

Verlag	Kategorie	Genres
Spiel	Alter	
LUDO-Nummer	Anzahl Spieler	
	Spieldauer	
	Sprache	Anleitung

WWW.

Wer wird gesucht? **8080** Kinder (3-8) Konzentration,

4013594563116

Autor:	
Illustration:	

5+
2



Wer findet als erster die Figur des Mitspielers? Bei diesem Spiel für zwei dürfen Fragen zur gesuchten Figur nur mit Ja oder Nein beantwortet werden.

ABACUSSPIELE www.abacusspiele.de

Kai Piranja 2020 **7334** Kinder (3-8) Glück, Strategie + Taktik, Karten, Konzentration,

4011898062014

Autor:	Oliver Igelhaut
Illustration:	Oliver Freudenreich

6+
3-6
15
D



Grösse und Farben-passend anlegen und sichern bevor gefressen wird

<https://abacusspiele.de/produkt/kai-piranja/>
<https://abacusspiele.de/produkt/kai-piranja/>

Eröhlich schwimmen Kai Piranja und seine Freunde ihre Runden. Rasch entsteht eine bunte Polonäse vieler verschiedener, großer und kleiner Fische, denn nicht immer frisst der große Fisch den kleinen. Taucht aber ein hungriger Fisch auf, wird die Kette immer kürzer, und es ist zu spät, den Fang in Sicherheit zu bringen.

beleduc www.beleduc.de

Banditti 2019 **8325** Kinder (3-8) Glück, Strategie + Taktik, Kommunikation, Raten, Memory, Konzentration, Kreativität, Sprache

4014888223907

Autor:	
Illustration:	

4
2 -4
20
D/F/I



Aufgepasst und richtig kombiniert, die Lage der Dinge erraten, erfragen

<https://www.beleduc.de/en/assets/pdf/anleitungen/22390%20Banditti/22390-INSTR.pdf>

Warum liegt die Wurst im Schlafzimmer, der Schlüssel im Bad und das Geld in der Küche? Durch schlaue Fragen und logisches Kombinieren wird herausgefunden, wo die anderen Räuber ihre Beute versteckt haben. Denn nur, wer als Erster fünf Gegenstände der anderen Räuber ergaunern konnte, gewinnt das Spiel.

Verlag		Kategorie	Genres
Spiel	LUDO-Nummer	Alter	
		Anzahl Spieler	
		Spieldauer	
		Sprache	Anleitung


Move & Twist 8402 Kinder (3-8) Geduld, Konzentration, Geschicklichkeit,

4014888224218

Autor:	Kerstin Wallner	5
Illustration:		2-6
		15 - 20
		D/F/I

Marienkäfer schnippen, stapeln, balancieren

Ein fröhliches Aktionsspiel. Die kleinen Marienkäfer möchten hoch hinaus, den Blumenstängel entlang bis zur wunderschönen Blüte. Doch ohne Hilfe der Mitspieler und jeder Menge Flug- und Krabbelübungen geht das nicht. Hilf ihm dabei, als Erster oben anzukommen.




Reni & Hops 8091 Kinder (3-8) Geschicklichkeit, Kreativität, Sprache

4014888226243

Autor:		3 - 5
Illustration:		1 - 4
		15

Förderung der räumlichen Wahrnehmung

Reni und Hops sind im Wald bei der Hütte. Aber wo genau? Schau genau hin und beschreibe, wo sie stehen, in welche Richtung sie schauen und gewinne einen Tier-Taler.



blue orange www.blueorangegames.com


Cubeez 2019 7210 Lernspiel Glück, Strategie + Taktik, Legespiel, Würfel, Schnelligkeit, Konzentration, Geschicklichkeit, Kreativität,

3770000904949

Autor:	TREO game dsigners	6
Illustration:	Stephane Escapa	2-4
		15
		D

schnell Würfel legen gemäss Vorgabekarte

Jeder Spieler besitzt drei "Würfel". Darauf sind unterschiedliche Augen und Münder abgebildet. Ziel des Spiels ist es, die Würfel möglichst schnell so zu drehen, dass das gesuchte Gesicht zu sehen ist.




