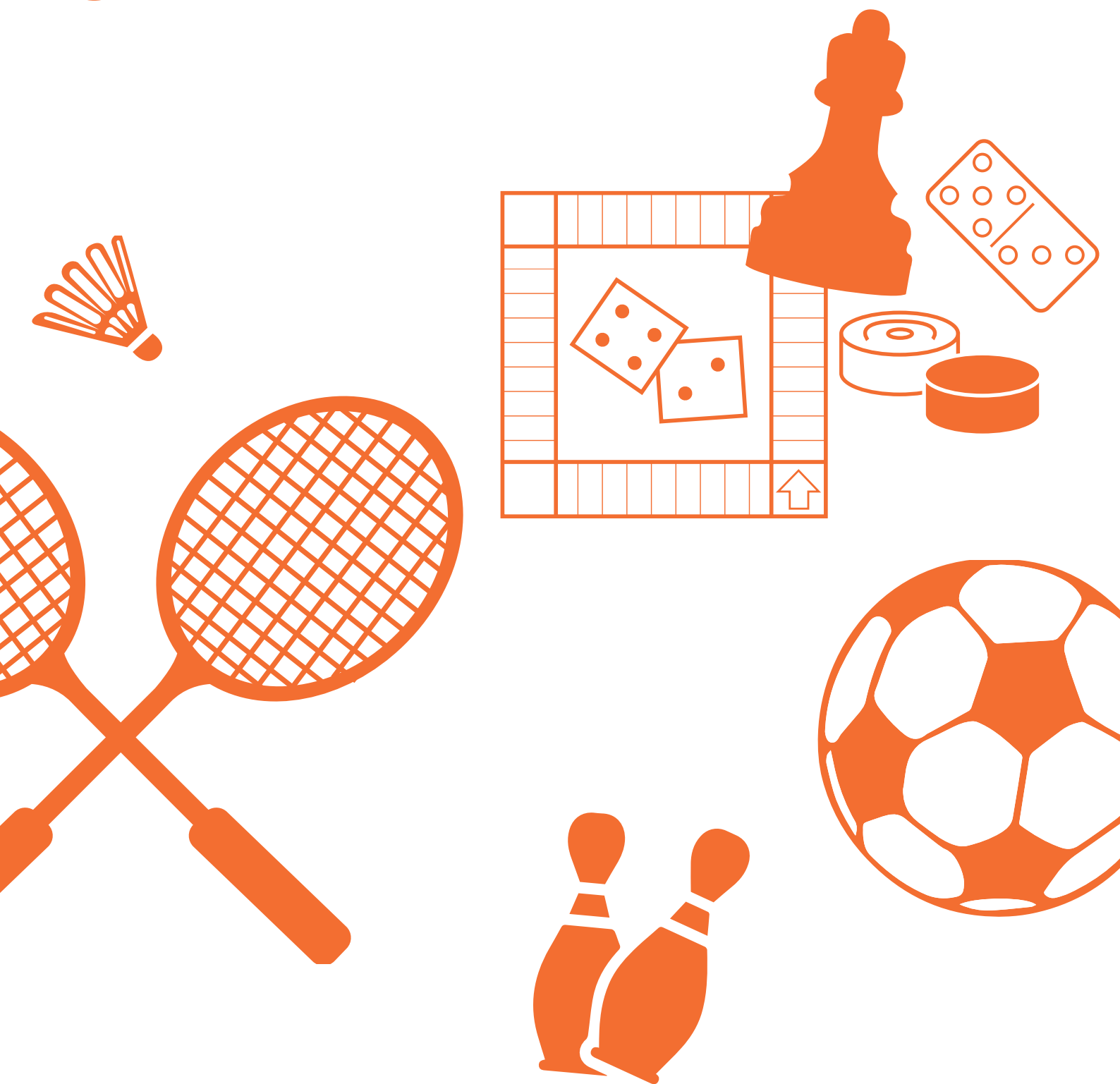


SPIELEKATALOG

FLORIDSDORFER

SPIELEVERLEIH



OUTDOORSPIELE	4
STELZEN	4
MOONHOPPER.....	5
LAUFDOSEN	6
BALANCIERSTEINE	7
HULA HOOP.....	8
KINDER HÜPFBALL 45 CM	9
KINDER HÜPFBALL 60 CM	10
SCHWUNGBAND 2 M MIT STAB.....	11
SPRUNGSEIL MIT DREHWIRBEL.....	12
RHYTHMIKSEIL-SATZ	13
MÖLKKY.....	14
RINGWURFSPIEL	15
WIKINGER-SCHACH „KUBB“	16
TUALOOP	17
EVEREARTH WURFSPIEL.....	18
BOCCIA	19
KEGELSET DINO	20
DOSENWERFEN	21
WASSERHÜPFSPIEL HIMMEL UND HÖLLE.....	22
RUTSCHE KLAPPBAR	23
SCHWUNGTUCH 360 CM	24
SCHWUNGTUCH 610 CM	25
SLACKLINE-SET	26
INDIACA „TURNIER“.....	27
BEWEGUNGSSPIELE-SET.....	28
BEACH VOLLEY & SUPER DISC	29
RIESEN JENGA	30
SPORTGERÄTE.....	31
JOGBALL.....	31
DISCS.....	31
KLETTBALL SET	31

SCOOP BALLSPIEL	31
SPEED BADMINTON SET	32
BADMINTON + großer Federball + Hartplastik-schläger.....	32
BADMINTON SET	32
RÜCKSCHLAGSPIEL + BALL	32
RIESEN SOFTBALL SET + BÄLLE.....	33
BASSALO	33
FRISBEE	33
TASCHEN-DRACHEN	33
FUßBALLSET	33
BODEN-MARKIERUNG SET.....	33
BÄLLE DIVERS	34
SOFTBALL WÜRFEL	34
AMERICAN FOOTBALL	34
LOOPIES BALL	34
STERNBALL	34
FRISBEE BALL	35
FEDERBALL SET.....	35
TISCHTENNIS SET	35
TISCHTENNIS NETZ.....	36
SCOOTER.....	37
BRETT- UND KARTENSPIELE	38
KARTENSPIEL BÄUME.....	38
KARTENSPIEL INSEKTEN	38
KARTENSPIEL ZOOTIERE	38
PICTURES.....	39
ZUG UM ZUG EUROPA.....	40
OBSTGARTEN	41
MEMORY	42
DAS VERRÜCKTE LABYRINTH.....	43
RUMMIKUB	44
WIZARD	45
SCHACH.....	46
UNO	47
SPIELEMAGAZIN	48

DKT FLORIDSDORF	49
DKT DONAUSTADT	50
DIE LEGENDE VON ANDOR	51
MOGEL MOTTE	52
DIXIT	53
AZUL.....	54
CAMEL UP.....	55
UNEARTH	56
GRAN.....	57
DER KARTOGRAPH.....	58
BAZAAR	59
DIE SÄULEN DER ERDE.....	60
CELTICA.....	61
DIE ZWERGE – DAS DUELL	62
TINY EPIC GALAXIES.....	63
DROP IT.....	64
MAKE ,N' BREAK	65
MARVEL UNITED	66
BLACK STORIES.....	67
BLACK STORIES – DAS VERHÖR.....	68
THE GAME (INKL. ERWEITERUNG).....	69
WHAT DO YOU MEME	70
PUZZLES	71
FEUERWEHRMANN SAM PUZZLE.....	71
MÄRCHENPUZZLE	72

STAND: APRIL 2024

OUTDOORSPIELE



STELZEN

- Massiv-Holz 35x35 mm, 200 cm lang
- Konsolen sind auf 31, 41 und 51 cm verstellbar
- Mit Gummikappen
- Belastbar bis 90 kg

Dieses Spielgerät mit Aufforderungscharakter ist ewig jung und immer beliebt.
Übungsbeispiele: Wettlaufen, Parcours-Läufe, Gleichgewichtstraining usw.

Stelzenlaufen ist auch ein herrlicher Pausensport, der große Freude bereitet. Massiv-Holz 35x35 mm, die Konsolen sind auf 31, 41 und 51 cm verstellbar. 200 cm, mit Gummikappen. Belastbar bis 90 kg.



MOONHOPPER

- LxBxH: Ca. 40x40x30 cm
- Farbe Ball: Blau, Scheibe: Pink
- Belastbar bis 75 kg

Der Togu Moonhopper verbindet auf geniale Weise Sport und Spiel und ist in 2 Ausführungen erhältlich: Für Kinder und Erwachsene. Der Moonhopper ist ideal für Spielfeste, Geburtstagsfeiern, als Spielgerät für den Schulhof oder für die Freizeit. Kinder können damit auf der Stelle hüpfen oder geschickt durch einen Parcours springen – selbst Hindernisspringen ist möglich. Deshalb ist der vielseitige Springball mit der Standplatte auch ideal für den Vereins- und Schulsport. Der Togu Moonhopper macht nicht nur Spaß – er hält auch fit und schult Gleichgewicht und Motorik.



