



JuFö-Spieleliste

**Gesellschafts-, Brett- und Kartenspiele
zum Ausleihen**



Qwirkle - Spiel des Jahres 2011

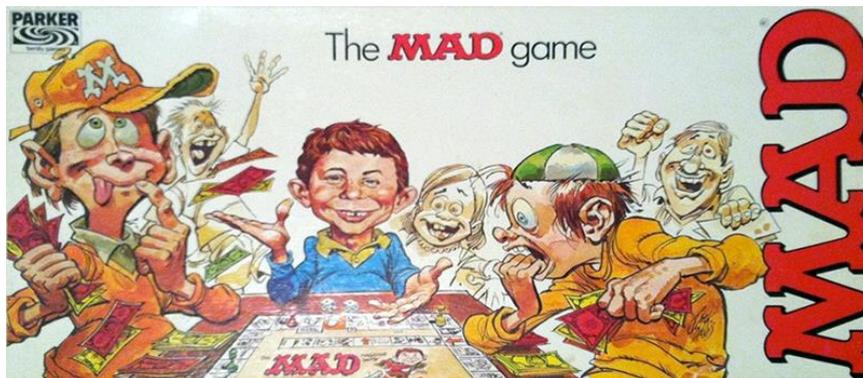
Beschreibung:

Auch wenn die Regeln von Qwirkle denkbar einfach sind, so erfordert es doch taktisches und strategisches Denken. Beim Anlegen der 108 großen Holzsteine müssen sich bei gleicher Farbe die Formen unterscheiden oder bei gleicher Form die Farben. Dabei gilt es, möglichst viele Punkte abzustauben. Aber Vorsicht, denn die lieben Mitspieler sitzen nicht untätig herum. Beim Warten auf eine lukrative Lücke heißt es aufzupassen und selbst keine Steilvorlage zu liefern. Qwirkle ist ein schnell zu erlernendes Spiel, das langanhaltenden Spielspaß bietet.

Alter: Ab 6 Jahren

Spieler: 2 – 4

Spieldauer: rund 30 bis 45 Minuten



Das MAD – Spiel

Beschreibung:

Beim MAD-Spiel wird gegen den Uhrzeigersinn und nur mit der linken Hand gewürfelt (wer mit der rechten Hand würfelt, bekommt Geld) und jeder muss anschließend seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl fortbewegen. Dabei muss man – je nachdem auf welchem Feld man landet – Geld zahlen, Geld einnehmen oder eine Ereigniskarte ziehen. Die Spielsituation wechselt bei diesem Spiel häufig, da viele Ereigniskarten verlangen, dass die Spieler ihre Plätze und damit auch ihr Geld tauschen.

Alter: 100 Monaten (ca. 8 Jahre)

Spieler: 2 – 4

Spieldauer: rund 60 Minuten



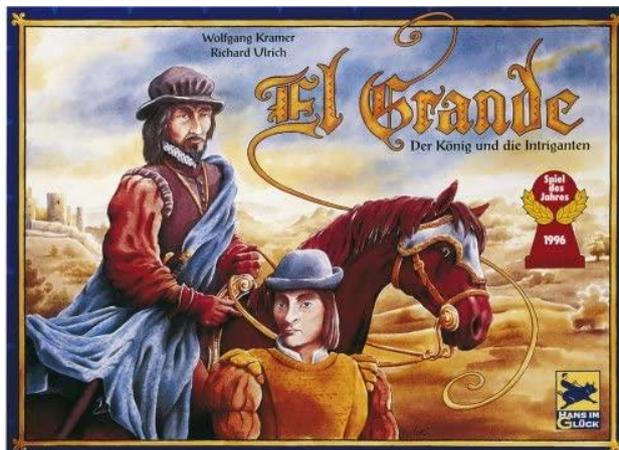
Nobody is perfect

Beschreibung:

Es ist nicht zu glauben ... schon wieder eine von diesen verrückten Fragen, die eh' kein Mensch beantworten kann. Machen Sie sich nichts draus! In diesem Spiel können Sie nur gewinnen, wenn Sie von nichts eine Ahnung haben, dies aber clever vertuschen können. Mit herrlich falschen, aber glaubwürdig klingenden Antworten führen Sie Ihre Mitspieler aufs Glatteis. Denn "Nobody is perfect", und wer den anderen einen Bären aufbinden kann, kommt schneller ans Ziel.

Alter: Ab 14 Jahren Spieler: 3 – 6

Spieldauer: rund 50 Minuten



El Grande - Spiel des Jahres 1996

Beschreibung:

Das Land befindet sich in Aufbruchstimmung. Die Position des Königs ist zwar gesichert, aber die hohen Adligen, die *Granden*, suchen ihren Einfluss auszudehnen. Im Gefolge des Königs ziehen die *Caballeros*, die Günstlinge der Granden, übers Land und setzen sich in den spanischen Regionen fest. Gefochten wird nicht mit dem Schwert, wohl aber mit List und Tücke. Offener Machtkampf auf dem Lande, geheime Kräfteballung im *Castillo*, der Burg.

Alter: Ab 12 Jahren Spieler: 2 – 5

Spieldauer: rund 90 – 120 Minuten



Activity

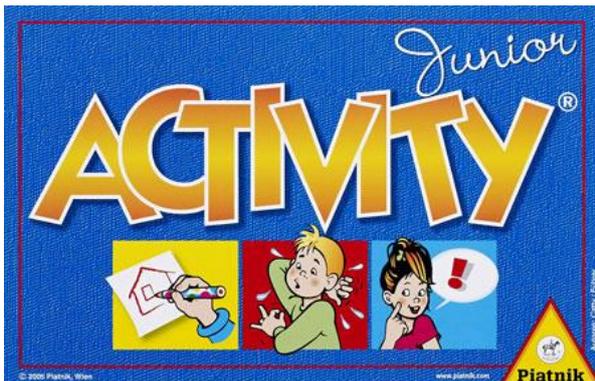
Beschreibung:

„Activity“ ist ein spaßiges Gesellschaftsspiel, bei dem es vor allem auf die Kreativität und Gefuchstheit von euch ankommt. 60 Sekunden habt ihr Zeit, Begriffe zu erraten, die ihr mit Worten erklärt, pantomimisch darstellt oder malt. Nur, wenn ihr gut raten könnt, eure Mitspieler kennt, genug Fantasie habt oder kombinieren könnt, habt ihr die Chance, Punkte zu sammeln.

