

HOCHSCHULBIBLIOTHEK

# DAS SPIELEREGAL

Bestand 2024

Unsere Empfehlungen



## Willkommen in der Spielewelt unserer Bibliothek!

Überrascht, dass ihr Brettspiele in einer wissenschaftlichen Bibliothek findet? Sie passen perfekt, denn sie fördern wichtige Fähigkeiten wie strategisches Denken, Teamarbeit und Kreativität. Gleichzeitig helfen sie, den Kopf freizukriegen und einfach mal Spaß zu haben.

Gerade im Studium ist es wichtig, auch mal abzuschalten – und was gibt's Besseres, als gemeinsam zu lachen, Herausforderungen zu meistern und dabei noch etwas dazulernen? Spiele schaffen Momente, die verbinden und für Wohlbefinden sorgen. Schaut vorbei, entdeckt unsere Sammlung und macht den nächsten Spieleabend zu etwas Besonderem.

Spielen verbindet – und genau das wollen wir unterstützen!

## AUF EINEN BLICK

- 4 Spiele für Kinder ab 5 Jahren
- 12 Spiele für Kinder ab 8 Jahren
- 28 Spiele für Jugendliche ab 10 Jahren
- 36 Spiele für Jugendliche ab 12 Jahren
- 40 Spiele für Jugendliche ab 14 Jahren
- 48 Spiele für Erwachsene ab 16 Jahren
- 50 Spiele für Erwachsene ab 18 Jahren



### Mirakulus **Gigamon**

Für 2-4 Spielende  
Ab 5 Jahren

Die Spielenden legen ein 3 x 3 großes Feld mit verdeckten Elemon-Plättchen vor sich aus. Wer an der Reihe ist, deckt zwei Plättchen auf. Haben beide Plättchen das gleiche Elemon, werden sie in die eigene Auslage gelegt und das Feld vom Nachziehstapel aufgefüllt. Jedes Elemon ist mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet, die man für sich nutzen kann. Hat man drei Elemons derselben Art kann man sich das passende große Gigamon holen – auch von einem der anderen Mitspielenden.

**Gigamon** ist ein kurzweiliges Merkspiel bei dem am Ende gewinnt, wer die meisten Gigamons gesammelt hat.

[Zum Spiel](#)

Schmidt Spiele

### **Auch schon clever**

Für 2-4 Spielende  
Ab 5 Jahren

Der aktiv Spielende würfelt mit allen Würfeln und sucht sich aus dem Ergebnis alle Würfel einer bestimmten Farbe aus. Die restlichen Würfel kommen wieder in die Mitte. Jetzt dürfen sich die Mitspielerinnen und Mitspieler jeweils die Würfel einer Farbe aussuchen. Jeder Würfel Farbe ist ein bestimmter Bereich auf dem Spielblock zugeordnet. Hat man sich für eine Farbe entschieden, werden auf dem Spielblock die Kreuze gesetzt. Wer die gewürfelten Symbole clever ankreuzt, ergattert viele Regenbogensterne. Sobald einer der Spielenden einen der vier farbigen Bereiche des Spiels vollständig mit Kreuzen gefüllt hat, ist das Spiel zu Ende. Jetzt zählen alle Mitspielenden ihre gesammelten Regenbogensterne – wer die meisten Sterne hat, hat gewonnen.

[Zum Spiel](#)



### Zoch Verlag **Spiderella**

Für 2-4 Spielende  
Ab 6 Jahren

Großer Ameisenmarathon im Wald: Alle Mitspielenden bekommen jeweils drei Ameisen, die sie als Erste ins Ziel bringen müssen. Oben im Baum sitzt dabei Spiderella und versucht sie abzufangen. Im ausgehöhlten Rindenstück sind die Ameisen zwar vor ihr in Sicherheit, können dabei aber auch nicht weiter vorwärts kommen. Bei jedem Spielzug entscheiden die drei Würfel, was bewegt wird: Spinne, Ameise oder auch das Rindenstück. Wer mit Spiderellas Hilfe eine fremde Ameise schnappt, schickt diese zurück an den Start und darf selbst noch eine eigene Ameise vorwärts bewegen.

**Spiderella** ist ein lustiges Würfelspiel, bei dem gewinnt, wer zuerst seine Ameisen ins Ziel gebracht hat.

[Zum Spiel](#)

Ravensburger

### **Das Original Malefiz®-Spiel**

Für 2-4 Spielende  
Ab 6 Jahren

**Malefiz®** ist dank seiner Kombination aus Einfachheit, Spannung und Glück schon seit 1960 ein bekanntes und beliebtes Würfelspiel.

Alle Spielerinnen und Spieler versuchen zuerst das Ziel zu erreichen, wobei sie immer wieder weiße Steine aus dem Weg räumen müssen. Diese dürfen sie dann wieder auf dem Spielfeld verteilen – am besten so, dass sie den Mitspielenden ihr Vorwärtskommen damit erschweren ... Bis zur letzten Spielsekunde ist bei diesem Spiel alles offen, denn auch das Schmeißen der Figuren ist erlaubt.

Mit doppelseitigem Spielplan für langsame bzw. schnelle Spielrunden.

[Zum Spiel](#)



Amigo

## Icecool

Für 2-4 Spielende  
Ab 6 Jahren

Bei **Icecool** bewegt jeder Mitspielende seinen Pinguin mit Fingerschnippsen durch die Räume der Ice-School. Das Ziel: Entweder alle Fische der eigenen Farbe einsammeln oder die Pinguine der anderen fangen, bevor diese ihre Fische einsammeln können. Wer seinen Pinguin geschickt durch die richtige Bahn schnippt, sammelt die meisten Punkte und gewinnt das Spiel.

[Zum Spiel](#)



Amigo

## Wolkenschiff

Für 2-4 Spielende  
Ab 6 Jahren

Als Crew navigieren alle Mitspielenden das Wolkenschiff gemeinsam und lassen Regentropfen in die Blumenbeete fallen. Doch wenn ein Sturm aufzieht, sammelt sich auch Hagel an Bord, der den Blumen sehr schaden würde ... Mit ruhiger Hand versuchen also alle zusammen nur die Regentropfen in die Blumenbeete fallen zu lassen.

**Wolkenschiff** ist ein schönes Gemeinschaftsspiel, bei dem man nur durch gute Absprachen Erfolg hat – und so die Blumen zum Blühen bringt.

[Zum Spiel](#)



Kraft GmbH

## Fröbelturm

Für 4-24 Spielende  
Ab 6 Jahren

Mit Hilfe von Haken und Schnüren wird aus den Klötzen gemeinsam ein Turm errichtet. Nur mit vereinten Kräften und höchster Konzentration gelingt es den Turm immer höher wachsen zu lassen.

Der **Fröbelturm** ist eines der bekanntesten und beliebtesten Geschicklichkeitsspiele. Leicht verständlich und vielseitig einsetzbar verbindet es spannenden Spielspaß mit Gemeinschaftssinn und unterstützt Gruppen beim Teambuilding.

[Zum Spiel](#)





Sternwiese-Verlag  
**Monsterpakt**  
 Für 2-4 Spielende  
 Ab 6 Jahren

Konflikte können monsternmäßig anstrengend sein! **Monsterpakt** ist ein pädagogisch-therapeutisches Werkzeug, das das Finden von Konfliktlösungen erleichtert. Mit einem einfachen und motivierenden Konzept wird in nur vier Schritten der Weg zur Lösung begleitet. Dabei werden alle emotionalen und sozialen Kompetenzen, die für eine konstruktive Konfliktbearbeitung notwendig sind, trainiert.

**Monsterpakt** kann bei jeglicher Art von Auseinandersetzungen eingesetzt werden. So können Konflikte zwischen zwei und mehreren Parteien aber auch innere Konflikte einer Einzelperson gelöst werden – sowohl im akuten Fall als auch zur (Nach-) Besprechung einer Konfliktsituation. Je nach Entwicklungsstand kann **Monsterpakt** mit oder ohne anleitende Person angewandt werden.

[Zum Spiel](#)

LEGO

**LEGO serious play®**

Ab 1 Spielerin oder Spieler  
 Ab 6 Jahren

**LEGO serious play®** eignet sich besonders für Kinder ab sechs Jahren und fördert neben ihrer Fantasie auch ihre Reflexionsfähigkeit und ihre Problemlösekompetenz. Die Auswahl verschieden geformter bunter Steine bietet nahezu unbegrenzte Möglichkeiten zum kreativen Spielen und zum Verwirklichen eigener Ideen.

[Zum Spiel](#)



Ravensburger

**Das tiptoi®-Konzept**

**tiptoi®** ist ein innovatives Lern- und Kreativsystem, mit dem Kinder die Welt spielerisch entdecken. Interaktiv und eigenständig tauchen die Kinder in neue Welten ein: Interessante Geschichten machen Wissen leicht verständlich, spannende Spiele unterstützen den Lernprozess. Das Sortiment umfasst Bücher und Spiele mit den wichtigsten Lern- und Wissens-themen für Kinder ab drei Jahren.

Für den Start in die spannende Welt von tiptoi® braucht man nur den tiptoi®-Stift und eines der vielen dazugehörigen Bücher oder Spiele. Die passenden Audiodateien lassen sich leicht über den tiptoi®-Manager auf den Stift laden.



Ravensburger

**Der tiptoi®-Stift**

Ab 4 Jahren

Der **tiptoi®-Stift** macht Bücher und Spiele lebendig. Tippen die Kinder mit dem Stift auf Bilder und Texte, erklingen Geräusche, Sprache und Musik und lassen die Kinder in ein intensives Hörerlebnis eintauchen. Die tiptoi®-Stifte können mit allen tiptoi®-Produkten genutzt werden.

[Zum Spiel](#)

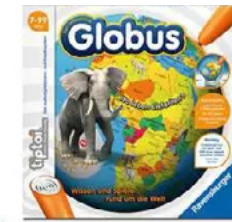
Ravensburger

**Rund um die Uhr**

Für 1-4 Spielende

Ab 6 Jahren

Bei **Rund um die Uhr** begleiten die Spielerinnen und Spieler Anna und ihre Familie durch deren Alltag. Wenn sie mit dem tiptoi®-Stift auf eines der Kärtchen tippen, die Alltagssituationen aus dem Leben der Familie darstellen, hören sie dazu passende Dialoge. Das zentrale Element im Spiel ist die große Uhr mit Zeigern. Welche Aktivität der Familie findet zu welcher Uhrzeit statt? Die Spielenden stellen die drehbaren Zeiger der Uhr auf diese Uhrzeit ein. Die auf den Karten dargestellten Tagesaktivitäten werden den entsprechenden Uhrzeiten zugeordnet. Der tiptoi®-Stift führt durch das Spiel und bestätigt, ob die Zeiger der Uhr richtig stehen. Zusätzlich erfahren die Spielenden über den tiptoi®-Stift jede Menge Interessantes über die Zeit. **Rund um die Uhr** macht sowohl als Einzelspiel als auch in der Gruppe großen Spaß. Der tiptoi®-Stift ist im Spiel nicht enthalten.

