzentration und Reaktion gefördert. Ein Spielleiter liest vor, die Kinder hören zu, sehen die Figuren an, raten, reimen und greifen zu, sobald eine Figur erwähnt wird.
Allgemein - Wissen für Kinder: für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren. Das grosse Ratespiel mit einem Spielleiter welcher pro Karte mehrere Hinweise nennt, bis ein Spieler den richtigen Begriff errät und auf die Quitsch-Tröte schlägt. Ist er richtig, darf er auf dem Spielplan eins vorrücken, ist die Antwort falsch, muss er ein Feld retour. Wer als Erster den Fragezeichen-Parcour absolviert hat ist im Ziel und somit Gewinner.



Neuheiten Oktober 2010

Schachtelspiele:

Kissenschlacht: für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren. Die Tiere Teddy, Mausi, Schweinchen und Hasi klettern auf die Bettpfosten und bewerfen sich gegenseitig mit den Kissen. Im Spiel wird versucht, die eigenen Kissen mit der Wippe ins Bett zu schleudern. Mit jedem Kissen darf eine eigene Figur mehr auf den Bettpfosten gestellt werden. Wer als Erster alle seine Kissen im Bett hat, ist Sieger.

Activity my first: für 3 bis 16 Spieler ab 4 Jahren. Das beliebte Ratespiel für die Kleinsten.

Kinderspiel des Jahres 2010: Diego Drachenzahn: für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren. In jeder Runde schlüpft ein anderer Spieler in die Rolle von Diego Drachenzahn. Er zieht geheim ein Plättchen, das eines der sechs Zielfelder des Drachenstadions zeigt. In dieses Ziel versucht Diego drei Feuerkugeln zu rollen. Danach tippen die Spieler, welches Feld er ihrer Meinung treffen wollte. Wer gut rollt, aber auch richtig tippt, erhält Punkte. Sieger wird, wer seinen Drachen auf der Zählleiste am weitesten vorrücken kann.

Kinder Weltreise: für 2 bis 12 Spieler ab 6 Jahren. Eine lustige und lehrreiche Weltreise mit illustrierten Frage- und Antwortkarten.

Wer war's, das 2. Abenteuer: für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren. Eine neue Version des beliebten Ratespiels!

Stadt Land Fluss: der Klassiker wird jetzt elektronisch gespielt! für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.

Jäger und Sammler: für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren. Das Spiel hat zwei Phasen. Im Sommer sammeln die Jäger hauptsächlich Nahrung und legen Vorräte in den Winterlagern an. Im Winter benutzen sie dann die Waffen zur Mammutjagd und Sammeln weitere Lebensmittel, um durch die kalte Jahreszeit zu kommen. Sieger wird, wer am Ende die meisten Punkte sammeln konnte.

Kamisado: für 2 Spieler ab 10 Jahren. Kamisado lässt sich in vier unterschiedlichen Varianten spielen. Es ist ein abstraktes Strategiespiel. Jeder Spieler kontrolliert acht Drachentürme. Die Farbe von jedem Turm wird durch ein Chinesisches Symbol dargestellt das in der entsprechenden Farbe gedruckt ist. Ziel ist es, mit einem eigenen Turm die gegnerische Grundlinie zu erreichen.

Uri, Schwyz & Untergang, das DRS 3-Duell der Kantone: Ein Spiel für 2 Team's von 5 bis 99 Jahren. Jedes Team vertritt einen Kanton und ist mit einer echten Schweizer Kuh gerüstet. Welches Team kennt die Schweiz besser? Es gewinnt jener Kanton, der zuerst die gegnerische Kuh über den Spielplan stösst.



Neuheiten Oktober 2010

Privacy 2: für 5 bis 12 Spieler ab 16 Jahren. In jeder Runde müssen alle Spieler auf eine sehr private Frage antworten. Dann versucht jeder Spieler möglichst genau einzuschätzen, wie viele Personen die Frage mit Ja beantwortet haben. Wer die richtige Anzahl Ja-Antworten vorhersagt, bekommt drei Punkte. Wer sich um eine Antwort verschätzt, bekommt einen Punkt. Sieger ist, wer zuerst mit seiner Figur das Spielfeld umrundet hat.

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.

Ersetzte Spiele:

wer kennt die Uhr
Tantrix