Alter: Ab 12 Jahren

Spieler: 3 - 16

Spieldauer: rund 45 Minuten



Activity Junior

Beschreibung:

"Activity" von Piatnik ist eines der beliebtesten Spiele überhaupt - und endlich gibt es auch eine tolle Junior Ausgabe! Hier kommen Kinder beim Spielen voll auf ihre Kosten! Wie bei dem klassischen Activity-Spiel geht es darum, die auf den Karten vorgegebenen Begriffe so zu umschreiben, darzustellen oder zu zeichnen, dass sie von den Mitspielern erraten werden. Die Wörter, Gegenstände und Sachverhalte, die von den Spielern erraten werden müssen, sind dem Wissensstand eines Grundschulkindes angepasst. Damit wird der nächste Spielenachmittag garantiert ein Hit!

Alter: Ab 8 Jahren

Spieler: 4 - 12

Spieldauer: rund 45 Minuten



Shanghai

Beschreibung:

Zwielichtige Gestalten und Korruption im Hafen von Shanghai. Fette Schmiergelder wechseln in dunklen Ecken den Besitzer. Und irgendwo treibt draußen eine geheimnisvolle Dschunke auf dem Meer. Jeder im Hafen weiß etwas über ihren Aufenthaltsort. Doch keiner weiß Genaues. Nur ein Informant ist bereit sich umzuhören – wenn die Kohle stimmt. Wer ihn schmiert, hat die besten Chancen auf wertvolle Hinweise und kann als erster die Dschunke erreichen.

Zur richtigen Zeit am richtigen Ort: das ist die Devise. Aber Vorsicht: Wenn's dumm läuft, profitieren auch andere von den teuer bezahlten Informationen.

Alter: Ab 12 Jahren

Spieler: 3 - 6

Spieldauer: rund 30 Minuten



Adel verpflichtet - Spiel des Jahres 1990

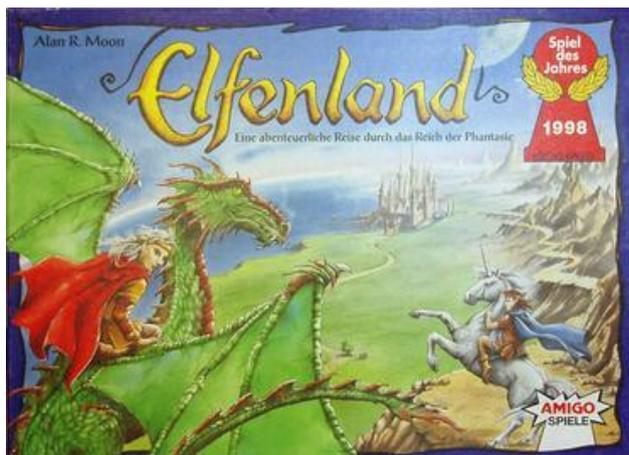
Beschreibung:

Die Spieler übernehmen die Rolle von englischen Lords, die sich in einem Wettstreit um die beeindruckendste Sammlung von Antiquitäten und dem damit verbundenen Prestige befinden. Dabei treten sie in Auktionen und Ausstellungen gegeneinander an, schrecken aber auch nicht davor zurück, sich gegenseitig zu bestehlen und setzen zu diesem Zweck bezahlte Diebe, und zur Abwehr derselben Privatdetektive ein.

Alter: Ab 12 Jahren

Spieler: 2 - 5

Spieldauer: rund 45 – 60 Minuten



Elfenland - Spiel des Jahres 1998

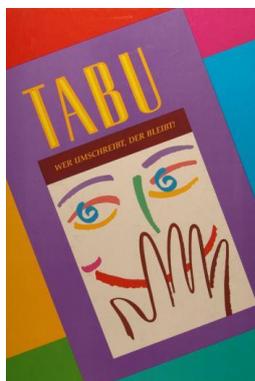
Beschreibung:

Junge Elfen müssen einen Test bestehen, wenn sie in den Kreis der Erwachsenen aufgenommen werden wollen. Dieser besteht darin, möglichst viele Städte und Dörfer des Elfenlandes zu bereisen und dabei die typischen Transportmittel der Elfen zu nutzen. Im Spiel sieht das dann so aus, dass jeder Spieler ausgehend von der Elfenhauptstadt versucht, in vier Runden möglichst viele Orte abzulaufen. Das klingt nach Laufspiel und einfach. Tatsächlich ist es aber ein Spiel, dass ohne Würfel auskommt und eine kluge Wegplanung unabdingbar macht.

Alter: Ab 10 Jahren

Spieler: 2 - 6

Spieldauer: rund 60 Minuten



Tabu

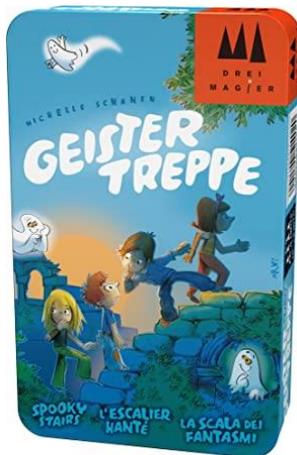
Beschreibung:

Das Spiel dreht sich um das Erklären von Begriffen. Bei dem beliebten Partyspiel, an dem beliebig viele Personen teilnehmen können, erklärt ein Spieler seiner Mannschaft einen Begriff und darf dabei weder eines der fünf Tabuwörter verwenden, noch einen Bestandteil des gesuchten Wortes. Bei „Eisbär“ darf beispielsweise weder „Eis“ noch „Bär“ gesagt werden. Außerdem dürfen weitere naheliegende Begriffe, die auf der Spielkarte stehen, nicht benutzt werden, z. B. beim Beispiel "Eisbär" wäre das "Schnee" und "Arktis".

