
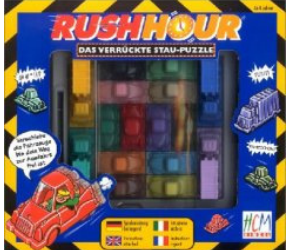





Material Spiele	Intelligenzen								
	Sprachliche Intelligenz	logisch-math. Intelligenz	Räumliche Intelligenz	Naturalistische Intelligenz	Musikalische Intelligenz	Intrapersonale Intelligenz	Interpersonale Intelligenz	Körperlich-kinästhetische Intelligenz	Existenzielle Intelligenz
 <p>Quarto MitspielerInnen: 2, ab ca. 8 J., Dauer: ca. 10 Min. Jeder der 16 Spielsteine hat vier unterschiedliche Charakteristiken. Ziel des Spiels ist, eine Reihe aus vier Spielsteinen zu bilden, die eine Gemeinsamkeit aufweisen. Erschwerend kommt hinzu, dass dein Gegner die Steine für dich wählt!</p>		x	x				x		
<p>Fast wie beim Sumo-Kampf: Jeder Spieler versucht durch horizontales, vertikales oder diagonales Rollen seiner 14 Glaskugeln auf dem Spielbrett 6 gegnerische Kugeln über den Spielfeldrand zu schieben. Nur bei Überzahl der eigenen Kugeln in einer Reihe hat man dazu allerdings die Möglichkeit. Siegerin ist, wer zuerst 6 gegnerische Kugeln herausgeschubst hat.</p>		x	x						
 <p>Rush Hour Spieler: 1, ab ca. 8 J. Dauer variabel Das Ziel: Das rote Auto durch die Ausfahrt im Spielrahmen zu schieben. Das Spiel: Verschiebe die blockierten Fahrzeuge solange nach oben, unten, rechts und links bis dein Weg zur Ausfahrt frei ist.</p>		x	x					x	

Die Spielstärke kann von Anfänger (Level 1) bis Experte (Level 12) aus den Kärtchen gewählt werden.									
Multi mag (Magnetspiel)			x					x	
Borni Mago (Magnetspiel)			x					x	
 <p>Zoki Spieler 1-6, ab ca. 6 J. Dauer je nach Variante und Alter Zokis sind mit 0,1,2, oder 3 Strichen versehene Karten, die das Erfinden zahlloser verschiedener Spiele erlaubt. Von Memory, über Lege- und Puzzlespiele, allein, zu zweit oder in Gruppen, lassen diese 34 Karten unzählige Spielvarianten offen!</p>		x	x						
Puzzle, Vulkan (Geo)		x	x					x	
 <p>Scrabble MitspielerInnen: 2-4, ab ca. 10 J., Mit cleveren Kreuzwortkombinationen Punkte sammeln.</p>  <p>Variante: Scrabble Junior ab 5 J. Zwei Spiele mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden in einem: Auch hier gilt es mit den vorhandenen Buchstaben Wörter zu bilden.</p>	x								

 <p>Triominos Pocket MitspielerInnen: 1-4, ab ca. 6 J. Ein Legespiel bei dem jedeR einen neuen Stein an die bereits abgelegten anlegt, wobei jeder Stein mit einer Kante an mindestens einen schon angelegten Stein zu liegen kommt. Dabei müssen die Zahlen auf den sich berührenden Kanten gleich sein</p>		x	x						
 <p>Rummikub MitspielerInnen 2-4, ab 8 J. Das Ziel des Spiels ist es die Spielsteine, die man zu Beginn des Spiels erhält, abzulegen. Das Ablegen von Spielsteinen ist nur in bestimmten Kombinationen möglich. Wer als erster all seine Spielsteine abgelegt hat, ist der Gewinner der Runde. Er erhält den Wert der Summe der nicht abgelegten Spielsteine der anderen Mitspieler als Pluspunkte.</p>		x							
 <p>Set MitspielerInnen: 2-6, ab 8J Drei Karten bilden ein SET, wenn jede Eigenschaft symmetrisch auf die drei</p>		x	x						