LAUFDOSEN

- ø 13 cm
- Höhe 12 cm
- Tragkraft 70 kg
- Laufstelzen werden farblich sortiert in Rot, Gelb oder Blau geliefert

Sport-Thieme Laufdosen für Bewegungsspiele:

Das klackernde Geräusch von Laufdosen animiert Kinder zusätzlich, sich dem Spaß der Balance hinzugeben: Mit einer guten Mischung aus richtigem Zug am Seil und Körperspannung lernen Kinder ab ca. 3-4 Jahren, recht schnell auf ihren Dosenstelzen vorwärts zu kommen. Kinder, die einmal den Dreh raus haben, wollen immer weiter laufen.

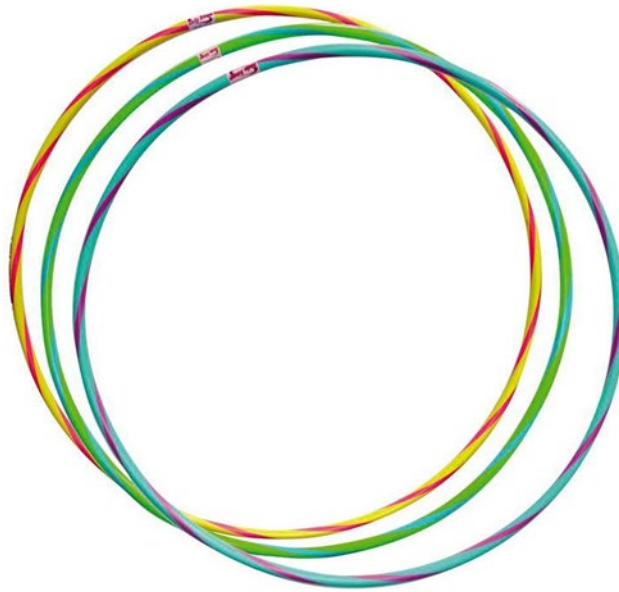


BALANCIERSTEINE

- 6 Stück im Set
- Anti-Rutsch-Rillen oben & unten
- Ab 1 Jahr
- Belastbar bis 300 kg
- Gewicht Produkt: 1.560g
- Höhe 7,5 cm
- Breite 14,5 cm
- Material: Gummi

Farbenfrohes Gleichgewichtstraining:

Die 6 "Steine" werden variabel in beliebigen Abständen verlegt. Besonders wichtig für die Sicherheit: oben und unten mit rutschhemmender Fräsung! Statt Kunststoff-Material sorgt fester Gummi für nicht zu harte Kanten.



HULA HOOP

- Kunststoff, glatt
- Für Kinder ab 5 Jahren
- ø 80 cm, 180 g
- ø 90 cm, 200 g

WHAM-O Hula Hoop: Der Pausenspaß für den Schulhof

Der hochwertige Hula Hoop-Reifen aus glattem Kunststoff eignet sich besonders für Kinder ab 5 Jahren. Egal, ob im Kinderzimmer oder auf dem Pausenhof der Schule: Der Spaß ist auf alle Fälle garantiert. Durch eine innenliegende Kugel erzeugt der Gymnastikreifen bei kreisenden Bewegungen einen Sound.



KINDER HÜPFBALL 45 CM

- stärkt die Muskulatur
- Ø 45 cm
- Gewicht Produkt: 400 g Höhe: 47 cm
- Breite: 34 cm
- Länge: 34 cm
- Alter von: 3 Jahre
- Belastbar bis: 50 kg
- Material: Kunststoff

Schon für ganz junge Hüpfer!

Weiche Qualität mit Doppelgriff



KINDER HÜPFBALL 60 CM

- stärkt die Muskulatur
- Ø 60 cm
- Alter von: 3 Jahre
- Belastbar bis: 60 kg
- Gewicht Produkt: 680 g
- Höhe: 50 cm
- Breite: 45 cm
- Länge: 45 cm
- Material: Polyvinylchlorid

Schon für ganz junge Hüpfen!

Weiche Qualität mit Doppelgriff



SCHWUNGBAND 2 M MIT STAB

- Material Band: Satin
- Material Stab: Kunststoff
- Länge Stab: 40 cm
- Band: (LxB): 200x5 cm
- Waschbar bei Handwäsche 30°
- Verschiedene Farben

Das Sport-Thieme Schwungband: Für Training und Freizeit

Das Sport-Thieme Schwungband ist ein 2 m langes Band mit Kunststoff-Stab und Feder. So kann das glänzende Satin-Band in seiner Farbe beliebig gewechselt werden. Durch seine Länge eignet es sich besonders gut für Kinder. Ob für das Training in der rhythmischen Sportgymnastik oder den Einsatz in der Freizeit – Durch das Laufen oder Tanzen bringen die Kids das bunte Band zum Flattern. Der Spaß ist garantiert. Neben dem Spaßfaktor wird durch die Länge des Schwungbandes auch die Geschicklichkeit trainiert.



SPRUNGSEIL MIT DREHWIRBEL

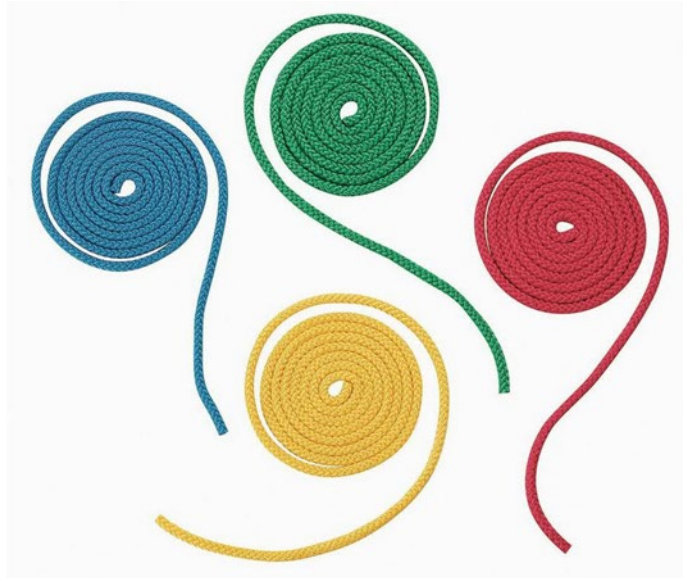
- Haken aus Aluminium
- Befestigungsart: einhängbar
- Alter von: 6 Jahre
- Gewicht Produkt: 132 g
- Länge: 500 cm
- Durchmesser: 9 mm
- Material: Polyester, Aluminium

Wie früher: Einer hält und 2 bis 3 springen!

Das Seil wird an einer Seite festgehakt und lässt sich dank Drehwirbel unendlich schwingen.

Hinweise:

Achtung: Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Lange Schnur/lange Kette. Strangulationsgefahr.



RHYTHMIKSEIL-SATZ

- Satz mit 8 Seilen, jeweils 2 Stück in rot, blau, grün und gelb
- Alter von: 3 Jahre
- Gewicht Produkt: 0,729 kg
- Volumen: 3.910 cm³
- Seildicke: 1 cm
- Material: Polypropyle

Besonders strapazierfähig

Natürlich auch für rhythmische Übungen als Springseil geeignet. Material ist witterungsbeständig.

Hinweise:

Achtung. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Lange Schnur/lange Kette. Strangulationsgefahr.

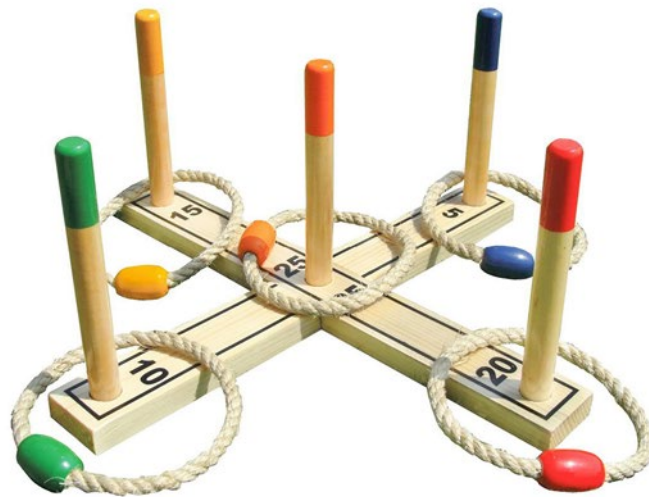


MÖLKKY

Das Spiel eignet sich insbesondere für den Außenbereich und kann auf allen halbwegs ebenen, festen Untergründen gespielt werden. Mit entsprechendem dämpfendem Bodenbelag können Sie Mölkky auch in ausreichend großen Innenräumen spielen.

Weitere Details zu Mölkky:

- Maße (LxBxH): 34x23x19,3 cm
- Gewicht: 4,4 kg
- Material: Unbehandeltes Kiefernholz aus nachhaltiger Forstwirtschaft
- Handgefertigt!
- Anzahl Spieler*innen: 2 bis 6
- Spieldauer: Ca. 30 Minuten
- Altersempfehlung: Ab 5 Jahren
- Inkl. Transportkiste und Spielanleitung mit Punkteblock



RINGWURFSPIEL

- Maße: 43x43x22 cm
- Wurfkreuz aus Natur lackiertem Holz
- Mit 5 Wurfringen aus Sisal (ø ca. 13 cm)
- Mit praktischer Netztragetasche

Ringe Werfen - Der Klassiker unter den Wurfspielen

Ringe Werfen ist ein beliebtes Wurfspiel für Kindergarten, Grundschule und Sportverein. Das Spiel kann drinnen und draußen gespielt werden. Auf Kinder- und Sommerfesten ist das Spiel eine Attraktion für kleine Wurfkünstler. Dank der praktischen Netztasche können Sie es überall mit hinnehmen - wie etwa in den Park, auf den Sportplatz oder in den Garten.