Panic Mansion 2018 8928 Kinder (3-8) Glück, Strategie + Taktik, Karten, Schnelligkeit, Konzentration, Geschicklichkeit, Kreativität,

3770000904857

Autor:	Daniel Skold Pedersen + Asger Har	6
Illustration:	Etienne Hebinger	2-4
		20
		D/F/I

nominiert Kindersp.des J. : schnell in richtigen Raum schütteln

Das alte Anwesen auf dem Hügel gilt schon seit langem als verflucht! Wenn die Nacht hereinbricht, beobachten die Dorfbewohner merkwürdige Dinge hinter den Fenstern. Wer als Erster durch Kippen und leichtes Schütteln seines Spukhauses die vorgegebenen Objekte im richtigen Zimmer versammelt, gewinnt das Spiel. Panic Mansion ist ein schnelles Geschicklichkeitsspiel für kleine und große Abenteurer.



Verlag		Kategorie	Genres
Spiel	LUDO-Nummer	Alter	
		Anzahl Spieler	
		Spieldauer	
		Sprache Anleitung	

bs-toys www.bs-toys.com

Croc's Socks / Krokodilsocken **8341** Kinder (3-8) Schnelligkeit, Geschicklichkeit,

8717775443506



Autor:	
Illustration:	

4
1-4
10 Min

<https://www.bs-toys.com/wp-content/uploads/2022/12/GA350-Crocks-with-socks-kopie.pdf>

Oh je, das arme Krokodil ist verwirrt! Es sucht seine Socken, aber findet kein passendes Paar. Drehe eine Karte um und schnapp dir die fehlende Socke mit deinem Gummisauger. Aber Vorsicht: Braucht das Krokodil die linke oder die rechte Socke?

Coppenrath Verlag [www.](http://www.coppenrath.com)

Magnetspiel Zählen & Schütteln Die Lieben Sieben **9012** Kinder (3-8) Geschicklichkeit, Mathematik,

4029753169433



Autor:	
Illustration:	

3
ab 1
beliebig

zählen dann schütteln und Resultat überprüfen

Kannst du schon von 1 bis 9 zählen? Dann probiere es zusammen mit Die Lieben Sieben aus. Wie viele Fische sind im Wasser, wie viele Luftballons hat Emma? Durch Schütteln wird die richtige Lösung sichtbar. Feines, magnetisches Pulver bleibt am Magneten haften, der in der Karte versteckt ist.

DJECO www.djeco.com

Katudi **9060** 3 - 5 Legespiel, Karten, Umwelt, Raten, Geschicklichkeit, Kreativität, Sprache

3070900085350



Autor:	
Illustration:	

15

Kartenbild beschreiben, der Mitspieler hört zu und setzt sie richtig auf dem Plan ein

So genau wie möglich beschreiben und aufmerksam zuhören: das sind die Schlüssel, die es Ihnen ermöglichen, auf den Spielbrettern die vom Spielleiter beschriebenen Karten zu erkennen.

Magic School **0** **3835** Kinder (3-8) Glück, Strategie + Taktik, Karten, Kooperation, Memory,

3070900051447



Autor:	J. Favre-Godal
Illustration:	Oliver Latyk

5 +
1-6
10
D/F/I


Kartenspiel: gemeinsam Gegenstand dem Besitzer zuordnen

http://www.djeco.com/data/rules/DJ05144_DE.pdf

Um die grosse Zauberprüfung zu bestehen, müsst ihr gemeinsam die Zaubergegenstände ihren Besitzern zuordnen.


Verlag		Kategorie	Genres
Spiel	LUDO-Nummer	Alter	
		Anzahl Spieler	
		Spieldauer	
		Sprache Anleitung	

Game Factory www.gamefactory.ch


Verfuxt!	2017	8819	Kinder (3-8)	Glück, Strategie + Taktik, Würfel, Karten, Kooperation, Wissen, Raten, Memory, Konzentration,
7640142761945	Autor: Marisa Peña		5+	
	Illustration: Melanie Grandgirard		2-4	
			20+	
			D/F/I	
würfeln, Hinweise oder Täter suchen				

Ein Fall für die Spürhühner!
Empörung im Hühnerstall, ein Fuchs hat das goldene Ei gestohlen. Jetzt sind die Hennen fuchsteufelswild. Gemeinsam sucht ihr als clevere Spürhühner nach Hinweisen und mit dem raffinierten Fuchs-Scanner seid ihr dem Täter schon bald auf der Spur. Doch der flinke Fuchs ist nicht zu unterschätzen, denn ehe ihr euch verpickt, entwischt er.