[Zum Spiel](#)

Ravensburger

**Der interaktive Globus**

Für 1-4 Spielende

Ab 7 Jahren

Mit dem interaktiven Globus reisen die Spielerinnen und Spieler um die Welt und hören Informationen und spannende Geschichten aus 197 Ländern und elf Wissensgebieten. Beim Antippen des Globus erfahren die Kinder Spannendes zu Geografie, Landesgrößen, Hauptstädten, Sprachen oder landestypischen Tieren. **Der interaktive Globus** bietet vier verschiedene Spiele zur Auswahl an, die alle sowohl alleine als auch zu mehreren gespielt werden können. Der tiptoi®-Stift ist im Spiel nicht enthalten.

[Zum Spiel](#)



Blue Orange Edition

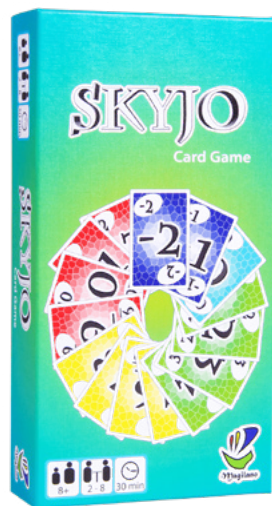
### Taco Katze Ziege Käse Pizza

Für 2-8 Spielende  
Ab 8 Jahren

Die fünf Begriffe Taco Katze Ziege Käse Pizza werden in dieser Reihenfolge aufgesagt, während man seine Karten in der Mitte ablegt. Passen Begriff und Karte zusammen, schlägt jeder Mitspielende so schnell er kann auf den Kartenstapel in der Mitte. Wer als letztes auf den Kartenstapel schlägt, muss alle Karten aus der Mitte aufnehmen. Zusätzliche Herausforderung: Spezialkarten, bei denen Tiere nachgeahmt werden müssen. Gewonnen hat, wer alle Karten losgeworden ist.

**Taco Katze Ziege Käse Pizza** ist ein lustiges Reaktionsspiel, bei dem es auf ein gutes Gedächtnis, Reaktionsgeschwindigkeit und Beobachtungsgabe ankommt.

[Zum Spiel](#)



Magilano  
**Skyjo**

Für 2-8 Spielende  
Ab 8 Jahren

Zu Anfang legt jeder der Mitspielenden zwölf Spielkarten verdeckt vor sich aus. Im Verlauf des Spiels werden die Karten der Reihe nach aufgedeckt und entweder behalten oder durch Karten aus dem Ablege-/Ziehstapel getauscht. Dabei wird immer mitgerechnet und kalkuliert, denn Ziel des Spieles ist es, am Ende möglichst wenig Punkte gesammelt zu haben. Die Spielrunde endet, wenn jemand seine letzte Karte aufgedeckt hat. Dann zählt jede/jeder die eigenen Punkte zusammen ... und hat hoffentlich gewonnen.

**Skyjo** ist ein unterhaltsames Kartenspiel für kurze Spielrunden.

[Zum Spiel](#)



Bombyx

### Sea Salt and Paper

Für 2-4 Spielende  
Ab 8 Jahren

Bei diesem Kartensammelspiel erweitern die Mitspielenden in jedem Spielzug ihre Handkarten, um Punkte zu erzielen. Hat eine Person sieben Punkte erreicht, kann diese die Runde beenden. Allerdings muss sie dabei entscheiden, ob sie auf Risiko oder auf sicheren Sieg setzt. In letzterem Fall ist die Runde sofort beendet. Entschieden sie sich dagegen für Risiko, erhält jeder Mitspielende noch eine letzte Chance - und könnte damit das eigene Ergebnis übertreffen. Zusätzliche Punkte gibt es, wenn das eigene Ergebnis von niemandem übertroffen wird.

**Sea Salt & Paper** ist ein schönes Spiel für die ganze Familie - besonders auch wegen der außergewöhnlichen Origami-Motive.

[Zum Spiel](#)



Haberl & Waltereit GbR

### Verkopft

Für 3-6 Spielende  
Ab 8 Jahren

**Verkopft** ist ein Kartenspiel, bei dem mit Schnelligkeit und Konzentration alle Handkarten ausgespielt werden müssen. Um die Karten loszuwerden, muss man lediglich die Hintergrundfarbe, die Textfarbe oder die auf der Karte abgebildete Frucht richtig benennen. Klingt eigentlich einfach, aber wenn sich eine gelbe Banane auf grünem Hintergrund, begleitet vom Wort „Lila“ in roter Schrift auf der Karte befindet, wird es schon schwieriger ... In drei Sekunden muss dieses Wirrwarr an Informationen verarbeitet werden und der aktiv Spielende die richtige Antwort geben.

[Zum Spiel](#)



Repos Production

### 7 Wonders Architects

Für 2-7 Spielende  
Ab 8 Jahren

Die sieben Weltwunder der Antike stehen im Mittelpunkt von **7 Wonders Architects**, bei dem bis zu sieben Spielerinnen und Spieler je eines der berühmten Bauwerke nachbauen. Eine Partie umfasst mehrere Runden. Wer am Zug ist, wählt eine der verfügbaren Karten und entscheidet so, was er als nächstes tut. Graue Karten stellen Ressourcen dar, die für den Bau eines Weltwunders gebraucht werden. Gelbe Karten sind Münzen, die man als beliebige Ressourcen nutzen kann. Die blauen Karten geben Siegpunkte und die grünen Wis-

senschaftssymbole, mit denen man Fortschrittsmarker bekommt. Rote Karten erhöhen die Militärstärke. Die einzelnen Bauabschnitte fordern immer neue Entscheidungen und den Einsatz von mal gleichen und mal verschiedenen Ressourcen. Um effizient ans Ziel zu gelangen, ist taktisch geschicktes Vorgehen gefragt. Die Person, die ihr Weltwunder zuerst vollständig errichtet hat, beendet das Spiel und wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

[Zum Spiel](#)

Pegasus Spiele

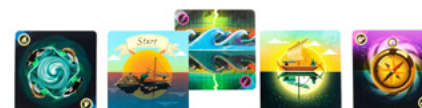
### Kingdomino

Für 2-4 Spielende  
Ab 8 Jahren

Bei **Kingdomino** besitzen die Spielerinnen und Spieler ihr eigenes Königreich und versuchen dieses zu vergrößern und zum prestigeträchtigsten aller Königreiche zu machen. Je größer die jeweiligen Ländereien sind und je mehr Gebäude sich in ihnen befinden, desto mehr Punkte sind sie am Spielende wert. Es gilt also, zum richtigen Zeitpunkt die passenden Ländereien zu bekommen. Und manchmal lohnt es sich, den anderen eine Bestimmte vor der Nase wegzuschnappen. Doch Vorsicht: zu große Gier kann nach hinten losgehen ... Geschicktes Anbauen und ein wachsaues Auge auf die Königreiche der Mitspielenden sind hier der Schlüssel zum Erfolg.

**Kingdomino** ist ein schnelles Familienspiel mit einfachen Regeln, die auf dem bekannten Spielprinzip von Domino beruhen.

[Zum Spiel](#)



BoardGameHub

### In aller Ruhe

Für 1-5 Spielende  
Ab 8 Jahren

**In aller Ruhe** ist ein kurzweiliges Familienspiel, bei dem die Spielerinnen und Spieler über das Meer zu ihrer Trauminsel kommen müssen, bevor ihnen die Spielkarten ausgehen. Dazu belegen sie ein 6x6-Raster, welches das Meer darstellt, mit Karten. Die Zahlen im Raster müssen dabei numerisch aufsteigend angeordnet werden: mit der niedrigsten Zahl in der linken unteren und der höchsten Zahl in der rechten oberen Ecke. Wenn sie das schaffen, gewinnen sie die Partie gemeinsam. Gesprochen werden darf dabei allerdings nicht, denn auf dem Schiff „Ruhige See“ gilt die Regel: Schweigen ist Gold.

[Zum Spiel](#)





PlayPunk

### Captain Flip

Für 2-5 Spielende  
Ab 8 Jahren

Als Captains steuern alle Spielerinnen und Spieler bei **Captain Flip** Piratenschiffe. Wer an der Reihe ist, zieht ein Plättchen aus dem Beutel und darf dabei nur die obere Seite anschauen. Dann folgt die Entscheidung: Diese Person in die eigene Crew aufnehmen oder das Plättchen lieber umdrehen, um einen anderen Charakter zu erhalten? Die richtige Entscheidung sowie Glück sind nötig um aus der

eigenen Crew das Beste herausholen und die reichste Beute zu machen. Denn wer am Ende der fünf Runden den größten Schatz hat, gewinnt das Spiel. Dieses familientaugliche Legespiel ist mit seinem geringem Regelaufwand schnell zu lernen und bleibt mit vier unterschiedlichen Plänen und zahllosen Kombinationsmöglichkeiten der Plättchen Runde für Runde spannend.