WIKINGER-SCHACH „KUBB“

Original Wikinger-Schach ist ein besonders hochwertiges Qualitätsprodukt: Das Spiel wird aus wasserabweisendem Gummibaumholz gefertigt. Dadurch ist es optimal für spielerische Wettbewerbe unter freiem Himmel auf Rasen, Sand oder Kies geeignet – sei es in der Schule oder im Verein.

Spielmaterial:

- 1 König (7,2x7,2x30 cm)
- 10 Knechte (6x6x15 cm)
- 6 Wurfhölzer (4x30 cm)
- 4 Begrenzungsstäbe (1,8x30 cm)
- 1 wetterfeste Tragetasche
- 1 Spielanleitung



TUALOOP

Mit Tualoop haben alle ihren Spaß: Das Spiel mit den Holzstäben und dem Ring begeistert Jung und Alt gleichermaßen: Neben vier Wurfstäben und dem Wurfring enthält das Spiele-Set 8 Hölzer, die Sie einfach in den weichen Rasen stecken können. Spielen Sie „Zielwerfen“ aus unterschiedlichen Distanzen. Abhängig von der Entfernung müssen Sie unterschiedliche Wurftechniken anwenden, um mit dem Ring die Holzstäbe im Rasen zielgenau zu treffen. Messen Sie sich mit ihren Freunden im Spiel, Satz und Sieg: Stecken Sie mit den Markierungshölzern zwei Spielfelder ab und spielen Sie sich gegenseitig den Spielring zu. Sie punkten, sobald Ihr*e Mitspieler*in den Ring nicht fängt, oder der Ring im Spielfeld liegen bleibt. Auch wenn der Ring außerhalb des Feldes landet, nachdem er das Feld berührt hat. Ein Satz hat 15 Punkte – Sie müssen 3 Sätze gewinnen, um zu siegen.

- für 2 Spieler*innen ab 6 Jahren
- 1 Wurfring ø: 27 cm – 63 g, Biowerkstoff Arboblend
- 2 Paar Wurfsticks aus Buchenholz, L: 50 cm
- 8 Markierungshölzer aus Buchenholz
- Mit Spielanleitung
- Inkl. Tragetasche aus 100% Fair Trade zertifizierter Baumwolle



EVEREARTH WURFSPIEL

Hochwertiges Wurfspiel für Garten, Strand, Kinderzimmer ... überall!

Fix die Füßchen an die Wurfziele geschraubt, schon kann der Spielspaß drinnen oder draußen beginnen! Wem gelingt es, mit den Stoffbällen in 4 Farben auf die sieben Ziele zu treffen? Es gilt, 10, 20, 50 oder 100 Punkte zu erzielen - dabei können die hochwertigen Wurfziele aus nachhaltigem Holz beliebig aufgestellt oder aneinandergereiht werden. Die Mesh-Netze verhindern, dass die granulatgefüllten, angenehm weichen Bälle davonkullern. Das garantiert Spielspaß ohne Ende!

- für drinnen & draußen
- 7 Wurfziele aus Holz
- 4 weiche Wurfbälle
- Spielspaß mit gutem Gewissen: nachhaltig produziert
- Gewicht Produkt: 1,8 kg
- Alter von: 3 Jahre
- Material: Holz



BOCCIA

- Mit 8 farbigen Kunststoffkugeln \varnothing 80 mm, je 215 g
- Die Kugeln haben eine Wasserfüllung
- Jede einzelne Kugel wiegt ca. 215 g
- Mit Zielkugel und Maßlehre

Mit 8 farbigen Kunststoffkugeln \varnothing 80 mm, je 215 g. Die Kugeln haben eine Wasserfüllung. Mit Zielkugel in Tragebox.



KEGELSET DINO

Bowling mit Dinos!

Das witzige Bowling-Set im bunten Dino-Design sorgt drinnen wie draußen für jede Menge Spaß. Inkl. Ball und Netztragetasche.

- mit Ball & Tragenetz
- für drinnen & draußen

Alter von: 2 Jahre

Höhe: 18 cm

Spieler*innenanzahl von: 1 Person(en)



DOSENWERFEN

Schluss mit Scheppern!

Mit den Dosen aus Hartschaum kann man endlos Wurf-(und Zähl-)Spaß ausleben, weil Eltern-Nerven nicht auf die Folter gespannt werden. Und den Büchsen sieht man auch nach vielen Wurfattacken nichts an. Genial! Inhalt: 10 Dosen + 6 Wurfballs in praktischer Kunststofftasche. Dosen-Ø 8 cm, H 9,5 cm. Farbe nach Vorrat.

- Dosen aus Hartschaum: nervenschonend ohne Geschepper
- inkl. praktischer Tasche

Alter von: 3 Jahre Gewicht Produkt: 0,86 kg Volumen: 14.284,22 cm³



WASSERHÜPFSPIEL HIMMEL UND HÖLLE

Der Klassiker in "nass"

Der Weg in Himmel und Hölle ist nass, denn er führt durch spritzige Wasserfontänen! Einfach das Spielfeld aufrollen, Wasserschlauch an einen Gartenschlauch (Gardena oder vergleichbar) anschließen, das Wasser aufdrehen und schon kann der nasse Hüpfspaß beginnen.

- nasses Hüpf-Vergnügen
- mit Schlauch-Anschluss

Gewicht Produkt: 260 g Breite: 59 cm

Länge: 178 cm

Alter von: 6 Jahre

Material: Kunststoff



RUTSCHE KLAPPBAR

Rutsch, klapp, weg!

Rutschspaß schon für die Kleinsten: Diese unkomplizierte Rutsche kommt fix drinnen oder draußen zum Einsatz - und kann danach einfach platzsparend zusammengeklappt werden!

- platzsparend klappbar
- für drinnen & draußen
- H 72 cm
- Alter von: 18 Monate
- Belastbar bis: 30 kg
- Höhe: 72 cm
- Breite: 38 cm
- Sicherheitsbereich Breite: 100 cm Gesamthöhe: 72 cm
- Sicherheitsbereich Länge: 250 cm Grundfläche Breite: 45 cm
- Fallhöhe: 59 cm



SCHWUNGTUCH 360 CM

Schwungvolle Spiele für viele Kinder

zum Beispiel fürs Kinderfest! Am besten zeigt ein Erwachsener die vielen kooperativen Spielmöglichkeiten: Spiele mit Bällen, sich verstecken,... Das Schwungtuch hat 12 Halteschlaufen, aus denen sich ein prima Zirkuszelt, Regenschutz und vieles mehr zaubern lässt!

- Alter von: 3 Jahre
- Gewicht Produkt: 0,79 kg
- Volumen: 9.119 cm³
- Durchmesser: 360 cm
- Material: Polyamid



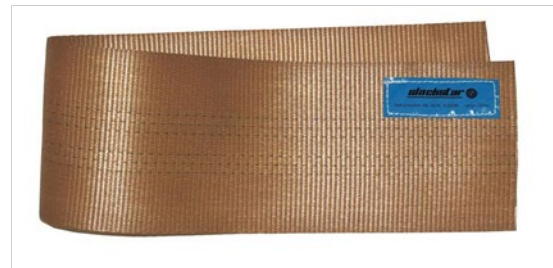
SCHWUNGTUCH 610 CM

Schwungvolle Spiele für viele Kinder

zum Beispiel fürs Kinderfest! Am besten zeigt ein Erwachsener die vielen kooperativen Spielmöglichkeiten: Spiele mit Bällen, sich verstecken,...

Das Schwungtuch hat 16 Halteschlaufen, aus denen sich ein prima Zirkuszelt, Regenschutz und vieles mehr zaubern lässt!

- Alter von: 3 Jahre
- Gewicht Produkt: 2,11 kg
- Volumen: 21.747 cm³
- Durchmesser: 610 cm
- Material: Polyamid



SLACKLINE-SET

Das Profi-Set zum Überall-hin-Mitnehmen

Balancierfreudige fast jeden Alters entdecken ungeahnte Fähigkeiten des eigenen Körpers mit diesem Sport! Die Slackline kann in Gärten aufgespannt werden, wo 2 stabile Bäume oder Ähnliches in richtiger Entfernung (3-15 m) stehen – die Länge ist dabei sehr gut zu variieren. Aufspannen, testen, sichern und der Spaß kann beginnen! Das 5 cm breite Balancierband aus Polyester eignet sich hervorragend für Kinderfüße! Hochwertige Materialien sorgen für größtmögliche Sicherheit. Transportiert wird das Ganze in einem stabilen Beutel aus Nylon. Inhalt: ein 15 m langes Balancierband mit 2 Rundschlingen, 2 Schäkel + 1 Ratsche mit Schutzhülle. Hinweis: Zum Schutz des Baumes bitte den Baumschutz dazu nehmen.

