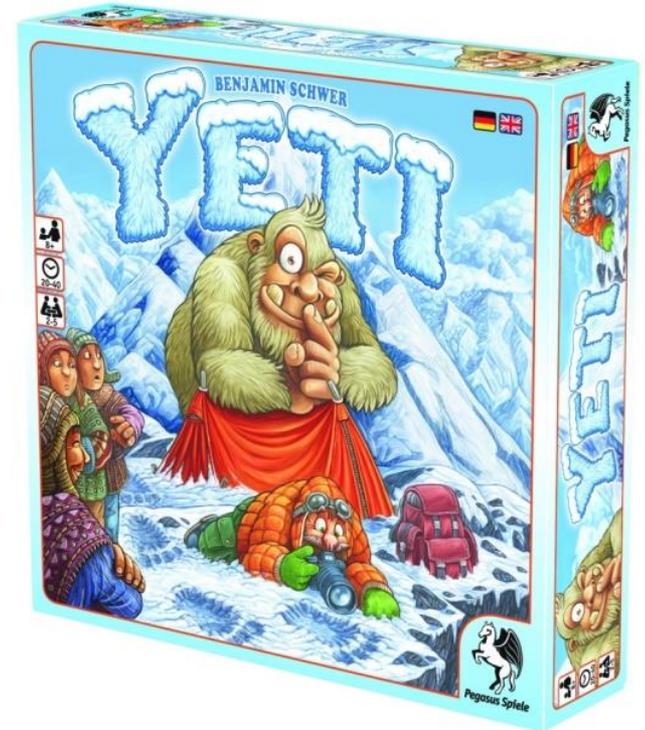


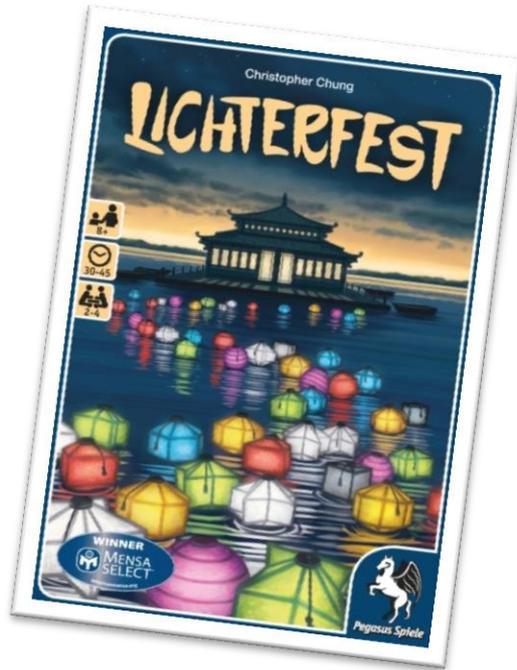
# Spieletasche 2

Wer findet die meisten Wörter? NESTI? Nein, das ist Quatsch und es ergibt keinen Sinn. Aber STEIN! Ja, das klappt. Und schon landet das erste Wort auf dem Zettel. Innerhalb von 60 Sekunden lassen sich aber noch viele andere Wörter finden! Ein schnelles Spiel für alle Buchstabenverdreher und Wortkünstler! Kurzweiliges und einfaches Wortspiel. Auch für größere Gruppen geeignet. Alle Würfel aus Holz. So wird's gespielt: Die Spieler würfeln und ordnen die Würfel auf dem Kreis des Spielplans an. Die Zeit läuft: Wer findet innerhalb von 60 Sekunden möglichst viele Wörter? Aber Achtung: Es gelten nur Wörter, deren Buchstaben direkt mit einer Linie verbunden sind. Je mehr Buchstaben ein Wort hat, umso mehr Punkte gibt es. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



Kraxle mit deinem Kletter-Team den Berg hinauf und versuche, die besten Yeti-Schnappschüsse zu machen und so das Spiel für dich zu entscheiden! Betrachte genau die aufgedeckten Fotokarten und den Kletterberg, plane deine Kletterroute und finde die beste Position für einen Yeti-Schnappschuss. Würfle und schau nach, welche Aktion du ausführen sollst. Schieße ein Foto, sobald du kannst und sammle wertvolle Punkte! Erstürme als Erster den Gipfel und werden zum Starfotograf!