HABA www.haba.de

Cami Chamäleon		7723	Kinder (3-8)	Glück, Würfel, Memory,
4010168265582	Autor:		6	
	Illustration:		2 - 4	
			10>15	
			D	
Blätter wählen - Insekten zählen				

<https://www.haba-pro.com/de-de/p/kinderspiel-cami-chamaeleon-memo-spiel-1307140-variationId=1307140001>
Cami Chamäleon und ihre farbenfrohen Freunde gehen bei diesem tollen Memo-Spiel im dichten Dschungel auf Insektenjagd. Die Spieler:innen sollten dabei ein gutes Gedächtnis haben und sich genau erinnern können, wo sich wie viele Insekten verstecken. Denn sie wollen ihre Chamäleons mit exakt so vielen Krabbeltieren füttern, wie sie zum Sattwerden brauchen.

Erbsenzählen	2018	8987	Kinder (3-8)	Glück, Legespiel, Karten, Konzentration, Mathematik,
4010168239859	Autor: Thade Precht		5 - 7	
	Illustration: Oliver Freudenreich		2-5	
			15	
			D/F/I	
witziges Zähl- und Additionsspiel				

[4010168239859.pdf](https://www.haba-pro.com/de-de/p/kinderspiel-erbsenzahlen-1307140-variationId=1307140001)
Hier herrscht ein großes Erbsendurcheinander, das von den Spielern in Ordnung gebracht werden muss. Jetzt heißt es: Erbsenzählen und Köpfchen zeigen! Bei dem lustigen Kinderspiel mit Lerneffekt müssen kleine Zahlenmeister versuchen, durch Sortieren, Rechnen und Tauschen die Erbsenkarten von 1-6 in die richtige Reihenfolge zu bringen. Als Belohnung für richtiges Zählen und Rechnen erhalten die Spieler Riesenerbsen. Wer es schafft, Pecherbsen und Erbsendieben zu trotzen und am Ende die meisten Riesenerbsen zu sammeln, der gewinnt. Das lustige Spiel sorgt nicht nur für jede Menge Spaß, sondern fördert auch die Konzentrationsfähigkeit und trainiert ganz spielerisch das Addieren im Zahlenraum 1-6.

Verlag		Kategorie	Genres
Spiel	LUDO-Nummer	Alter	
		Anzahl Spieler	
		Spieldauer	
		Sprache Anleitung	

Logi CASE Starter Set 5+	2021	9044	Kinder (3-8)	Geduld, Karten, Umwelt, Wissen, Raten, Konzentration, Kreativität,
4010168256276	Autor:		4	
	Illustration:		1	



Autor:	
Illustration:	

40 Rätselkarten mit kunterbuntem Knobelspass.

<https://cdn.haba.de/content/medias/manual/306118-logic-case-extension-set-spielanleitung-6s.pdf>
https://www.haba-play.com/de_DE/logic-case-starter-set-4--306118

Es gilt, die verschiedensten Aufgaben zu entschlüsseln und zu lösen. Mit dem Holzstift kann das Kind seine Antwort selbst auf deren Richtigkeit überprüfen: Lässt sich die Karte herausziehen oder nicht? Die Logic! CASE Rätsel stärken die Motivation und Kompetenz, ein Problem eigenständig zu lösen.

Socken zocken		8338	Kinder (3-8)	Schnelligkeit, Konzentration, Kreativität,
4010168044651	Autor:		3 - 5	
	Illustration:		2 - 6	
			kurz - 15 Min	



Autor:	
Illustration:	

Das Sockenmonster war schon wieder im Kleiderschrank! Wer soll in diesem Chaos die passenden Sockenpaare finden? Schnell wühlen die Kinder gleichzeitig im Sockenhaufen. Verflixt, die Socken sehen sich alles so ähnlich! Wer findet die meisten Paare?