Karten verteilt ist, d.h. jede Eigenschaft ist auf den drei Karten gleich oder verschieden. Möglichst viele solcher Karten-Trios herauszufinden, ist das Ziel von Set.									
Memory MitspielerInnen: 2-4, ab 4 J.			x						
<div data-bbox="286 379 488 679" data-label="Image"> </div> <p>Maniki★ MitspielerInnen: 2-4 J. ab 10 J.</p> <p>Ein Spiel, das zu Hirnakrobatik zwingt. Immer wieder muss der Dompteur die Tiere in andere Positionen bringen, das tönt dann etwa so: "Ma" rufen, dann steht der Elefant oben. Jetzt "Lo", schon ist der Elefant rechts auf dem Löwen. Jetzt noch schnell "So" rufen und schon stehen die Tiere wie gewünscht. Verwirrend? Nur für Erwachsene ☺. Witzig ist, dass sich alle gleichzeitig anstrengen um die Tiere möglichst als Erste zu platzieren</p>	x	x	x						
<div data-bbox="286 890 539 1139" data-label="Image"> </div> <p>Cranium MitspielerInnen 2-12, ab 12 J.</p> <p>Cranium ist ein kreatives Denk- und Ratespiel, in dem bis zu vier Teams aus mindesten zwei Spielern gegeneinander antreten. Sie müssen ihr Können in vier unterschiedlichen Kategorien beweisen, um als erstes Team am Ziel zu sein. Die Aufgaben stellen einige Anforderungen an Kreativität und Denkvermögen, wie auch die Kategorienamen vermuten lassen: <i>Star-Steller, Wörter-Wurm, Kreato-Kater</i> und <i>Denk-O-naut</i></p>	x	x	x	x	x		x	x	



Version Cadoo: MitspielerInnen: 2-12, ab 8 J.
 Die Kinderausgabe des obengenannten Spiels – eine tolle Sache!



Worttüfel MitspielerInnen: 2 und mehr, ab ca. 8 J
 Die Spieler versuchen möglichst schnell 10 Wörter aus 4 oder mehr Buchstaben zu bilden und aufzuschreiben. Jeder Buchstabe aus dem Würfelroller darf pro Wort nur einmal verwendet werden. Wer zuerst 10 Wörter gebildet und 50 Punkte erzielt hat, gewinnt !



Zauberquartett Englisch MitspielerInnen: 3 -4, ab 8 J.
 Quartett-Regeln. Die Thematik hat sich ganz der Magie verschrieben.

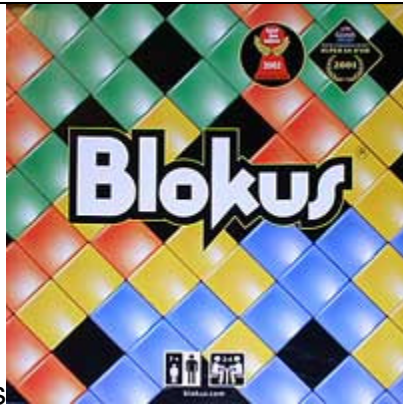
x

x

x

x

x



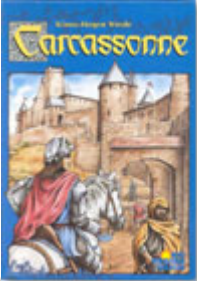

Blokus MitspielerInnen: 2-4-, ab ca. 8 J. Dauer ca. 20 Min.




Jeder Spieler verfügt über zwei Sätze von 21 Spielsteinen, die sich aus kleinen Quadraten zusammensetzen. Der eine Spieler hat blaue und rote Steine, der andere gelbe und grüne. Dabei kommt jede Form, die aus 1-5 Quadraten besteht, in jeder Farbe genau einmal vor. Das Brett besteht aus 20 x 20 quadratischen Vertiefungen, in welche die Spielsteine genau hineinpassen.



Die Spielsteine werden abwechselnd reihum gelegt, wobei in den Ecken begonnen wird.. Der erste Stein jeder Farbe muss so gesetzt werden, dass das Eckfeld besetzt wird. Steine einer Farbe müssen sich immer über Eck berühren, niemals jedoch entlang einer Seite. An fremde Steine kann man dagegen beliebig anlegen. Es wird so lange gezogen, bis keine Steine mehr gesetzt werden können. Ziel ist es, möglichst viele Spielsteine auf dem Brett abzulegen.