[Zum Spiel](#)

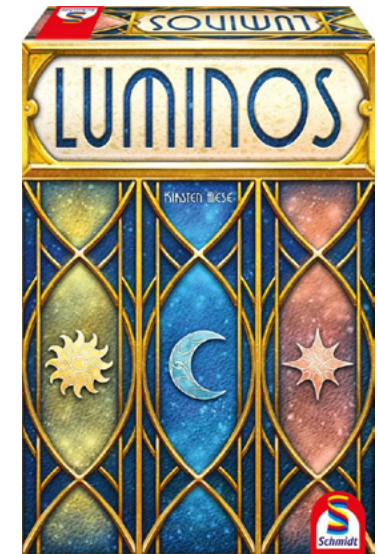
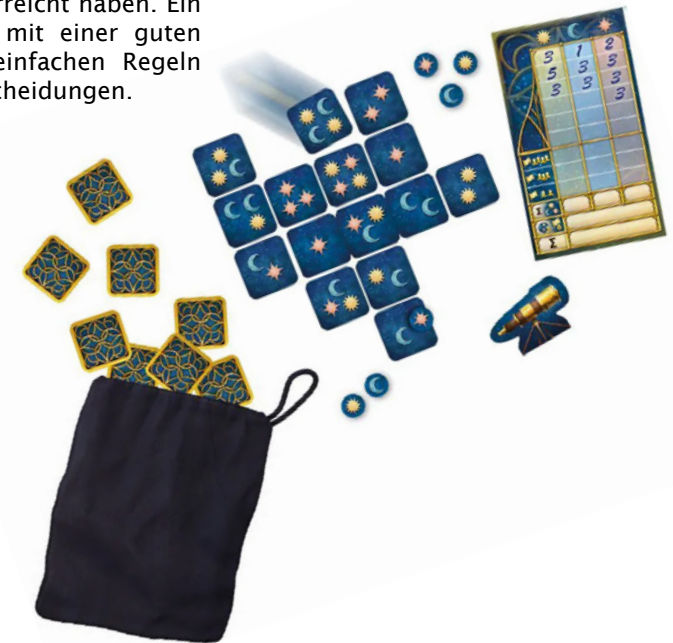
Schmidt Spiele

### Luminos

Für 2-4 Spielende  
Ab 8 Jahren

Bei **Luminos** legt sich jeder Mitspielende sein Himmelreich. Mit jedem Zug wird die eigene Auslage um ein Plättchen ergänzt und sobald ein Quadrat mit vier Plättchen vollständig ist, wird die Konstellation aus Sonnen, Monden und Sternen gewertet. Dabei kommt aber immer nur das Symbol in die Wertung, das am seltensten vertreten ist. Trotzdem sollten alle drei gleichmäßig verteilt werden, denn am Ende des Spiels zählen nur die vollständigen Sets aus gewerteten Sonnen, Monden und Sternen. Erreicht jemand mit der Eintragung in mindestens einer Spalte die Zielreihe, so wird das Spielende eingeleitet. Zusatzpunkte erhalten alle, die ebenfalls die Zielreihe erreicht haben. Ein schönes Legespiel mit einer guten Kombination aus einfachen Regeln und kniffligen Entscheidungen.

[Zum Spiel](#)



Amigo

**Saboteur**

Für 3-10 Spielende

Ab 8 Jahren

Alle Spielenden ziehen verdeckt eine Karte und werden so entweder der Gruppe der Goldsucher oder der der Saboteure zugeteilt. Erstere machen sich auf die Suche nach dem Goldschatz, in dem sie mit ihren Handkarten einen Weg in Richtung der Zielkarten legen. Unter welcher verdeckten Zielkarte sich der Schatz befindet, weiß keiner. Die Saboteure versuchen dagegen das Finden des Goldschatzes zu verhindern. Die erste Runde ist zu Ende, wenn eine Person der Goldsuchergruppe den Schatz gefunden hat oder wenn die Zielkarte mit dem Schatz nicht erreicht wurde. In dem Fall hat dann die Gruppe der Saboteure gewonnen und bekommt das Gold.

**Saboteur** endet nach drei Runden. Gewonnen hat, wer die meisten Goldstücke besitzt.

[Zum Spiel](#)



Oink Games GmbH

**Scout**

Für 2-5 Spielende

Ab 9 Jahren

Bei **Scout** ist jeder Mitspielende Direktorin oder Direktor eines Zirkus. Die eigenen Artistinnen und Artisten müssen glänzen und eine bessere Show auf die Beine stellen als die der Anderen. Wenn eine Attraktion fehlt, muss neues Personal gescoutet werden, die eine entsprechende Darbietung leisten können. Manchmal reicht es eine einzige Person zur Truppe hinzuzufügen, die die anderen motiviert und die ganze Show unschlagbar macht, manchmal braucht es jemand ganz Neues mit besonderen Talenten. Egal, ob das alte Team sein Bestes gibt oder ob eine neu zusammengestellte Truppe die Lösung ist: Hauptsache der Plan geht am Ende auf. Schnelle Entscheidungen sind in diesem Spiel alles.

[Zum Spiel](#)

Z-MAN Games

**Challengers!**

Für 1-8 Spielende

Ab 8 Jahren

Bei diesem Deck-Management-Spiel stellen sich bis zu acht Coaches ihre Teams zusammen, um dann in Turnieren gegeneinander anzutreten. Bis zu vier spannende Duelle werden so gleichzeitig gespielt. Die Plätze am Tisch werden nach jedem Kampf getauscht, so dass sich in jeder Runde neue Gegner duellieren. Von Aliens über Staubsauger bis Tiefseekreatur ist bei 70 verschiedenen Charakteren alles möglich. Vor der jeweils nächsten Begegnung darf die Teamstrategie durch das Ziehen neuer Karten verändert und angepasst werden. Es zählt der richtige Team-Mix, denn nur die beiden Mitspielenden mit den meisten Fans steigen nach sieben Runden ins Finale auf und haben die Chance, Champion bei **Challengers!** zu werden.

[Zum Spiel](#)



Pegasus Spiele

**Dorfromantik**

Für 1-6 Spielende

Ab 8 Jahren

**Dorfromantik** ist ein Aufbaustrategie- und Puzzlespiel für bis zu sechs Spielerinnen und Spieler. Alle legen gemeinsam eine Landschaft aus sechseckigen Plättchen, die Wälder, Felder und Dörfer zeigen. Zusätzlich müssen sie dabei die Aufträge der Bevölkerung erfüllen, z.B. soll ein möglichst großer Wald oder ein möglichst langer Fluss entstehen. Zu berücksichtigen sind dabei außerdem die Fahnen, die in abgeschlossenen Arealen stehen und für Punkte sorgen. Mit den im Spielverlauf erzielten Punkten können neue Plättchen freigespielt werden. So wächst die Landschaft nicht nur von Partie zu Partie, sondern stellt die Spielenden vor neue, zusätzliche Aufgaben, die das Geschehen kniffliger machen. Bald müssen so z.B. eine Schäferin untergebracht oder ein Hafen strategisch günstig angelegt werden. Je besser dies den Spielerinnen und Spielern gelingt, umso mehr Punkte können sie erreichen und so – vielleicht – den vorherigen Highscore überbieten.

[Zum Spiel](#)

Repos Production

### Fun Facts

Für 4-8 Spielende  
Ab 8 Jahren

Einer der Spielenden zieht eine Karte und liest die Frage darauf laut vor, z.B. „Wie viele Jahre deines Lebens würdest du hergeben, um jetzt sofort zum Milliardär zu werden?“ Jeder Mitspielende beantwortet diese Frage für sich mit einer Zahl und schreibt diese, verdeckt für die anderen, auf die Antwort-Seite seines Pfeils. Anschließend legt die Person, die die Frage vorgelesen hat, ihren Pfeil mit der Antwort nach unten in die Tischmitte. Im Uhrzeigersinn legen die Anderen dann ihre Pfeile, ebenfalls verdeckt, in die Mitte und zwar so über oder unter die schon dort liegenden Pfeile, wie sie diese in aufsteigender Reihenfolge einschätzen. Dann werden alle Pfeile umgedreht. Alle Pfeile, die nicht richtig in die Reihenfolge passen, werden aussortiert. Für alle übrigen gibt es je einen Punkt.

**Fun Facts** ist einfaches und kurzweiliges Gruppenspiel, bei dem es darum geht, sich selber und alle Mitspielenden richtig einzuschätzen. Wie gut man darin ist, zeigt am Ende der acht Runden die Punkteliste.

[Zum Spiel](#)



Libellud

### Dixit

Für 3-8 Spielende  
Ab 8 Jahren

**Dixit** ist ein Spiel für Menschen mit Fantasie. In jeder Runde übernimmt ein anderer die Rolle des Erzählenden und überlegt sich zu einer seiner sechs Handkarten eine treffende Aussage. Diese kann aus Worten, Geräuschen oder einer Melodie bestehen. Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt – die Kunst dabei ist, nicht zu viel, aber auch nicht zu wenig zu verraten. Die Mitspielenden versuchen zu erraten, was gemeint ist, und suchen aus ihren eigenen Handkarten jeweils diejenige aus, von der sie glauben, das sie am besten zu dem gegebenen Hinweis passt. Wenn jeder Mitspielende seine Karte verdeckt abgelegt hat, werden alle aufgedeckt. Die Treffer werden mit Punkten belohnt und durch Holzhasen auf der Zählwiese markiert.

[Zum Spiel](#)

Repos Production

### Just One

Für 3-7 Spielende  
Ab 8 Jahren

In jeder Runde **Just One** versucht der aktiv Spielende ein geheimes Wort zu erraten. Alle anderen helfen mit, indem sie verdeckt und ohne sich abzusprechen, jeweils einen Hinweis auf ihre Tafeln schreiben. Derselbe Hinweis darf dabei nicht von zwei der Mitspielenden gleichzeitig aufgeschrieben werden. Gibt es zwei oder

mehr identische Hinweise, sind diese ungültig und der Ratende bekommt sie nicht zu sehen. Am Ende der Partie werden alle erratenen Wörter zusammengezählt und so das Spielergebnis ermittelt.

**Just One** ist ein unkompliziertes und kommunikatives Ratespiel, das sich besonders gut für Gruppen eignet.

[Zum Spiel](#)





Hasbro  
**Monopoly – Regensburg**  
 Für 2-8 Spielende  
 Ab 8 Jahren

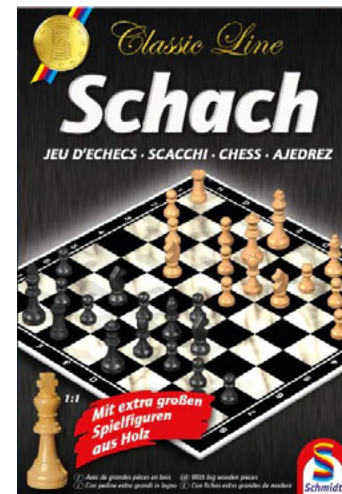
Die Regensburg-Edition des berühmte Brettspielklassikers. Genauso wie bei dem Original ist auch hier das Ziel des Spiels, ein eigenes Grundstücksimperium aufzubauen und alle Mitspielenden in die Insolvenz zu treiben. Dazu erwirbt man möglichst viele Besitzrechte, um von allen Spielerinnen und Spielern jedes Mal Miete zu erhalten, wenn diese durch Würfeln auf den eigenen Feldern landen.

In der Ausgabe **Monopoly – Regensburg** dreht sich natürlich alles um die Sehenswürdigkeiten und Straßen dieser Stadt: lokale Unternehmen, Vereine und Medien bekommen ihren Platz auf dem Spielbrett. Die Inhalte der Ereignis- und Gemeinschaftskarten beziehen sich ebenfalls ganz auf Regensburg und werden mit kreativen Texten in Lokalkolorit angepasst.  
[Zum Spiel](#)

Schmidt Spiele  
**Schach: Classic Line**  
 Für 2 Spielende  
 Ab 9 Jahren

Der traditionelle Spieleklassiker, bei dem das strategische Können der zwei Spielenden und nicht der Zufall entscheidet wer am Ende gewinnt. Jetzt als **Schach: Classic Line** mit extra großen Holzfiguren.