Hans im Glück www.hans-im-glueck.de

Rasende Roboter		7738	ab 10	Konzentration, Geschicklichkeit, Kreativität,
4001504481216	Autor:	Alex Randolph		
	Illustration:	Franz Vohwinkel		



Eure Aufgabe ist es mit den Vier robotern so schnell wie möglich das Ziel zu erreichen. Dabei sind alle Figuren spielbar. Es ist fast egal mit wie vielen Personen ihr das Spiel spielt, am besten so viele wie um einen Tisch passen. Es wird gerempelt und es

HUCH! www.hutter-trade.com

Touch it Animals		9132	Kinder (3-8)	Karten, Schnelligkeit, Konzentration, Geschicklichkeit,
4260071883087	Autor:	Romain Caterdjan	6	
	Illustration:	Tzu Hsuan Wu	2 - 6	
			10	



<https://produkte.hutter-trade.com/files/products/1180/200/de/Anleitung%20Touch%20it%20Animals.pdf>
<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/touch-it-animals-von-huch/>

Wer diese Karten einmal in die Hand nimmt, will sie nicht mehr loslassen: Die Karten haben auf der Vorderseite 4 Abbildungen. Eine davon ist auf der Rückseite hervorgehoben. Nur durch Erasten der Erhebung müsst ihr die Abbildung bestimmen. Aber natürlich gleichzeitig und gegeneinander! Wer zuerst die richtige Abbildung gefunden hat, bekommt am meisten Punkte. Schnell gespielt und noch schneller erklärt: Touch it ist das Spiel für jede Gelegenheit und Altersstufe.

Verlag		Kategorie	Genres
Spiel	LUDO-Nummer	Alter	
		Anzahl Spieler	
		Spieldauer	
		Sprache Anleitung	

Vernusst nochmal!	7660	Kinder (3-8)	Glück, Karten, Memory, Konzentration,
--------------------------	-------------	--------------	---------------------------------------

4260071883025



Autor:	Blaise Muller
Illustration:	Jeux Opla, HUCH!

6
2 - 4
10
D

Farbe oder Symbol, wo sind sie wohl?

<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/vernusst-nochmal-von-huch/>

Um an die begehrten Nüsse zu kommen, müssen die Spieler alle Rückseiten einer Reihe richtig benennen. Auf den Waldkarten gibt es drei Formen (Pilz, Blatt, Stein) in drei verschiedenen Farben (Rot, Blau, Gelb). Einfach, oder? Na ja ... Kaum hat man sich die Farben oder Formen eingepägt, schon ist das nicht mehr gefragt. Denn gewinnt ein Spieler eine Nusskarte, ändert sich für die anderen Spieler die Vorgabe. Statt Farben müssen dann Formen richtig erinnert werden und umgekehrt. Vernusst nochmal! Wer zuerst fünf Nüsse gesammelt hat, gewinnt.

Kosmos			www.kosmos.de
---------------	--	--	--

Autsch!	3893	Kinder (3-8)	Glück, Karten,
----------------	-------------	--------------	----------------

4002051741778



Autor:	
Illustration:	

6
2-4
15
D

Kartenspiel mit Stacheln

https://www.kosmos.de/de/autsch_1741778_4002051741778

Sind diese bunten Kaktusblüten schön! Auf der Vorderseite der Spielkarten sind Kakteen mit unterschiedlich vielen Blüten zu sehen. Zwei bis fünf Spielerinnen und Spieler ab fünf Jahren sammeln sie eifrig. Doch Achtung: je mehr Blüten, desto mehr Stacheln hat der Kaktus. Wer gerade am Zug ist entscheidet, wie die Karte in die Hand genommen wird. Dann schnell zugreifen, die Karte zwischen zwei Fingern halten und umdrehen. In die Stacheln gegriffen? Autsch! Schon fällt die Karte auf den Ablagestapel. Alles gut gegangen? Dann wird die Karte vor sich abgelegt. Wer am Ende des Spiels die prächtigsten Blütensammlung vor sich hat, gewinnt bei diesem stacheligen Kartenspiel. Die Wüstentiere Schlange und Fennek bringen lustige Zusatzeffekte mit.

Der achtsame Tiger	2024	9126	Kinder (3-8)	Legespiel, Memory, Konzentration,
---------------------------	-------------	-------------	--------------	-----------------------------------

4002051683726



Autor:	Klaus-Jürgen Wrede; Ralf Zur Linde
Illustration:	

5
2 - 4
15
D

Memospiel mit Twist

https://kosmos-prod.netformic.cloud/Downloads/4002051683726_AchtsameTiger_Manual_web.pdf

https://www.kosmos.de/de/der-achtsame-tiger_7683726_4002051683726

Wo steckt der achtsame Tiger? Dieses Memo-Spiel kann man auf zwei Arten gewinnen. Gesucht wird entweder der lustige Tiger, der sich unter vielen Papp-Pärchen versteckt. Oder die zwei bis fünf Kinder ab fünf Jahren sammeln verschiedene Tierfreunde. Je nachdem, wie sie sich entscheiden, wird es spannend: Decken sie nur die gesuchte Kategorie auf, dürfen sie weitermachen. Doch decken sie ein falsches Plättchen auf, endet ihr Zug. Wer merkt sich besonders viele Plättchen? Ein Kinderspiel mit dem achtsamen Tiger aus dem beliebten Bilderbuch. Abenteuer im Dschungel!

