

## *Spiele für Sehgeschädigte*

# *Spiele für Sehgeschädigte*

*Seitdem unsere blinde Tochter Judith 1995 in den Kindergarten kam, bearbeite ich handelsübliche Gesellschaftsspiele, so dass sie für sehgeschädigte Kinder und Erwachsene geeignet sind und auch für Sehende attraktiv bleiben.*

*Die Spiele sind dem Spielalter nach aufsteigend sortiert. Bei allen Spielen verwende ich immer die gleichen Tastmaterialien für jeweils eine Farbe, das heißt, rote Farbfelder werden immer mit roter, glatter Folie, blaue Farbfelder immer mit blauem Filz usw. bearbeitet. Einmal bekannte Farben können so leicht auf neue Spiele übertragen werden. Das Spielmaterial wird bei vielen Spielen mit Klettband gegen Verrutschen gesichert, wodurch Sehgeschädigte auch während des Spiels das gesamte Spielbrett ertasten können. Spiele ab dem Schulalter werden mit 6-Punktvollschrift versehen. Alle Spiele behalten ihre Originalverpackung.*

*Die Spiele sind insbesondere für das gemeinsame Spiel von Sehgeschädigten mit sehenden Kindern und Erwachsenen geeignet.*

*Fast alle vorgestellten Spiele wurden bzw. werden von meiner 1991 geborenen Tochter mit Begeisterung gespielt.*

*Bei Bedarf kann ich Ihnen ein Reparatur-Set zusenden, damit Sie kleine Gebrauchsspuren selbst beheben können.*

*Zu allen Spielen können Sie kostenlos eine Anleitung in Großdruck, in Voll- bzw. Kurzschrift oder als Word-Datei erhalten.*

*Ich freue mich über Ideen sowie Verbesserungsvorschläge und stehe Ihnen hierfür gerne auch telefonisch zur Verfügung.*

*Luise Bartkowski  
Pongser Kamp 39 \* 41239 Mönchengladbach  
Telefon 02166-53544 \* Telefax 02166-551568  
E-mail: Anluba@t-online.de*



## Ringelrei

ist ein einfaches erstes Spiel. Es führt Kinder vom freien Spiel an erste Regelspiele heran: Die Anleitung enthält 3 einfache Spielideen für 1-3 Kinder. Die robusten Spielscheiben aus Buche fördern das Erkennen von Farben, Formen und Größen.

Alter: ab ca. 2 Jahre

Spieler: 1 – 3

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Preis: 33,00 Euro



## Formen-Tastmemory,

Das Tastspiel besteht aus 18 massiven Holzteilen in 9 verschiedenen Formen. Es eignet sich gut zur Schulung des Tastsinnes des Kindes. Es fördert die Konzentration und Wahrnehmung. Das Kind lernt Begriffe wie rund, spitz, dick, dünn, eckig usw. Die Aufgabe kann zum Beispiel lauten, die passende zweite Form im Beutel zu ertasten und herauszuholen.

Alter: ab ca. 2 Jahre

Spieler: 1 oder mehrere Kinder

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Preis: 21,00 Euro





## Hanni Honigbiene Neu!

ist ein erstes Brettspiel. Die Kinder sollen Hanni Honigbiene dabei helfen Nektar für Honig zu sammeln. Ein Kind würfelt und sammelt mit der Holzbiene eine entsprechend farbige Blüte ein. Diese steckt man oben in den aufgestellten Spielkarton, auf dem ein Bienenstock abgebildet ist - unten kommt das Plättchen umgedreht mit einem Honigtropfen darauf wieder raus, den man nun in das Honigglas legt. Ist das Glas voll, hat man gewonnen. Die Kinder lernen spielerisch Farben zu unterscheiden.

Alter ab 2 - 3 Jahre Jahre  
Spieler: 1 - 4 Kinder  
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Preis: 25,00 Euro



## Teddys Farben und Formen, Neu!

In diesem Spiel lernen Kinder unterschiedliche Farben und Formen kennen. Jeder Spielplan hat zwei Lücken, in die entsprechende Holzteile passen. Das freie Puzzeln mit den Spielplänen und Holzteilen fördert die Feinmotorik und das Erkennen von Details. In zwei kooperativen Regelspielen helfen die Kinder Teddy, die Lücken in den Spielplänen zu füllen und die Bilder fertig zu stellen. So üben sie neben verschiedenen Fähigkeiten auch gemeinschaftliches Handeln. Die Wettbewerbsvariante ist spannend für ältere Kinder, die das Grundspiel schon gut kennen.

Alter: ab ca. 2 - 3 Jahre  
Spieler: 1 - 4

Preis: 36,00 €







## Hör-Memory

besteht aus 12 Holzdosens mit unterschiedlichem Inhalt. In je 2 Dosen sind dieselben Inhalte und die beiden sollen durch Klangvergleich herausgefunden werden! Ein Holzring klingt beim Schütteln anders als eine Holzkugel. Metallkugeln anders als kleine Glöckchen und kleine Kieselsteinchen anders als feine Glasperlen. Da die Holzdosens (sehr schwer) aufschraubbar sind, kann man den Inhalt variieren, so dass immer neue Hörerlebnisse möglich sind.