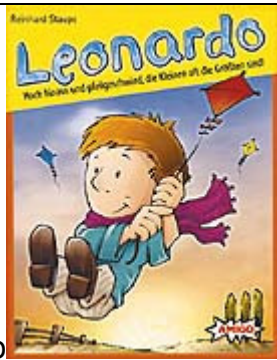
x

x

 <p>Carcassonne 30 Min.</p> <p>MitspielerInnen: 2-5, ab ca. 10 J. Spieldauer mind.</p>		x	x				x	x	
<p>Lotto</p>		x						x	
 <p>Sudoku</p> <p>MitspielerInnen: 1-4, ab ca. 8 J. Das Spiel kommt mit einem Spielplan für Erwachsene und auf der Rückseite mit einem für Kinder daher. Für Kinder liegen dem Spiel 36 Tierkärtchen bei, Erwachsene spielen mit 81 Zahlenkarten. Die Tierplättchen sind süß und farbenfroh gestaltet. Einen der 16 Rundenzähler erhält man, wenn die eigene Figur eine Runde auf der Zählleiste gelaufen ist. Jeder ist am Ende 40 Punkte wert. Die Anleitung ist, wie für Kosmos üblich, ausführlich und leicht zugänglich. Schon nach fünf Minuten kann es losgehen. Fragen bleiben keine offen. Da jedes Spiel anders ist, kann man "Sudoku - Das Brettspiel" immer wieder neu erleben. Auch wenn das Spielprinzip mit dem eigentlichen Sudoku nicht mehr viel gemeinsam hat, es geht ja nicht darum ein Rätsel zu lösen, sondern seine Zahlen auf das Brett zu bringen, ist es ein Spiel für die ganze Familie, mit dem man lange Freude haben wird.</p>		x	x					x	

 <p>Think, Merkmal beliebige MitspielerInnen-Zahl 1-10, ca. ab 10 J. Origineller Erzählspaß, der Konzentration, Gedächtnis und Kreativität trainiert. Mit Fantasie und Humor zur mentalen Topform.</p>	x	x	x				x		
<p>Sonne, Mond und Sterne, Patience im Quadrat, Legespiel</p>		x	x					x	
 <p>Mikado MitspielerInnen: 2-6, ab 4 J. Von Japan kommt das „Zitterspiel“ Mikado. Mit viel Geduld und einem ruhigen Händchen muss man dabei aus einem Haufen Stäbchen genau die herausfischen, die möglichst viele Punkte bringen.</p>			x					x	
 <p>Brändi Dog , Dog-Ergänzung MitspielerInnen: 2-6, ab 8 J. Eine Art „Eile mit Weile“, bei dem Pokerkarten bestimmen, wie gezogen werden darf. Taktik und Glück in einer tollen Kombination!</p>			x				x	x	

	<p>Rasender Roboter ab ca. 7 J</p> <p>MitspielerInnen: beliebig viele,</p>			x						
<p>Durch Ziehen eines Chips wird bestimmt, welcher Roboter den kürzesten Weg ans Ziel finden muss. Alle Köpfe beginnen zu rauchen, denn die Spielerin, die den kürzesten Weg findet, bekommt als Belohnung den Chip. Ein Spiel, das viel räumliches Vorstellungsvermögen erfordert.</p>										
	<p>Scotland Yard</p> <p>MitspielerInnen: 2-4, ab 7 J.</p>			x			x			
<p>Ein schwerer Fall für Scotland Yard: Mister X ist in London untergetaucht und versucht mit Bus, Taxi und U-Bahn zu entkommen. Einziger Anhaltspunkt für die Fahndung: seine Fahrscheine. Beobachtung, Cleverness und ein Spürchen Glück sind nötig...</p>										



Leonardo MitspielerInnen: 2-6, ab 8 J. Dauer ca. 10 Min.

Ein Spiel für Menschen mit Konzentration, gutem Gedächtnis, wachsamen Augen und flinken Händen. 5 Karten werden aufgedeckt und es gilt so schnell wie möglich die 6. Karte zu finden, was durch die Abfolge der schwarzen Quadrate auf den Karten bestimmt wird.