Verlag		Kategorie	Genres
Spiel	LUDO-Nummer	Alter	
		Anzahl Spieler	
		Spieldauer	
		Sprache	Anleitung


Wettpuzzeln auf dem Bauernhof **8607**

4002051697587

Autor:		3 - 5
Illustration:		10 Min

Puzzeln alleine oder um die Wette

Auf dem Bauernhof geht es rund: Die Kuh versteckt sich hinter dem Ziegenstall, der Hund rennt um die Vogelscheuche herum – und wo ist eigentlich der Traktor? Alles liegt durcheinander, nicht einmal Bauer Paul ist zu finden. Jetzt heißt es, schnell die ric



Libellud www.libellud.com


Mysterium Kids **7603**

3558380100546

Autor:	Yves Hirschfeld; Antonin Boccara	5 - 7	Geduld, Karten, Kooperation, Kommunikation, Raten, Konzentration, Geschicklichkeit, Kreativität,
Illustration:		20 Minuten	

Nach Tamburingeräusch Karte erkennen

Eine Legende besagt, dass in der verlassenen Villa am Rande der Stadt ein prächtiger Schatz versteckt ist. Auf der Suche nach dem Schatz verbringt ihr eine Nacht in dem gruseligen Gebäude. Um den Schatz zu finden, müsst ihr mit dem Geist von Kapitän Buh k




meili trading [www.](http://www.meili.com)

Woody Pearl **9124**

7612016050004

Autor:		Geduld, Konzentration, Geschicklichkeit, Kreativität,
Illustration:		

Farbkugeln sortieren



Verlag		Kategorie	Genres
Spiel	LUDO-Nummer	Alter	
		Anzahl Spieler	
		Spieldauer	
		Sprache	Anleitung

moses. www.moses-verlag.de

Ein-Stein-Insel	3124	Solitär	Legespiel, Geduld, Konzentration, Geschicklichkeit, Kreativität,
4033477909558		1	

Autor:	Christoph Cantzler, Torsten Marol
Illustration:	Steffi Abt-Seitzer



PhänoMINT – Das bedeutet: Phänomene Experimente für neugierige Entdecker*innen im Schulkindalter. Große Themengebiete wie Mathe, Informatik, Naturwissenschaft und Technik werden spielerisch leicht vermittelt. Durch aktives Erleben und Experimentieren kommen die Kinder den naturwissenschaftlichen Phänomenen unseres Alltags auf die Spur – großer Aha-Effekt inklusive.

Mit der Einstein-Kachel gelang 2022 eine geometrische Sensation: Seitdem kann eine Ebene mit einer immergleichen Form lückenlos bedeckt werden, ohne dass sich das Muster regelmäßig wiederholt. Dieses Spiel greift genau diese faszinierende Eigenschaft auf und verwandelt sie in ein spannendes Logik-Erlebnis für Kinder.

Das Legespiel enthält 50 knifflige Aufgaben, bei denen grüne „Insel-Kacheln“ clever mit blauen „Wasser-Kacheln“ ergänzt werden müssen – immer wieder anders, immer wieder herausfordernd. Drei Schwierigkeitsstufen ermöglichen einen leichten Einstieg und motivieren zum Dranbleiben.

NSV www.nsv.de

Li-La-Laut	2018	3806	Kinder (3-8)	Karten, Kommunikation, Raten, Konzentration, Geschicklichkeit, Kreativität,
4012426800023			5+	

Autor:	Reinhard Staupe
Illustration:	



Kartenspiel: Geräuschintensität mit Feingefühl vormachen

[4012426800023.pdf](#)

Bei diesem ohrenstarken Geräuschespiel, muss man genau das richtige Maß finden. Mal leise zischen wie eine Schlange, mal laut heulen wie ein Indianer, und manchmal irgendwo dazwischen, klatschen oder trommeln. Nur wenn die Lautstärke exakt stimmt, fährt der Fuchs - zur gewünschten Karte. Eine zauberhafte Spielidee!

