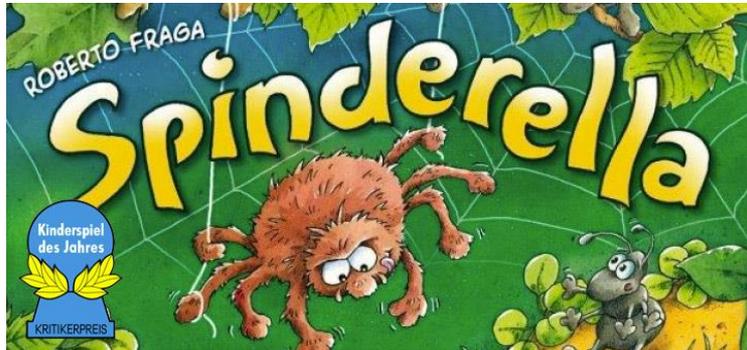
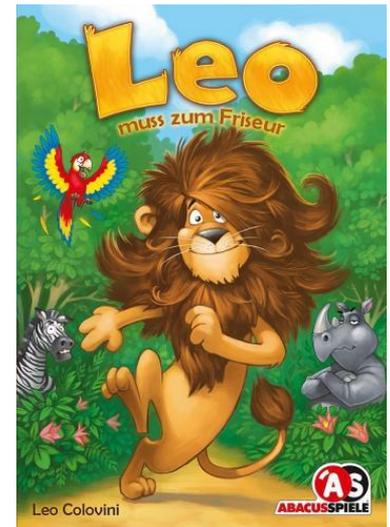


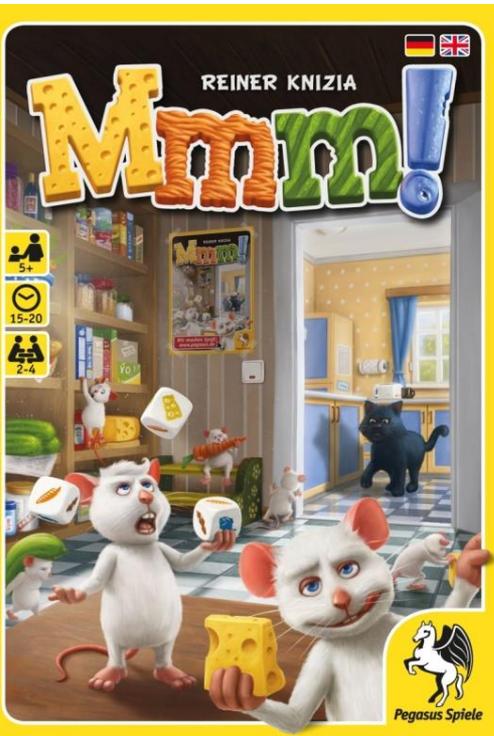
# Spieletasche 1



Würfle mit allen drei Würfeln. So kannst du mit dem grünen Würfel Spinnen oder Ameisen ziehen. Mit dem weißen Würfel bewegst du deine Spinnen und mit dem braunen Würfel deine Ameisen. Schaffst du es ein Spinnenmädchen tief genug auf einer Ameise herabzusenken, fängt sie den Krabblar. Aber Vorsicht! Pass auf deine eigenen Ameisen gut auf und fange sie nicht selbst, denn am Ende gewinnt der Spieler mit drei Ameisen im Ziel!

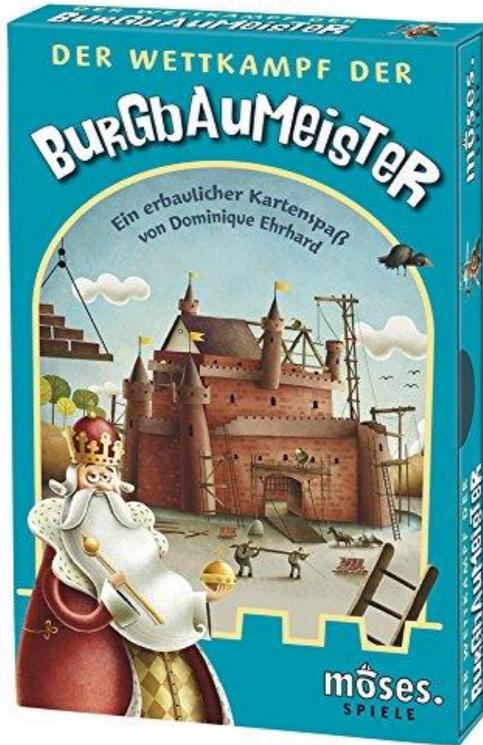


Leo der Löwe muss zum Friseur, denn seine Mähne wächst ihm buchstäblich über den Kopf. Und so macht er sich auf den Weg zu Bobos Salon. Doch Leo trödelt mal wieder und hält lieber ein Schwätzchen mit den Tieren am Wegesrand. Merkt euch gut, welche Tiere er trifft und bringt ihn gemeinsam zum Friseur, bevor seine Mähne zu lang wird!