Dieses Spiel hiess früher **Ikarus** wurde 2003 bei Amigo unter dem Namen "**Leonardo**" neu veröffentlicht.

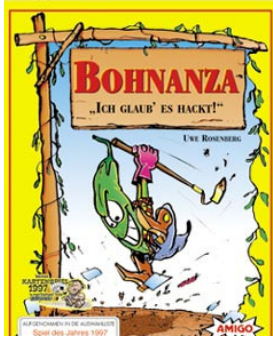
x



Hol's der Geier MitspielerInnen: 2-5, Alter ab 7 J.
Mäusepunkte sammeln, Geierpunkte abwehren, taktieren und bluffen sind gefragt, wenn man bei diesem Spiel Punkte sammeln will!

x

x



Bohnanza MitspielerInnen: 3-5, Dauer: ca. 50 Min. ab 12 J.
 Beim Kartenspiel Bohnanza geht es darum, clever mit verschiedenen Bohnensorten zu handeln, diese auf seinen Feldern anzubauen und die Ernte möglichst profitabel zu verkaufen.. Nur Verhandlungsgeschick und ein wachsames Auge auf die Bohnenfelder der Mitspieler garantieren den höchsten Profit.

x

x

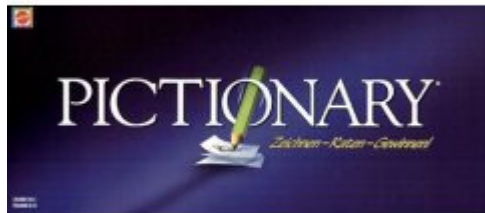


Cuboro-Bahn MitspielerInnen: beliebig viele, Alter ab 4
 Dieser Kasten enthält alle notwendigen Elemente zum Bau von einfachen bis komplizierten und langen Bahnen. Schon kleine Kinder können sich mit dem Bau einfacher Kugelbahnen verweilen, je stärker sich das räumliche Vorstellungsvermögen entwickelt, umso komplexer werden die Bahnen. Mittlerweile sind diverse Ergänzungskästen erhältlich, z.T. auch mit ausgeklügelten Spezialteilen, welche die Bahnen immer spannender werden lassen

x

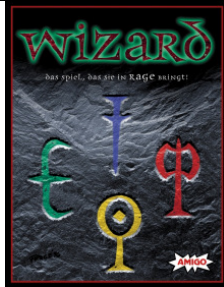


Activity MitspielerInnen: 3-16, ab 8J (je nach Spielausgabe). Bei Activity handelt es sich um ein Gesellschaftsspiel, in dem sich mehrere Teams durch Erraten bestimmter Begriffe weiter bringen. Dabei muss man, je nachdem auf welchem Feld man steht, einen Begriff innerhalb von 90 Sekunden, welche durch eine **Sanduhr** gezeigt werden *erklärt, pantomimisch dargestellt* oder *gemalt* werden.



Pictionary MitspielerInnen: 2- 4 Teams, Alter: ab 10 J. Beißt euch auf die Zunge...verrätet nichts--zeichnet es !!! Pictionary ist das Spiel, bei dem der Stift das Sagen hat ! Versucht aus den Hinweisen, die euer Maler für euch zeichnet, den richtigen Begriff zu erraten.

Es kann alles sein : ein Ort, eine Person oder eine Tätigkeit - etwas Einfaches oder etwas Schwieriges ! Es ist ein Spiel gegen die Zeit. Zeichnet, was euer Team ausrufen soll, oder zeichnet eine Reihe einzelner Hinweise - bis der richtige Begriff gerufen wird !!!!