Alter: ab 3 - 4 Jahre

Spieler: 1 - 4

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Preis: 33,00 Euro



## Klau mir nix!

fördert das Erlernen von Farben und Zahlen. Es wird reihum mit beiden Farbtastwürfeln gespielt. und jeder Spieler nimmt sich diejenigen Spielsteine, deren Farben gewürfelt wurden. Falls kein passender Spielstein in der Mitte liegt, darf man sich den Spielstein bei anderen Mitspielern klauen. Das Spiel ist zu Ende, wenn in der Mitte keine Steine mehr liegen. Es gibt auch eine anspruchsvollere Variante mit dem Zahlenwürfel für die größeren Kinder. Geschwister mit einem größeren Altersunterschied können mit diesem Kinderspiel ohne Probleme miteinander auf Augenhöhe spielen, ohne dass hier jemand benachteiligt wäre.

Alter: ab ca. 3 - 4 Jahre

Spieler: 2 und mehr

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Preis: 29,00 Euro





## Fädelraupe

Dieses Farbwürfelspiel fördert die Feinmotorik der Hand und die Farbzuoordnung. Alle Kinder benutzen die gleiche Kordel, so dass im Laufe des Spiels eine lange bunte Raupe entsteht. Es gewinnt, wer durch Würfelglück zuerst seine farbigen Holzspielscheiben aufgefädelt hat. Das Spiel eignet sich durch die großen Einzelteile und die einfachen Regeln gut für jüngere Kinder und bietet einige Möglichkeiten, sich auch alleine damit zu beschäftigen.

Alter: ab 3 - 4 Jahre  
Spieler: 1- 6  
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Preis: 39,00 Euro



## Hopp Hopp Häschen Neu!

Es regnet und regnet und es will einfach nicht aufhören; die kleinen Häschen wollen raus aus ihrem Bau. Mit Hilfe des Farbwürfels werden die Hasen erst auf den Weg zum jeweils farbigen Ausgang geschickt und dann – mit etwas Glück – ganz heraus geholt. Wer hilft den meisten Häschen ins Freie zu kommen?

Alter: ab 3 - 4 Jahre  
Spieler: 2- 5  
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Preis: 35,00 Euro





### Farben erkennen – bunte Ballone (gebraucht, gut erhalten)

ist ein Farbwürfelspiel bei dem die Kinder lernen, sechs fühlbare Farben zu benennen und auf den vier Legetafeln richtig zuzuordnen. Es eignet sich durch einfache Spielregeln sehr gut als erstes Spiel für kleine Kinder und kann auch gut alleine gespielt werden. Der Originalwürfel ist durch seine Größe von 1 cm als Farbtastwürfel nur bedingt brauchbar. Daher füge ich einen 3 cm extragroßen Farbtastwürfel bei.

Alter: ab 3 - 4 Jahre  
Spieler: 1 - 4  
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Preis: 25,00 Euro



### Obstgarten

ist ein bekanntes und beliebtes Spiel mit schönem Obst aus Holz, das in kleinen Spankörbchen gesammelt wird. Die Kinder würfeln mit einem Farbsymbolwürfel um Äpfel, Birnen, Kirschen und Pflaumen und spielen gemeinsam gegen den Raben.

Alter: ab 3 - 4 Jahre  
Spieler: 2 - 4  
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Preis: 49,00 Euro







### Obstgarten, das Kartenspiel

ist eine Variante des bekannten Spiels. Wie beim Brettspiel entscheidet der Farbwürfel, welche Fruchtekarte vom Stapel genommen wird und auf der eigenen Korbkarte abgelegt wird. Wird der Rabe gewürfelt, springt er eine Wegekarte weiter Richtung Obstgarten. Auch hier spielen die Kinder gemeinsam gegen den Raben. Die Wegekarten wurden miteinander verbunden, damit sie nicht verrutschen.

Alter: ab 3 - 4 Jahre  
Spieler: 1 - 6  
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Preis: 24,00 Euro



### Max Mäuseschreck, neue Auflage

Bei diesem einfachen Aktionsspiel würfeln und ziehen die Spieler mit ihrer Maus entsprechend der Augenzahl. Je nachdem, auf welchem Feld auf dem die Maus landet, werden verschiedene Aktionen ausgeführt wie Käse-Ecken sammeln oder abgeben, den Kater Max versetzen oder über die Leiter auf den großen Käse klettern und wieder nach unten rutschen. Die Maus, die als erste fünf Käse-Ecken gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Alter: ab ca. 4 - 5 Jahre  
Spieler: 2 - 4  
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Preis: 29,00 Euro





## Lotti Karotti

Ziel des Hasenrennens ist die drehbare Karotte oben auf dem Hügel. Aber der Weg dorthin ist voller Überraschungen. Unterwegs öffnen sich plötzlich Löcher und der eine oder andere kleine Hase fällt hinein und ist verschwunden. Das Spiel gewinnt, wer als Erster mit einem seiner Hasen oben auf der Karotte ankommt.

