

Mit einem Klick auf den Namen des Spiels bekommst Du mehr Informationen und kannst das Erklärvideo anschauen.

Name und Link zu Infos und Videos	Verlag	Spieler	Alter	Dauer	Spielidee/Spielziel	Kompetenzen	Stk.	brutto	Endpreis (inkl. Rabatt)
<u>5er finden</u> NEU	Haba	1 - 4	ab 7	ca. 20 Min.	Gemäss Würfelfarben Tetrasteile auf dem eigenen Tableau suchen und markieren.	Visuelle Wahrnehmung, Vorstellungsvermögen, Strategie, Logik, Schnelligkeit, Übersicht		21.00	19.00
<u>ABC SRF 3</u> NEU	Game-factory	2 - 12	ab 10	beliebig	Das beliebte Ratespiel in Schweizer Hochdeutsch mit typischen Schweizer Eigenarten.	Wissen, Wortschatz, Reaktion, Flexibilität		24.90	22.50
<u>Aufziehfrosch</u>	Div.	ab 1	ab 4	beliebig	Nach dem Aufziehen der Tiere bewegen sie sich.	Fingergeschick, Drehbewegung, Konzentration, zählen, Augenfolgebewegung, Augenfixierung		5.50	5.00
<u>Aus die Maus</u>	Fox Mind	2	ab 5	ca. 10 Min.	Abwechslungsweise werden Mäuse gedrückt. Wer die letzte Maus drücken muss, hat verloren.	Strategie, Logik, Verlieren/Gewinnen		11.90	10.50
<u>Avocado Smash!</u>	Game-factory	ab 2	ab 6	ca. 10 Min.	Karten aufdecken, zählen, kontrollieren und bei zwei gleichen oder gleicher Zahl in die Mitte schlagen.	Zahlen, Zählen, Konzentration, Reaktion, Arbeitsspeicher		12.90	11.50
<u>Bananagrams</u>	Game-factory	1 - 8	ab 8	ca. 20 - 30 Min.	Wer mit den Buchstaben ein komplettes Kreuzworträtsel hinkriegt, gewinnt.	Schreiben, Lesen, Kombinieren, Koordinieren, Phantasie, Übersicht, Flexibilität		19.90	18.00
<u>Bildschöne Worte</u>	Biwo	2 - 10	ab 10	beliebig	Wer findet passende zusammengesetzte Wörter mit zwei Bildkarten?	Wortschatz, Wortwitz, Schnelligkeit, Taktik, Gedächtnis, Fantasie		33.00	30.00
<u>Bola</u>	F-Hein	2	7+	ca. 10 Min.	Wer schafft es, Dank Strategie und Merkfähigkeit die dritte, gleichfarbige Kugel aufzudecken?	Farben, Konzentration, Merkfähigkeit, Strategie		8.00	7.50
<u>BrainBox</u>	Greenboardgames	1 - ...	div.	variabel	Alles was auf der Bildkarte zu sehen ist einprägen und Fragen beantworten.	Visuelle Wahrnehmung, Merkfähigkeit, Reaktion, Wortschatz		18.90	17.00
<u>Capio</u>	Biwo	2 - 4	ab 8	variabel	Jeder darf sich von den 40 ausliegenden Würfeln nehmen und auf seine Ablagekärtchen legen.	Visuelles Erfassungsvermögen, Hand-Auge-Koordination, Feinmotorik, Zahlen, Farben, Logik		41.90	37.50
<u>Cobra Paw</u>	Game-factory	2 - 6	ab 6	ab 5 Min.	Die beiden Symbolwürfel geben vor, auf welches Plättchen raschmöglichst gezeigt werden muss.	Symbole, Reaktion, schnelles visuelles Erfassen, Umgang mit Zeitdruck		19.90	18.00
<u>Cookie Box</u>	Piatnik	2 - 4	ab 6	ab 5 Min.	9 Cookies so legen, dass sie mit der Vorlagekarte übereinstimmen. Der Schnellste gewinnt.	Visuelles Erfassen, Flexibilität, Kombinieren, Logik, Strategie, nach Vorlage arbeiten		14.90	13.50
<u>Crazy Cups</u>	Amigo	2 - 4	ab 6	ca. 20 Min.	So rasch wie möglich gemäss Abbildung die Becherchen stapeln.	Ordnen, Gutes Auge, Geschwindigkeit, Geschicklichkeit, visuelles Erfassen (2D/3D)		25.90	23.00
<u>CubeeZ</u> NEU	Blue Orange	2 - 4	ab 6	beliebig	2 Würfel und 1 Quader mit Gesichtsteilen gemäss Vorlagekarte zu einem Gesicht zusammensetzen.	Visuelle Wahrnehmung, Fingergeschick, Visualisieren, Merkfähigkeit, Vergleichen		22.95	20.50