[Zum Spiel](#)



HCM Kinzel GmbH  
**Next Station London**  
 Für 1-4 Spielende  
 Ab 8 Jahren

In diesem Flip-and-Write-Spiel entwirft jeder Mitspielende als U-Bahn-Planerin und U-Bahn-Planer ein neues Streckennetz für London. Die Symbole auf den Karten zeigen an, welche Stationen miteinander verbunden werden dürfen. Wird ein Quadrat umgedreht, werden die Anfangs- oder Endstation der Linie mit einem anderen Quadrat verbunden. Wenn fünf pinke Symbolkarten aufgedeckt wurden, ist eine Linie vollständig. Je mehr Stationen und Regionen angefahren wurden, desto besser. Passiert man dabei die Themse oder kommt an einer Sehenswürdigkeit vorbei, bekommt man zusätzliche Punkte. So bekommt ganz London in vier Runden ein neues U-Bahn-Netz. **Next Station London** fordert von den Spielerinnen und Spielern eine tolle Kombination aus strategischem Denken und Kreativität. Das Spiel bietet sowohl für Einzelpersonen als auch für Gruppen spannende und vielseitige Möglichkeiten, das Vorwärtskommen im komplexen Großstadtverkehr zu gestalten.

[Zum Spiel](#)



Nerdlab

### Mindbug

Für 2 Spielende  
Ab 8 Jahren

Zehn Karten pro Person – mehr braucht es nicht, um in diesem Duell-Spiel epische Schlachten zu schlagen. In jeder Runde wird neu entschieden, welche wilden Kreaturen auf das Schlachtfeld geschickt werden. Manche können fliegen oder reißen mit einer Bombe mehrere Gegner in den Tod, andere haben dank besonderer Fähigkeiten Erfolg. Und auch die Talente der Kleinen sollte man hier nicht unterschätzen ... Der außergewöhnliche Spezialzug dabei: Zweimal pro Spiel darf der namensgebende Mindbug eingesetzt werden. Eine gerade ausgespielte Karte darf geklaut und für den eigenen Einsatz verwendet werden.

Nur mit perfektem Timing und aufmerksamem Beobachten kann der Gegner bei **Mindbug** strategisch überlistet werden.

[Zum Spiel](#)

Z-Man Games

### Pandemic

Für 2-4 Spielende  
Ab 8 Jahren

Die Menschheit ist in großer Gefahr, denn vier verschiedene Seuchen bedrohen die Erde. Die Spielerinnen und Spieler nehmen als hochqualifizierte Angehörige eines Seuchenbekämpfungsteams den Kampf dagegen auf. Sie reisen um die Welt, um die Infektionsgefahren einzudämmen und zugleich die Grundlagen für die Erforschung der Gegenmittel zu legen. Jeder muss seine jeweiligen Stärken einbringen, damit alle Mitspielenden gemeinsam die Seuchen besiegen können.

**Pandemic** ist ein Kooperationspiel, das dank verschiedener Schwierigkeitsstufen Spielerinnen und Spielern unterschiedlichen Alters Spaß macht.

[Zum Spiel](#)



Pegasus Spiele – Edition Spielwiese

### MicroMacro Crime City

Für 1-4 Spielende  
Ab 8 Jahren

Zu Beginn wählen die Spielenden gemeinsam aus, welchen der 16 Fälle sie untersuchen und aufklären wollen und entscheiden, wer die Rolle des Kommissars übernimmt. Dieser Mitspielende liest dann die entsprechende Startkarte sowie alle weiteren Aufgabe vor. Gemeinsam erkunden die Spielerinnen und Spieler dann den Stadtplan von Crime City und ermitteln an Tatorten und deren Umgebung. Auf diese Art und Weise findet das Team nach und nach Antworten auf alle Fragen der Fallkarten und somit die Lösung des gesamten Falls. **MicroMacro Crime City** endet sobald die letzte Fallkarte richtig beantwortet wurde.

[Zum Spiel](#)

Pegasus Spiele – Edition Spielwiese

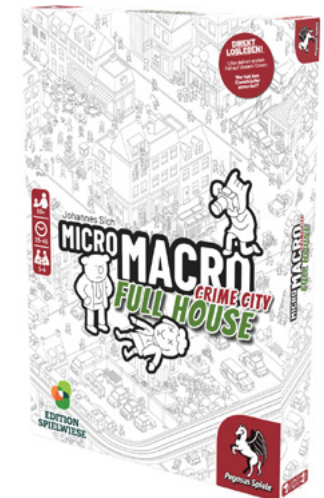
### MicroMacro

#### Crime City: Full House

Für 1-4 Spielende  
Ab 8 Jahren

In **MicroMacro Crime City: Full House** schlägt es die Detektivinnen und Detektive abermals in die berühmte schwarz-weiße Stadt. Diesmal in einen neuen Stadtteil von Crime City, in dem es vor Verbrechen nur so wimmelt. Das Spiel mit 16 neuen Fällen ist komplexer, raffinierter und auch ein bisschen krimineller. Die einzelnen Fälle sind bei Full House mit Symbolen gekennzeichnet, damit es Eltern möglich ist zu entscheiden, bei welchen Fällen auch die jüngsten Ermittler mit recherchieren und aufdecken dürfen und bei welchen besser nicht.

[Zum Spiel](#)



Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit  
**Weltfrieden in Gefahr!**  
 Für 2-6 Spielende  
 Ab 8 Jahren

Das Brettspiel **Weltfrieden in Gefahr!** wurde von vier Religionspädagoginnen und Religionspädagogen für Kinder im Grundschulalter entwickelt, um die Einübung des vorurteilsfreien Umgangs mit Angehörigen anderer Religionen und die Vermittlung von Wissen über deren Glaubensgrundsätze zu fördern. Das Spiel bietet den Spielenden Einblicke in Symbole, Brauchtum und Feste der drei großen Buchreligionen Christentum, Judentum und Islam und vermittelt spielerisch deren jeweilige Werte. Teamarbeit und Strategie sind sowohl beim Beantworten der Wissensfragen als auch beim Treffen von Entscheidungen nötig, um gemeinsam ans Ziel zu gelangen.

**Weltfrieden in Gefahr!** ist ein wichtiger Beitrag zur interkulturellen Bildung und Werteerziehung. Die Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit hat dieses Wissensspiel herausgebracht.

[Zum Spiel](#)



moses  
**Das Expedition-Natur-Spiel**  
 Für 2-12 Spielende  
 Ab 8 Jahren

Mit diesem Spiel geht es nach draußen in die Natur und zu all den Dingen, die es hier zu entdecken und zu finden gibt. Beim **Expedition-Natur-Spiel** treten zwei Mannschaften gegeneinander an und erfüllen Aufgaben in der Natur. Wer kennt sich also am besten aus im Grünen? Wer entdeckt zuerst die gesuchte Blume? Und welches Tier macht hier Geräusche? Jede erfüllte Aufgabe bringt den Gruppen Punkte und Stempel. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle Stempel im Forscherpass bekommen hat.



Ein gut durchdachtes und unterhaltsames Spiel, bei dem die Spielerinnen und Spieler geheime Schätze der Natur entdecken und viele tolle Dinge über Pflanzen und Tiere lernen.

[Zum Spiel](#)

Ravensburger

### That's not a hat

Für 3-8 Spielende  
Ab 8 Jahren

**That's not a hat** ist ein lustiges Merk- und Bluffspiel, bei dem man sich gegenseitig Geschenke macht. Zu Spielbeginn werden alle Karten gemischt und als Stapel in die Mitte gelegt. Jeder Mitspielende legt eine Karte aufgedeckt vor sich hin. Dies ist das erste Geschenk. Der aktiv Spielende nimmt jetzt eine neue Karte vom Stapel und zeigt sie den anderen, bevor er sie umdreht und weitergibt. Nimmt die beschenkte Person sie an, legt sie die Karte verdeckt vor sich und hat jetzt zwei Karten, deren Motive sie sich merken muss. Wichtig dabei: verdeckte Karten dürfen nicht nochmal angeschaut werden. Wenn man sich nicht sicher ist, was auf der Karte ist, muss man bluffen, damit der Mitspielende die Karte auch annimmt. Zweifelt dieser an der Richtigkeit der Aussage, kann er das Geschenk ablehnen. Die Karte wird dann umgedreht und wer unrecht hat bekommt sie als Minuspunkt. Das Spiel endet, sobald jemand drei Minuspunkte gesammelt hat. Wer dann die wenigsten hat, hat gewonnen.

#### [Zum Spiel](#)



Schmidt Spiele

### MFG -

Für 2-6 Spielende  
Ab 8 Jahren

In jeder Runde **MFG** wird jeweils eine Bild- und ein Buchstabenplättchen aufgedeckt. Gemeinsam denken sich alle Spielenden jetzt eine Beschreibung des Bildes aus. Diese darf nur aus drei Wörtern bestehen, deren Anfangsbuchstaben durch das Buchstabenplättchen vorgegeben sind. Richtig oder falsch gibt es bei diesem kreativen Kommunikationsspiel nicht. Wichtig ist nur, sich in der Auflösungsphase anhand der Bildplättchen wieder an möglichst viele Abkürzungen zu erinnern. Denn jetzt spielen alle gegeneinander und wer das beste Gedächtnis hat, sammelt die meisten Punkte. Das Spiel endet, wenn alle 12 Bild-Wort-Kombinationen erraten wurden.

#### [Zum Spiel](#)



Ravensburger

### Werwölfe: Vollmondnacht

Für 3-10 Spielende  
Ab 9 Jahren

Es ist Nacht. Unheimliche Gestalten treiben ihr Unwesen. Doch zum Glück geht die Sonne bald auf und man wird sehen, was der nächste Tag bringt. Trotzdem ist auch dann noch Vorsicht geboten, denn nichts ist, wie es scheint ... Aber vielleicht kann die Seherin Licht ins Dunkel bringen? **Werwölfe: Vollmondnacht** ist ein schnelles Rollenspiel, in dem es darum geht durch Bluffen, Tricksen, Vertuschen und Täuschen zu verheimlichen, wer man selber ist.

Entweder moderiert ein Mitspielender das Spiel oder die Spielerinnen und Spieler benutzen die kostenlose Werwölfe-Vollmondnacht-App und lassen sich von ihr die einzelnen Rollen und Fähigkeiten vorlesen. So wird die Atmosphäre vielleicht sogar noch etwas spannender ...