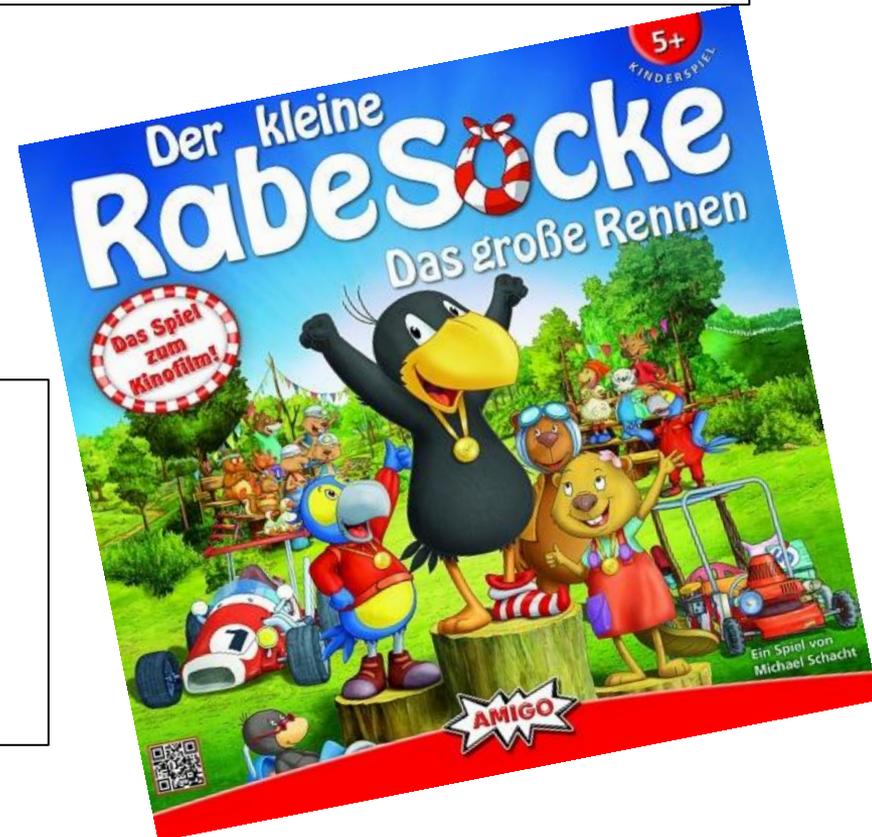


Das Mäuseleben ist kein leichtes. Da hat man mit leerem Magen endlich ein gemütliches Haus mit vollen Vorratskammern gefunden – und dann kreuzt die fiese Katze der Hauseigentümer auf! Nun gilt es, auf leisen Mäusepfoten die Leckereien zu klauen, ehe man den Katzentatzen in die Fänge geht. Gemeinsam versuchen die Spieler den Mäusen beim Sammeln der Köstlichkeiten zu helfen. Doch wenn sie zu forscht oder zu zaghaft sind, kommt ihnen der Haustiger bald auf die Schliche. Mit liebevoller Grafik, witzigem Thema und atemberaubender Spannung bringt Mmm! Kooperativen Spielspaß für die ganze Familie. Beim brenzligen Wettlauf gegen die nahende Katze können dank der beiliegenden Kinderregel auch schon die Kleinsten zocken und mitfiebern.

# Spieletasche 1



Ziel ist es, eine Reihe aus insgesamt zehn Zahlenkarten zu bilden. Das Kartenspiel besteht aus Starttürmen für die Spieler mit der Nummer 1 und Zahlenkarten von 2 bis 46. Diese Zahlenkarten werden verdeckt in der Mitte verteilt. Der aktive Spieler dreht eine Karte um und entscheidet, ob er die Karte an seinen Startturm anlegt. Einzige Voraussetzung: Die Zahl muss höher sein als die zuletzt angelegte und darf nicht zwischen seine Karten geschoben werden. Es empfiehlt sich, möglichst niedrige Karten anzulegen. Bei großen Lücken (z. B. 13 und 32) ist es schwierig, weitere passende Karten zu finden. Der Spieler, der zuerst neun Karten an seinen Startturm anlegt, gewinnt und wird von König Edelbart mit Gold überhäuft.



Jeder Spieler fährt einen der fünf Rennwagen über den Kurs im Wald. In seinem Spielzug würfelt der Spieler zunächst mit beiden Würfeln. Einen der beiden Würfel darf der Spieler noch einmal nachwürfeln. Das Ergebnis auf dem Zahlenwürfel zieht der Spieler mit seinem Rennwagen auf der Rennstrecke nach vorne. Das Ergebnis des Aktionswürfels erlaubt dem Spieler einen Spurwechsel oder das Versetzen eines Hindernisses auf der Strecke. Das Spiel dauert zwei Rennrunden. Der Spieler, der nach der zweiten Runde als Erster ins Ziel kommt, gewinnt.

# Spieletasche 1



Kingdomino“ hebt das altehrwürdige Dominoprinzip auf eine neue Ebene. Du bist Herrscher eines Königreichs und auf der Suche nach Ländereien, um dein Reich zu vergrößern. Je größer deine verschiedenen Ländereien sind und je mehr Häuser sich in ihnen befinden, desto mehr Prestigepunkte erhältst du am Spielende dafür. Doch bist du in der einen Runde zu gierig, haben deine Mitspieler in der nächsten Runde die bessere Auswahl. Und manchmal lohnt es sich, ihnen lieber eine bestimmte Länderei vor der Nase wegzuschnappen, so dass ihnen viele Punkte entgehen, als ein Ländereien-Plättchen zu nehmen, das dir selbst nur wenige Punkte gebracht hätte. Geschicktes Anbauen und ein wachsames Auge auf die Königreiche der Mitspieler sind hier der Schlüssel zum Sieg!

Fingerspitzengefühl und etwas Glück sind in diesem actionreichen Spiel gefragt. Mit einem coolen Fingerschnipp werden die Pinguine durch die Räume der IceSchool bewegt. Ziel ist es, entweder die Kameraden einzufangen, bevor diese ihre Aufgabe erfüllen oder aber die eigenen Fische einzusammeln, bevor man selbst geschnappt wird.

Für jede erfüllte Aufgabe gibt es Punkte. Wer als Erster die richtige Technik zum Schnippen raus hat, führt seinen Pinguin schnell in die richtige Laufbahn zum Sieg.