Alter: Ab 12 Jahren

Spieler: 4 – viele

Spieldauer: rund 45 – 90 Minuten



Geistertreppe - Mitbringspiel

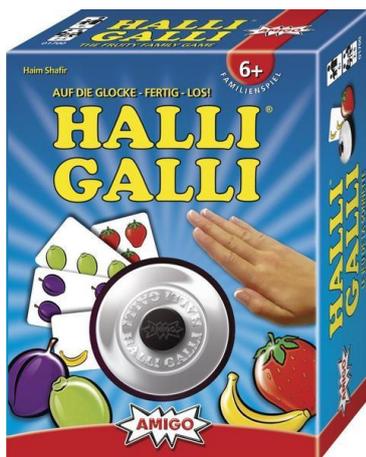
Beschreibung:

Wie von Zauberhand wurden die vier Kinder in Geister verwandelt, die munter ihre Plätze tauschen. Merkt euch also gut, wo sich welches Kind versteckt. Nur so könnt ihr das Spiel gewinnen.

Alter: Ab 4 - 6 Jahren

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: rund 10 Minuten



Halli Galli

Beschreibung:

Schnelligkeit und ein gutes Auge sind hier Trumpf! Reihum deckt jeder Spieler eine Karte auf. Sobald auf allen offenen Karten zusammen genau fünf Früchte einer Sorte liegen, gewinnt der Spieler, der zuerst klingelt, alle offen liegenden Ablagestapel. Wer am Ende die meisten Karten 'erklingelt' hat, ist Sieger. Ein großer Obstsalat mit Bananen, Erdbeeren, Limonen und Pflaumen! Halli Galli ist einfach großer Spielspaß für die ganze Familie, setzt auf Reaktionsvermögen und Geschwindigkeit und schult nebenbei noch ein schnelles Auge.

Alter: Ab 6 Jahren

Spieler: 2 - 6

Spieldauer: rund 15 Minuten



Speed Cups

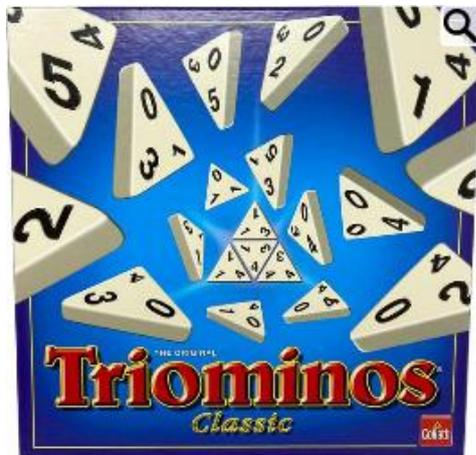
Beschreibung:

Bei Speed Cups geht es darum, mehrere farbige Becher in einer durch Karten vorgegebenen Reihenfolge zu stapeln oder nebeneinander zu platzieren. Dabei wird wie bei anderen Spielen von Shafir, etwa Halli Galli oder RinglDing, auf Schnelligkeit gespielt und der schnellste Spieler erhält die entsprechende Karte, nachdem er eine Tischglocke betätigt hat

Alter: Ab 6 Jahren

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: rund 5 - 10 Minuten



Triominos

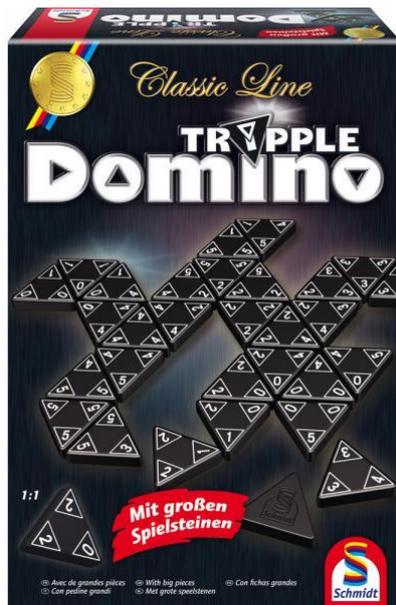
Beschreibung:

Gut hinschauen, taktisch anlegen und gewinnen! Eine fesselnde und erfolgreiche Variante des bekannten Domino Spiels mit dreieckigen Steinen und ungeahnten Kombinationsmöglichkeiten. Ein spannendes Spiel, bei dem der Spieler, Logik und Taktik unter Beweis stellen muss

Alter: Ab 6 Jahren

Spieler: 1 - 4

Spieldauer: rund 20 Minuten



Tripple Domino

Beschreibung:

Bei TRIPPLE-DOMINO sind die Dominoteile dreieckig! So muss nicht nur eine, sondern gleich zwei Zahlen passen. Dadurch ist das Spiel noch abwechslungsreicher und spannender als das bekannte Domino. Ein faszinierendes Familienspiel mit hochwertigen Spielsteinen, Ablagebänkchen und Wertungsblock.

Alter: Ab 6 Jahren

Spieler: 1 - 4

Spieldauer: rund 20 Minuten



ZomBee

Beschreibung:

In ZomBee werfen Spieler mehrmals fünf Würfel. Je nach gewürfelten Symbolen müssen ihre Mitspieler oder sie selbst Blumenplättchen umdrehen. Zeigt ein Plättchen eine Zombie-Biene, verliert der Spieler einen Lebenspunkt.

Alter: Ab 7 Jahren

Spieler: 2 - 5

Spieldauer: rund 10 - 15 Minuten



Dobble

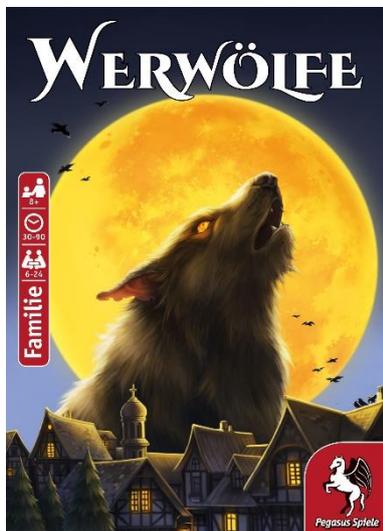
Beschreibung:

Dobble ist ein Beobachtungs- und Reaktionsspiel, in dem alle Spieler gleichzeitig spielen. Egal welche der fünf Spielvarianten ihr wählt, in jedem Falle müsst ihr das einzige Symbol, das auf zwei Dobble Karten abgebildet ist schneller finden und benennen als eure Mitspieler. Dobble ist ein gutes Konzentrationstraining für Jung und Alt und eine Spielrunde ist je nach Reaktionsvermögen schnell durchgespielt.