Alter: ca. ab 5 Jahre  
Spieler: 2 - 4  
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Preis: 39,00 Euro



## Schoko-Hexe (gebrauchte, alte Ausgabe)

ist ein lustiges, aber riskantes Kartenspiel, bei dem sechs verschiedene Zutaten für das Schokoladenrezept gesammelt werden. Nacheinander zieht jeder Spieler eine Karte vom Kartenstapel und muss sich entscheiden, ob er diese Karte behält oder eine weitere Karte zieht. Ist die nächste Karte jedoch eine Hexe, müssen alle in diesem Zug gesammelten Karten wieder abgegeben werden. Es ist einfach zu spielen, da die gezogenen Karten vor dem Spieler abgelegt werden.

Alter: ab 5 - 6 Jahre  
Spieler: 2 - 6  
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Preis: 22,00 Euro







## Ludo - Mensch ärgere Dich nicht!

hat ein achteckiges Spielbrett aus Holz mit großen Spielfiguren. Die Start- und Zielfelder sind farblich hinterlegt. Alle Spielfelder sind vertieft, werden durch Linien verbunden und haben zusätzlich Klett. Dadurch kann das Spielfeld auch ertastet werden.

Alter: ab ca. 6 Jahre  
Spieler: 2 - 4  
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Preis: 43,00 Euro



## Schnappt Hubi!(mit Sprachausgabe)

Beim elektronischen Kinderspiel des Jahres 2012 machen Hasen und Mäuse gemeinsame Sache und gehen auf die Suche, um das Gespenst Hubi zu schnappen. Landen sie dabei vor einem Durchgang, einer Wand, einem Hasenfenster, einem Mauseloch oder sogar vor der Zaubertür? Ein magischer Kompass verleiht den anderen Tieren im Haus eine Stimme, sie geben immer mal wieder entscheidende Hinweise, wo sich Hubi gerade herumtreibt. Die eingebaute Elektronik im Kompass sowie drei verschiedene Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, dass jede Spielrunde anders verläuft. Ein spannendes kooperatives Aktionsspiel, bei dem gutes Hinhören und Kommunikation gefragt sind.

Alter: ab ca. 6 Jahre  
Spieler: 2 - 4  
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Preis: 53,00 Euro





## Mengenscheibe

Die Mengenscheibe ist ein Rechentrainer, der in unterschiedlichen dem Alter angepassten Variationen genutzt werden kann. Durch das Drehen des „Glücksrades“ werden eine Mulde und eine Anzahl ausgewählt. Die Perlenmenge wird nun an die ausgewählte Zahl angeglichen. Durch das Hinzufügen und Herausnehmen gehen die Mitspieler handelnd mit Additionen und Subtraktionen um. Ziel ist es, alle Perlen auf dem Spielbrett unterzubringen.

Alter: ab ca. 6 Jahre  
Spieler: 2 – 4  
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Preis: 37,00 Euro

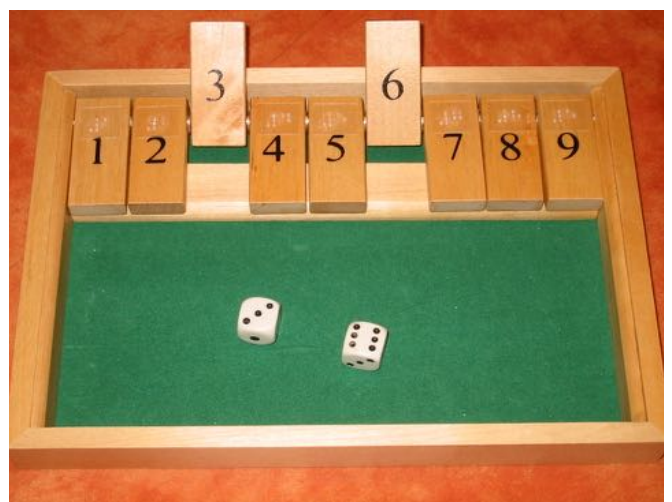


## Klappenspiel/Klappbrett

Das Holzspiel besteht aus einem Spielfeld mit umklappbaren Zahlen sowie zwei Zahlenwürfeln. Jeder Spieler klappt nach jedem Wurf die gewürfelte Zahl um. Es wird gewürfelt, bis alle Zahlen umgeklappt wurden, die restlichen Zahlen werden als Minuspunkte gezählt. Da in das Spielfeld hinein gewürfelt wird, können keine Würfel herunterfallen.

