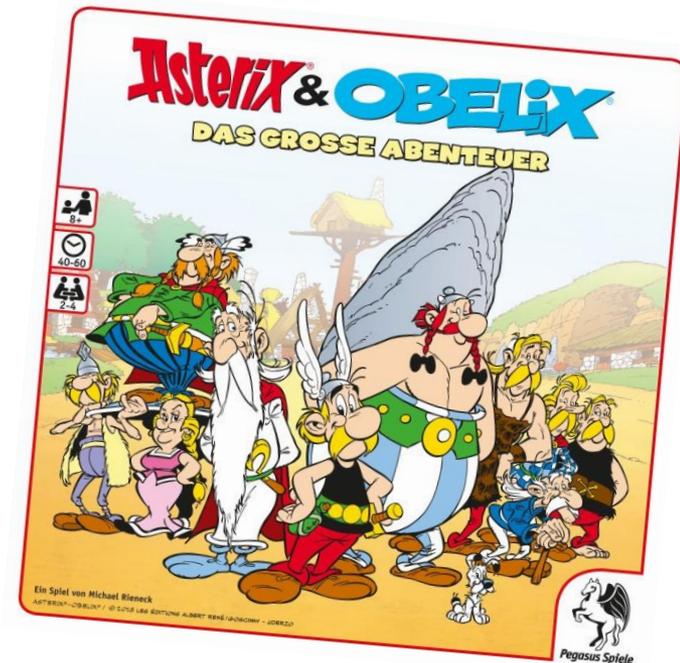


Spieltasche 3

Das „Spiel des Jahres“ 2014 bekommt ein durchgeknalltes Brüderchen. Denn bei Camel Up Cards steht erneut ein verrücktes Kamelrennen an, bei dem gewettet werden kann, was das Zeug hält. Doch statt mit Würfeln werden die Kamele nun mit Karten bewegt, von denen jeder Spieler einen Teil vor jeder Etappe selbst bestimmen kann. Das bringt ganz neue Einflussmöglichkeiten und dennoch jede Menge witzige und überraschende Wendungen mit sich. Camel Up Cards ist ein eigenständiges Spiel, das kompakt verpackt überall mit hingenommen werden kann und dabei jede Menge Spielspaß garantiert. Wer Camel Up mochte, der wird die neuen Möglichkeiten von Camel Up Cards lieben.

Asterix & Obelix stehen vor einer großen Herausforderung: Die Gallier benötigen jede Menge Werkzeuge und Vorräte. Und so begibt sich das schlagkräftige Duo auf eine abenteuerliche Reise. Mit witzigen Mechanismen und großem Feingefühl für die thematische Umsetzung lädt Erfolgsautor Michael Rieneck („Spiel des Jahres plus“, „Deutscher Spielepreis“) zu einem einzigartigen Familienabenteuer ein: Kreuz und quer durch Frankreich – und immer ganz nah an den Comic-Helden. Zwei bis vier Spieler ab acht Jahren begeben sich in Asterix & Obelix – Das große Abenteuer für rund 50 Minuten auf eine spannende Sammel-Tour durch Frankreich. Natürlich lauern ihnen dabei auch Römer und Piraten auf – aber denen vergeht bekanntlich schnell der Spaß am Hinterhalt. Dank pffiffigem Würfelmechanismus und jeder Menge Charme kann hier die ganze Familie in ein ganz besonderes Asterix-Abenteuer eintauchen.



Spieletasche 3



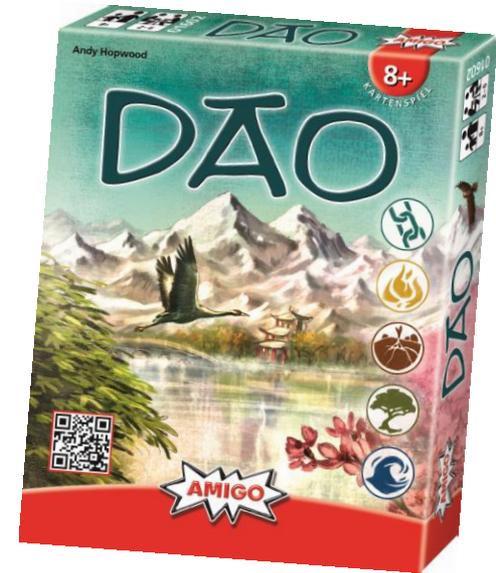
Da hat doch jemand die Tür zur Grabkammer des Pharaos sperrangelweit offen gelassen. Klar, dass alle Haustiere das Weite gesucht haben. Nun irren die Mumien unbeholfen durchs Pyramidental, um die Tierchen schnell wieder einzufangen. Kleine und große Ägyptologen, können hier auf zwei Spielebenen helfen, die ausgebüxten Tiere zurückzubringen und die umhertappenden Mumien gleich mit. Wenn es nur so einfach wäre, die Haustiere aus der Grabkammer wieder einzufangen! Sie haben sich gut versteckt und schleichen sogar im doppelten Boden heimlich umher. Wer hier Durchblick haben will, muss sich konzentrieren und seine Merkfähigkeit unter Beweis stellen. Ständig wechselt der Spielplan, ständig ändert sich die Situation auf beiden Ebenen. Sieger ist, wer am Ende die meisten Punkte beim Einsammeln der störrischen Tiere und Mumien gesammelt hat.

„Mau Mau“ kennt und liebt jeder! Doch hier kommen gleich noch zwei Dimensionen hinzu. Jetzt werden durch die ausgespielten Karten auch noch vier Schweine über die Rennstrecke getrieben. Und als ob das nicht schon genug wäre, müssen die 2-5 Spieler auch noch auf diese Viecher wetten! Welche Sau macht wohl das Rennen und hat am Ende seine Schnauze vorn?



Spieletasche 3

Bei DAO wird der Spieler immer wieder vor die Wahl gestellt: Wählt er den sicheren Weg, wenn er am Zug ist? Dann nimmt er eine Karte aus der Auslage. Oder vertraut er auf sein Glück? Dann zieht er eine neue Karte, die er der Auslage hinzufügt. Doch Vorsicht: Überschreiten die ausliegenden Karten den Wert „12“, muss der Spieler alle diese Karten an sich nehmen. Am Ende zählen nur die Karten einer Farbe Pluspunkte – alle anderen Minuspunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Dao heißt im Chinesischen "Pfad"/"Straße" und bedeutet unter anderem „der rechte Weg“.



Ein magisches Gemälde ist der Einstieg in eine fantastische Welt voller Abenteuer. Jonas betritt diese Welt, ausgerüstet nur mit einem Holzschwert und seinem Rucksack voller Gegenstände. Doch hat er auch die richtigen Gegenstände eingepackt? In diesem kooperativen Merkspiel müssen sich die Spieler den Weg zur bösen Königin Draconia merken und dann die entsprechenden Gegenstände in ihren Rucksack packen. Haben sie einen Gegenstand vergessen, so kann ihnen nur noch Loki oder ein Wanderer helfen, damit sie auf ihrem Weg nicht scheitern.