## Spieletasche 2



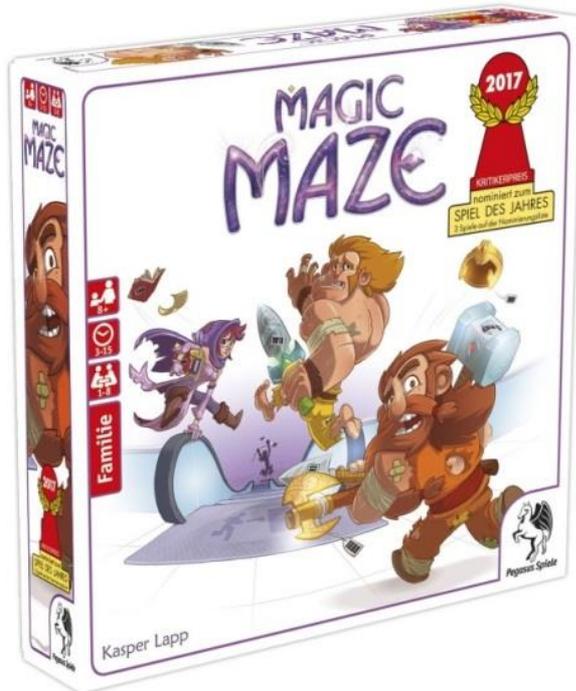
Zum Erntedank erstrahlt der nächtliche See um den Wassertempel in leuchtenden Farben. Dieses Lichterfest ist ein atemberaubendes Schauspiel und die Künstler übertreffen sich gegenseitig mit ihren Laternen-Arrangements. Die Spieler übernehmen die Rolle dieser Künstler, die durch kluges Auslegen ihrer Laternen-Plättchen versuchen, wertvolle Sets von Laternen-Karten zu sammeln. Doch mit jedem ausgelegten Plättchen erhalten auch die Mitspieler Laternen-Karten. Wer also nicht aufpasst, gibt seinen Gegnern eine Steilvorlage zum Punkte sammeln.

Es war der 2. Oktober des Jahres 1900 – da wurde es für den Londoner Sonderling Phileas Fogg Zeit für eine neue "unmögliche Reise". Einige der Freunde hatten sich eingefunden, um Foggs gewagtes und lukratives Spiel zu feiern - und um eine neue Wette vorzuschlagen. Der Preis für den Gewinner des Wettkampfes: 1 Million Dollar. Das Ziel: Möglichst viele Städte Nordamerikas im Zug zu bereisen - in genau sieben Tagen. Die Fahrt sollte sofort beginnen...

Zug um Zug ist eine abenteuerliche Zugfahrt quer durchs ganze Land. Die Spieler sammeln Karten verschiedener Waggonarten und versuchen, viele Städte miteinander zu verbinden, indem sie die Bahnstrecken auf der Landkarte Nordamerikas geschickt nutzen.



## Spieletasche 2



In einer Nacht-und-Nebel-Aktion schleichen sich ein Magier, ein Krieger, ein Elf und ein Zwerg in das Kaufhaus und suchen nach nützlichen Gegenständen für die nächste Expedition. Jeder Spieler kann zu jeder Zeit für einen der vier Helden eine Aktion durchführen, die nicht durch andere Spieler durchgeführt werden kann. Nur gemeinsam können sie das Labyrinth von **Magic Maze** erfolgreich überwinden, sich die Ausrüstung schnappen und zum Ausgang eilen, während die Sanduhr unerbittlich läuft. Ach ja, die Spieler dürfen während des Spiels nicht miteinander reden, sondern sich nur in kurzen Phasen absprechen. Spannende Partien in unter 15 Minuten und abwechslungsreiche Szenarien sorgen für langanhaltenden Echtzeit-Spielspaß.

Jeder Spieler beginnt mit zehn Karten auf der Hand. Während des Spiels muss jeder eine Karte auf einen Stapel ablegen. Doch die Differenz zwischen dem Zahlenwert der ausgespielten Karte und der obersten Karte des Stapels darf nicht größer als 10 sein, ansonsten heißt es: "11 nimmt!." und der Spieler muss alle Karten eines Stapels auf die Hand nehmen. Dabei ist es doch das Ziel des Spiels als Erster alle seine Karten los zu werden. Na dann, viel Glück!

