

# **Spiele in der SBS**

**Gesamtkatalog, Stand 1.1.2019**



**SCHWEIZERISCHE  
BIBLIOTHEK FÜR  
BLINDE, SEH- UND  
LESEBEHINDERTE**

Herausgeber:  
SBS Schweizerische Bibliothek für Blinde, Seh- und Lesebehinderte  
Grubenstrasse 12  
CH-8045 Zürich  
Fon +41 43 333 32 32  
Fax +41 43 333 32 33  
[www.sbs.ch](http://www.sbs.ch)  
[nutzerservice@sbs.ch](mailto:nutzerservice@sbs.ch)

© SBS Schweizerische Bibliothek für Blinde, Seh- und Lesebehinderte

---

# Inhaltsverzeichnis

Lernspiele .....	5
Solitairspiele .....	8
Denkspiele .....	14
Geschicklichkeitsspiele .....	27
Kartenspiele .....	34
Legespiele .....	39
Rollenspiele .....	45
Würfelspiele .....	46
Ratespiele .....	55
Bücher über Spiele .....	58



# Lernspiele

**Bauer Klaus und die Maus.** Ein Erntespiel für 2 bis beliebig viele Mitspieler ab 3 Jahre.

HABA.

Bauer Klaus hat vor der Aussaat die Getreidesorten durcheinander gebracht. Gerste, Hafer, Weizen und Roggen müssen deshalb nach der Ernte sortiert werden, bevor die Mäuse alles auffressen. Ein Spiel, bei dem die Kinder zudem unsere wichtigsten Getreidesorten kennen lernen. Es gibt keine Einzelsieger. Entweder gewinnen alle Mitspieler gemeinsam oder die Mäuse gewinnen.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 6 Mäuse, 24 Getreidesteine, 1 Symbolwürfel, 1 Zahlenwürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 241

**Erstes Rechnen.** Ein Spiel für kluge Rechner und alle, die es werden wollen! Ravensburger Spieleverlag.

"Erstes Rechnen" enthält 2 verschiedene Rechenspiele, bei denen das Zusammenzählen, Abziehen und Ergänzen geübt werden kann. Beim Wettlaufspiel geht es darum, als erster auf dem Zielfeld zu sein. Auf dem Weg dahin werden Rechenaufgaben gelöst. Beim Legespiel ist das Ziel, die meisten Rechenkärtchen zu gewinnen, indem man die Aufgabe richtig löst. Um welche Aufgabe es geht, bestimmt der Würfel. Für 2-4 Kinder von 6-9 Jahren.

1 Kiste 27x19 cm, 96 Rechenkärtchen, 1 Starttafel, 1 Zieltafel, 4 Spielfiguren, 1 Würfel, 1 Legetafel, 20 rote Chips.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 190

## **Finger-Spitzen Memory.**

Das Spiel besteht aus 2 x 25 Holzsteinen, die jeweils mit diversen Materialien beklebt sind. Wie beim Memory müssen 2 gleiche Paare durch Ertasten gefunden werden. Sehenden Mitspielern werden dabei die Augen verbunden.

1 Holzkiste mit Plexiglasdeckel 25x25 cm, 2 x 25 Spielsteine, beklebt mit diversen Materialien.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 318

**First words.** Memo-Spiel. 1. Unterrichtsjahr.

Loewe.

1 Schachtel mit 48 Spielkarten plus Spielanleitung in Voll- und Schwarzschrift.

**Ausleihe:** LUD 353

**Verkauf:** CHF 21.80. PS13690

## **Gehörmemory.**

Die Kunststoff-Fläschchen dieser Sinnes-Serie wurden mit 10 verschiedenen Materialien gefüllt. Die Spieler versuchen, durch Schütteln zwei gleiche Klänge zu bestimmen. Für mehrere Personen ab 5 Jahren.

1 Kiste 24x32 cm, 1 Brett mit Bohrungen, 20 Fläschchen mit grünem Deckel.

**Ausleihe:** LUD 113

**Geräusch-Memo.**

Die Holzwürfel dieser Sinnes-Serie wurden mit 16 verschiedenen Materialien gefüllt. Die Spieler versuchen, durch Schütteln zwei gleiche Klänge zu bestimmen. Für mehrere Personen ab 5 Jahren.

1 Holzkiste, 23 x 23 x 6 cm, 16 Klangwürfel.

**Ausleihe:** LUD 112

**Lauschwunder.** Das Hörmemory.

Die Spielregeln entsprechen grundsätzlich denen des bekannten Bilder-Memorys. Grosse Ohren und ein feines Gehör braucht man, um jeweils gleichklingende Geräusche zu finden. Viel "Schüttel-Spass" bis die 10 Klangpaare und der Joker entdeckt sind. Für 1-4 Spieler ab 4 Jahren.