<u>DEJA-VU</u>	Amigo	2 - 6	ab 8	ab 10 Min.	Symbole aus der Auslage sammeln, die zum zweiten Mal auf den Bildkarten erscheinen.	Merkfähigkeit, Strategie, Reaktion, visuelle Wahrnehmung, Übersicht bewahren		22.90	20.50
<u>Dice Academy</u> NEU	Blue Orange	2 - 6	ab 8	beliebig	Begriffe für die Symbol- und Buchstabenwürfel finden, dabei müssen die Paare zweifarbig sein.	Wortschatz, Symbole, Reaktion, Phantasie, Wissen		16.95	15.50
<u>Dodelido</u>	Drei Magier Spiele	2 - 6	ab 8	ca. 20 Min.	Je nach Kartenkombination, muss man schnell das Tier, die Farbe oder Dodelido rufen.	Reaktion, visuelles Erfassen, Kombinationen, Mehrheiten erkennen, Umgang mit Zeitdruck		12.90	11.50
<u>Farm Rescue</u> NEU	Brain Games	1 - 5	ab 4	ca. 15 Min.	Im Team versuchen die Spieler mit Würfelglück und Merkfähigkeit den Bauern vor dem Wolf zu retten.	Teamfähigkeit, Austausch, Überzeugungskraft, Strategie, Merkfähigkeit, Taktik		31.50	28.50
<u>Fingertwist</u>	Amigo	2 - 6	ab 4	ab 5 Min.	Eine Bildkarte zeigt, wie die farbigen Haargummis über die Finger gestreift werden sollen.	Geschicklichkeit, Reaktionsvermögen, visuelles Erfassungsvermögen (2D/3D), Farben, vergleichen		25.90	23.00

Name und Link zu Infos und Videos	Verlag	Spieler	Alter	Dauer	Spielidee/Spielziel	Kompetenzen	Stk.	brutto	Endpreis (inkl. Rabatt)
<u>Flip-A-Zoo</u> NEU	Jumping Turtle	2 - 4	ab 4	ca. 10 Min.	Kärtchen aufdecken, merken, Risiko einschätzen und eine Portion Glück führen zum Sieg.	Merkfähigkeit, visuelle Wahrnehmung, Tiere, Farben, Risiko einschätzen, Selbstregulation		20.60	18.50
<u>Funkelschatz</u>	Haba	2 - 4	ab 5	ca. 15 Min.	Wer von den Heruntergefallenen Edelsteinen am meisten einsammeln kann, gewinnt das Spiel.	Strategie, Feinmotorik, Hand-Auge-Koordination, visuelles Erfassen, Entscheiden		16.90	15.50
<u>Gecko Ballett</u>	F-Hein	2 - 4	5 +	ca. 10 Min.	Wer kann sich merken, welcher Gecko auf welcher verdeckten Karte zu sehen ist?	Merkfähigkeit, Übersicht behalten, Konzentration, Farben/Formen/Muster, Feinmotorik		8.00	7.50
<u>Geistesblitz</u>	Zoch/Simba	2 - 8	ab 8	ca. 20 Min.	Schnelles Erfassen von Figuren- und Farbkombination und korrekte Figur schnappen oder nennen.	Visuelles Erfassen, Kombinationsfähigkeit, Begriffe, Konzentration, schnelle Reaktion, Ausschlussverfahren		18.90	17.00
<u>Hilo</u> NEU	Schmidt	2 - 6	ab 8	ca. 20 Min.	Hohe Karten aus der eigenen Auslage durch niedrige ersetzen, Strategie und Glück sind gefragt.	Übersicht, Kombinieren, Risiko einschätzen, Zahlen, Farben, Spannung aushalten		14.90	13.50
<u>Illusion</u>	NSV	ab 1	ab 8	ab 5 Min.	Die Spielkarten aufgrund ihrer Farbanteile der Reihe nach auslegen.	Farben, Flächen, Fokussierung, Risikobereitschaft		10.90	10.00
<u>Just One</u> NEU	Repos	3 - 7	ab 8	ca. 20 Min.	Team-Ratespiel, bei dem ein Wort mit einem Begriff beschrieben werden muss.	Wortschatz, Strategie, Teamgeist, Phantasie, Entscheiden, Schreiben		29.90	27.00
<u>Klingel</u>								9.90	9.00
<u>Ligretto Kids</u>	Schmidt	2 - 5	ab 5	ca. 10 Min.	Einfache Version des beliebten Ligrettos: gleiches Tier oder gleich Farbe aufeinander ablegen.	Reaktion, schnelles visuelles Erkennen		12.90	11.50