Alter: Ab 8 Jahren

Spieler: 2 - 8

Spieldauer: rund 15 Minuten



Werwölfe

Beschreibung:

Werwölfe ist das ultimative Spiel auch für größere Gruppen jeden Alters. Schlüpfte in die Rolle eines Dorfbewohners und enttarne die Werwölfe. Oder spiele einen Werwolf und überzeuge die Dörfler von deiner Unschuld, während du nachts auf die Jagd gehst.

Alter: Ab 8 Jahren

Spieler: 6 - 24

Spieldauer: rund 30 - 60 Minuten



Kuh & Co

Beschreibung:

Hund, Katze, Schwein, Schaf und Huhn. Wer spielt hier mit wem? Die Karten geben vor, welche Tierkombination gewürfelt werden muss. Wer die richtige Kombination hat, gewinnt die Karte.

Alter: Ab 4 -10 Jahren

Spieler: 2 - 6

Spieldauer: rund 15 Minuten



Der Dativ ist dem...

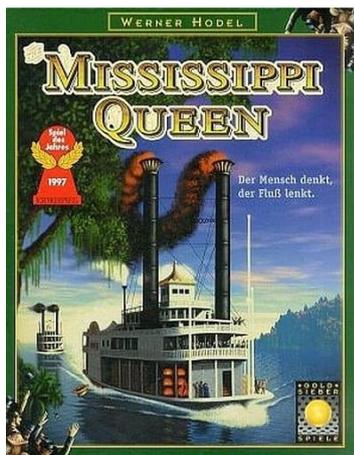
Beschreibung:

Das Ultra-Perfekt und der Kasus Verschwindibus – Erfolgsautor Bastian Sick zeigt in seinen Büchern, wie viel Spaß die deutsche Sprache machen kann. Führen auch Sie Ihre Mitspieler aufs sprachliche Glatteis: Die Spieler lesen abwechselnd als Vorleser einem ihrer Mitspieler eine von drei Varianten eines Satzes auf der Karte vor. Schätzt der Mitspieler korrekt ein, ob der Satz richtig oder falsch ist, erhält er die Karte, wenn nicht, darf der Vorleser die Karte behalten. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Karten besitzt, weil er am meisten wusste oder die meisten Mitspieler aufs Glatteis geführt hat.

Alter: Ab 12 Jahren

Spieler: 2 - 5

Spieldauer: rund 20 - 30 Minuten



Mississippi Queen - Spiel des Jahres 1997

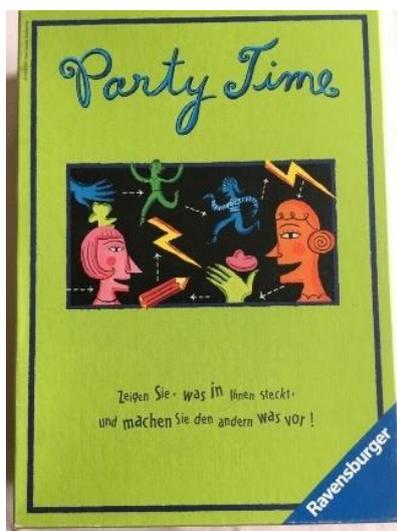
Beschreibung:

Die Spieler schippern mit ihrem Schaufelrad-Dampfer den Mississippi rauf. Von ihrem Startpunkt wollen Sie so schnell wie möglich zur Landungsmole gelangen. Allerdings gilt es nebenbei noch Passagiere mitzunehmen und mit dem stark begrenzten Kohlevorrat hauszuhalten. Ansonsten ist die Fahrt schneller vorbei als es einem lieb ist.

Alter: Ab 10 Jahren

Spieler: 3 - 5

Spieldauer: rund 60 Minuten



Party Time

Beschreibung:

Das Rateknetundvormach-Spiel Jubel und Trubel total. Denn kaum treten hier zwei Teams gegeneinander an, wirds richtig verrückt. Die Mitspieler müssen nämlich schwierige Begriffe erraten, die ihnen ein Teamkollege irgendwie vormacht, aufkritzelt, hinknetet oder sonstwie umschreibt. Und das auch noch auf Zeit!

Alter: Ab 12 Jahren

Spieler: 4 - 10

Spieldauer: rund 60 Minuten



Wort-Kniffel

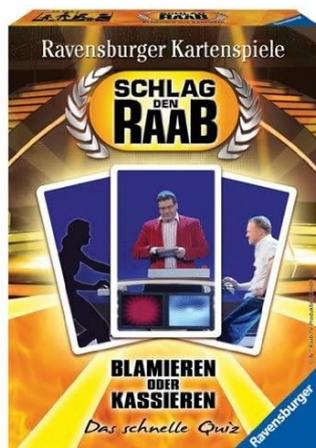
Beschreibung:

Im Wettlauf mit der Zeit werden Wörter gebildet. Jeder Spieler erhält eine Wort-Kniffel-Gewinnkarte, auf der 11 Kästchen auszufüllen sind. Bei jedem Spielgang muss der Spieler in einem der Kästchen den Wert der verwendeten Buchstaben eintragen, bzw. bei Full House, Straße oder Wort-Kniffel die angegebene Punktzahl. Kann man seinen Wurf nicht verwenden (ein entsprechendes Kästchen ist bereits ausgefüllt), muss wahlweise ein Kästchen mit einer „0“ entwertet werden. Wer nach 11 Spielrunden die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Alter: Ab 12 Jahren

Spieler: 2 - 8

Spieldauer: rund 40 Minuten



Schlag den Raab – Blamieren oder Kassieren

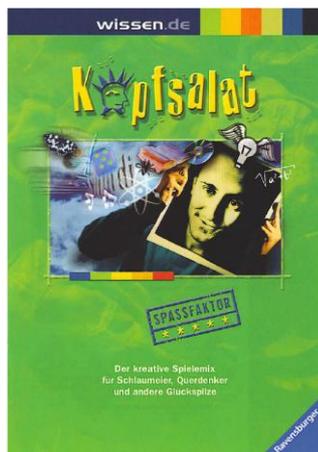
Beschreibung:

Zwei Köpfe - zwei Hände - ein Buzzer! Im spannenden Wissensduell treten die Spieler des Teams einzeln gegen den selbsternannten "Stefan" an. In drei Runden mit je 10 Fragen gilt es, Kasse zu machen. Wer viel weiß und schneller auf den Buzzer schlägt, sammelt viele Euros ein.