**Werwölfe: Vollmondnacht** ist einfach zu verstehen und kann schnell und ortsunabhängig gespielt werden.

#### [Zum Spiel](#)



Abacusspiele

### Anno Domini: Kuriositäten

Für 2-8 Spielende

Ab 10 Jahren

Bei **Anno Domini: Kuriositäten** müssen Ereignisse in die richtige zeitliche Abfolge gebracht werden. Es kommt dabei jedoch nicht auf exaktes Wissen an, denn wer weiß schon, ob „der Erlass eines Sterbeverbots für die Bürger von Biritiba-Mirim (Brasilien)“ erteilt wurde bevor oder nachdem „das Einhorn zum Nationaltier Schottlands erklärt wurde“. Wer gut bluffen kann hat also beste Chancen seine Karten als Erster loszuwerden und damit zu gewinnen.

Einfache Regeln und eine gute Mischung aus bekannten und kuriosen Ereignissen garantieren bei **Anno Domini** jede Menge Spaß für die ganze Familie.

[Zum Spiel](#)



Lifestyle Boardgames

### M.A.R.I. und die verrückte Fabrik

Ab 1 Spielerin oder Spieler

Ab 10 Jahren

M.A.R.I. (= Mobile Autonome Roboter Intelligenz) ist nach einem schweren Gewitter in einer Roboter-Fabrik erwacht. Sie stellt fest, dass das reinste Chaos herrscht, da das Sicherheitssystem durch einen Blitzschlag beschädigt wurde. M.A.R.I. ist zwar noch etwas orientierungslos, aber sie hat ein Ziel: das Kontrollzentrum finden und reparieren.

M.A.R.I. ist ein Rätselspiel für eine Person. Es gibt 40 Rätsel in vier Schwierigkeitsstufen, die ein kreatives, logisches und intuitives Denken erfordern. Mit dem Legen von Aktionsplättchen führt man M.A.R.I. durch die Fabrik und lässt sie dabei verschiedene Aktionen durchführen.

[Zum Spiel](#)



Repos Production

### So Kleeever!

Für 3-6 Spielende

Ab 10 Jahren

**So Kleeever!** ist ein kooperatives Wort-Assoziations-Spiel, das in Teams gespielt wird. Jeder Mitspielende zieht vier Stichwortkarten, die er willkürlich auf sein Kleeblatt legt. Dabei sind bei jeder Karte zwei Begriffe lesbar, für die man einen verbindenden Begriff finden und aufschreiben muss. Sind alle fertig mit aufschreiben, werden unter die gezogenen Stichwortkarten neue untergemischt. Diese werden mit den Kleeblättern zusammen ver-

deckt ausgelegt und der Reihe nach umgedreht. Die Spielerinnen und Spieler versuchen die Stichwortkarten anhand der Begriffe richtig auf den Kleeblättern anzuordnen. Dabei dürfen die Personen, denen das jeweilige Kleeblatt gehört, nicht mit Hinweisen helfen. Für richtig erratene Stichwortkarten gibt es Punkte, die am Spielende addiert und in die Punkteliste eingetragen werden.

[Zum Spiel](#)





Czech Games Edition

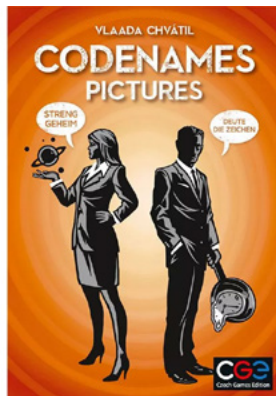
### Codenames

Für 2-8 Spielende  
Ab 10 Jahren

Alle Mitspielenden teilen sich bei **Codenames** in zwei Teams auf und wählen jeweils eine Person als Geheimdienstchefin und -chef. Alle anderen sind Ermittler. Dann werden 25 Wortkarten mit Code-Begriffen ausgewählt und ausgelegt. Anhand der Codekarten wählen die Geheimdienstchefs ein Raster, das festlegt, welche Wörter welchem Team gehören.

Im Spielverlauf muss jede Gruppe dann bestimmte Begriffe finden, hinter denen sich die eigenen Agentinnen oder Agenten verbergen. Die Geheimdienstchefs kennen die Lösung und geben jeweils ein Hinweiswort und eine Anzahl zu den gesuchten Begriffen. Mit „Sitzgelegenheit, 2“ sind z. B. „Bank“ und „Stuhl“ gemeint. Tippt das eigene Team auf Agentinnen oder Agenten der Gegenseite, hat es dieser einen Vorteil verschafft. Tippt es auf Attentäterinnen oder Attentäter, hat es sofort verloren. Das Team, das zuerst alle eigenen Agentinnen und Agenten findet, gewinnt das Spiel.

[Zum Spiel](#)



Czech Games Edition

### Codenames: Picture

Für 2-9 Spielende  
Ab 10 Jahren

**Codenames: Pictures** funktioniert nach dem gleichen Spielprinzip wie Codenames. Der wesentliche Unterschied zwischen beiden Varianten: statt Wortkarten gibt es hier Bildkarten. Es werden also nicht mehr zusammenhängende Begriffe gesucht, sondern Bilder bzw. Bildelemente.

[Zum Spiel](#)



Haba

### Point of View: Lost Places

Für 2-8 Spielende  
Ab 10 Jahren

Ein Expeditionsteam landet auf einer scheinbar unbewohnten Pazifikinsel. Nach anfänglicher Begeisterung über diesen paradiesischen und verlassenen Ort wird allen Mitspielenden bald klar: Die Insel birgt ein düsteres Geheimnis ... Jede Person erhält einen Faltpan mit eigenem Blickwinkel und wichtigen Details, aber niemand hat den kompletten Überblick. Nur durch

Kommunizieren und gemeinsames Kombinieren der verschiedenen Perspektiven können die Spielenden die gesamte Lage erfassen und das Rätsel der Insel lösen. **Point of view: Lost Places** verbindet auf leicht verständliche Weise eine „Ich sehe was, was du nicht siehst“-Dynamik mit spannendem Rätselspaß und lädt dabei zu lebhafter Kommunikation ein.

[Zum Spiel](#)



Space Cowboys

**Unlock! Game Adventures**

Für 1-6 Spielende

Ab 10 Jahren

**Unlock! Game Adventures:** Drei unterschiedlich schwierige Fälle fordern das Rätselgeschick der Spielenden heraus. Karten müssen kombiniert und versteckte Symbole entdeckt werden. Das Smartphone unterstützt die Mitspielenden bei den anspruchsvollen und kreativen Rätselaufgaben.

In **Zug um Zug** sind die Spielerinnen und Spieler auf einer ereignisreichen Eisenbahnreise durch die Vereinigten Staaten unterwegs. In **Mysterium** betreten sie das Warwick-Herrenhaus und erleben dort eine düstere Mordermittlung voller Visionen.

Im **Pandemic**-Abenteuer müssen die Spielenden die Zukunft der Menschheit sichern, als eine Pandemie die ganze Welt bedroht.

[Zum Spiel](#)



34

Kosmos

**Ken Follett****Kingsbridge – Das Spiel**

Für 1-6 Spielende

Ab 10 Jahren

In diesem Kartenspiel erfahren die Spielerinnen und Spieler wie die Stadt Kingsbridge, manchen bekannt aus dem Bestseller-Roman „Die Säulen der Erde“ von Ken Follett, nach dem Überfall der Wikinger im Jahre 997 entstand.

Die atmosphärisch passend gestalteten Storykarten, die nach der zeitlichen Abfolge der Buchvorlage ausgelegt werden, führen die Mitspielenden ins englische Mittelalter. Auf diesen Karten wird die Handlung des Romans anschaulich dargestellt. Ergänzt werden sie durch Personenkarten und deren besondere Fähigkeiten.



Dank der einfachen Regeln ist **Kingsbridge** leicht spielbar und durch die zusätzliche Solo-Variante haben auch allein Spielende Spaß an den spannenden Herausforderungen.

[Zum Spiel](#)



35

Kosmos

**Cascadia: Im Herzen der Natur**Für 1-4 Spielende  
Ab 10 Jahren

In Cascadia, im Nordwesten Amerikas, fühlen sich die unterschiedlichsten Wildtiere wohl. Mit der richtigen Taktik und etwas Glück gestalten die Spielerinnen und Spieler bei diesem Legespiel tierfreundliche Landschaftsgebiete für die verschiedenen Arten. Wer am Spielzug ist und ein neues Wildnisplättchen an seine Landschaft anlegt, sollte dabei die

Besonderheiten aller Wildtiere im Blick haben, denn unterschiedliche Wertungskarten geben vor, wie die Tiere am besten angesiedelt werden sollten.

**Cascadia** bietet Abwechslung für die ganze Familie und ist dank zusätzlicher Solo-Spielvariante auch alleine spielbar.

[Zum Spiel](#)



Lookout

**Mischwald**Für 2-5 Spielende  
Ab 10 Jahren

**Mischwald** ist ein taktisches Legespiel, bei dem alle Spielerinnen und Spieler durch geschicktes Platzieren von Baumkarten einen ökologisch ausgewogenen Lebensraum schaffen. In jedem Spielzug wird eine weitere Handkarte abgelegt. Nur durch geschicktes Kombinieren der unterschiedlichen Tiere, Pflanzen und Pilze können die Vorlieben der verschiedenen Waldbewohner berücksichtigt werden und den Spielenden Punkte bringen. Am Ende gewinnt, wessen Wald die meisten Punkte erwirtschaftet hat.

**Mischwald** ist leicht zu erlernen und zeichnet sich durch einfache Spielregeln und schöne Illustrationen aus.

[Zum Spiel](#)



Strohmann Games

**Fantastische Reiche**Für 2-6 Spielende  
Ab 10 Jahren

**Fantastische Reiche** ist ein kurzweiliges Legespiel, bei dem es weniger um Geschwindigkeit als um geschicktes Handeln geht. Wer am Zug ist, nimmt eine Karte auf und legt dafür eine seiner Handkarten ab. Dabei muss mit Bedacht entschieden werden, denn jeder Mitspielende hat nur sieben Handkarten zur Verfügung, um sein Reich zum Mächtigsten aller Reiche zu gestalten. Dank der Durchnummerierung der Karten gibt es dabei unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten und so versuchen alle Mitspielenden über mehrere Runden ihre Kartenhand und damit ihr Reich zu optimieren.

[Zum Spiel](#)



Grupello-Verlag

### Regensburg-Quiz

Ab 1 Spielerin oder Spieler  
Ab 10 Jahren

Wer behält seit über 500 Jahren auf der Steinernen Brücke den Überblick? Welche Farbe hat der bekannteste Tisch Regensburgs? Welcher Regensburger gilt als der Vater der deutschen Geschichtsschreibung? Und aus welchem Stadtteil stammt der berühmteste Rettich?