Alter: ab 6 Jahre  
Spieler: beliebig  
Spieldauer: ca. 10-15 Minuten

Preis: 22,00 Euro





## Kraterschreck im Mondversteck

Hier treibt Alien Ansgar sein Unwesen und hat einen Heidenspaß daran, die Raumfahrer zu erschrecken. Die Spieler bewegen mit ihrem Würfelwurf nicht nur ihre eigenen Figuren, sondern auch Alien Ansgar, der unsichtbar unter der Kraterlandschaft läuft. Meistens weiß keiner so genau, aus welchem Krater Ansgar als Nächstes herausspringt – ein spannendes Wettrennen beginnt!

Alter: ab 6 Jahre  
Spieler: 2 – 4  
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Preis: 26,00 Euro



## Mister Pups

Das Mister-Pups-Gerät hat ordentlich Blähungen, und ihm kann jederzeit ein Pups entfahren. Es wird mittig auf den Tisch gestellt, und dann bekommt jeder Spieler drei Mister-Pups-Karten. Wer eine Zahlenkarte spielt, drückt das Mister-Pups-Gerät entsprechend der Zahl auf der Karte, aber Achtung: Wenn ein Pups ertönt, und der ist nicht gerade leise, scheidet der Spieler auf jeden Fall aus. Es gibt weitere Karten, wie die Aussetzen-Karte, oder die Retour-Karte. Der Spieler, der am Ende übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

Alter: ab ca. 6 Jahre  
Spieler: 2 – 8

Preis: 30,00 Euro





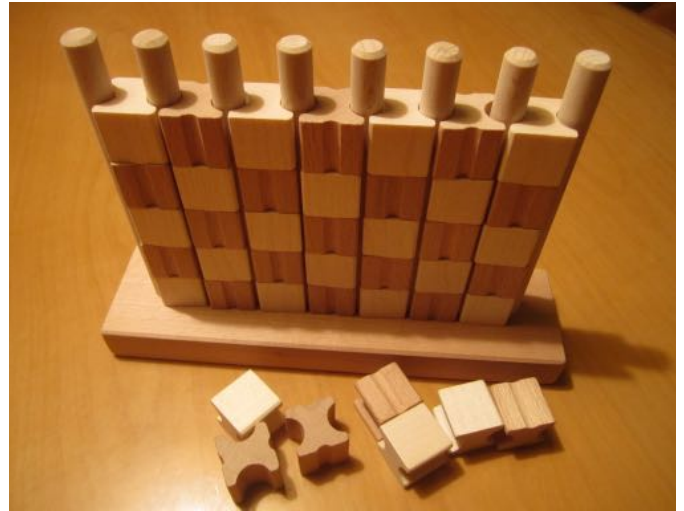


## Vier gewinnt

Die Spieler lassen abwechselnd je einen glatten oder geriffelten Stein in eine der sieben Spalten fallen. Ziel des Spieles ist es, eine Reihe mit Steinen der gleichen Art zu bilden, die waagerecht, senkrecht oder schräg verläuft. Der Spieler, der als erster eine 4er-Reihe gebildet hat, ist Sieger.

Alter: ab 6 Jahre  
Spieler: 2

Preis: 23,00 Euro



## Pig 10

Rufen, Rechnen, Schwein haben! Pig 10 ist ein saugutes Kartenspiel, bei dem sich alles um die Zahl 10 dreht. Es wird mit 3 Handkarten gespielt. Wer den Stapelwert 10 erreicht, ruft „Pig 10“ und gewinnt alle ausliegenden Karten. Ist der erreichte Stapelwert höher, gewinnt der rechte Nachbar die Karten.

Alter: ab 6 Jahre  
Spieler: 2 – 8  
Spieldauer: ca.15 – 20 Minuten

Preis: 26,00 Euro





## Doppel-Klappenspiel/Klappbrett

Das Holzspiel besteht aus zwei Spielfeldern mit umklappbaren Zahlen sowie vier Zahlenwürfeln. Jeder Spieler bzw. jede Mannschaft klappt nach jedem Wurf die gewürfelte Zahl um. Es wird gewürfelt, bis alle Zahlen umgeklappt wurden, die restlichen Zahlen werden als Minuspunkte gezählt.

Alter: ab 6 Jahre  
Spieler: 2 Spieler oder  
Mannschaften  
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Preis: 27,00 Euro



## WortFix

Doppelwörter sind hier gefragt. Die roten Kärtchen geben vor, womit der erste Teil beginnt, die blauen sind Beginn des zweiten Teils. Schnelldenker werden mit Gewinnchips belohnt. Sie können mit den in Punkt- und Schwarzschrift beschrifteten Buchstabenkärtchen natürlich auch zum Beispiel Länder, Vornamen oder Tiere suchen.

Alter: ab 6 - 7 Jahre  
Spieler: 2 - 8  
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Preis: 20,00 Euro





## ZaXn-DiXn

ist eine Variante des Klappenspiels. Hier wird mit zwei Würfeln und Spielsteinen in zwei Farben gespielt. Der gewürfelten Augenzahl entsprechend soll der Spieler zwei Steine oder nur einen Stein aus der Summe oder der Differenz der gewürfelten Augenzahl setzen. Ziel des Spieles ist, alle Spielsteine taktisch klug zu setzen oder in der Box zu versenken.