1 dreieckige Kiste, 1 Holzplattform, 21 Türme mit Inhalt.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 282

**Mopico und PB6.**

Agence T.A.C.T.

Mopico: Ziel des Spiels ist es, mit Hilfe von Stiften Buchstaben zu bilden, die zu Wörtern erweitert werden. Die Buchstaben werden mit Hilfe des Braille-Alphabets erstellt. Für 2-4 Spieler ab 9 Jahren mit Punktschriftkenntnissen. -

PB6: Erraten Sie ein 6 Buchstaben grosses Wort, das von dem Gegenspieler oder der gegnerischen Gruppe geheimgehalten wird. Dieses Wort entspricht den genauen Stiftepositionen, die Sie entdecken müssen. Um sie ohne Doppeldeutigkeit zu bezeichnen, tragen diese Punkte Nummern, wie die Grundform zu Beginn des Alphabets anzeigt. Dieses Spiel wird mit dem Material vom Mopico und mit einem zusätzlichen Würfel gespielt. Es können aber nur 2 Spieler oder 2 Gruppen mitmachen. Ab 9 Jahren.

1 Kiste 24x19 cm, 6 Holzleisten, div. Stecker, 2 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 207

**Plus und Minus bis 20.** Memo-Spiel ; ab 6 Jahren.

Loewe.

Plus oder Minus? Welche Aufgabe gehört zu welchem Ergebnis? Spielerische Vertiefung des Rechnens im Zahlenraum bis 20.

1 Schachtel mit 40 Spielkarten plus Spielanleitung Voll- und Schwarzschrift.

**Ausleihe:** LUD 352

**Verkauf:** CHF 21.80. PS13691

**Selbstlaute.** Mau-Mau-Spiel ; ab 7 Jahren.

Loewe.

a, e, i, o, u. Wer hört, welche Wörter dieselben Selbstlaute haben? Förderung der Lautunterscheidung als wichtige Voraussetzung für das Lesen und Schreiben.

1 Schachtel mit 48 Spielkarten plus Spielanleitung in Voll- und Schwarzschrift.

**Ausleihe:** LUD 351

**Verkauf:** CHF 21.80. PS13769

**Silben-Memo.** Ab 7 Jahren.

Loewe.

Schmet-ter-ling und Gi-raf-fe. Wer findet zuerst alle drei Silben und setzt die Tiernamen zusammen? Spielerische Vertiefung des Deutschthemas: Silben und Trennungen. Ein Sprachlernspiel für 2 bis 4 Teilnehmer.

1 Plastikbehälter mit 33 Spielkarten.

**Ausleihe:** Vollschrift, Spielanleitung in Voll- und Schwarzschrift, Basisschrift mit Grossschreibung, LUD 493

**Verkauf:** CHF 21.80. Vollschrift, Spielanleitung in Voll- und Schwarzschrift, Basisschrift mit Grossschreibung, PS13078

# Solitairspele

**Angelspiel.** Kleine Angler fangen grosse Fische.

Ravensburger Spielverlag.

Mit Geschicklichkeit und ein bisschen Anglerglück kannst du die dicksten Fische fangen. Bei diesem Geschicklichkeitsspiel werden mit Hilfe von Magnetangeln die Fische aus dem Bassin geangelt. Doch wer noch Dosen, Schuhe und Flaschen aus dem Wasser holt, bekommt zur Belohnung extra Punkte. Ein Geschicklichkeitsspiel für 1-6 Spieler von 3-6 Jahren.

1 Kiste 37x27 cm, 3 Kunststoffangeln, 6 Kunststoffische, 1 Bassin, 16 Fische und Gegenstände mit Metallringen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 180

**AYA.** Ein kugeliges Kombinationsspiel.

Zoch Verlag.

AYA ist ein Kugelspiel, das durch einen einfachen Spielmechanismus schnell zu erfassen ist und eine spannende Wettkampfatosphäre schafft. Es kann mit Tempo und risikobetont, aber auch nach "gemütlichen" Regeln gespielt werden. Ein Spiel, bei dem alle Denksportler räumliches Denken unter Beweis stellen können. Gleich mehrere Varianten können nach demselben Spielprinzip gespielt werden: Die Spieler wetteifern darum, fünf Kugeln im Zentrum der Kugelbahn in eine Reihenfolge zu bringen. Diese Reihenfolge ist auf den Spielkarten abgebildet. Dafür hat man in den meisten Fällen nur einen Spielzug zur Verfügung: Man nimmt eine der fünf in der Mitte liegenden Kugeln und legt sie ganz aussen wieder auf die Holzschiene, so dass von dort eine weitere Kugel in die Mitte rollt. Für 1-6 Personen ab 5 Jahren.

