



Buchhandlung Krein

Inh. Ute E. Fischer

Schmiedestr. 4a 53819 Neunkirchen info@buchhandlung-krein.de
Tel 02247-1717 fax 02247-89997 www.buchhandlung-krein.de

Spieleabend November 2010

Name	Spieler	Alter	Beschreibung	Preis
Hexenduell	2 – 4	ab 5	Ein klassisches Geschicklichkeitsspiel, bei dem man mit einer Hexe einen magnetischen Besen bewegt, um eigene Zaubersteine in einen Hexenkessel zu bekommen. Die anderen Spieler würfeln und versuchen, das zu verhindern.	24,95 €
Schatz der Mumie	2 – 4	ab 5	Ein Lege- und Denkspiel, bei dem gut kombiniert und taktiert werden muss. Mit Würfelglück sammeln die Spieler Schatzkarten, um einen Ausgrabungsplatz komplett zu belegen und damit Sieger zu werden.	7,95 €
Frutti di Mare	2 – 6	ab 7	Zocken um Meeresfrüchtekarten. Durch geschicktes Ausspielen und Ablegen verändert sich ihre Wertigkeit. Vor dem Ausbezahlen der aktuellen Früchteanteile bangt jeder Spieler und hofft auf die bestmöglichen Werte seiner Früchte.	8,99 €
Panic Tower	2 – 8	ab 7	Dieses spannende Geschicklichkeitsspiel erfordert eine ruhige Hand: Auf einem Spielfeld mit Baugrundstücken müssen nach ausgeteilten Spielkarten aus Steinen und Hölzern Türme gebaut werden. Achtung - beim Turmzusammenbruch erhält man einen Strafchip. Eine Herausforderung nach dem bekannten Jenga-Prinzip.	29,95 €
Wobble	2 – 4	ab 8	Auf einem sich bewegendem Spielbrett müssen mit Geschicklichkeit Gewichtsverlagerungen gut bedacht werden. Mit Hilfe von Spielscheiben und Kegeln, die auf den Spielfeldrand platziert werden, muss ein Spielball in farbige Löcher gerollt werden.	29,95 €
Avalam	2	ab 8	Strategisches Taktieren mit der Farbe der Spielsteine: Nachdem jeder Spieler seine "Gewinnerfarbe" gewählt hat, muss er die auf dem Spielfeld verteilten Steine durch Ziehen auf bestimmte Felder zu Türmen mit max. 5 Steinen aufbauen. Wer es schafft, die meisten Türme so zu errichten, dass die obersten Steine seine Farbe aufweisen, hat gewonnen.	24,90 €
Boomerang	3 – 5	ab 8	Bei diesem Familienspiel gilt es clever zu bluffen und zu zocken. Auf der Jagd muss man mit eigenen Bumerangs möglichst viele Tiere fangen. Nach dem geheimen Aussuchen eines Jagdgebiets mit bestimmten Tierkarten werden abwechselnd die Bumerangs ausgespielt. Sieger ist derjenige, der die meisten Karten einer oder mehrerer Tierarten besitzt.	15,95 €
11 nimmt	2 – 7	ab 8	Bei diesem Ablegespiel nach dem bekannten Klassiker "6 nimmt" versucht jeder Spieler seine zehn Karten mit den Werten von 1-100 mit Glück und Geschick auf Kartenstapeln loszuwerden. Mit "Bullenkarten" können auch mehrere Karten auf einmal gelegt werden.	6,99 €

Name	Spieler	Alter	Beschreibung	Preis
Asara	2 – 4	ab 9	Ein taktisches Brettspiel, bei dem Einkäuferkarten ausgespielt oder mit Geld möglichst hohe und viele Türme eingekauft und aufgebaut werden. In verschiedenen Einkaufssektoren mit abgelegten Handkarten ergeben die höchsten Türme die meisten Siegpunkte.	29,99 €
Dixit	3 – 6	ab 10	Als "Spiel des Jahres 2010" ausgezeichnet! Ein wechselnder Erzähler wählt nach einer seiner Karten eine passende Aussage zu einem Lied, Film, Gedicht o.ä. Zu dieser Umschreibung suchen die Mitspieler eigene Handkarten aus und legen diese verdeckt ab. Nach dem Aufdecken aller Karten muss die Erzählerkarte erkannt werden. Ein Spaß, mit Wortspielereien und schöner Kartengestaltung.	29,- €
Plateau X	2 – 4	ab 10	Ein spannender Taktik-Wettkampf, der erst mit den letzten Zügen entschieden werden kann. Es werden Bausteine in mehreren Ebenen aufeinander gelegt. Dabei versucht der Spieler seine Spielfigur auf ein möglichst hohes Plateau zu bewegen.	24,95 €
Kamisado	2	ab 10	Ein taktisches Turmspiel mit attraktiver Ausstattung und vier Spielstufen: Beim Versuch, die gegnerische Grundlinie zu erreichen, darf man vorwärts ziehen. Jedoch gibt die Farbe des Feldes, auf dem der Turm zum Stehen kommt, die Farbe des gegnerischen Turmes für den neuen Zug vor.	19,95 €
Feuersalamander	2 – 4	ab 10	Ein schön gestaltetes Brettspiel, das Kombinationsvermögen und flexibles Denken erfordert: Mit Hilfe von Handkarten der 4 Elemente, Stein- und Zeilenkarten und durch geschicktes Befragen der Mitspieler wird versucht, die dritte fehlende Handkarte zu erlangen. Wer zuerst die vorher festgelegte Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.	24,95 €
Erwischt	4 – 50	ab 12	Ein lockeres Partyspiel mit Aktionskarten, bei dem es darum geht, ungewöhnliche Dinge zu tun, ohne dass diese von den Mitspielern bemerkt werden.	8,99 €
Heilige Nacht	2 – 6	ab 12	Das Wissensquiz für die Advents- und Weihnachtszeit: Man beantwortet Fragen aus verschiedenen Kategorien und versucht so, möglichst schnell 4 Kerzen für den eigenen Adventskranz zu erspielen.	19,95 €

Stand: November 2010; alle Angaben ohne Gewähr