Alter: ab 6 - 7 Jahre  
Spieler: 2 - 6

Preis: 29,00 Euro



## Lachen für Kinder

„Kannst du Skateboard fahren?“ – „Nur wenn ich im Bus sitze.“  
Dieses lustige Frage- und Antwortspiel für beliebig viele Kinder bietet 2700 mögliche Frage- und Antwortkombinationen. Es werden von getrennten Stapeln lustige Frage- und Antwortkarten gezogen und vorgelesen. Jede Runde verbreitet gute Laune!

Alter: 7 – 12 Jahre  
Spieler: beliebig  
Spieldauer: solange es Spaß macht

Preis: 31,00 Euro







## Klippe die Klappe

Das Brettspiel aus Holz ist eine weitere, sehr schön verarbeitete Variante des beliebten Klappenspiels. Ziel ist es, würfelnd als Erster seine sechs Klappen umzuklappen. Wer nicht mehr klappen kann, muss einen seiner Spielsteine abgeben. Sieger ist, wer die meisten Steine gewinnt.

Alter: ab ca. 7 Jahre

Spieler: 2 - 4

Preis: 42,00 Euro



## RateFix, gebraucht

ist ein bekanntes Denksportspiel. Auf den Karten stehen Oberbegriffe, zu denen jeweils ein Wort mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben gefunden werden muss. Der Anfangsbuchstabe wird zufällig mit der Buchstaben-Drehscheibe ermittelt. Es wurde leider inzwischen von Ravensburger aus dem Programm genommen, ich biete gut erhaltene Spiele an.

Alter: ab 7 - 8 Jahre

Spieler: 2 - 10

Spieldauer: ca. 15 - 30 Minuten

Preis: 23,00 Euro





## Zahlenschiebepuzzle / Magisches Quadrat

ist ein Geduldspiel aus Bambusholz mit zwei Spielmöglichkeiten: 1. Die Zahlenplättchen sind so zu verschieben, dass verschiedene Zahlenreihen entstehen. 2. Die Zahlenplättchen sind so zu legen, dass die Summe jeder Spalte, Reihe und Diagonalen gleich ist, das ist gar nicht so einfach. Die Holzplättchen wurden mit durchsichtiger Braillefolie beklebt.

Abmessungen : 11,5x11,5x10 cm

Alter: ab 7 - 8 Jahre  
Spieler: 1

Preis: 16,00 Euro



## Tutto

ist ein Kartenspiel mit 6 Würfeln. Es wird eine Karte umgedreht und die aufgedeckte Karte gibt eine Besonderheit für den Zug vor. Die meisten Karten ermöglichen Bonuspunkte, es gibt aber auch Karten, bei denen der Spieler aussetzen muss. Der Spieler würfelt mit allen 6 Würfeln und durchsucht seinen Wurf nach gültigen Einzelwürfen und Drillingen, die herausgelegt werden können. Wer auf Tutto geht, gewinnt oder verliert alles! Die Spielkarten werden komplett mit Punktschrift-Folie beklebt.

Alter: ab ca. 7 - 8 Jahre  
Spieler: 2 - 10

Preis: 32,00 Euro





## Dice devils

Unter den Teufeln herrscht Aufregung – die Hölle beginnt zuzufrieren. Alle versuchen deshalb möglichst viele wärmende Gegenstände zu ergattern, Dabei kommt es zum Würfelkampf, den der Teufel mit der höheren Summe gewinnt. Aber Achtung: Wer gerade noch Oberteufel war, kann ganz schnell zum Putzteufel oder gar zum Satansbraten absteigen - und umgekehrt!

Alter: ab ca. 7 - 8 Jahre  
Spieler: 3 - 6

Preis: 35,00 Euro



## Clever 15

ist ein cleverer Spielspaß für zwei und mehr Rechenkünstler. Es besteht aus einer Holzbox mit Spielsteinen, die unter den Spielern verteilt werden. Nun wird mit drei Zahlenwürfeln gleichzeitig gespielt. Die gewürfelten Zahlen werden addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert. Im besten Falle erreicht man die 15! Ist die errechnete Zahl niedriger oder höher, muss man Spielsteine abgeben. Wer keine Spielsteine mehr hat, hat verloren. Das Spiel macht auch in großer Runde Spaß und vertieft dabei spielerisch die vier Grundrechenarten.

