

# Spiele verbindet Generationen

## Würfelspiele

### **Heckmeck am Bratwurmeck**

Reiner Knizia

München : Zoch, 2005

Heckmeck am Bratwurmeck ist ein lecker-lockeres Würfelspiel für schlaue Vögel, die den "Bratwurm" gerochen haben. Zwei bis sieben Spieler ab acht Jahren versuchen für ihre Hühner Bratwürmer zu ergattern, um nicht hungrig zu bleiben.

Ein Würfelspiel für 2 – 7 Personen ab 8 Jahren.

### **Geistertreppe**

Michelle Schanen

Berlin : Schmidt Spiele, 2003

Kinderspiel des Jahres 2004

Ein altes Gespenst haust in dem unheimlichen Turm der verfallenen Burgruine. Nur wer wirklich mutig ist, traut sich die vielen ausgetretenen Steinstufen der verrufenen *Geistertreppe* zu erklimmen und das alte Gespenst mit einem lauten Buuh zu erschrecken. Doch auf die kleinen und großen Geisterjäger wartet so manch gruselige Überraschung!

Ein kurzweiliges Spiel für 2 – 4 Personen ab 4 Jahren.

### **Rüsselbände:**

Das quiekvergnügte Ferkelrennen

Alex Randolph

Berlin : Schmidt Spiele, 2002

(Drei Magier Spiele)

Kinderspiel des Jahres 2001

Achtung, fertig, los! Die Zirkusferkel veranstalten ein Wettrennen. Da springen die bunten Ferkel auf- und übereinander, dass es eine Freude ist. Mal sehen, welches Ferkelchen bei diesem lustigen Durcheinander als Erstes im Ziel ist?! Rüsselbände - ein lustiges Rennspiel - aber auch ein wunderbares Geschicklichkeitsspiel.

Für 2 – 7 Spieler ab 4 Jahren.

### **Mensch ärgere Dich nicht:**

Das beliebte Original-Spiel

Berlin : Schmidt Spiele

Der Klassiker schlechthin! Wer durch Würfelglück als erster alle seine Figuren ins Ziel bringt, hat gewonnen. Doch wer Pech hat, kann auch vor dem Ziel rausgeworfen werden.

Für 2 – 6 Personen ab 6 Jahren.

# **Spiele verbindet Generationen**

## **Würfelspiele**

### **Malefiz:**

Das Original Malefiz-Spiel

Ravensburg: Ravensburger Spielverl., 2005

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.

Für 2 – 4 Spieler ab 6 Jahren.

### **Zapp Zerapp:**

Ein rasselstarkes Hör-Spiel

Heinz Meister

München : Zoch Verlagsges., 2000

(Zoch zum Spielen)

Wer feinsinniges Gespür für unsichtbare Kräfte aufbringt, dem offenbart sich das Geheimnis der 13 geheimnisvollen Rappelfässer auf dem verwunschenen Bergplateau. Die Spielregel, die Zauberlehrlinge in drei Minuten gelernt und Zaubermeister selbst nach 12.000 Jahren nicht wieder vergessen haben, macht Zapp Zerapp zu einem universellen Spaßereignis für alle Generationen - ein Familienspiel par excellence.

Für 2 – 4 Spieler ab 7 Jahren.

### **Fang den Hut!:**

Der Klassiker für die ganze Familie

Ravensburg : Ravensburger Spielverl., 2005

Angreifen oder lieber abhauen? Nicht jeder, der wagt, gewinnt auch. Und wer auf der Hut ist, ist noch lange nicht sicher. Viele fremde Hütchen schnappen, ohne selbst erwischt zu werden: Da geht die Taktik ohne Würfelglück selten auf.

Für 2 – 6 Spieler ab 8 Jahren.

# **Spiele verbindet Generationen**

## **Würfelspiele**

### **Hexentanz:**

Das teuflische Verwirrspiel

Björn Hölle

Ravensburg : Ravensburger Spielverl., 1999

Walpurgisnacht am Blocksberg: Vorwärts, rückwärts, mal schnell, mal langsam wogt der wilde Hexentanz. Und weil nach außen alle Hexen gleich aussehen, weiß bald keiner mehr, welche Hexe er gerade bewegt. Oder doch? Taktik, Glück und ein gutes Gedächtnis verhelfen den pfiffigsten Hexen zum rechtzeitigen Abflug vor dem Morgengrauen! Geeignet für 3 – 6 Spieler ab 8 Jahren.

### **Die Maulwurf Company:**

Ein Spiel für Buddelfreaks

Ravensburg : Ravensburger Spielverl., 1995

Buddeln, was die Schaufel hält, denn nur einer kommt durch! Auf die Plätze, buddelt los! Alle versuchen, möglichst viele eigene Maulwürfe durch die vier Buddel-Schichten bis ganz hinunter zu bringen. Dort wartet die Belohnung: die ""Goldene Schaufel""! Doch Achtung: Nur wer rechtzeitig ein Buddel-Loch erreicht, bleibt im Rennen, die anderen fliegen raus.

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.