Wizard MitspielerInnen: 3-6, Alter: ab 8 J. Dauer: ca. 50 Min. Jeder bekommt in der ersten Runde eine Karte, in der zweiten Runde zwei Karten, usw.
 Vor dem jeweiligen Rundenbeginn muss jeder Spieler vorhersagen, wie viele Stiche er mit seinem Blatt erzielen wird.
 Die zuerst ausgespielte Farbe muss bedient werden. Wer nicht bedienen kann, muss abwerfen oder trumpfen.
 Acht Sonderkarten sind im Spiel: vier Zauberer und vier Narren. Ein Narr gewinnt niemals einen Stich, der Zauberer aber auf jeden Fall.
 Wer seine Vorhersage erfüllt, erhält Pluspunkte, ansonsten Minuspunkte.
 Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

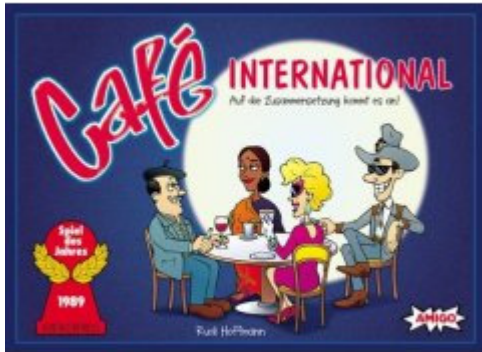


Siedler von Catan

MitspielerInnen: 3-4, Alter: ab 8 J. Dauer: mind.

<p>60 Min. Versetzen Sie sich in das Zeitalter der Entdeckungen: Ihre Schiffe haben nach langer, entbehrungsreicher Seefahrt die Küste einer unbekanntes Insel erreicht. Catan soll sie heißen! Doch Sie sind nicht der einzige Entdecker. Auch andere unerschrockene Seefahrer sind an der Küste Catans gelandet: Der Wettlauf um die Besiedelung hat begonnen! Die Frauen und Männer Ihrer Expedition gründen die ersten beiden Siedlungen. Sie legen Straßen an und bauen neue Siedlungen, aus denen schließlich Städte werden. Wird es Ihnen gelingen, die Vorherrschaft auf Catan zu erringen? Der Tauschhandel beherrscht das Geschehen. Von manchen Rohstoffen besitzen Sie reichlich, andere sind knapp. Erz gegen Wolle, Ziegel gegen Holz; getauscht wird ganz nach den aktuellen Bauvorhaben. Gehen Sie überlegt zu Werke! Gründen Sie Ihre Siedlungen an den richtigen Plätzen und tauschen Sie Rohstoffe mit cleverer Hand, dann stehen Ihre Chancen gut.</p>									
<div data-bbox="333 635 582 992" data-label="Image"> </div> <p>Haste Worte In dem Spiel geht es darum zu verschiedenen Oberbegriffen (z.B. Autohersteller, Blumenarten, Geldwährungen,...) innerhalb von wenigen Sekunden so viel Wörter wie möglich aufzuschreiben (also bei Autohersteller: Audi, VW, Opel,...). Alle Spieler schreiben gleichzeitig (wer fix im Schreiben ist hat allerdings einen kleinen Vorteil), ist die Zeit abgelaufen, muss jeder Spieler tippen wie viel seine aufgeschriebenen Begriffe richtig sind, bzw. wie viel er davon noch vorlesen kann. Wer am wenigsten tippt fängt an seine Wörter vorzulesen. Liest ein andere Spieler Begriffe vor, die man auch auf seiner Liste stehen hat, muss man diese durchstreichen und kann sie selbst nicht mehr vorlesen. Man muss also am besten sehr außergewöhnliche Sachen (Wörter) aufschreiben. Kann man dann tatsächlich so viele Begriffe vorlesen, wie man getippt hat, geht man diese Anzahl</p>									

an Punkten auf dem Spielplan vor. Zum Schluss kommen dann noch Sonderkarten ins Spiel. Man darf dann z. B. nur Wörter mit sechs Buchstaben aufschreiben, oder Wörter ohne e,...



Café International MitspielerInnen; 2-4,
 Dauer: ca 45 Min. Auf die Zusammensetzung kommt es an
 Das Café International ist ein Treffpunkt für Gäste aus vielen Nationen. An einem Tisch trinkt eine Inderin mit einem Franzosen einen Kaffee, an der Bar unterhält sich ein Spanier angeregt mit einer Afrikanerin. Die Aufgabe der Spieler ist es, die internationalen Gäste möglichst geschickt an alle Tische im Café zu verteilen. Höchstens zwei Damen und zwei Herren dürfen an einem Tisch sitzen. Gelingt das, erhalten die Spieler Punkte. Gäste, die an der Bar Platz nehmen müssen, bringen leider Minuspunkte ein. Der Spieler, der den Gästeansturm im Café International am erfolgreichsten bewältigen kann, gewinnt dieses unterhaltsame Spiel.