Alter: ab ca. 7 - 8 Jahre  
Spieler: ab 2

Preis: 32,00 Euro





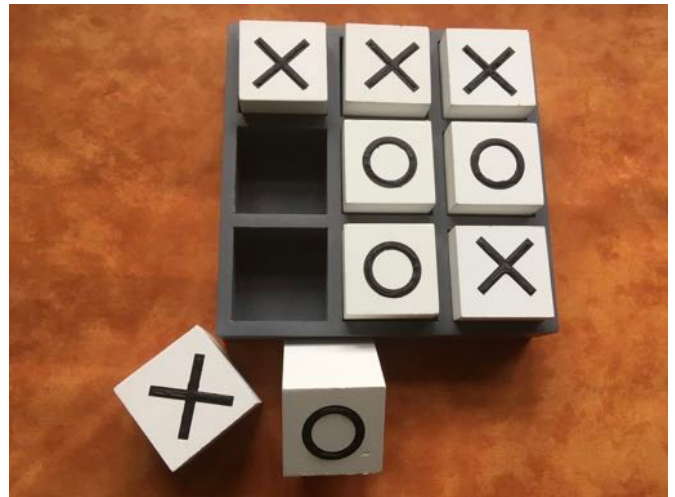


## Tic Tac Toe / 3 gewinnt

ist ein einfaches und beliebtes Strategiespiel aus Holz für 2 Personen. In das 14,5 x 14,5 cm großen Spielfeld setzen die beiden Spieler abwechselnd ihre Würfel mit ihren Zeichen. Der Spieler, der als erstes drei seiner Zeichen in einer Reihe, Spalte oder einer der beiden Hauptdiagonalen setzen kann, gewinnt.

Alter: ab 7 - 8 Jahre  
Spieler: 2

Preis: 15,00 Euro



## Lobo 77

Karte für Karte wird auf dem Stapel abgelegt. Die Werte werden aufaddiert. Immer höher und höher klettert der Wert unaufhaltsam und die Spannung steigt. Bloß die 77 nicht erreichen, sonst sieht's trübe aus. Da gilt es, die vorhandenen Aktionskarten klug einzusetzen und das Unvermeidliche hinauszuzögern. Denn eines ist gewiss: Einer ist immer der Dumme...

Alter: ab 8 Jahre  
Spieler: 2 - 8  
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Preis: 31,00 Euro





## Karten Kniffel Neu!

Der beliebte Klassiker als Kartenspiel. Wie beim Original gilt es auch hier, Full House, Dreierpasch & Co zu erreichen. Aber bei Karten Kniffel kommt es darauf an, diese Aufgaben schneller als die anderen Spieler zu erfüllen. Der Erste, der das schafft, beendet das Spiel. Die Spieler müssen daher clever entscheiden, ob sie Minuspunkte in Kauf nehmen wollen, um flexibler zu sein, oder ob sie sich ganz auf ihr Kartenglück verlassen,

Alter: ab 8 Jahre  
Spieler: 2 – 5  
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Preis: 31,00 Euro



## Rätselhafter Turm (Turm von Hanoi)

Das Denk- und Knobelspiel besteht aus drei Stangen auf einem Brett und acht runden Holzscheiben in verschiedenen Größen. Das Spielziel ist es, den gesamten Turm von einer Stange zur anderen zu übertragen, ohne eine größere Scheibe auf eine kleinere zu legen. Eine interessante Aufgabe, bei der die Scheiben diverse Male hin und her bewegt werden müssen. Es ist ein Spiel für einen Spieler, das Geduld und Nachdenken erfordert.

Alter: ab ca. 8 Jahre  
Spieler: 1

Preis: 14,00 Euro





## Tabu junior

Alltägliche Begriffe aus vier Kategorien sollen beschrieben und erraten werden. Zum Beispiel muss der Begriff „Lehrer“ erklärt werden, ohne Tabu-Wörter, wie hier „Unterricht“, und „Schüler“ zu benutzen. Ein Rennen gegen die Zeit, bei dem eine Mannschaft so viele Begriffe wie möglich erraten muss. Benutzt man eines der Tabu-Wörter, wird man von der gegnerischen Mannschaft ausgequitscht und verliert Punkte. Das Spiel macht aber auch zu zweit Spaß! Aus Platz- und Kostengründen kann jeweils nur eine Kartenseite in Braille beschriftet werden.

Alter: ab 8 Jahre  
Spieler: beliebig viele  
Spieldauer: 20 - 30 Minuten

Preis: 72,00 Euro



## Kniffel Dice Duel

Kniffeln ohne Block, aber mit jeder Menge Spannung und Spaß. Es gelten die bekannten Grundregeln von Kniffel, aber für die erreichten Kombinationen gibt es Punktechips als Belohnung. Und davon wollen die Spieler viele und vor allem die Wertvollsten. Und es bleibt dabei: Einen Kniffel wollen alle haben! Denn mit einem gewürfelten Kniffel gewinnt man einen Chip nach Wahl und eine zusätzliche Runde!

Alter: ab ca. 8 Jahre  
Spieler: 1 - 4  
Spieldauer: 5-10 Minuten

Preis: 35,00 Euro







## Phase 10!

Ziel des Kartenspiels ist es, als Erster 10 verschiedene Phasen abzuschließen: zwei Drillinge, eine Siebenerfolge, sieben Karten einer Farbe und weitere. Die Herausforderung: In jeder Spielrunde muss eine bestimmte Phase abgeschlossen werden. Wer die Phase abschließt, darf mit der nächsten weitermachen. Alle anderen müssen es erneut versuchen. Joker und Aussetzen sorgen für Spannung und Spaß!