Pegasus www.pegasus.de

Dr. Eureka	2017	8805	Familie	Glück, Strategie + Taktik, Geduld, Karten, Schnelligkeit, Konzentration, Geschicklichkeit,
4250231709357			6+	

Autor:	Roberto Fraga
Illustration:	Stéphane Escapa



Kugeln in Reagenzgläsern schnell in richtige Reihenfolge bringen

Wenn zwei - vier verrückte Wissenschaftler gleichzeitig nach einer vorgegebenen Formel forschen, herrscht Chaos im Labor. In Dr. Eureka stehen jedem Spieler drei Reagenzgläser gefüllt mit zwei jeweils gleichfarbigen Bällchen zur Verfügung. Sobald eine Formelkarte in die Tischmitte aufgedeckt wird, gilt es, schnell zu sein: Nur wer zuerst durch Umfüllen der Bällchen in seinen Reagenzgläsern die gesuchte Formel mischt, erhält einen Punkt. Fallen einem Spieler jedoch Bällchen herunter oder werden angefasst, scheidet er aus der laufenden Runde aus. Folglich müssen die flinken Formelfinder über viel Fingerspitzengefühl verfügen, um zu punkten. Wem dies zuerst fünf Mal gelingt, gewinnt.

Verlag		Kategorie	Genres
Spiel	LUDO-Nummer	Alter	
		Anzahl Spieler	
		Spieldauer	
		Sprache	Anleitung

Foto Fish	2020	9002	Kinder (3-8)	Würfel, Schnelligkeit, Konzentration, Geschicklichkeit,
------------------	------	-------------	--------------	---

4250231727689

Autor: Michael Kallauch

4+

Illustration: Rasa Joni und Gediminas Akelaitis

2-4

10-15

D/F



gewürfelte Fische mit meinem Rahmen suchen

Der Unterwasserpark lädt euch zu einem ganz besonderen Wettbewerb ein. Gesucht wird der beste Unterwasserfotograf. Wem von euch gelingt es am schnellsten, die schönsten Bilder zu fotografieren? Doch aufgepasst! Nur bestimmte Motive werden gesucht. Hier spielen immer alle Spieler gleichzeitig. Wer am Ende den längsten Fisch gepuzzelt hat, gewinnt. Das Spiel schult im Besonderen die Beobachtungsgabe, Reaktionsschnelligkeit und damit auch die Auge-Hand-Koordination und das Orientierungsvermögen. Das Spiel ist so leicht und so gut auf Kinder zugeschnitten, dass die Kleinen am Ende die Auswertung selbst machen können, ohne Hilfe von Erwachsenen.

Ravensburger www.ravensburger.de

Der Maulwurf schaut genau		8067	3 - 5	
----------------------------------	--	-------------	-------	--

4005556221677

Autor:

kurz bis 15 Min

Illustration:



Gerade will der lustige Maulwurf gemütlich seine Brotzeit essen, da schrecken ihn die fidelen Bären auf. Wer sich das Bild ganz genau anschaut, findet nun sicher die passenden Kärtchen zu den Bildern der Legetafeln. Die vier großen Legetafeln von „Der Mau

Schmidt www.schmidtspiele.de

Tippi Toppi	2019	3818	Familie	Glück, Strategie + Taktik, Legespiel, Karten, Kooperation, Kommunikation, Konzentration, Mathematik, Sprache
--------------------	------	-------------	---------	--

4001504750510

Autor: Ken Gruhl

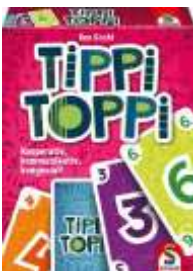
8

Illustration:

1-4

20

D



Kartenspiel: gemeinsam Uno-mässig ablegen gemäss Auftrag

https://www.schmidtspiele.de/files/Produkte/7/75051%20-%20Tippi%20Toppi/75051_Tippi_Toppi_DE.pdf

Mit Karten in vier Farben und mit den Werten von 1-7 gilt es, eine bestimmte Anzahl an Aufträgen zu schaffen. Die Spieler müssen diese Aufträge aber gemeinsam erfüllen! Sie dürfen sich dazu abstimmen, aber keine konkreten Angaben über ihre Karten machen. Da ist cleveres Teamwork gefragt, denn die Aufträge müssen erfüllt sein, bevor der Kartenstapel mit den Zahlenkarten aufgebraucht ist.