Alter: Ab 12 Jahren

Spieler: 3 - 5

Spieldauer: rund 20 Minuten



Kopfsalat

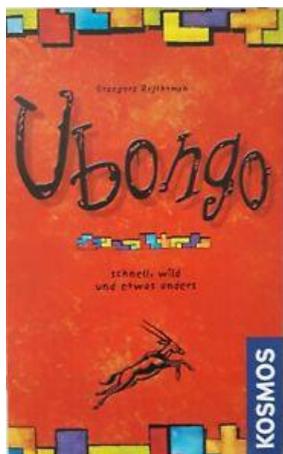
Beschreibung:

Es ist angerichtet! Einmal gemischter Salat mit scharfen Denksportaufgaben und pikanten Quizfragen. Dazu wird ein leichtes Glücksspiel gereicht. Begriffe umschreibende Geschichten und ein buntes Allerlei aus zu erratenden Berufen, Orten oder Personen runden diesen Spielmix geschmackvoll ab. Ein Hochgenuss für Spaßschmecker!

Alter: Ab 14 Jahren

Spieler: 3 - 6

Spieldauer: rund 60 Minuten



Ubongo - Mitbringspiel

Beschreibung:

Dieses kleine, schnelle Mitbringspiel ist der kleine Bruder des Originals aus dem Kosmos-Verlag. Geometrische Formen, wie man sie beispielsweise aus Tetris kennt, müssen dabei auf Zeit zu vorgegebenen Formen zusammengesetzt werden. "Wer legt am schnellsten die Aufgaben?" – Genau das soll sich während einer Partie des *Ubongo* Mitbringspiels zeigen!

Alter: Ab 7 Jahren

Spieler: 1 - 4

Spieldauer: rund 20 Minuten



Silhouette

Beschreibung:

Das kommunikative Spiel für Querdenker. Ohne eine gesunde Portion Witz und Kreativität geht hier nichts. Um die Ecke denken! ist Pflicht! Und ob die Lösung von den Mitspielern akzeptiert wird, hängt nur allzu oft von einer überzeugenden Erklärung ab. Hitzige Debatten sind vorhersehbar und erwünscht.

Aus jeweils 2 Silhouetten muss ein neuer Begriff gebildet werden (z.B. Katze + Wäsche an der Leine = Katzenwäsche, oder...). Wie bei einem Memospiel werden alle 48 Kärtchen zunächst verdeckt und anschließend paarweise umgedreht. So entstehen ständig neue Kombinationen und damit Herausforderungen an die Kreativität der Spieler.

Alter: Ab 8 Jahren

Spieler: 2 - 8

Spieldauer: rund 15 - 30 Minuten



Packesel

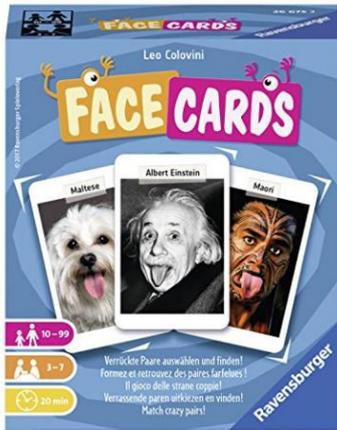
Beschreibung:

Ob es wohl gelingt, dem Esel alle Stäbchen auf den Rücken zu legen, ohne dass sie herunterfallen? Wer dies als Erster schafft, ist Sieger.

Alter: Ab 5 Jahren

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: rund 15 Minuten



Facecards - Spiel des Jahres: Empfehlungsliste 2018

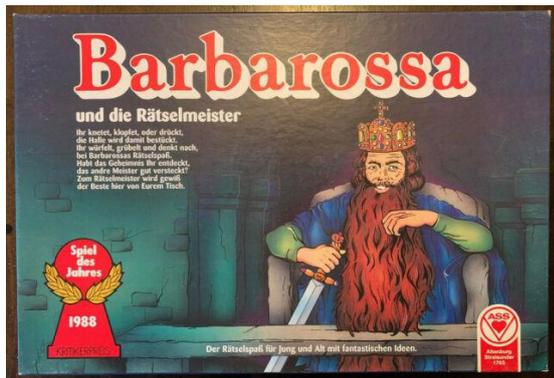
Beschreibung:

Bei dem Spiel Facecards geht es darum, Pärchen aus verschiedenen Gesichterkarten zu bilden, die sich möglichst ähnlichsehen sollen und diese den Mitspielern zur Zuordnung zu präsentieren. Errät ein Mitspieler die eigene Kombination, werden beide Spieler mit Punkten (in Form von Fotokarten) belohnt.

Alter: Ab 10 Jahren

Spieler: 3 - 7

Spieldauer: rund 20 Minuten



Barbarossa und die Rätselmeister – Spiel des Jahres 1988

Beschreibung:

Formen Sie mit Ihren Mitspielern Begriffe aus Knete und stellen Sie dieses Rätsel auf den Kristalltisch vor Barbarossa. Nicht zu schwer und nicht zu leicht sollten sie sein. Im Verlauf des Spiels gilt es dann, die gekneteten Rätsel zu entzaubern. Dabei wandern Sie durch unterirdische Kammern, stellen Fragen, suchen Antworten, treffen auf feuerspeieende Drachen und gruselige Gespenster. Ihr Ziel ist es, über das Schlüsselfeld als erfolgreicher Rätselmeister an der Kristalltafel des Barbarossa Platz zu nehmen.