- 15 m lang
- Band 50 mm breit
- Alter von: 4 Jahre
- Belastbar bis: 150 kg
- Breite: 55 mm
- Länge: 15 m
- Material: Polyester



INDIACA „TURNIER“

Der Indiacas-Ball "Turnier" eignet sich für alle Varianten des rasanten Spiels einschließlich dem Turnierspiel. Ob Sie mit Mannschaften ein reguläres Spiel austragen oder im Park mit ein paar Freunden spielen – die Indiacas „Turnier“ sind die erste Wahl! Der Indiacas-Ball wird mit dem Handballen geschlagen, außer beim Blocken. Durch das Einlegen von Centstücken variieren Sie das Gewicht des Spielballs. Sie legen die Geldstücke einfach in die Aufnahme zwischen dem Ball und den Federn. So können Sie sich auch bei mäßigem Wind problemlos den Indiacas zuspielen. Die ausgesuchten, rot gefärbten Truthahnfedern sorgen für ein stabiles, optimales Flugverhalten des Spielballs während des Spiels.

Weitere Details zum Indiacas „Turnier“:

- Länge: ca. 24 cm
- Durchmesser Aufschlagfläche: 7,5 cm
- Gewicht: ca. 55 g
- Farbe Kissen: Gelb
- Farbe Federn: Rot
- Altersempfehlung des Herstellers: ab 8 Jahre



BEWEGUNGSSPIELE-SET

Wir spielen uns fit!

Bewegungsspiel-Möglichkeiten ohne Grenzen für 4 Kinder: Sackhüpfen (Säcke: H 60 cm, Polyester mit Nylonhandgriffen, stabiler Boden aus PVC, bis 130 cm Körpergröße), Eierlaufen, Sandsack-Werfen, Paarlaufen. Spielfelder und Rennbahnen können mit den 4 Heringen abgesteckt werden! Inkl.

Vorschläge für 14 Spiele.

- 24-teilig
- mit 14 Spiel-Vorschlägen
- auch ideal für den Kindergeburtstag
- Alter von: 3 Jahre
- Belastbar bis: 35 kg
- Höhe: 44 cm
- Breite: 44 cm
- Länge: 60 cm
- Material: Kunststoff, Polyamid, Polyester



BEACH VOLLEY & SUPER DISC

Riesen-Frisbees & Schläger einem!

Ob als Mega-Frisbees zum Werfen oder Super-Schläger zum Softball-Spielen: Dieses Set macht doppelt Riesen-Spaß! Die beiden Netz-Tamburins haben jeweils 50 cm (!) Durchmesser und können als Frisbees geworfen & gefangen werden oder als kraftvolle Schläger für die beiden Softbälle verwendet werden.

- 4-teilig
- 2 Riesen-Trampolinschläger
- 2 Softbälle
- Gewicht Produkt: 560 g
- Durchmesser: 50 cm
- Höhe: 7 cm
- Breite: 50 cm
- Länge: 50 cm
- Alter von: 5 Jahre
- Material: Polyurethan, Polyvinylchlorid, Polyamid









RIESEN JENGA



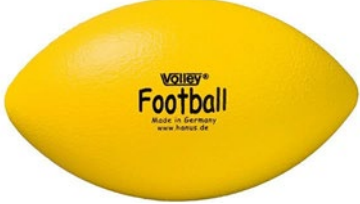
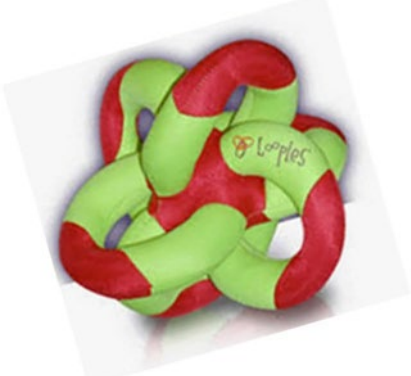

Lege immer drei Holzbausteine in einer Reihe nebeneinander. Darauf dann wieder drei Holzbausteine jedoch in umgekehrter Richtung. Am Ende sollten 20 Reihen übereinander gestapelt sein. Der erste Spieler beginnt nun damit, einen ersten Baustein zu entfernen und vorsichtig aus dem Turm zu ziehen. Ziel: Sie müssen versuchen die Steine aus einem Turm herauszunehmen, ohne, dass dieser einstürzt. Wer den Turm zum Einstürzen bringt, hat verloren.

SPORTGERÄTE

JOGBALL	
DISCS	
KLETTBALL SET	
SCOOP BALLSPIEL	

<p>SPEED BADMINTON SET</p>	
<p>BADMINTON + großer Federball + Hartplastik-schläger</p>	
<p>BADMINTON SET</p>	
<p>RÜCKSCHLAGSPIEL + BALL</p> <p>Holzschläger + kleine Hartplastikbälle</p>	

<p>RIESEN SOFTBALL SET + BÄLLE</p>	
<p>BASSALO</p>	
<p>FRISBEE</p>	
<p>TASCHEN-DRACHEN</p>	
<p>FUßBALLSET 2 Bälle 2 Tore</p>	
<p>BODEN-MARKIERUNG SET</p>	

<p>BÄLLE DIVERS</p>	
<p>SOFTBALL WÜRFEL</p>	
<p>AMERICAN FOOTBALL</p>	
<p>LOOPIES BALL</p>	
<p>STERNBALL</p>	

FRISBEE BALL



FEDERBALL SET

- 4 Schläger
- 3 Bälle
- 1 Netz

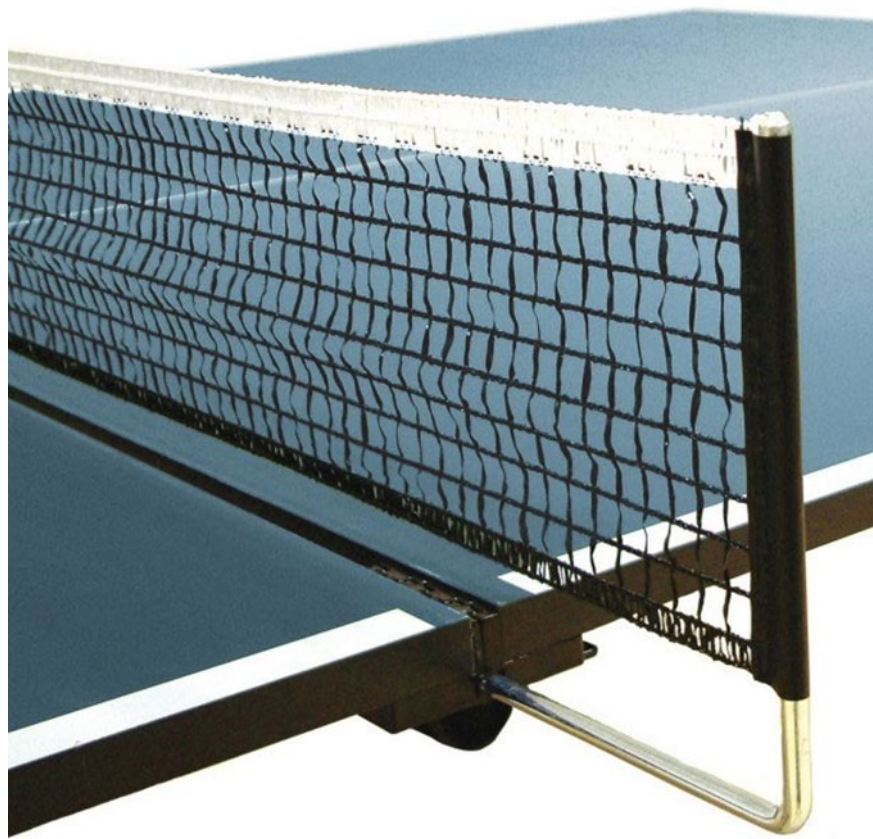


TISCHTENNIS SET

- 2 Schläger
- 3 Bälle



TISCHTENNIS NETZ



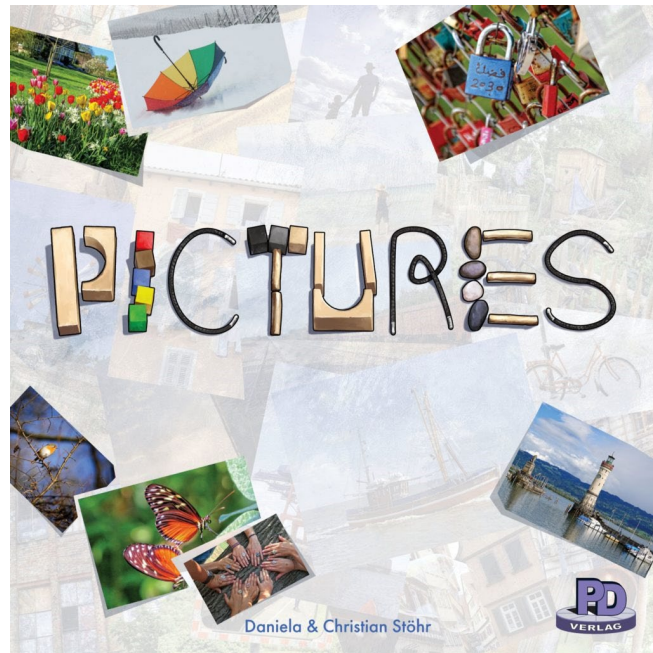
SCOOTER

- 2 Kinderscooter
- 1 Scooter für Kleinkinder



BRETT- UND KARTENSPIELE

<p>KARTENSPIEL BÄUME</p>	
<p>KARTENSPIEL INSEKTEN</p>	
<p>KARTENSPIEL ZOOTIERE</p>	



PICTURES

- für 3 bis 5 Spieler*innen
- Altersangabe: ab 8
- Einstieg: leicht
- Dauer des Spiels: ca. 30 Minuten
- Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet!