Das **Regensburg-Quiz** bietet mit seinen 100 Fragen und Antworten rund um Regensburg einen informativen Streifzug durch mehr als 20 Wissensgebiete. Das Spiel wendet sich sowohl an wißbegierige Regensburgerinnen und Regensburger als auch an alle, die der Stadt zugetan sind und ihre Kenntnisse spielerisch testen und erweitern möchten. Ein geselliger Wissenswettbewerb, bei dem sich Diskussionen und Anekdotenaustausch ganz von selbst ergeben.

[Zum Spiel](#)

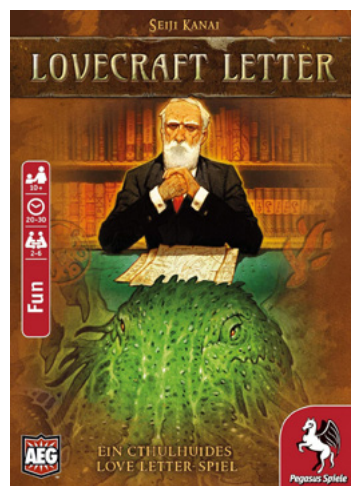
Pegasus Spiele

### Lovecraft Letter

Für 2-6 Spielende  
Ab 10 Jahren

Auf der Suche nach einem in Ägypten verschollenen Cousin folgen die Spielerinnen und Spieler in **Lovecraft Letter** den Spuren, die offensichtlich extra für sie gelegt wurden. Einige dieser Spuren beinhalten Geheimnisse oder werden von Wesen beschützt, die einen in den Wahnsinn treiben können. Während des Spiels besitzt jeder immer eine geheime Handkarte mit der Spur, die er gerade verfolgt. Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Die jeweilige Runde gewinnt, wer die Handkarte mit dem höchsten Wert hat. Auch der Geisteszustand (normal oder wahnsinnig) spielt dabei eine Rolle. Wenn ein Spielender eine gewisse Anzahl an Runden in einem bestimmten Geisteszustand gewonnen hat, gewinnt er auch das ganze Spiel.

[Zum Spiel](#)



Pegasus Spiele

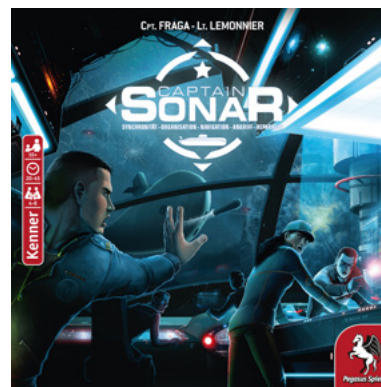
### Captain Sonar

Für 4-8 Spielende  
Ab 10 Jahren

2048: Als Teil einer Mannschaft von Eliteoffizierinnen und -offizieren steuern die Spielenden in **Captain Sonar** ein hochmodernes U-Boot. Ihre Mission: das feindliche U-Boot finden und zerstören. Doch das gelingt nur durch enge Zusammenarbeit, erfolgreiche Kommunikation und gute Planung. Während eine Person als Funker das gegnerische Team abhört, müssen zwei andere als erster Offizier und Maschinist darauf achten, dass der Kurs des U-Boots nicht gestört wird. Die Person, die das U-Boot als Kapitän steuert, muss wiederum das U-Boot so navigieren, dass die gegnerische Mannschaft seinen Kurs nicht nachverfolgen kann. Jede Unachtsamkeit kann den Untergang bedeuten ...

**Captain Sonar** sorgt mit seiner außergewöhnlichen Ausstattung für ein stimmungsvolles und spannungsgeladenes Spielerlebnis für zwei Teams.

[Zum Spiel](#)



Repos Production

### 7 Wonders DUEL

Für 2 Spielende  
Ab 10 Jahren

In **7 Wonders Duel** entwickeln zwei Spielende eigene Zivilisationen. Beide errichten Gebäude und bauen in jeder der drei Runden, den sogenannten Zeitaltern, die Überlegenheit ihrer Staaten aus, sei es indem sie ihre Armeen stärken oder in wissenschaftliche Entdeckungen investieren. Geschicktes taktisches Vorgehen und wohl überlegte Handlungen sind hier gefragt. Jede gezogene Karte aus der gemeinsamen Kartenauslage beeinflusst die weiteren Entscheidungen des Mitspielenden und so den gesamten Spielverlauf. Mit seinen unzähligen Interaktionsmöglichkeiten bleibt dieses Strategiespiel bis zum Ende für beide Spielenden spannend.

[Zum Spiel](#)

Kosmos

**Catan – Das Spiel**Für 3-4 Spielende  
Ab 10 Jahren

Die ersten Siedlerinnen und Siedler landen auf der Insel Catan und beginnen sich dort eine neue Existenz aufzubauen. Straßen werden gebaut, Siedlungen entstehen und werden zu größeren Städten ausgebaut. Das Land ist reich an Rohstoffen und der Tauschhandel beherrscht das Geschehen. Manche der fünf Rohstoffe sind reichlich vorhanden, andere sind knapp und keiner von ihnen ist entbehrlich. Wohlüberlegtes Vorgehen ist hier nötig, denn für jede gebaute Siedlung gibt es Punkte. Wer sich also geschickt ausbreitet und zuerst zehn Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Doch auch der Zufall spielt bei **Catan – Das Spiel** mit und kann der eigenen Strategie durch schlechte Ernten oder Raubüberfälle unerwartet einen Strich durch die Rechnung machen.

[Zum Spiel](#)

Pegasus Spiele

**Der Kartograph**Ab 1 Spielerin oder Spieler  
Ab 10 Jahren

Im Auftrag ihrer Majestät sollen die Kartographinnen und Kartographen die nördlichen Gebiete des Landes kartieren und dem Königreich Nalos angliedern. Die Königin hat dabei klare Zielvorgaben getroffen und gibt den Spielenden Aufträge mit auf den Weg. Diese lassen sich nicht immer leicht umsetzen, denn welche Landschaften und Formen die Spielerinnen und Spieler auf ihren Karten verzeichnen dürfen, wird über zufällig gezogene Erkundungskarten bestimmt. Mit zunehmender Spieldauer drohen dabei immer größere Gefahren, denn auch die Dragul erheben Anspruch auf die Ländereien ...

**Der Kartograph** ist ein gut strukturiertes Flip-and-Write-Spiel, das Raum für verschiedene Spieltaktiken lässt. Die abwechslungsreichen Kombinationen der königlichen Aufträge fordern die Spielerinnen und Spieler dabei immer wieder aufs Neue heraus.

[Zum Spiel](#)

Kosmos

**Switch & Signal**Für 2-4 Spielende  
Ab 10 Jahren

Bei **Switch & Signal** ist unglaublich viel los auf den Schienen. In verschiedenen Städten müssen Waren abgeholt und zum Zielhafen transportiert werden. Dazu stehen unterschiedlich schnelle Züge zur Verfügung, die durch Würfeln fortbewegt werden. Mit Hilfe von Aktionskarten werden Weichen gestellt und Signale gesetzt. Zu Beginn jedes Spielzugs wird eine Fahrweisung aufgedeckt. Je mehr Züge dabei ins Spiel kommen, desto schwieriger wird es, das Geschehen im Blick zu haben. Ziel des Spieles ist es, alle Waren im Zielhafen abzuliefern. Daher müssen sich die Spielerinnen und Spieler in diesem kooperativen Strategiespiel gut absprechen und versuchen, ohne Zeitverlust die Waren zum Zielort zu transportieren. Je nach Spielplanseite liegt dieser in Europa oder Nordamerika.

[Zum Spiel](#)

Strohmann Games

**Q.E.: Quantitative Easing**Für 3-5 Spielende  
Ab 10 Jahren

Im Jahr 2008 ist die Weltwirtschaft am Boden. Als Rettungsmaßnahme werden diverse Unternehmen versteigert und die größten Nationen der Welt versuchen die Wirtschaftslage zu verbessern, indem sie Geld drucken. Als Leiterin oder Leiter der Zentralbank mit Zugang zur Gelddruckmaschine gibt es beim Mitbieten um die zum Verkauf stehenden Unternehmen keine Grenze nach oben ... denn am Spielende wird jedes der Unternehmen Punkte wert sein. Aber Vorsicht: Wer während des Spiels das meiste Geld ausgegeben hat, scheidet aus. Die Inflationswelle muss also genau im richtigen Moment starten ...

**Q.E.: Quantitative Easing** entwickelt schnell eine spaßige Dynamik, bleibt aber mit seiner Komplexität im Bereich der Familienspiele.

[Zum Spiel](#)



moses

**black stories: Poznanski**Für 2 Spielende  
Ab 12 Jahren

Das vielen bekannte Kartenspiel **black stories** trifft diesmal auf die erfolgreiche Thriller-Autorin Ursula **Poznanski**. Die 50 mysteriösen Rätsel fordern höchste Konzentration und einen messerscharfen Verstand. Nur durch geschicktes Fragen, Raten und Um-die-Ecke-denken können die Fälle gelöst werden, bei denen die Wahrheit vielschichtig ist: Mensch und Maschine treffen mit katastrophalen Konsequenzen aufeinander und scheinbar harmlose Spiele werden zur tödlichen Gefahr ...

Durch das unkomplizierte Spielprinzip von **black stories** sind die Regeln schnell erklärt und alle Mitspielenden gleich ab der ersten Spielkarte im Rätsel-Modus.

[Zum Spiel](#)

Noris

**Vienna Crime Story**Für 1-6 Spielende  
Ab 12 Jahren

Kurz nach dem Tod des berühmten Millionärs Karl Valten wurde der Tresor in seinem Arbeitszimmer geknackt und leer geräumt. Was ist geschehen? Was war im Tresor? Und vor allem – wer war es?

Bei dem kooperativen Kartenspiel **Vienna Crime Story** versuchen die Spielerinnen und Spieler gemeinsam in 60 bis 90 Minuten diesen kniffligen Kriminalfall zu lösen. Sie verfolgen Spuren und befragen Zeugen, aber jede Aktion kostet wertvolle Minuten und sie haben nur einen einzigen Tag Zeit, um herauszufinden, was vorgefallen ist. Karten leiten durch das Spiel und geben durch kleine Hinweise immer wieder Hilfestellung.

[Zum Spiel](#)

Cocktail Games

**Top Ten**Für 4-9 Spielende  
Ab 12 Jahren

Zu Beginn des Spiels nimmt sich jeder Mitspielende verdeckt eine Zahlenkarte von eins bis zehn. Anschließend zieht eine Person als Spielleiter eine Karte und liest die Frage für diese Runde vor. Die Fragen sind dabei mehr oder weniger abstrus – genauso wie die dazugehörigen Antworten. Die Person in der Rolle des Spielleiters erhält daraufhin von allen Spielerinnen und Spieler die Antworten, die dann in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen. Anschließend wird mit Hilfe der gezogenen Zahlenkarte, die angibt, wie die Antworten in die vorgegebene Skala passen sollen, kontrolliert, ob die Antworten

richtig sortiert worden sind. Stimmt die Sortierung mit der Zahlenkarte überein, muss keines der Plättchen von der „Einhornseite“ (Pluspunkt) auf die „Kaka-Haufen-Seite“ (Minuspunkt) umgedreht werden. Nach fünf Runden wird ausgewertet, ob mehr Plus- als Minuspunkte gesammelt wurden. In der Expertenvariante sind nicht mehr nur die Antworten in die richtige Reihenfolge zu bringen, sondern die genauen Zahlenwert aller Zahlenkarten zu erraten.