<u>Lobo77</u>	Amigo	2 - 8	ab 8	ca. 20 Min.	Beim Ablegen der Karten werden die Punktzahlen addiert, dabei darf man nicht über 77 kommen.	Addieren, subtrahieren, Strategie, Vorsehbarkeit		12.90	11.50
<u>Loowi</u>	Klocki	1 +	ab 3	variabel	Steckpiel aus Kugelelementen (200 Stk.)	Geschicklichkeit, Fantasie, Vorstellungsfähigkeit, Hand-Auge-Koordination	165.00		66.00
<u>Magna Qubix</u>	Valtech	1 +	ab 2	beliebig	Mit 29 magnetischen Formen aus Kunststoff können fantasievolle Figuren gebaut werden.	Feinmotorik, räumliche Wahrnehmung, Gefühl für Formen und Proportionen, Kreativität, Konstruktion		37.50	34.00
<u>Oups</u>	Adlung	2 - ...	ab 5	10 - 30 Min.	Erklären und Nachahmen von Körperhaltungen und Bewegungen.	Kommunikation, Beobachtung, Konzentration, Motorik, Reaktionsvermögen, Wortschatz		12.90	11.50
<u>Pigusus</u> NEU	Brain Games	2 - 8	ab 7	beliebig	Finde die Kartenpaare, auf denen sich die gleiche Tierkreuzung befindet. Ganz schön tricky.	Visuelle Wahrnehmung, Visualisierungsfähigkeit, Logik, Tiere, Farben, Reaktion, kognitive Flexibilität		19.50	17.50
<u>Pingpong-Bälle (100 Stk.)</u>	Creavida	1 - ...	ab 3	unbestimmt	Freies Spielen oder Zielwurf mit den stabilen Pingpongbällen in diversen Farben.	Hand-Auge-Koordination, Werfen, Zielen, Distanzen		33.00	30.00
<u>Punto</u>	Gamefactory	2 - 4	7 +	variabel	Mit Strategie und Glück 4 eigene Karten in eine Reihe bringen.	Zahlen, Farben, Überblick behalten, Vorausdenken, Strategie, Logik		6.90	6.00
<u>Qango</u>	Qango Verlag	2	ab 7	ca. 5 Min.	Wer seine Spielsteine auf dem Spielplan clever positioniert, gewinnt das Spiel.	Strategie, Logik, Kombinieren, Übersicht behalten, den anderen im Blick behalten		27.00	24.50
<u>Rapid Cups</u>	Gamefactory	2 - 4	ab 8	ca. 10 Min.	Die eigenen Becher aufgrund der vorgegebenen Farbe aufstapeln.	Konzentration, Schnelligkeit, Geschicklichkeit, rasches Erkennen der Situation		19.90	18.00
<u>Räuber Raupe</u> NEU	Drei Magier Spiele	2 - 4	ab 7	ca. 10 Min.	Das Tier der ausliegenden Karte gibt vor, welchen Hintergrund die nächste haben muss und umgekehrt.	Umdenken, geistige Flexibilität, Reaktion, visuelle Wahrnehmung, Geschicklichkeit, Kombination		13.90	12.50
<u>Rinks und Lechts</u>	Amigo	2 - 4	ab 6	ca. 10 Min.	Erkennen, in welche Richtung sich der Polizist bewegt und schnell reagieren.	Rechts/Links Unterscheidung, Räumliches Vorstellungsvermögen		12.90	11.50
<u>Rubik's Cage</u> NEU	Jumbo	2 - 4	ab 7	ca. 10 Min.	Jeder versucht, die Würfel seiner Farbe so zu platzieren, dass er 3 in einer Reihe/Diagonale hat.	3-Dimensionalität, räumliches Denken, Strategie, Logik, Farben, Vorsehbarkeit		25.90	23.50

Name und Link zu Infos und Videos	Verlag	Spieler	Alter	Dauer	Spielidee/Spielziel	Kompetenzen	Stk.	brutto	Endpreis (inkl. Rabatt)
<u>Schwarz rot gelb</u>	Amigo	2 - 6	ab 8	ab 10 Min.	Schnell eine Kartenreihe bilden, in der die Folgekarte komplett anders ist wie jene davor.	Erfassungsvermögen, Geschwindigkeit, Ausschlussverfahren, Logik, Reaktion		14.90	13.50
<u>Slapzi</u> NEU	HCM	2 - 8	ab 8	beliebig	Wer eine passende Karte zum vorgegebenen Hinweis auf der Hand hat, kann sie ablegen.	Lesen, Wortschatz, Phantasie, Reaktion, Vorstellungsvermögen, Beschreibungen		19.20	17.00