Bauklötze, Schnürsenkel, Symbol-Karten und mehr. Die insgesamt fünf in „Pictures“ enthaltenen Material-Sets könnten auf den ersten Blick kaum unterschiedlicher sein. Trotzdem dienen sie alle demselben Zweck: Mit ihnen sollen die Spielenden Foto-Motive so darstellen, dass die anderen diese in der großen Gesamtauslage wiederfinden können. Je nach Aufgabe und Material ist das gar nicht mal so einfach, denn es erfordert kreative Ideen und Abstraktionsvermögen. Außerdem muss der Überblick über die anderen Motive der Auslage gewahrt werden, damit man nicht versehentlich doppeldeutig werkelt. Wenn alle Spielenden mit ihren Kreationen zufrieden sind, folgt das gegenseitige Erraten mit Punktevergabe. Anschließend wird durchgetauscht, sodass jeder jedes Material-Set einmal ausprobieren kann.



ZUG UM ZUG EUROPA

- 2-5 Spieler*innen
- Ab 8 Jahre
- 30-60 Minuten

Von den schroffen Hügeln bei Edinburgh zur sonnenüberfluteten Hafenanlage von Konstantinopel, von den staubigen Gassen Pamplonas zu einem zugigen Bahnhof in Berlin – *Zug um Zug Europa* entführt Sie zu einem neuen Zug-Abenteuer durch die großen europäischen Städte zur Zeit der Jahrhundertwende.

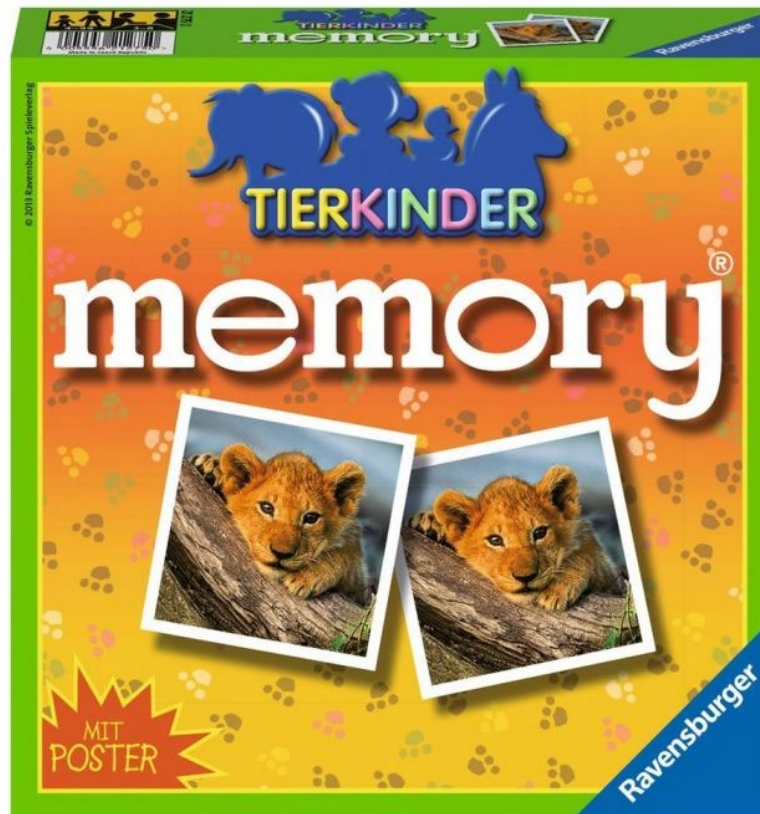
Zug um Zug Europa, das zweite Spiel in unserer beliebten Serie von Zug-Abenteuern, nimmt Sie mit auf die Reise über den Ozean ins Herz von Europa. *Zug um Zug Europa* bietet nicht nur eine neue Landkarte, sondern auch neue Spielelemente wie Tunnel, Fähren und Bahnhöfe. Doch damit nicht genug: Auch Ausstattung und Design wurden zu Topqualität überarbeitet mit größeren Spielkarten, einem fantasievoll gestalteten Spielbrett und bunten Bahnhofshäuschen.



OBSTGARTEN

- Spieler*innenanzahl von 1 bis 8 Person(en)
- Spieldauer von 10 Minuten bis 15 Minuten
- Alter von 3 bis 6 Jahre
- Kooperatives Spiel, Würfelspiel, Sammelspiel

Der bekannte HABA-Spieleklassiker Obstgarten macht dank leicht verständlicher Spielregeln viel Spaß. Das tolle Farbwürfelspiel fördert das Erkennen und Zuordnen von Farben. Entwickelt das Wir-Gefühl der Kinder, da sie gemeinsam gegen den frechen Raben Theo spielen.



MEMORY

- Alter: 3 -99 Jahre
- 72 Karten

Koala, Kälbchen, Rehkitz und da muss irgendwo auch noch ein Schimpansen-Baby sein. Wo war es noch gleich? Für spannende Spielrunden verstecken sich alle Tierkinder und bringen mit ihren Doppelgängern das Gedächtnis von Kindern und auch Erwachsenen auf Trab. Bei diesem Ravensburger Spieleklassiker haben die Tierbabys ihren großen Auftritt: Kinder von Haus- und Zootieren, von Tieren aus dem Wald und von Bauernhoftieren liegen verdeckt auf dem Tisch. Also Wer die meisten Paare findet, hat gewonnen.



DAS VERRÜCKTE LABYRINTH

- Ab 8 Jahren
- 2-4 Spieler*innen
- 25 bis 40 Minuten
- Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

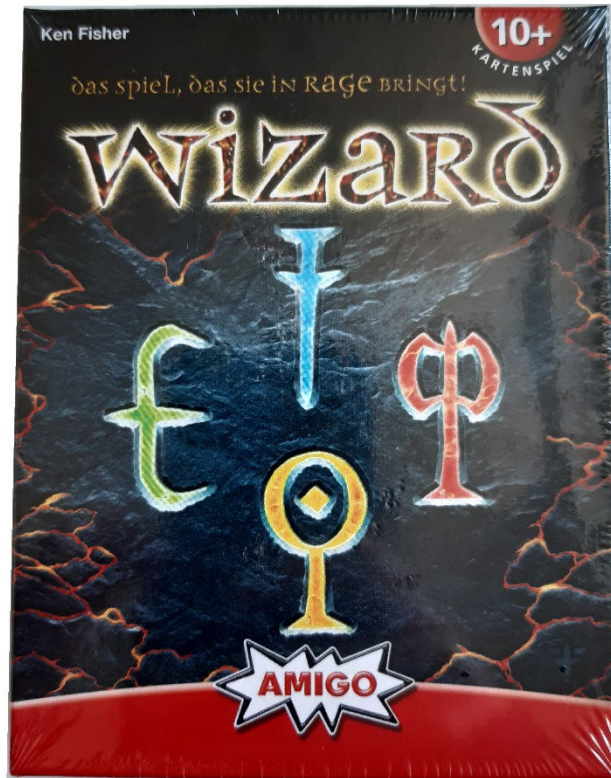
Auf der Suche nach geheimnisvollen Gegenständen und Kreaturen durchstreifen die Spieler*innen als Hexe, Zauberer, Prinzessin und Zauberlehrling das Labyrinth. Wer als Erste*r den Weg hinausfindet, hat gewonnen. Zum Glück haben Sie die Magie auf ihrer Seite und können die Wände des Labyrinths verschieben. Auf dem Weg durch das zufällige Muster an Gängen muss jede*r Spieler*in aber zunächst geheime Orte erreichen. Die Geheimniskarten verraten, ob Geist, Schlüsselbund, Eule oder etwas anderes das nächste Ziel ist. Wie gehen Hexe, Zauberer und Co. nun vor? Bahnen Sie sich selbst einen Weg oder versuchen sie, den anderen den Weg zu versperren? Wer als Erste*r alle Geheimnisse erkundet hat und an seinen Startplatz zurückkehrt, ist der*die Sieger*in. Durch die zufällige Anordnung der Gängekarten verläuft jede Partie anders. So ist grenzenloser Spielspaß garantiert! Seit vielen Jahren begeistert das einfache und einzigartige Spielprinzip Millionen von Menschen.



RUMMIKUB

- 8-99 Jahre
- 2-4 Spieler*innen
- Spieldauer: 20 Minuten
- Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickengefahr.

Das Legespiel Rummikub® ist ein Klassiker für Familien und Gruppen nahezu rund um den Globus. Bilde zusammenhängende Reihen oder Gruppen aus den passenden Zahlen- oder Farbkombinationen - klingt doch ganz simpel! Doch sobald man die ersten Steine ablegen konnte, geht der Spaß erst richtig los. Da wird vertauscht, geklaut und wild herumgeschoben - nur um Steine loszuwerden.