**Top Ten** ist ein lustiges Ratespiel, bei dem der Spielspaß mehr im Vordergrund steht als das Punktesammeln.

[Zum Spiel](#)

Mixlore

**The Queen's Gambit**

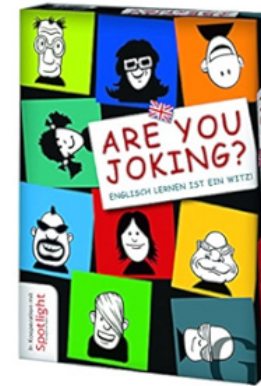
Für 2-4 Spielende

Ab 12 Jahren

In dem Brettspiel **The Queen's Gambit** geht es darum, so vorausschauend und visualisierend Schach zu spielen wie Beth in der gleichnamigen Netflix-Serie. Gespielt wird auf einem Schachbrett, wobei jeder Mitspielende seine eigene Gambitfigur hat und diese, wie eine Schachfigur, über das Spielfeld bewegt. Die dort

platzierten Schachplättchen werden geschlagen, indem die Züge so durchgeführt werden, dass die eigene Figur am Ende auf einem der Plättchen landet. Es werden immer drei Züge im Voraus geplant, indem jeder Mitspielende drei Karten mit Schachfiguren verdeckt vor sich auslegt. Der Spielende, der an der Reihe ist, deckt seine erste Karte auf und bewegt seine Gambitfigur entsprechend der Schachfigur, die auf der Karte abgebildet ist. Danach füllt er die Reihe mit einer Karte aus seinem Handstapel wieder auf. Das Spiel endet, sobald alle Schachplättchen geschlagen wurden. Wer die wertvollsten Plättchen hat, gewinnt das Spiel.

[Zum Spiel](#)



Grubbe-Media

**Are you joking?**

Für 3-8 Spielende

Ab 12 Jahren

Zu Spielbeginn erhalten alle Spielerinnen und Spieler drei bis fünf Karten zum Vortragen und zehn Vokabelkärtchen, die sie vor sich auslegen. Die Spielenden geben dann reihum die Texte auf den Karten zum Besten. Die Mitspielenden hören dabei genau zu und prüfen, ob sie ein Vokabelkärtchen mit einem im Text vorkommenden Wort besitzen. Da es dafür ein Zeitlimit gibt, hilft es, sich die Vokabeln einzuprägen und so Zeit zu sparen.

In der einfachen Variante wird die Textkarte nur vorgelesen, in der schwierigeren entscheidet der Würfel, ob der Text vorgelesen, vortragen, übersetzt oder per „Stille Post“ weitergegeben wird. Die Vokabelkärtchen haben unterschiedliche Punktwerte. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkte hat. Und Achtung: Wer es bei **Are You Joking?** schafft nicht zu lachen, bekommt eine Belohnung.

[Zum Spiel](#)

Ravensburger

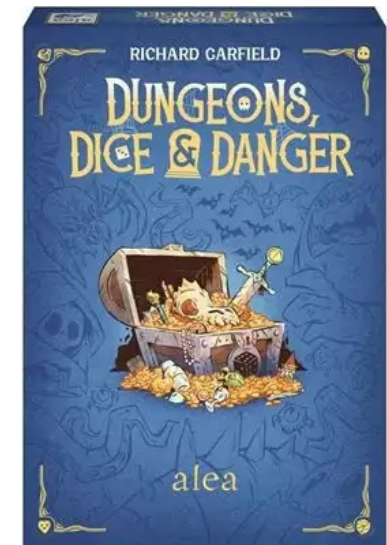
**Dungeons, Dice & Danger**

Für 2-4 Spielende

Ab 12 Jahren

**Dungeons, Dice & Danger** ist ein Roll-and-Write-Spiel, das alle Spielerinnen und Spieler in die Tiefen des Dungeon führt, wo Monster verjagt und Schätze gesammelt werden. Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Pro Runde wählt jeder Mitspielende zwei Würfelpaare aus und trägt die Summe jedes Paares in sein Abenteuerblatt ein. Gewonnen hat, wer am Ende den größten Reichtum, also die meisten Punkte, gesammelt hat.

[Zum Spiel](#)



Kosmos

**Masters of Crime: Vendetta**Für 1-6 Spielende  
Ab 14 Jahren

Der Pate hat einen schlimmen Verdacht: Jemand aus der eigenen Familie ist ein Verräter! Als enge Vertraute des Paten machen sich die Spielerinnen und Spieler auf, herauszufinden, wer der Maulwurf ist. Eine Spurensuche in New York beginnt ... Gemeinsam sammeln sie Hinweise, befragen Verdächtige und lösen knifflige Rätsel. Alle Entscheidungen haben einen direkten Einfluss darauf, wie sich die Geschichte weiterentwickeln wird. Neben dem umfangreichen Spielmaterial ist das Internet mit Google Maps, E-Mails und besonderen Websites Teil des Spiels.

**Masters of Crime: Vendetta** ist ein interaktives und story-basiertes Krimi-Spiel für Zuhause, in das man sich hervorragend vertiefen kann.

[Zum Spiel](#)

Hurrican

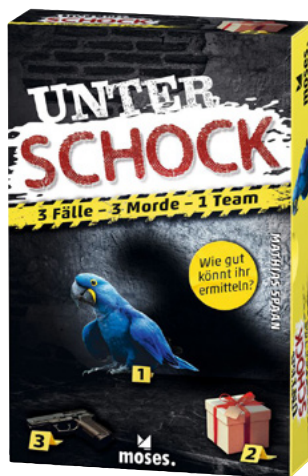
**Mr. Jack in New York**Für 2 Spielende  
Ab 14 Jahren

London, 1888: Im Zuge der Ermittlungen gegen Mr. Jack wird Francis J. Tumblety, ein sich als Arzt ausgebender Hochstapler, verhaftet. Nachdem dieser gegen Kautions wieder entlassen wurde, flüchtet er in die Vereinigten Staaten. Von den britischen Kolleginnen und Kollegen verständigt, wird die New Yorker Polizei auf Tumblety aufmerksam. Es werden Verbrechen begangen, die seine Handschrift tragen und Zeugen wollen ihn in New York gesehen haben. Ist Tumblety in Wirklichkeit Mr. Jack? Acht Detektivinnen und Detektive versammeln sich in Manhattan, um Mr. Jack endlich zu fassen. Doch gerissen, wie dieser ist, verbirgt er sich mitten unter ihnen!

**Mr. Jack in New York** ist ein Strategiespiel für zwei Personen, bei dem eine in die Rolle von Mr. Jack schlüpft und die andere versucht, mithilfe der Detektivinnen und Detektive, Mr. Jack zu enttarnen. Da er zwei bewegliche Ausgänge benutzen kann, hat Mr. Jack die Möglichkeit auf dem Landweg oder über das Meer aus Manhattan zu fliehen. Die Fähigkeiten der Detektivinnen und Detektive helfen dem Verfolgenden, sich einen taktischen Vorteil zu verschaffen und Charaktere sichtbar oder unsichtbar zu machen. Schafft es der Ermittlende, Mr. Jack vor Ablauf der achten Runde zu fassen, hat dieser das Spiel gewonnen.

[Zum Spiel](#)





moses

**Unter Schock**Für 1-6 Spielende  
Ab 14 Jahren

Eine wilde Nacht, ein toter Schriftsteller und Frau Schmidts redseliger Papagei ... Was ist geschehen? Drei spannende Mordfälle und jede Menge Nervenkitzel erwarten die Spielenden bei dem Krimi-Spiel **Unter Schock**. Alles, was bei der Untersuchung und Auflösung des jeweiligen Falls behilflich sein kann, findet sich in der Fallakte, den Zeugenaussagen und den Beweisstücken. Klingt an sich einfach, aber da dem Team der Ermittlerinnen und Ermittler nicht immer alle Hinweise zur Verfügung stehen und es verboten ist, sich Notizen zu machen, ist hier ein gutes Gedächtnis, geschicktes Kombinieren und vor allem zuverlässige Zusammenarbeit gefragt.

[Zum Spiel](#)

Gmeiner

**Auf der Flucht**Für 2 Spielende  
Ab 14 Jahren

Zwei international gesuchte Diebinnen und Diebe sind mit ihrer millionenschweren Beute auf der Flucht quer durch Deutschland, Österreich und die Schweiz. Nach sechs nervenaufreibenden Tagen ist den Mitarbeitenden des Bundeskriminalamtes endlich eine der beiden Personen ins Netz gegangen. Doch von der anderen sowie von der Beute fehlt weiterhin jede Spur. Jetzt müssen die beiden Ermittler handeln, bevor es zu spät ist. Taktisch geschicktes Vorgehen und Kommunikation sind bei **Auf der Flucht** gefragt. Beim Verhör der gefangenen Person, lässt sich hoffentlich schnell der Verbleib der Komplizin oder des Komplizen sowie der des Geldes herausfinden ...

[Zum Spiel](#)

Ravensburger

**Nobody is perfect**Für 2-4 Spielende  
Ab 14 Jahren

**Nobody is perfect** - hier muss nichts stimmen! Bei diesem kommunikativen Kartenspiel geht es darum, unglaubliche Geschichten glaubhaft weiterzuspinnen und möglichst überzeugende Antworten auf verrückte Fragen zu geben. Wer möglichst viele

Mitspielende davon überzeugt, dass er die Wahrheit sagt, sammelt Punkte. Und wer zugleich selber auch auf die richtige Antwort tippt, bekommt gleich noch mehr Punkte. Alles ganz nach dem Motto: Wer besser spinnt, gewinnt!

[Zum Spiel](#)

Ravensburger

## Ravensburger echoes

Für 1-6 Spielende

Ab 14 Jahren

**Ravensburger echoes** ist eine Reihe kooperativer Audio Mystery Spiele. Knifflige Fälle werden im Team und unter Verwendung verschiedener Medien gelöst.

Die Ravensburger echoes-App untermauert die jeweiligen Fälle eindrucksvoll durch Stimmen und Geräusche und wird zum Spielen benötigt, da die Inhalte der App und das Spielmaterial untrennbar verbunden sind.