Alter: ab ca. 8 Jahre  
Spieler: 2 - 6

Preis: 35,00 Euro



## Phase 10 Masters

Bei der Master-Version gilt es ebenfalls insgesamt 10 Phasen in vorgegebener Reihenfolge abzuschließen. Nachdem die Karten für eine Runde ausgegeben wurden, wählen die Spieler die Phase aus, die sie glauben, abschließen zu können. Im Verlauf des Spiels werden die Herausforderungen zunehmend größer. Eine spezielle Spielregel erlaubt es den Spielern, eine Karte pro Runde beiseite zu legen, um sie zum Abschließen späterer Phasen nutzen zu können. Wer seine Phase abschließt, darf die nächste in Angriff nehmen, wer es nicht schafft, muss es erneut versuchen.

Alter: ab ca. 8 Jahre  
Spieler: 2 - 6

Preis: 45,00 Euro



## Rummikub XXL

Jeder Spieler versucht mit seinen 14 Spielsteinen Zahlen in verschiedenen 3er-Kombinationen zu legen, dem anderen Joker wegzuschnappen, alle Kombinationen auf dem Tisch neu zu arrangieren und dem Gegner damit eigene Chancen zu verbauen oder vielleicht auch neue zu ermöglichen - ein nie endender Spielspaß, bei dem man Köpfchen beweisen muss! Ziel des Spiels ist es, alle Spielsteine abzulegen!

Spieler: 2 - 8  
Alter: ab 8 Jahre

Preis: 42,00 Euro



## fiore und peccato (Minispiel 10 x 10 cm)

Von einer beliebigen inneren Kugel ausgehend wird nach links oder rechts gezählt, und die 4. Kugel nach außen geschoben.

So sollen neun der zehn Kugeln nach außen gebracht werden.

Das klingt einfacher als es ist, denn leere Felder werden mitgezählt, dürfen aber nicht als Ausgangspunkt verwendet werden

Mit peccato gibt's noch eine 2. Spielidee für zwei Personen mit dazu. Hier werden die Kugeln von den Außenfeldern auf die Innenfelder gezogen.

Alter: ab ca. 8 Jahre  
fiore: Spieler: 1  
peccato: Spieler: 2

Preis: 12,00 Euro





## Echt jetzt?! oder was?

ist ein elektronisches Quizspiel mit Sprachausgabe mit über 1.000 Fragen für die ganze Familie.. Die Spieler entscheiden, ist die Aussage wahr oder falsch? Der elektronische Game-Master erklärt die Regeln, stellt die Fragen, kommentiert, führt durch das Spiel und zählt die Punkte. Ein Spiel besteht aus drei unterschiedlich gespielten Runden, die vom Game-Master angesagt werden.

Alter: ab ca. 8 Jahre  
Spieler: 2 - 5

Preis: 37,00 Euro



## LAMA: Lege Alle Minuspunkte Ab! neu!

Jeder Spieler erhält sechs Handkarten. Wer an der Reihe ist, legt eine Karte ab. Diese muss gleich oder um eins höher sein als die oberste Karte des Ablagestapels. Man kann auch eine Karte nachziehen oder passen und damit aussteigen. Die Runde endet, wenn ein Spieler alle Karten ablegt oder alle Spieler gepasst haben. Für Handkarten oder Karten, die ein Spieler nach dem Passen noch hat, gibt es Minuspunkte in Form von Chips. Nach mehreren Runden gewinnt derjenige mit den wenigsten Minuspunkten.

Alter: ab ca. 8 Jahre  
Spieler: 2 - 6

Preis: 30,00 Euro







## Kuhhandel

ist ein gewitztes Kartenspiel, bei dem jeder Spieler versucht, Tiere mit möglichst hohem Punktwert zu ersteigern. Das geschieht entweder auf den laufenden Versteigerungen oder durch schlitzohrigen Kuhhandel, bei dem bauernschlau geblufft wird. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt.

Alter: ab ca. 10 Jahre

Spieler: 3 – 5

Spieldauer: ca. 45 Minuten

Preis: 33,00 Euro



## DAVINCIcode

Jeder Spieler hat vor sich 4 Steine mit Zahlen aufgestellt - unsichtbar für die Mitspieler. Die sollen herausfinden, aus welchen Zahlen der Code besteht. Aber wie? Denn jeder weiß nur: die Zahlen sind schwarz oder weiß und aufsteigend angeordnet. Am Anfang bleibt nur raten. Aber ständig gibt es neue zusätzliche Informationen, die nach und nach logische Schlüsse ermöglichen. Und mit etwas Intuition und genauer Analyse ist dann plötzlich klar: es können nur die und die Zahlen im Code sein. Wer die Zahlencodes der Mitspieler schneller herausfindet, als diese den eigenen, gewinnt.