WIZARD

- ab 10 Jahren
- 3 bis 6 Spieler*innen
- Spieldauer: 45 Minuten
- 60 Spielkarten

Die Karten mit mystischen Symbolen und stimmungsvollen Zeichnungen versetzen die Spieler*innen zurück in die Zeit, als die Zauberlehrlinge in Stonehenge ihre magischen Rituale durchführten. Vier Spielvarianten lassen Wizard auch für wahre Meister*innen der Vorhersehung nie langweilig werden.

In der ersten Runde erhalten die Spieler*innen nur eine einzige Karte, in der nächsten Runde zwei Karten und so weiter, bis in der letzten Spielrunde alle Karten im Spiel sind. Wer seine Stiche am genauesten vorhersagt, erhält die meisten Punkte. Die erzielten Punkte werden auf dem „Block der Wahrheit“ notiert und dieser gibt auch Aufschluss darüber, wer am Ende zum besten Magier gekürt wird.



SCHACH

Schach ist ein Brettspiel für zwei Personen. Ein*e Spieler*in spielt mit den weißen Figuren, der*die andere Spieler*in mit den schwarzen. Zu Beginn des Spiels haben beide Spieler*innen 16 Figuren: einen König, eine Dame, zwei Läufer, zwei Springer, zwei Türme und acht Bauern.

Das Ziel des Schachspiels ist es, den*der Gegenspieler*in matt zu setzen. Matt bedeutet, dass der König im Schach steht und keine Möglichkeit hat einen Zug auszuführen, ohne erneut im Schach zu stehen.



UNO

- für 2 - 10 Personen
- ab 7 Jahren,
- Spieldauer: ab 15 Min.
- 108 Karten

Der schnelle Spaß für alle und weltweit das beliebteste Familienkartenspiel. Ziel des Spiels ist es, zuerst alle eigenen Karten nach Zahl und Farbe abzulegen. Vier verschiedene Aktionskarten "Zieh 2", "Zieh 4", "Aussetzen" und "Retour" sorgen im Spielverlauf für überraschende Wendungen.



SPIELEMAGAZIN

- Spielesammlung mit über 35 Spielmöglichkeiten
- Inhalt/Ausstattung: 3 doppelseitige Spielpläne, 20 Spielfiguren, 11 Sperrsteine (Holz), 40 Damesteine (Holz), 17 Fang den Hut®-Hütchen, 64 Reversi®-Spielsteine, 2 goldene Würfel, 1 Dopplerwürfe

Lieblingsspiele mit zahlreichen Spielevarianten: Von spannenden Würfelspielen über klassische Brettspiele bis zu unterhaltsamen Knobelspielen ist alles im „Spiele Magazin“ enthalten.

Zu der Spielesammlung gehören sowohl bekannte Klassiker, als auch weltweit beliebte Originalspiele wie Dame, Mühle, Backgammon oder Pachisi sowie Malefiz und Fang den Hut. Diese beliebten Familienklassiker bringen jede Menge Spaß für Groß und Klein. Übrigens sind alle Knobelspiele wie „Mäxchen“, „Stumme Jule“ oder „Kuhschwanz“ für beliebig viele Spieler*innen, so dass die Spielesammlung auch für jede Party geeignet ist.

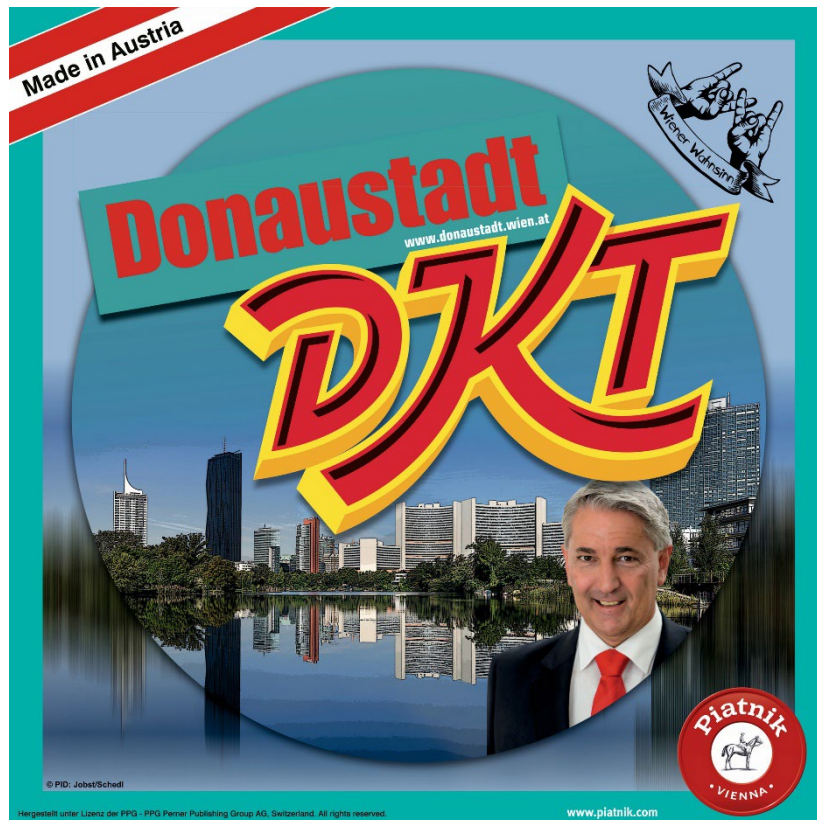


DKT FLORIDSDORF

- 2 bis 6 Personen
- Alter: ab 8 Jahren
- Spieldauer: 90 Minuten

Ein Brettspiel, das sich optisch nahe am originalen DKT-Klassiker, der bereits von Generationen von Österreicher*innen mit Begeisterung gespielt wird: Alle Floridsdorfer Bezirksteile sind am Spielbrett: Floridsdorf, Donauefeld, Leopoldau, Strebersdorf, Stammersdorf, Jedlesee, Jedlersdorf und die Schwarzlackenu. Ihr kaufmännisches Talent können Sie beweisen, in dem Sie ein Grundstück auf der Brünner Straße kaufen oder ein Haus in der Prager Straße errichten.

Alle Straßen, Orte und sogar die Linien und Betriebe im Spiel gibt es auch in Wirklichkeit, wie Blumen Regina oder Bestattung Furtner oder das Hallenbad Floridsdorf. Wer seine Chancen nutzt, die besten und beliebtesten Adressen Floridsdorfs erwirbt, erzielt die höchsten Einnahmen und gewinnt das Spiel. Wer aber Tickets für das Gloria Theater gewinnt, nimmt eine Auszeit bei Gerald Pichowetz.



DKT DONAUSTADT

- 2 bis 6 Personen
- Alter: ab 8 Jahren
- Spieldauer: 90 Minuten

Wer über kaufmännisches Talent verfügt, kann zukünftig die schönsten Plätze der Donaustadt bei DKT erwerben: Die Rockband Wiener Wahnsinn hat den Klassiker unter den Wirtschaftsspielen neu entworfen und mit Donaustädter Charme versehen.

Das beliebte Brettspiel aus dem Hause Piatnik erscheint als limitierte DKT-Donaustadt-Edition mit den acht Bezirksteilen Kaisermühlen, Kagran, Stadlau, Hirschstetten, Aspern, Breitenlee, Essling und Süßenbrunn. Außerdem finden sich bekannte Betriebe des Bezirks wieder. Das Spiel steht unter dem Ehrenschatz von Bezirksvorsteher Ernst Nevrivy.

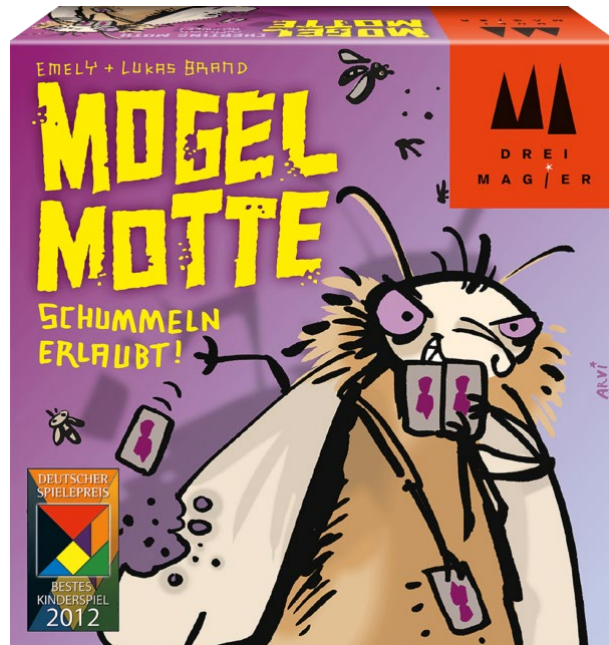


DIE LEGENDE VON ANDOR

- für 2 - 4 Personen
- ab 10 Jahren,
- Spieldauer: 60-90 Minuten

Das Land Andor ist in Gefahr. Feinde rücken aus den Wäldern und dem Gebirge auf die Burg von König Brandur zu. Nur eine kleine Heldengruppe stellt sich ihnen entgegen. Werdet ihr in den Rollen der Held*innen die Burg verteidigen können und gemeinsam gewinnen? Gelingt es euch, die Hexe zu finden und ein Heilkraut für den kranken König zu beschaffen? Aber Vorsicht: In den Minen regt sich ein alter Feind. Und dann müsst ihr auch noch gegen den wieder erwachten uralten Drachen antreten.