Alter: Ab 12 Jahren

Spieler: 3 - 4

Spieldauer: rund 60 Minuten



Faulpelz

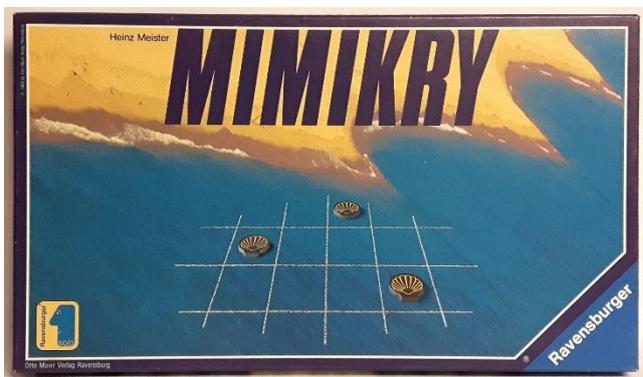
Beschreibung:

Bei Faulpelz sammeln die Spieler aus der offenen Auslage Tierkärtchen ein. Das Problem: Sie kommen nicht immer direkt an jede Karte dran. Siegpunkte bekommt man, wenn man gleiche Tiere gesammelt hat.

Alter: Ab 8 Jahren

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: rund 20 - 30 Minuten



Mimikry

Beschreibung:

33 schöne Muscheln auf dem Meeresgrund haben sehr eingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten. Jede Muschel darf sich genau einmal bewegen und passt sich danach ihrer Umgebung optisch an. Wem gelingt es, die Muscheln alle vom Meeresboden verschlucken zu lassen?

Alter: Ab 8 Jahren

Spieler: 1

Spieldauer: rund 15 Minuten



Jenga (Wackelturm - auch in XL oder XXL Version)

Beschreibung:

Jenga bietet seit Generationen nervenkitzelnden Spielspaß für Baumeister mit ruhigen Händchen. „Zittern verboten“, denn nur wem es gelingt mit einem guten Blick für Gleichgewicht und Statik Klotz für Klotz aus dem Holzstapel heraus zu ziehen und oben wieder aufzulegen hat die Chance den Jenga Thron zu besteigen. Aber Achtung: Je höher der Turm, desto größer die Einsturzgefahr. Derjenige, bei dem der Turm umfällt, verliert das Spiel.?

Alter: Ab 6 Jahren

Spieler: ab 2

Spieldauer: rund 10 Minuten pro Runde



UNO

Beschreibung:

Lege deine Karten entweder in der passenden Farbe oder mit der passenden Zahl ab oder spiele Aktionskarten aus, um für Abwechslung zu sorgen.

Alter: Ab 6 Jahren

Spieler: 2 - 10

Spieldauer: rund 5 – 30 Minuten



Der Urwald der 1000 Gefahren – Spielbuch

Beschreibung:

Auf einer Expedition im brasilianischen Regenwald verlierst du deine Begleiter. Gibst du auf oder kämpfst du dich allein durch den Dschungel?

Choose Your Own Adventure (oft abgekürzt als CYOA) – Spielbuch. Hier entscheidest du allein, wie dein Abenteuer weitergeht. Doch nimm dich in Acht: Überall lauern Gefahren. Ein falscher Schritt und du bist verloren!

Alter: Ab 10 Jahren

Spieler: 1+

Spieldauer: ?



Die Schatzsuche der 1000 Gefahren – Spielbuch

Beschreibung:

Die Juwelen von Nabooti, denen geheimnisvolle Kräfte nachgesagt werden, sind in falsche Hände geraten. Wirst du die Juwelen suchen und drohendes Unheil abwenden?

Choose Your Own Adventure (oft abgekürzt als CYOA) – Spielbuch. Hier entscheidest du allein, wie dein Abenteuer weitergeht. Doch nimm dich in Acht: Überall lauern Gefahren. Ein falscher Schritt und du bist verloren!

Alter: Ab 10 Jahren

Spieler: 1+

Spieldauer: ?



Klappe Auf!

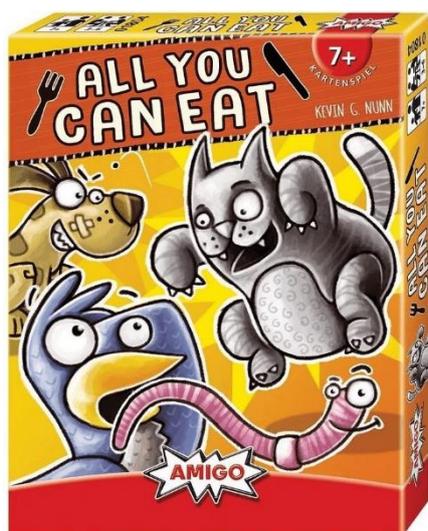
Beschreibung:

Bei Klappe auf! wird nach und ein ein verdecktes Bild enthüllt. Wer es zuerst erkennt, bekommt bei der Wertung die meisten Siegpunkte.

Alter: Ab 8 Jahren

Spieler: 3 - 6

Spieldauer: rund 20 – 30 Minuten



All You Can Eat

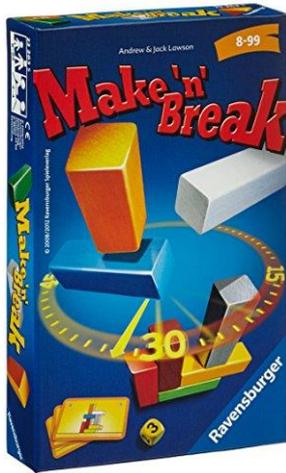
Beschreibung:

Glücklich, wer ganz oben in der Nahrungskette steht! Bei All You Can Eat spielen alle gleichzeitig ein Tier aus, um sich damit die Tiere der Mitspieler zu schnappen. Die Vögel freuen sich auf die ausgespielten Würmer, die Katzen verputzen die Vögel usw. Jeder Spieler versucht, so viele Tiere wie möglich zu schnappen und muss dabei gut aufpassen, dass er nicht selbst zum Futter wird.

Alter: Ab 7 Jahren

Spieler: 3 - 6

Spieldauer: rund 15 Minuten



Make n Break – Mitbringspiel

Beschreibung:

An die Steine – fertig – los! Stein auf Stein wird hier gebaut. Doch wer ist der größte Baumeister? Unter Zeitdruck sollen die Bauwerke auf den Karten nachgebaut werden. Wer dabei am erfolgreichsten ist, erhält am Schluss die meisten Punkte.