Alter: ab ca. 10 - 11 Jahre

Spieler: 2 - 4

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Preis: 25,00 Euro





## Pochen

ist ein Spiel mit Elementen aus Poker und Rommé für die ganze Familie. Gespielt wird mit einem Skatspiel und Spielmarken in drei Etappen:

1. Trumpf kassieren, 2. Pochen, 3. Ausspielen. Geschickte Taktik und etwas Glück führen zum Sieg.

Alter: ab ca. 10 - 12 Jahre

Spieler: 3 - 6

Preis: 34,00 Euro



## TICK-TACK...BUMM

besteht aus Karten mit Wortsilben, einem Spezialwürfel und der TICK-TACK...BUMM-Bombe, die tickt und irgendwann mit dem Zufalls-Zeitzünder losgeht. Die Spieler nennen je nach Würfelergebnis Wörter, in denen die Wortsilben nur an einer bestimmten Stelle im Wort befinden dürfen. Die Bombe wird weitergegeben und der Spieler, bei dem sie hochgeht, muss die Karte nehmen.

Alter: ab ca. 12 Jahre

Spieler: 2 - 12

Preis: 38,00 Euro





## Sudoku aus Holz

Das Ziel ist es, ein  $9 \times 9$ -Gitter mit Ziffern zu so zu füllen, sodass jede Spalte, jede Zeile und jedes der neun  $3 \times 3$ -Teilgitter, alle Ziffern von 1 - 9 enthält. Die Spielsteine werden in Vertiefungen gelegt, so dass sie nicht verrutschen. In der eingebauten Schublade unter dem Spielbrett werden die Spielsteine verstaut.

Alter: ab ca. 12 Jahre

Spieler: 1

Preis: 31,00 Euro

Zusätzlich können Sie 10 Braille-Anleitungen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen erwerben.

Preis: 18 €







## Zauberwürfel in verschiedene Variationen

Der taktile Zahlenzauberwürfel ähnelt einem großen dreidimensionalen Zahlenwürfel. Die Zahlen sind fühlbar geprägt.

Preis: 20,00 Euro

Der Braille 3 x 3 Zauberwürfel ist ein schwarzer Würfel mit fühlbaren Zahlen in Brailleschrift.

Preis: 20,00 Euro

Der taktile Zauberwürfel hat eine 3D-Oberfläche mit 9 verschiedenen gut fühlbaren Strukturen.

Preis: 17,00 Euro

Alter: ab ca. 12 Jahre





### Kartenhalter, doppelt

Mit diesem stabilen, doppelten Kartenhalter aus massivem Buchenholz ist es einfacher, mit vielen Karten zu spielen. Die Spielkarten werden von den beiden schrägen Rillen sicher aufgenommen und können jederzeit abgetastet werden, ohne umzufallen. Der Kartenhalter ist 40 cm breit.

Kartenhalter: 10,00 Euro



### Kartenhalter, klein und groß

Mit den leicht gebogenen Kartenhaltern aus Holz ist es einfacher, mit vielen Karten zu spielen. Die Karten werden in den Halter gesteckt und können jederzeit abgetastet werden, ohne umzufallen. Die kleine Variante ist 35 cm und die große Variante 50 cm lang und jeweils 3,5 cm hoch und sehr stabil.

Kartenhalter klein: 8,00 Euro

Kartenhalter groß: 10,00 Euro





Würfel, Würfel und noch mehr Würfel, Zauberwürfel  
finden Sie weiter oben.

### Blankowürfel

mit 2 cm, 2,5 cm oder 3 cm Kantenlänge

Blankowürfel bereits ausgebohrt, jedoch nicht beklebt:

mit 2 cm, 2,5 cm oder 3 cm Kantenlänge

### Farbtastwürfel

mit 2,5 cm oder 3 cm Kantenlänge.

Bitte geben Sie die gewünschten 6 Farben an:

rot, gelb, blau, grün, weiß, orange, lila, pink, schwarz oder gold

### Fühlbare Augen/Zahlenwürfel 1 - 6

mit ca. 2 cm, 2,5 cm oder 3 cm Kantenlänge

### Fühlbare Augen/Zahlenwürfel 1 - 3

mit 2,5 cm und 3 cm Kantenlänge

Kleine Würfel(2 cm) 2,00 Euro pro Stück

Mittlere(2,5 cm) und große Würfel(3cm) :

2,50 – 3.00 Euro pro Stück

Auf Anfrage können Sie auch Sonderwürfel (10er, 20er)  
erhalten.







Bestellungen bitte per Mail, Fax, Telefon  
oder auch schriftlich an:

Luise Bartkowski  
Pongser Kamp 39  
41239 Mönchengladbach  
Telefon: 02166 53544  
Telefax: 02166 551568  
Email: anluba@t-online.de

Bitte planen Sie bei Ihrer Bestellung eine  
Vorlaufzeit von ca. 10 - 14 Tagen ein.

Sie erhalten die Spiele per Postversand inclusive  
der Rechnung.

Alle Preise zzgl. Versandkosten,  
Auslandssendungen nur als versichertes  
Postpaket oder auf eigene Gefahr als Päckchen.

Preisänderungen vorbehalten.