<u>Speed Colors</u>	Game-factory	2 - 5	ab 5	ab 5 Min.	Farbige Seite anschauen, Farben merken, umdrehen, ausmalen, kontrollieren	Merkfähigkeit, Farben, Feinmotorik, Ausmalen		16.90	15.50
<u>Speed Colors Zusatzset</u>	Game-factory				6 Stifte und zusätzliche Karten als Ergänzung zum Spiel Speed Colors			9.90	9.00
<u>Speedy Words</u>	Game-factory	2 - 6	ab 8	ca. 10 Min.	Raschmöglichst zum Thema passenden Begriff mit dem vorgegebenen Buchstaben finden.	Anfangsbuchstaben, Reaktion, Fantasie, Oberbegriffe		14.90	13.50
<u>Story Cubes blau</u>	Creativ Hub	1 - 6	ab 6	ca. 10 Min.	Gemeinsam mit den Symbolen eine Geschichte erfinden. (rot/einfach, grün/schwierig, blau/Tätigkeiten)	Fantasie, Erzählen, Sprachtraining, Flexibilität, Vorstellungsvermögen		16.90	15.00
<u>Story Cubes grün</u>	Creativ Hub	1 - 6	ab 6	ca. 10 Min.	Gemeinsam mit den Symbolen eine Geschichte erfinden. (rot/einfach, grün/schwierig, blau/Tätigkeiten)	Fantasie, Erzählen, Sprachtraining, Flexibilität, Vorstellungsvermögen		16.90	15.00
<u>Story Cubes rot</u>	Creativ Hub	1 - 6	ab 6	ca. 10 Min.	Gemeinsam mit den Symbolen eine Geschichte erfinden. (rot/einfach, grün/schwierig, blau/Tätigkeiten)	Fantasie, Erzählen, Sprachtraining, Flexibilität, Vorstellungsvermögen		16.90	15.00
<u>Superdoku</u>	F-Hein	1 - 2	7 +	5 - 20 Min.	Gemäss Sudoku-Regel müssen 9 von 10 Karten in ein Feld von 3 x 3 Karten gelegt werden.	Symbole, Farben, Ausdauer, Strategie, Logik		8.00	7.50
<u>Take it easy</u>	Ravensburger	1 - 6	ab 10	45 Min.	Die gezogenen 6-eckigen Kärtchen möglichst geschickt aneinander reihen.	Zahlen, Konzentration, Risiko abschätzen, Übersicht behalten, Multiplizieren		29.90	27.00
<u>Tippi Toppi</u> NEU	Schmidt	1 - 4	ab 8	beliebig	Im Team versucht man, die geforderten Kriterien zu erfüllen. Reden darf man, aber nicht über alles!	Teamfähigkeit, Interaktion, Kommunikationsregeln einhalten, Zielorientiertheit, Rücksichtnahme		10.90	10.00
<u>Twin it!</u>	Huch	2 - 6	ab 6	beliebig	Aus den Musterkarten die offen ausliegen, schneller als die anderen gleiche Karten finden.	visuelles Erfassen, Reaktionsfähigkeit, Symbole, Hand-Auge-Koordination		22.90	20.50
<u>ukuma</u> NEU	Game-factory	2	ab 7	beliebig	Wer die passenden Karten findet und schneller anlegt als der Mitspieler, gewinnt das Spiel.	Visuelle Wahrnehmung, Flexibilität, Logik, Reaktion, unter Zeitdruck spielen		14.90	13.50
<u>Vice versa</u>	Amigo	2 - 6	ab 6	ab 5 Min.	Jeder merkt sich die offen ausliegenden Karten. Wer findet anschliessend den Unterschied?	Visuelles Erfassen, Merkfähigkeit, Detailwahrnehmung		12.90	11.50
<u>Word Bank</u> NEU	Blue Orange	2 - 5	ab 8	ca. 10 Min.	Wörter finden, welche die ausliegenden Buchstaben in der vorgegebenen Reihenfolge enthalten.	Buchstabieren, Fantasie, Konzentration, Visualisierungsfähigkeit		17.95	16.00
<u>Würfelligretto</u>	Schmidt	2 - 4	ab 8	ca. 15 Min.	Durch schnelles Würfeln und Reagieren raschmöglichst die eigenen Würfel ablegen.	Schnelligkeit, visuelles Erfassen, Übersicht behalten, Ruhe bewahren, Feinmotorik, vergleichen, erkennen		19.90	18.00
<u>Zauberring</u>		1	ab 7	beliebig	Den über die Kette gestreiften Ring so loslassen, dass ihn die Kette auffängt.	Ausdauer, Geschicklichkeit, Übung, genaues Hinschauen, Konzentration		5.50	5.00