

BAMBOLEO
 Verlag: Zoch
 Autor: Jacques Zeimet



Balance ist das Spielprinzip von Bamboleo. Was daran so gefällt und so anders ist als bei anderen Geschicklichkeitsspielen, ist die Umsetzung des Themas: Das Spiel besteht aus einem hölzernen Sockel ähnlich einem stilisierten Baumstamm. Dazu gibt es zwei verschiedene große Korkkugeln, eine Platte aus Holz und mehr als 30 Spielsteine in verschiedenen Formen, Farben und Größen. Die Platte wird mit allen Spielsteinen bestückt und dann ausbalanciert – ja, das funktioniert! – und Stück für Stück abgeräumt. Neuauflage mit geändertem Cover

Ein Balancespiel für 2-7 Spieler ab 6 Jahren


CHINA QUARTETT
 Verlag: Die Sinografiker
 Autoren: Markus und Matthias Brandt



Ein Blatt mit 34 Karten enthält 8 Quartette mit Städten und Provinzen Chinas und dazu zwei Karten für Hong Kong und Macao nur für das Trumpfspiel. Die Regeln für Trumpf- und Quartettspiel sind angeführt, für das Quartett benutzt man die Kennzeichnung mit Ziffern und Buchstaben sowie die Namen. Für die Trumpfregel vergleicht man die Werte der jeweils obersten Karte in einer der sechs Kategorien: Größe im Vergleich zu Deutschland, Einwohner, BIP pro Kopf, Temperatur im Jänner, Lebenserwartung und Pikantes Essen. Wunderschöne Fotos auf den Karten.

Ein Kartenspiel zu China für 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren

DIE WILDEN FUSSBALLKERLE
 Verlag: Kosmos
 Autor: Sandra Dochtermann



Das ultimative Fußball-Quiz
 32 Karten mit je vier Fragen + drei Antwortmöglichkeiten. Die Spieler erhalten Fragekarten, bei 3 und 4 Spielern auch Fragekarten als Einsatzkarten. Der Quizmaster stellt seinem Nachbarn die erste Frage einer Kartenseite, bei richtiger Antwort auch die zweite – sind beide richtig bekommt der Kandidat die Karte. Bei falscher erster Antwort kann der Nachbar des Kandidaten eine Einsatzkarte riskieren und antworten. Liegt er falsch, verliert er die Karte. Hat niemand mehr Fragekarten, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

Ein Quizspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

FITS
 Verlag: Ravensburger
 Autor: Reiner Knizia



Legespiel auf der Basis von Pentominos, im Spiel sind 4 x 13 aus Quadraten zusammengesetzte Formen, ein Satz Baukarten mit allen Formen und 4 Startkarten. Eine Spieltafel wird von allen Spielern eingelegt, man zieht eine Startkarte und legt die entsprechende Form in beliebiger Ausrichtung ein, dann zieht man den Stein ganz nach unten. Nacheinander werden nun Baukarten aufgedeckt und man setzt diesen Stein ein oder legt ihn zur Seite. Diese Ausgabe enthält 2 Spieltafeln, man muss entweder die Tafel möglichst lückenlos füllen oder Symbole für Bonuspunkte freilassen.

Ein Legespiel mit Formen für 1-4 Spieler ab 8 Jahren


HELLO KITTY PACHISI
 Verlag: Ravensburger



Pachisi ist einer der ältesten Namen für das bekannte Würfellaufspiel Mensch ärgere Dich nicht. In dieser Ausgabe müssen die Spieler vier Hello Kitty Figuren um den Rundkurs bewegen und dann ins eigene Ziel bringen. Gespielt wird nach den bekannten Regeln. Man kann Figuren hinauswerfen, wenn man auf dasselbe Feld kommt, mit einer 6 werden Figuren aus dem Vorrat wieder eingesetzt. Wie in allen Varianten gewinnt derjenige Spieler, der als Erster alle seine Figuren im Zielfeld stehen hat.