Auf grandiose Weise entführt „Die Legenden von Andor“ in eine einmalige Fantasy-Welt. Von Abenteuer zu Abenteuer offenbart sich den Spieler*innen immer mehr das Schicksal des Landes Andor und lässt die Held*innen immer tiefer in die stimmungsvolle Geschichte eintauchen – das Spiel wird zum Erlebnis.



MOGEL MOTTE

- für 2 - 5 Personen
- ab 7 Jahren
- Spieldauer: 15-25 Minuten

Mogeln ist verboten? Nicht bei diesem frechen Kartenspiel! Hier gilt es, durch cleveres Ablegen und geschicktes Schummeln als Erster seine Karten loszuwerden. Eigentlich ganz einfach, gäbe es da nicht die Wächter-Wanze ...



DIXIT

- für 3 - 8 Personen
- ab 8 Jahren
- Spieldauer: 30 Minuten

Wie kleine Kunstwerke erscheinen die 84 großformatigen Karten ihren Betrachter*innen. Die liebevoll gestalteten Motive regen die Fantasie an. Sechs Karten stehen jedem zur Auswahl. Wer zu einer davon ein Thema findet, nennt es und spielt die Karte verdeckt aus. Alle anderen wählen geheim ein möglichst passendes Bild und legen es dazu. Nach dem Aufdecken wird getippt: Wer errät die Karte des*der Themengeber*in? Treffer werden mit Punkten belohnt und durch verspielte Holzhasen auf der Zählwiese markiert. Die Wahl des Themas spielt eine zentrale Rolle: Es darf weder zu leicht noch zu schwer sein! Tippen alle richtig oder alle falsch, geht der*die Ideengeber*in leer aus. Schnell geraten die Spieler*innen ins Schwärmen und entdecken immer neue Details auf den Bildern, die zum Träumen, Nachdenken und Genießen einladen.



AZUL

- für 2 - 4 Personen
- ab 8 Jahren
- Spieldauer: 30-45 Minuten

Einstmals von den Mauren ersonnen, vereinnahmten die Portugiesen die ursprünglich blau-weißen Keramikfliesen – genannt Azulejos – ganz für sich. Überwältigt von ihrer prachtvollen Schönheit, welcher König Manuel I. bei einem Besuch der Alhambra in Spanien gewahr wurde, wies er seine Bediensteten an, sie mögen die Wände seines eigenen Palastes in Evora mit ähnlich prachtvollen Fliesen verzieren. Azul lädt euch dazu ein, ihm diesen Wunsch zu erfüllen.



CAMEL UP

- für 3 - 8 Personen
- ab 8 Jahren
- Spieldauer: 30 Minuten

Fünf Kamele, eine Pyramide und bis zu acht Spieler*innen ergeben Camel Up: ein spannendes Kamelrennen mitten in der ägyptischen Wüste. Die Spieler*innen wetten auf die Kamele und versuchen zu tippen, welche von ihnen ganz vorne landen werden und welches als letztes über die Ziellinie galoppiert. Aber in all dem Gedränge laufen die Kamele nicht ordentlich hintereinander her, sondern drängeln und schubsen was das Zeug hält. Camel Up ist ein einfaches, schnelles und unterhaltsames Wettspiel, in dem alle Beteiligten auf ihre Kosten kommen. Ein einfacher Mechanismus und geringe Berechenbarkeit sorgen für Spannung bis zum Schluss.



UNEARTH

- 2-4 Personen
- Alter: ab 8 Jahren
- Spieldauer: 30 bis 60 Minuten

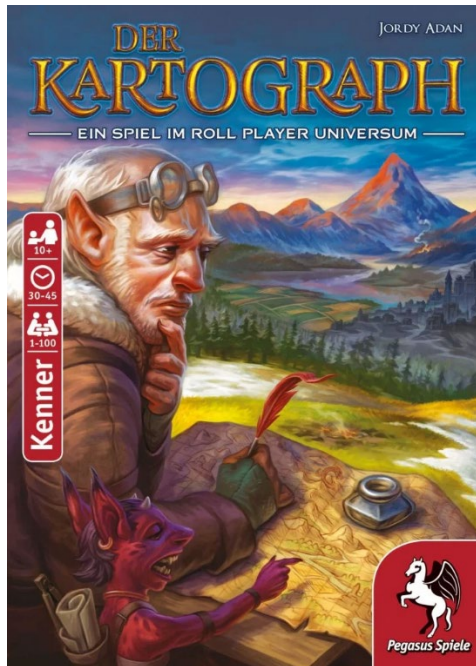
In Uneath muss euer Stamm Wälder, Wüsten, Inseln, Höhlen und Berge erkunden, um diese verlorenen Städte zu finden und wieder aufzubauen. Beansprucht die Ruinen, indem ihr mit euren Kundlingen die Mehrheit erlangt, baut die Wunder der Vergangenheit mit gesammelten Steinen wieder auf und erlangt den Sieg, indem ihr die Herrlichkeit vergangener Zeiten wiederherstellt. Uneath ist ein Würfelplatzierungsspiel für zwei bis vier Spieler, leicht zu erlernen, dabei aber dennoch voller Überraschungen, die die Spieler auf allen Ebenen begeistern werden.



GRAN

- 3-6 Personen
- Alter: ab 12 Jahren
- Spieldauer: 60 Minuten

Als Ritter*innen und Abenteurer*innen ziehen die Spieler*innen aus, um mit Drachen zu kämpfen, den Ring zu erobern und in eine der Städte zu bringen. Dafür gibt es ein Siegel dieser Stadt. Wer als erster den Ring in drei Städte gebracht hat, gewinnt.

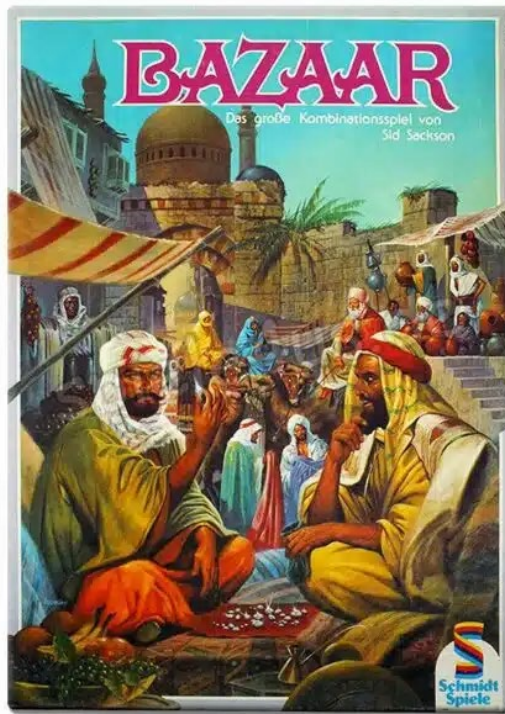


DER KARTOGRAPH

- 1-8 Personen
- Alter: ab 10 Jahren
- Spieldauer: 30 bis 45 Minuten

Die nördlichen Reiche sollen endlich urbar gemacht und dem Königreich Nalos angeschlossen werden. Im Auftrag ihrer Majestät Königin Gimnax sollen die Spieler das Land kartieren. Doch auch die Dragul erheben Anspruch darauf. Die Kartographen müssen kluge Grenzen ziehen, um sich zu behaupten und dabei die begehrtesten Ländereien entdecken.

Ein Jahr lang haben die königlichen Kartographen Zeit, um die unerschlossenen Ländereien im Norden zu erkunden. Die Königin hat dabei klare Zielvorgaben getroffen. Insgesamt vier Dekrete gibt sie den Spielenden pro Partie mit auf den Weg und verlangt somit etwa, dass man nach Waldpfaden zwischen Gebirgszügen oder gut bewässerten Ackerfeldern Ausschau halten möge. Leichter gesagt als getan, denn welche Landschaften und Formen die Spielenden auf ihren Karten verzeichnen dürfen, wird über zufällig gezogene Erkundungskarten bestimmt. Mit zunehmender Spieldauer drohen dabei immer größere Gefahren: Manch strategisch-wichtiges Gebiet erweist sich plötzlich als Troll-verseucht. Wer kann diesen Hindernissen zum Trotz die wankelmütigen Wünsche der Obrigkeit am besten erfüllen.



BAZAAR

- 2-6 Personen
- Alter: ab 12 Jahren
- Spieldauer: 30 Minuten

Durch geschicktes Handeln versucht jede*r Spieler*in, die richtige Edelsteinkombination zu erhalten, um die auf dem Bazaar ausgestellten Warenkarten kaufen zu können. Je besser das Handelsgeschick, desto höher die Punkteausbeute.