Alter: Ab 8 Jahren

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: rund 20 Minuten



Make N Break Circus - Mitbringspiel

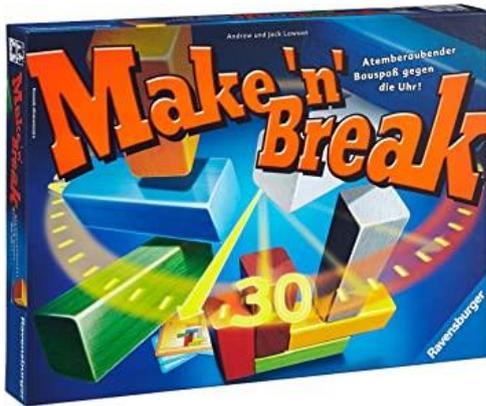
Beschreibung:

Das rasante Bauduell! Manege frei für die wilden Raubkatzen! Immer zwei Spieler versuchen die tollen Tricks nachzustellen. Der Schnellere gewinnt!

Alter: Ab 6 Jahren

Spieler: 2 -4

Spieldauer: rund 10 - 15 Minuten



Make n Break

Beschreibung:

Schneller Bauspaß gegen die Uhr. Make 'n' Break ist die spannende Herausforderung für große und kleine Baumeister. Denn nur wer schnell bauen kann, gewinnt auch. In diesem temporeichen Familienspiel bestimmen die Baukarten, was gebaut werden muss: Unten ein blauer Baustein, oben rot und dazwischen gelb und weiß. Eigentlich nicht schwer, aber die Uhr tickt und tickt und tickt. Also schneller bauen. Und noch schneller – vorbei!

Alter: Ab 8 Jahren

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: rund 30 Minuten



Make n Break – eXtreme

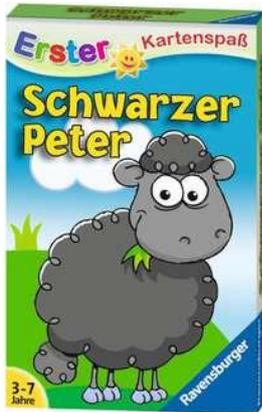
Beschreibung:

Die bunten tetrisähnlichen Bausteine liegen bereit. Die Zeitmesser-Uhr ist aufgezogen... Die erste Karte wird aufgedeckt, die Uhr tickt, die Zeit läuft. Der Spieler versucht das abgebildete Bauwerk nachzubauen... dann wird die nächste Karte gezogen... die Uhr tickt weiter. Es bleibt nicht mehr viel Zeit...

Alter: Ab 8 Jahren

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: rund 30 Minuten



Schwarzer Peter – (Erster Kartenspaß)
Das Spiel wurde uns gespendet! Die Jufö sagt Danke!

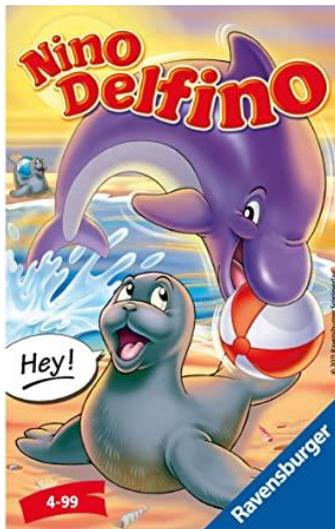
Beschreibung:

Das klassische Kartenspiel mit dem Schaf als schwarzer Peter. In Paaren müssen die Karten so abgelegt werden, dass nur noch die Karte mit dem "Schwarzen Peter" übrigbleibt. Wer diese Karte zuletzt in der Hand hält, hat verloren.

Alter: 3 - 7 Jahren

Spieler: 3 - 6

Spieldauer: rund 5 - 10 Minuten



Nino Delfino – Mitbringspiel
Das Spiel wurde uns gespendet! Die Jufö sagt Danke!

Beschreibung:

Die kleinen Robben möchten ihre Bälle ins Boot bringen. Doch Nino Delfino funkt ständig dazwischen. Wer schafft es als Erster?

Alter: Ab 4 Jahren

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: rund 20 Minuten



Karotten – Klau
Das Spiel wurde uns gespendet! Die Jufö sagt Danke!

Beschreibung:

Der Hase will die Karotten stibitzen. Doch so einfach geben die Gärtner ihr Gemüse nicht her.

Alter: Ab 4 Jahren

Spieler: 1 - 6

Spieldauer: rund 5 - 10 Minuten



Vom kleinen Maulwurf... - Memory
Das Spiel wurde uns gespendet! Die Jufö sagt Danke!

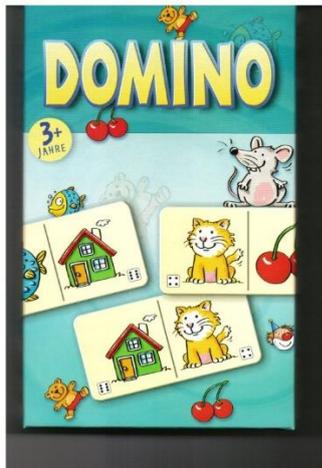
Beschreibung:

In diesem kunterbunten Memo-Spiel sind der kleine Maulwurf, der Metzgershund Hans-Heinerich und alle anderen Tiere aus dem bekannten Kinderbuchklassiker versammelt. Wer findet die meisten Paare?

Alter: Ab 3 Jahren

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: rund 15 Minuten



Domino
Das Spiel wurde uns gespendet! Die Jufö sagt Danke!

Beschreibung:

Der Hase will die Karotten stibitzen. Doch so einfach geben die Gärtner ihr Gemüse nicht her.

Alter: Ab 3 Jahren

Spieler: 2 - 6

Spieldauer: rund 10 Minuten



Marienkäfer oder Siebenschläfer
Das Spiel wurde uns gespendet! Die Jufö sagt Danke!

Beschreibung:

Ist das ein Wildschwein? Oder ein Fuchs? Mit diesem Legekartenspiel ab 4 Jahren wird jedes Kind zum Naturforscher! Die Box wird kräftig geschüttelt, dann muss jeder genau hinschauen, um die Tiere im Blätterdickicht zu entdecken. Wer die meisten Tiere erkennt, hat gewonnen! Ganz nebenbei werden auch Konzentration und sprachlicher Ausdruck gefördert.