Ein Lauf- und Würfelspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren


LURAS SPIELESAMMLUNG
 Verlag: Amigo



Mit Motiven der Lizenz „Luras Stern und der geheimnisvolle Drache Nian“ finden sich in der Spielesammlung zwei doppelseitige Spielpläne für „Fang mich doch!“, „Ein aufregender Tag“, „Das Sternennenen“ und „Nur nicht ärgern!“, alles Varianten bekannter Spieleklassiker, und dazu noch Spielregeln für 11 Würfelspiele mit Farb- und Augenzwürfel und 7 Kartenspiele, für die es 32 Karten, bestehend aus vier Sätzen in vier Farben, nummeriert von 1-8 und mit verschiedenen Motiven. + 1 Sternkarte gibt.

Eine Spielesammlung für 2-6 Spieler ab 4 Jahren

SATZGLIEDER
 Verlag: Noris Spiele
 Autor: Michael Rüttinger



Im Spiel sind Bildkärtchen, die eine Situation oder einen Gegenstand aus der Erfahrungswelt eines Kindes zeigen, zu diesem Bild gibt es Wortstreifen für Satzgegenstand, Satzaussage und Satzergänzung. Diese Streifen müssen gesucht werden. Auf den Kontrollseiten der Kärtchen sind diese Satzglieder jeweils in ihrer Farbe angegeben bzw. unterlegt, Satzgegenstand blau, Satzaussage rot, Satzergänzung grün. Nach dem Suchen stellt man die Fragen um die jeweiligen Satzglieder als Antwort zu bekommen – Wer kontrolliert das Auto? Der Polizist – Was tut der Polizist – er kontrolliert etc. 2.-4. Klasse

Ein Lernspiel für 1-4 Spieler ab 7 Jahren

SPONGEBOB SCHWAMMKOPF LIGRETTO
 Verlag: Schmidt Spiele



Bei Ligretto spielen alle gleichzeitig und wollen möglichst viele Karten gleicher Farbe in der Reihenfolge 1-10 in der Mitte ablegen. Jeder Spieler bekommt 40 Karten einer Farbe und teilt sie in Ligretto, Reihe und Hand. Ein Spieler beginnt mit der 1 und nun legen alle gleichzeitig ab, aus allen Stapeln in jede Reihe, nach den Regeln für Auffüllen, Abbauen und Nehmen. Ist ein Ligretto zu Ende, endet der Durchgang. Karten in der Mitte zählen 1 Punkt, Karten im Ligretto -2, Karten in Hand und Reihe nichts. Diese Ausgabe hat Kartenrückseiten mit Motiven aus Kim Possible.

Ein Kartenablesespiel für 2-5 Spieler ab 6 Jahren

TOP TRUMPS HARRY POTTER UND DER HALBBLUT-PRINZ
 Verlag: Winning Moves



Der Mechanismus dieses Kartenspiels ist mittlerweile ein Klassiker. Die höchste Zahl im Spiel ist Trumpf und wer die meisten Karten hat, gewinnt. Spielmechanismus: Der Spieler am Zug wählt eine Eigenschaft auf seiner obersten Karte und nennt die entsprechende Zahl, wer nun bei dieser Eigenschaft die höchste Zahl hat, gewinnt die Karten dieser Runde. Verschiedene Themen, hier aus der Serie Specials Harry Potter und der Halbblut-Prinz.

Ein Kartenspiel für 2 oder mehr Spieler ab 8 Jahren

WAS IST WAS?
 Verlag: Kosmos



Eine Serie von Kartenspielen mit dem Supertrumpf-Prinzip zur Buchserie im Tessloff-Verlag, die Karten werden gleichmäßig verteilt, einer spielt aus und nennt einen Wert in einer der Kategorien, wer den höchsten Wert in der Kategorie auf der Hand hat, gewinnt die Runde und bekommt alle Karten. Hat jemand keine Karten mehr, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten. Themen der Trumpfspiele sind Fliegerei und Luftfahrt, Rekorde der Tierwelt Sterne und Planeten sowie Wunder der Baukunst mit Daten zu meist fünf verschiedenen Kategorien.

Ein Quiz- und Trumpfspiel für 2 oder mehr Spieler ab 7 Jahren