Im Lauschen-Modus hören sich die Spielerinnen und Spieler die zum jeweiligen Fall gehörenden Sounds an. Die hier versteckten Hinweise helfen ihnen bei der Lösung des Falls. Alle Hinweise müssen zuerst in Verbindung zu dem Spielmaterial gebracht und dann in die richtige Reihenfolge eingeordnet werden. Das Echo der Vergangenheit birgt immer die Wahrheit und die Hintergründe über den jeweiligen Fall. Und nur mit dessen Hilfe kommen die Ermittlerinnen und Ermittler der Lösung des Rätsels auf die Spur.

Im Lösen-Modus müssen die Spielerinnen und Spieler die einzelnen Kapitel des Rätsels lösen und richtig zueinander einordnen. Erst wenn die gesamte Geschichte in die richtige Reihenfolge gebracht ist, ist der Fall gelöst. Die Ravensburger echoes-App verrät ihnen, ob sie richtig liegen.

Die echoes-Krimifälle bieten mit ihrer hochwertigen Vertonung und den verschiedenen Themen sowohl für Solo-Spielende als auch für Spielgruppen spannende Unterhaltung.

Die Ravensburger Echoes-App ist kostenlos im App Store von Apple sowie bei Google Play verfügbar. In der Software ist das gewünschte Spielszenario auswählbar. Für die Nutzung ist ein iPhone ab Version 6s oder ein iPad Pro mit mindestens iOS 12 oder ein Smartphone mit Android 7 oder höher notwendig.



### echoes: Die Tänzerin

In einem schottischen Landhaus spukt der Geist eines jungen Mädchens ... In der echoes-App wird aus der Vergangenheit der Tänzerin erzählt. Die Spielerinnen und Spieler müssen alle Hinweise und Informationen sammeln und in die richtige Reihenfolge bringen. Nur so kann das mysteriöse Geheimnis ihres Todes endgültig gelüftet werden.

[Zum Spiel](#)

### echoes: Der Cocktail

New York: In einer illegalen Kneipe schmiedet die Unterwelt finstere Pläne. Doch wer steckt als Kopf hinter allem? Mit Hilfe der echoes-App machen sich die Ermittlerinnen und Ermittler auf die Suche nach dessen Identität und erfahren immer mehr über den geheimnisumwitterten Anführer „Grausamer Steve“ bis sie schließlich alle Bruchstücke seiner Geschichte zusammensetzen können.

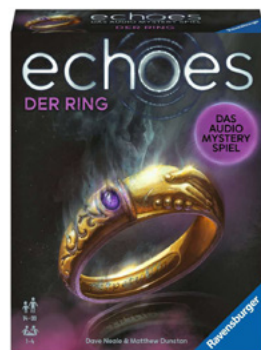
[Zum Spiel](#)



### echoes: Der Mikrochip

In ferner Zukunft liegt die komplette Zivilisation in Trümmern. Wie konnte es so weit kommen? Mit der echoes-App machen sich die Spielerinnen und Spieler auf die Suche nach den Ursachen des Untergangs und finden nach und nach die ganze tragische Geschichte darüber heraus.

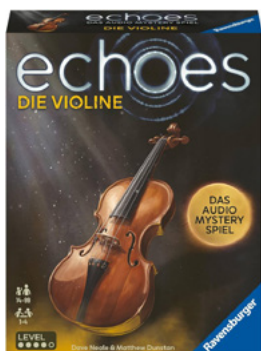
[Zum Spiel](#)



### echoes: Der Ring

Ein antiker Ring stürzt eine junge Frau ins Unglück. Was hat es mit dem Ring auf sich? Liegt etwa ein Fluch darauf? Die Spielerinnen und Spieler ermitteln in alle Richtungen und bringen mit Hilfe der echoes-App die rätselhafte Wahrheit des Rings ans Licht.

[Zum Spiel](#)



### echoes: Die Violine

Wien, 1788: Im Burgtheater werden geheime Informationen unerkannt weitergegeben. Wer steckt dahinter? Dank der echoes-App können die Ermittlerinnen und Ermittler in die Vergangenheit reisen und so dem Verräter immer mehr auf die Spur kommen.

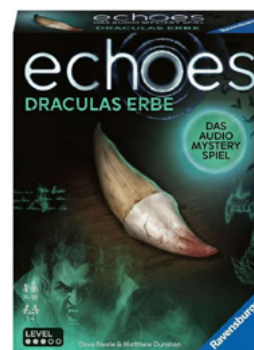
[Zum Spiel](#)



### echoes: Mord auf Ex

Der erste echoes Fall, der auf einer wahren Begebenheit beruht – ausgewählt von den Macherinnen des Podcasts „Mord auf Ex“. Die beiden Journalistinnen Linn & Leo informieren in der echoes-App über die Hintergründe und versuchen gemeinsam mit den Spielenden den Mord an Lord Russell aufzuklären, der 1840 in einem englischen Herrenhaus ermordet wurde.

[Zum Spiel](#)



### echoes: Draculas Erbe

Transsilvanien: Menschen verschwinden spurlos aus einem kleinen Dorf. Ein Historiker glaubt, dass der grausame Vampir Dracula zurückgekehrt ist. Die Spielerinnen und Spieler beginnen ihre Ermittlungen in der Vergangenheit und finden mit der echoes-App die Wahrheit über das Monster und die verschwundenen Menschen heraus.

[Zum Spiel](#)



### echoes: Das Orakel

Rätselhafte Visionen eines alten Fischerboots auf dem Mittelmeer plagen eine Frau in Griechenland. Gemeinsam ermitteln die Spielerinnen und Spieler, um mit Hilfe der echoes-App die Wahrheit über das Boot und die Vergangenheit herauszufinden.

[Zum Spiel](#)



Kosmos

### Murder Mystery Party: Mord am Grill

Für 6-8 Spielende  
Ab 16 Jahren

Tom Dooley lädt zu einer Grillparty in seinem Hinterhof ein. Doch während es auf dem Grill heiß hergeht, wird der Gastgeber eiskalt ermordet. Wer von den Gästen hatte den armen Tom im Visier? Urplötzlich geraten alle Spielerinnen und Spieler unter Verdacht und müssen während des gemeinsamen mehrgängigen Dinners Hinweisen folgen und clever kombinieren. Wer von ihnen hat den Mord begangen und werden die anderen es schaffen, ihn zu überführen?

**Murder Mystery Party: Mord am Grill** – ein Krimi-Spiel mit Rezepten, Deko-Ideen und begleitender Audio-App.

[Zum Spiel](#)



Vandenhoeck & Ruprecht

### Horizont-Express

Ab 1 Spielerin oder Spieler  
Ab 16 Jahren

Während der Reise mit dem **Horizont-Express** werden Beratungsprozesse aus drei Perspektiven betrachtet. Eigene Sichtweisen sowie Handlungsmöglichkeiten werden kreativ erweitert und systemische Denk- und Arbeitsweisen verinnerlicht. Auf spielerische Art und Weise wird gezeigt, wie man aus pädagogischen Sackgassen herausfindet, Informationen gewinnbringend im Kollegium teilt und die eigene Arbeitsweise sowie eigene Ansätze reflektiert und überprüft.

[Zum Spiel](#)

Digitalvia Women

### Blind Dates

Ab 1 Spielerin oder Spieler  
Ab 16 Jahren

Was sind die Geheimnisse erfolgreicher Frauen? Was machen Women-isionaires anders? **Blind Dates** ist ein Erfolgstool für Frauen, die persönlich und unternehmerisch nachhaltig wachsen wollen. Motivierende Stories und Botschaften stärken Kreativität, Innovationslust, Durchhaltevermögen und Unternehmerringeist. Unterstützt werden die vielfältigen Denkanstöße durch Illustrationen. Tipps To Go helfen Change-, Gründungs-, und Wachstumsblockaden zu überwinden.

[Zum Spiel](#)





Asmodee

### Exploding Kittens NSFW Edition

Für 2-5 Spielende  
Ab 18 Jahren

Die **NSFW Edition** ist eine weitere Version des Kartenspiels **Exploding Kittens**. Die Spielerinnen und Spieler ziehen reihum Karten, bis einer ein Exploding Kitten zieht. Wem das passiert, der explodiert sofort, stirbt und scheidet aus. Es sei denn, er hat eine Karte zur Entschärfung. Mit ihr kann er das Kätzchen beruhigen und vom Explodieren abhalten z. B. mithilfe eines Laserpointers, Katzenminze oder durch Bauchkralen. Alle anderen Karten dienen nur einem Zweck: zu verhindern, dass man ein Exploding Kitten zieht.

Die **Exploding Kittens NSFW Edition** ist eine eigenständige Version, kann aber mit jeder anderen Edition kombiniert werden.

[Zum Spiel](#)

Hasbro

### Outburst!

Ab 2 Spielende  
Ab 18 Jahren

Bei **Outburst** treten zwei Mannschaften gegeneinander an. Abwechselnd bekommen die Teams ein Stichwort genannt, zu dem sie in 45 Sekunden möglichst viele der zehn Begriffe erraten müssen, die auf einer Karte abgedruckt sind. Ein Thema kann z. B. die Karte „10 Autos, die reiche Leute fahren“ sein. Das Team, das an der Reihe ist, muss jetzt die Automarken auf der Themenkarte benennen, bis die Zeit in der Sanduhr abgelaufen ist. Bonuspunkte können durch das Erraten einer Antwort verdient werden, die vorher durch Würfeln bestimmt wird. Das Team, das zuerst 60 Punkte erreicht, gewinnt die Spielrunde!

[Zum Spiel](#)



Piatnik

### Crime Scene: Wien 1824

Ab 1 Spielerin oder Spieler  
Ab 18 Jahren

Wien 1824: Im Theater am Kärntner- tor wird Beethovens 9. Sinfonie ur- aufgeführt, doch der Giftmord am Orchesterleiter überschattet die Pre- miere ... Um die Hintergründe des Todesfalls zu entschlüsseln, müssen die Spielerinnen und Spieler alle In- dizien richtig interpretieren, logisch bewerten und auch der eigenen Intui-

tion trauen. Bild- und Texträtsel stel- len die Ermittlerinnen zusätzlich vor weitere Herausforderungen. Ein bis zum Schluss spannender Kriminal- fall, denn nicht immer ist bei **Crime Scene: Wien 1824** alles so, wie es auf den ersten Blick scheint. Sowohl im Alleingang als auch in größerer Run- de spielbar.

[Zum Spiel](#)

## Impressum

OTH Regensburg  
HOCHSCHULBIBLIOTHEK  
Seybothstraße 2  
93053 Regensburg

Gestaltungskonzept: Silke Klann  
Gestaltung, Text und Satz: Kathrin Fleischmann

Stand: Dezember 2024