DIE SÄULEN DER ERDE

- 2-4 Personen
- Alter: ab 12 Jahren
- Spieldauer: 100 Minuten

Nach dem Vorbild von Prior Phillip, der Romanfigur des Bestsellers Die Säulen der Erde von Ken Follet, beteiligen sich die Spieler mit ihren Baumeistern am Bau der schönsten Kathedrale von England. Sie versuchen, mit geringen Geldmitteln den größten Teil dieses Bauvorhabens durchzuführen, um auf diese Weise die Spitze der Siegpunktleiste zu erstürmen. Ob man dies durch die Beschäftigung qualifizierter Handwerker, durch die Unterstützung einflussreicher Persönlichkeiten oder schlicht durch den geschicktesten Einsatz ihrer knappen Mittel erreichen will, bleibt jedem selbst überlassen.



CELTICA

- 2-5 Personen
- Alter: ab 10 Jahren
- Spieldauer: 40 Minuten

Zehn magischen Amulette sind von den Wikingern zerstört worden und gelten seither als verschollen.

Die Spieler*innen begleiten fünf Druid*innen auf ihrer abenteuerlichen Suche nach diesen Amuletten. Dabei ist es wichtig, Burgen und Klöster aufzusuchen, Ruinen jedoch zu meiden

Denn dort lauern die Wikinger*innen, die den Spieler*innen die gewonnenen Amulette wieder entreißen. Wer am Ende die meisten Amulette in Besitz nehmen kann, gewinnt.



DIE ZWERGE – DAS DUELL

- 2 Personen
- Alter: ab 10 Jahren
- Spieldauer: 20-40 Minuten

Zwischen Gut und Böse ist die entscheidende Schlacht um das Geborgene Land entflammt – und du bist mittendrin. Nur wenn du die Würfel geschickt einsetzt, um deine mächtigen Karten zu nutzen, hast du eine Chance auf den Sieg.



TINY EPIC GALAXIES

- 1-5 Personen
- Alter: ab 14 Jahren
- Spieldauer: 30-60 Minuten

Irgendwo in den Tiefen des Weltalls schwebt eure Galaxie, überbevölkert und darauf hoffend, sich über die intergalaktischen Planeten ausbreiten zu können. Ihr werdet eure Flotte ausbauen, euren Einfluss vergrößern und Planeten im Zuge galaktischer Eroberung kolonialisieren. Allerdings seid ihr nicht das einzige Imperium, das sich auszubreiten versucht.



DROP IT

- 2-4 Spieler*innen
- ab 8 Jahre
- 30 Minuten

Für die ganze Familie ein Riesenspaß

Geschicklichkeit und Taktik sind bei diesem Familienspiel gefragt. Reihum werfen die Spieler*innen jeweils einen Spielstein in das Spielbrett. Punkte gibt es für die höchste Ebene, in die der Spielstein ragt sowie wenn Sonderpunkte berührt werden. Doch Vorsicht: Gleiche Formen oder Farben mit dem eingeworfenen Spielstein zu berühren, ist verboten. Passiert es dennoch, geht der Spieler leer aus. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.



MAKE ,N' BREAK

- ab 8 Jahre

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

In der kompakten Version von Make 'n' Break bauen die Spieler*innen unter Zeitdruck Aufgaben nach. Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Karte auf und bildet mit seinen Holzbausteinen die abgebildete Aufgabe nach. Wurde diese korrekt erstellt, wird alles sofort wieder zum Einsturz gebracht und die nächsten Aufgabe begonnen.

Währenddessen würfelt der*die Zeitmeister*in und gibt an, wann die Bauzeit abgelaufen ist. Immer, wenn eine Ziffer würfelt wird, addiert man sie zur vorherigen. Ist die Summe 15 erreicht, ruft man „Stopp!“ und der*die Baumeister*in muss sein Spiel sofort unterbrechen.

Die Ziffern der gewonnenen Karten werden als Punkte notiert.

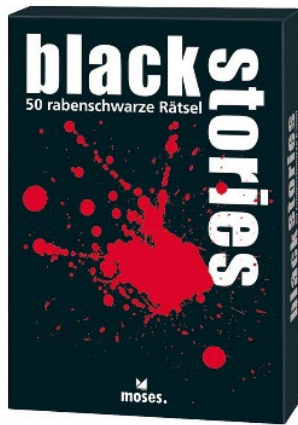


MARVEL UNITED

- 2-4 Spieler*innen
- ab 10 Jahre
- 40+ Minuten

Bei Marvel United schlüpfen 2 bis 4 Spieler*innen in die Rolle von Superheld*innen, die gemeinsam den Masterplan eines Superschurken durchkreuzen. Ihr erschafft eure eigene Geschichte, indem ihr die Karten des Schurken zieht und eure eigenen Held*innenkarten ausspielt, um die finsternen Machenschaften des Schurken zu kontern. Mit euren Karten könnt ihr eure Held*innen bewegen, Zivilist*innen retten, Verbrecher*innen besiegen, Bedrohungen beseitigen und die besonderen Superkräfte eurer Held*innen einsetzen. Überlegt euch gut, was ihr ausspielt, denn eure Held*innen können ihre Fähigkeiten kombinieren, um als ideales Team zu agieren.

In der Zwischenzeit wird der Schurke die Stadt durchstreifen, fleißig an seinen Plänen feilen, Chaos verbreiten, seine Handlanger*innen entsenden und die Held*innen angreifen. Erst wenn die notwendigen Missionen abgeschlossen sind, können die Held*innen den Schurken direkt angreifen und endgültig besiegen! Bei Marvel United müsst ihr zusammenarbeiten, um die Pläne eines bösen Superschurken zu stoppen. Setzt die Kräfte und Fähigkeiten der einzelnen Held*innen ein, bevor es zu spät ist. Spielt die Stärken des jeweils anderen aus, um zusätzliche Effekte zu erzielen, während ihr versucht, die Missionen zu beenden und den Bösewicht auszuschalten. Kämpft an Orten in der ganzen Stadt und rettet diese oder die Welt ist dem Untergang geweiht. Mit coolen Miniaturen im Chibi-Look und actionreichen Karten ist Marvel United eine Freude für Spieler*innen und Fans der Marvel-Helden.



BLACK STORIES

- ab 2 Spieler*innen
- ab 12 Jahren
- 2-222 Minuten

black stories sind knifflige, morbide, rabenschwarze Rätselgeschichten.

Löse das Rätsel! Durch Fragen, Raten und Tüfteln wird der Tathergang Stück für Stück rekonstruiert – alleine oder mit mehreren. Ein gruseliger Ratespaß, der bald auf keiner Party mehr fehlen darf dich sicher auch hoffnungslos in seinen Bann ziehen wird.



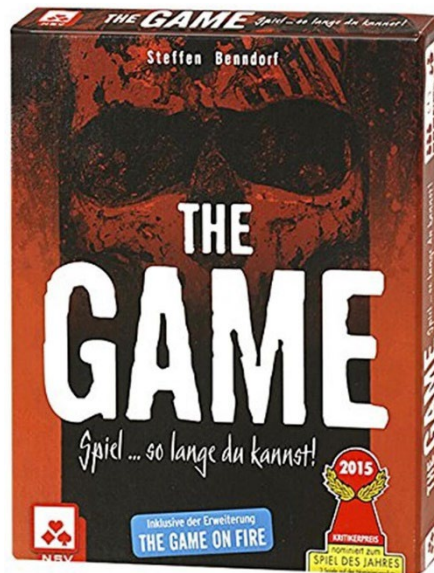
BLACK STORIES – DAS VERHÖR

- 3-6 Spieler*innen
- ab 12 Jahren
- ca. 20 Minuten

Ein Mord ist geschehen! Schlüpf in die Rolle der Komissar*innen und klärt das Verbrechen auf. Knöpft euch eine*n Verdächtige*n vor und nehmt ihn in die Mängel.

Tauscht danach eure Ermittlungsergebnisse aus. Und denkt vor allem eins: gut zuhören! Denn jeder noch so kleine Hinweis kann am Ende wichtig sein!

Wer hat das größte kriminalistische Gespür, zieht die richtigen Schlüsse und überführt die Mörder!?!



THE GAME (INKL. ERWEITERUNG)

- 1-5 Spieler*innen
- ab 8 Jahren
- 20 Minuten

DAS SPIEL ist eure Gegner. Ihr seid ein Team und könnt es besiegen, aber auch wenn die Regeln super einfach sind – leicht wird es nicht. Sprecht euch ab und agiert gemeinsam, nur so könnt ihr es schaffen und alle Karten auf den Stapel ablegen.



WHAT DO YOU MEME

- ab 3 Spieler*innen
- ab 18 Jahren
- 30-90 Minuten

Wer kreiert die lustigsten Memes?

Ihr braucht Fantasie und viel verrückten Humor, denn so werden aus deftigen Textkarten und coolen Bildkarten die besten Memes.

Wer die lustigsten Kombinationen aus Bild und Text schafft, ist ein*e Held*in und bekommt 1 Punkt.

Spielt, bis die erste Person 20 Punkte erreicht oder ihr alle Hunger auf fette Pizza bekommt.

PUZZLES

FEUERWEHRMANN SAM PUZZLE



- Feuerwehmann Sam
- 100 Teile
- Ab 5 Jahren

MÄRCHENPUZZLE



- Märchenpuzzle
- 100 Teile