Alter: Ab 4 Jahren

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: variabel



Hexentanz – Spiel des Jahres 1989 (Auswahlliste)
Das Spiel wurde uns gespendet! Die Jufö sagt Danke!

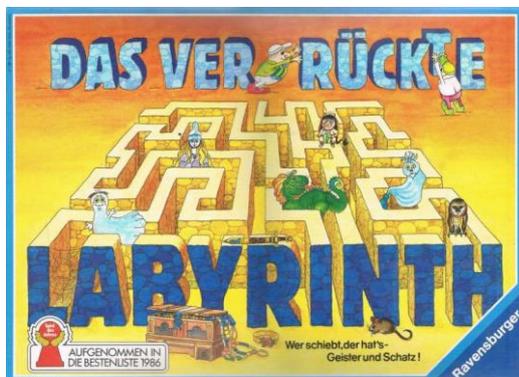
Beschreibung:

In der Walpurgisnacht vor dem 1. Mai treffen sich alle Hexen zum großen Hexentanz um den Blocksberg. Dabei geht es sehr lustig zu, denn Hexen sind ein munteres Völkchen. Zum Spaß haben sich alle mit einem schwarzen Umhang verkleidet. So weiß keine Hexe von der anderen, ob sie nun eine blaue Wetterhexe, eine rosa Großstadthexe, eine lila Kräuterhexe oder eine rote Schloßhexe ist. Vorwärts, rückwärts, mal schnell, mal langsam wogt der wilde Tanz auf dem Blocksberg rund um das große Feuer. Dabei geht es so wild zu, dass den Hexen ganz schwindlig wird und sie oft selbst nicht mehr wissen, was für eine Hexe sie nun sind. Alle wollen die ersten sein, drängeln und schubsen, um den turbulenten Reigen als erste zu beenden und um vor Anbruch der Morgendämmerung wieder zu Hause zu sein.

Alter: Ab 8 Jahren

Spieler: 3 - 6

Spieldauer: rund 30 Minuten



Das ver-rückte Labyrinth – Spiel des Jahres 1986 (Bestenliste)
Das Spiel wurde uns gespendet! Die Jufö sagt Danke!

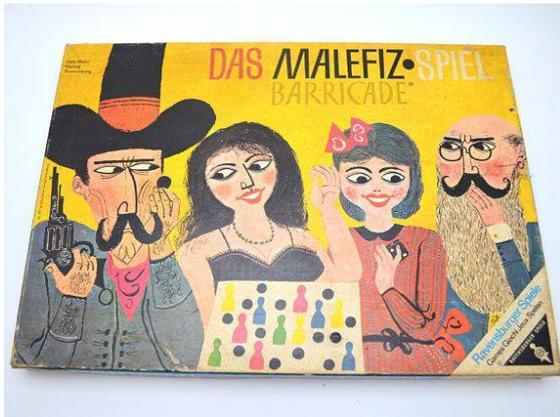
Beschreibung:

Drachen, Eidechsen, Eulen, Spinnen, aber auch Rüstungen, Feen und Geister tummeln sich und liegen verstreut in einem ver-rückten Labyrinth. Und wie das so ist, kommt man hier leicht zum Verzweifeln. Denn: Hinein kommt man leicht. Aber wie wieder herauszufinden? Noch dazu, wo ja die verschiedenen Tiere, Fabelwesen oder Gegenstände noch gefunden und mitgenommen werden müssen. Dazu spielen einem die anderen übel mit: Gänge, die gerade noch da waren und Verbindung zu einem gewünschten Gegenstand hatten, sind plötzlich verschoben.

Alter: Ab 8 Jahren

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: rund 45 Minuten



Das Malefiz Spiel

Das Spiel wurde uns gespendet! Die Jufö sagt Danke!

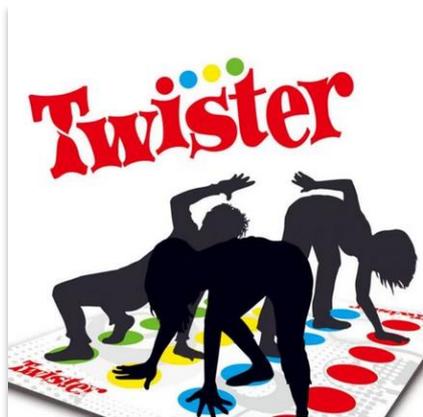
Beschreibung:

Wer hat die Taktik raus, anderen Steine in den Weg zu legen? Malefiz® noch mal, kaum ist die Spitzenposition erreicht, wird einem der Weg verbaut. Jetzt kann nur noch der Würfel aus der Klemme helfen. Und wer sich endlich hochgekämpft hat, fängt plötzlich unten wieder an. Bis zur letzten Spielsekunde ist alles offen. Und unvergleichlich spannend.

Alter: Ab 6 Jahren

Spieler: 2 - 6

Spieldauer: rund 45 Minuten



Twister

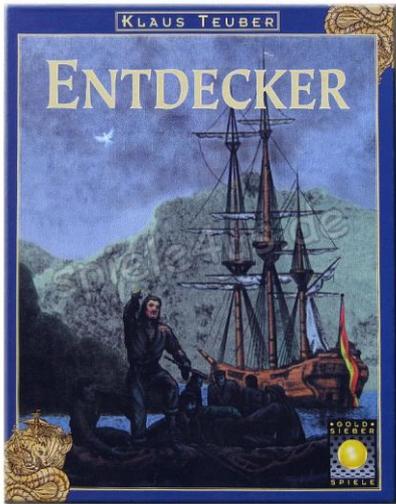
Beschreibung:

Achtung Verknötungsgefahr! Setze deine Füße und Hände auf die bunten Punkte der Matte, die die Drehscheibe vorgibt. 2 weitere verdrehte Aktionen machen richtig Laune und halten euch fit.

Alter: Ab 6 Jahren

Spieler: ab 2

Spieldauer: rund 10 - 15 Minuten



Entdecker

Beschreibung:

Einige mutige Seefahrer wagen sich in unbekannte Gewässer um Reichtum und Ehre zu finden. Doch nicht immer meint es das Schicksal gut mit ihnen - finstere Gesellen und Unwetter brechen immer wieder über sie herein!

Alter: Ab 10 Jahren

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: rund 30 - 45 Minuten