Fluxx MitspielerInnen: 2-6, Alter: ab 8 J.
 In Spielerkreisen ist das kleine, fast unscheinbare Kartenspiel schon lange ein

Geheimtipp. Amigo hat eine bunte Version in deutscher Sprache herausgebracht. Was mit nur einer simplen Regel beginnt, entwickelt sich „fluxx“ zu einem (aber-) witzigen Kartenspiel, von dem man einfach nicht mehr loskommt.

Zu Beginn des Spiels liegt lediglich eine Grundregelkarte in der Tischmitte, die besagt, wie viele Karten gezogen und wie viele abgelegt werden müssen, wenn ein Spieler an der Reihe ist. Zudem gibt die Karte das Handlimit und die Zahl der Motivkarten an, die höchstens vor einem Spieler liegen darf. Jeder erhält noch drei Karten auf die Hand und das Spiel beginnt.

Mit jeder ausgespielten Karte kann sich ab jetzt die komplette Spielregel ändern. Eine Regelkarte bestimmt zum Beispiel, dass ab sofort nicht mehr nur eine, sondern vier Karten gezogen werden müssen, andere Karten verändern das Handlimit oder bestimmen, welche Kombination von Motivkarten ein Spieler vor sich liegen haben muss, um das Spiel zu gewinnen. Wer eine gerade gültige Zielkarte mit seinen Motivkarten erfüllt, gewinnt das Spiel.

Das kann eine knappe halbe Stunde dauern, oder aber bereits nach fünf Minuten der Fall sein.



Boggle MitspielerInnen: 1-8,
 Alter: ab 8 J. Eines der erfolgreichsten Wortspiele Europas. Kreuz und quer durch den Buchstaben-Salat. Wer schafft es aus 16 Buchstaben die meisten Worte zu bilden?



Schach MitspielerInnen: 2, Alter: ab 8 J. ist ein [strategisches Brettspiel](#), bei dem zwei Spieler abwechselnd Spielfiguren auf einem Spielbrett bewegen. Ziel des Spiels ist es, die als *König* bezeichnete Spielfigur des gegnerischen Spielers so anzugreifen, dass diesem keine Abwehr durch das *Schlagen* (Entfernen) der angreifenden Figur, durch das Schützen des Königs mit Hilfe einer eigenen Figur oder durch das Ausweichen des Königs auf ein nicht angegriffenes Feld mehr möglich ist. Eine solche Stellung wird [Schachmatt](#) genannt (vom Arabischen *aš-šāh māta* = der Schah ist gestorben) und bedeutet das Ende des Spiels mit dem Sieg des mattsetzenden Spielers. Dabei ist das spielerische Können der Kontrahenten maßgeblich entscheidend und nicht der [Zufall](#)



Tichu MitspielerInnen: 3-10 Alter: ab 10 J
Tichu ist sicher ein Kartenspiel für alle Altersstufen. Strategen werden sich besonders herausgefordert fühlen. Denn es geht hier nicht nur darum, als erster Spieler seine Karten abzulegen, sondern dies eben auch mit möglichst

hohem Punktgewinn zu tun. So kann es durchaus passieren, dass der immer-Erste zuletzt eben doch nicht gewinnt



Backgammon MitspielerInnen: 2, Alter: ab 8 J Ziel des Spieles ist es, alle seine Spielsteine in das Home-Board zu bringen und sie dann hinauszuwürfeln. Wer als erster keine Steine mehr am Brett hat, ist der Sieger.

Eine Möglichkeit das Spiel vorzeitig zu beenden besteht, über den Verdopplungswürfel ein verdoppeln anzuzeigen (nur bei Turnierspielen oder wenn um einen Einsatz gespielt wird), und damit den Gegner zur Aufgabe zu bewegen



Labyrinth der Meister MitspielerInnen: 2-4, Alter ab 8 J. Dauer: 40 Min. Ein verrückter Wettstreit um den Meistertitel! Für Zaubertrank und Hexensalbe hat jeder sein Geheimrezept und macht sich im

