

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 ausgetreten 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.

Rüsselbande:

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?! Rüsselbande - ein lustiges Rennspiel - aber auch ein wunderbares Geschicklichkeitsspiel.

Für 2 – 7 Spieler ab 4 Jahren.

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.

Spiele verbindet Generationen

Würfelspiele

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.