1 Kiste 11x41 cm, 1 Kugelbahn, 5 blaue Holz- und 4 gelbe Glaskugeln, 1 Plastikbox mit 39 Spielkarten.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 273

**Balance of Power.** Magnetkugelspiel.

Ziel ist es, die Magnetkugeln auf die Löcher der Würfeloberseiten zu legen, ohne dass sich die Kugeln gegenseitig anziehen oder abstossen. Der Schwierigkeitsgrad kann durch die Position der Würfel, welche das Spielfeld bilden, verändert werden. Für 1-8 nervenstarke Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Spielbox aus Kiefercellulose, 9 Keramik-Magnetkugeln, 9 Holzwürfel, 4 Distanzhölzer.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 474

**Blikado.**

Jeder Spieler darf der Reihe nach so viele Spielfiguren vom Spielbrett nehmen, bis sich der Schieber bewegt. Durch geschicktes Herausnehmen der unterschiedlichen Figuren, soll eine möglichst grosse Anzahl Punkte erreicht werden.

1 Holzbox mit Deckel 31x20x6 cm, 1 befestigter Holzschieber mit Platte, Länge 37 cm, 3 Spielfiguren blau (Schlitz), 7 Spielfiguren gelb (grosse Halbkugel), 10



Spielfiguren rot (Ringsymbol), 15 Spielfiguren grün (Zylinder), 15 Spielfiguren weiss (kleines Köpfchen), 1 Schieberbefestigungsstift.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 110

### **City Puzzle.**

6 verschiedenen Bauelemente müssen ohne Lücken zu einer Stadt zusammengefügt werden. Ein Solitairespiel für eine Person.

1 Plastikbox, 1 Spielfeld, 6 Bauelemente aus Metall.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 485

### **Das Brahma Rätsel.**

R. Journet.

Die Aufgabe dieses Geduldsspieles besteht darin, die Pyramide aus 8 einzelnen Holzscheiben auf einem anderen Stift aufzubauen, ohne dabei eine grössere auf eine kleinere Scheibe zu legen. Eine praktische, kleine Ausgabe für eine Person ab 7 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Kiste 8x13 cm, 1 Holzplatte mit drei einsteckbaren Stäben, 8 Scheiben.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 431

### **Downsize.** Ein Solitärspiel.

"Downsize" ist mit dem Spiel "Solitär" verwandt. "Downsize" ist ähnlich, jedoch ist hier die Ausgangsstellung nicht immer gleich, sondern durch 40 verschiedene Levels jedes Mal anders. Mit Aufgaben und Lösungen in Punkt- und Schwarzschrift. Für eine Person.

1 Plastikbox, 1 Spielfeld, 12 Figuren, Spielanleitung mit Aufgaben und Lösungen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 484

### **Figurenwürfel.**

Jegro b. v.

Der Würfel wird gerollt und dann wird diejenige Einzelform gesucht, welche zum oben liegenden Würfelmotiv (Baum, Mensch, Tiere) passt. Für Kinder ab ca. 3 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Holzwürfel mit 24 dazu passenden Figuren (Baum, Mensch, Kuh, Pferd, Stier, Lamm) in den Farben Gelb, Blau, Rot, Grün, Natur und Schwarz.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 415

### **Formenwürfel.**

Jegro b. v.

Der Würfel wird gerollt und dann wird diejenige Einzelform gesucht, welche zum oben liegenden Würfelmotiv (geometrische Figur) passt. Für Kinder ab ca. 3 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Holzwürfel mit 24 Formen aus 6 verschiedenen geometrischen Symbolen in den Farben Blau, Gelb, Grün, Violett, Orange und Rot.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 417

### **IQube. 2 verschiedene Flächen.**

Dreidimensionales Schiebenspiel mit zwei verschiedenen Oberflächen. Ein grosser Würfel enthält 26 kleine Würfel, die so verschoben werden müssen,

dass die Seiten gleiche Oberflächen erhalten. Dieses Spiel gibt es auch mit 3 verschiedenen Flächen. Für Sehende und Blinde gleichermaßen spielbar.

1 Plastikbox, 1 Würfel 8x8 cm, 1 Stecksockel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 421

### **IQube. 3 verschiedene Flächen.**

Dreidimensionales Schiebespiel mit drei verschiedenen Oberflächen. Ein grosser Würfel enthält 26 kleine Würfel, die so verschoben werden müssen, dass die Seiten gleiche Oberflächen erhalten. Dieses Spiel gibt es auch mit 2 verschiedenen Flächen. Für Sehende und Blinde gleichermaßen spielbar.

1 Plastikbox, 1 Würfel 8x8 cm, 1 Stecksockel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 420

**K-Ball.** An amazing brain-teasing logical puzzle.

Ähnlich wie der berühmte Rubik-Würfel - hier jedoch als Kugel. Der K-Ball besteht aus 6 Kreisen. Jeder Kreis besteht aus 4 Segmenten. Jedes Segment wurde mit Braille-Zahlen beschriftet. So gehören z.B. alle 2er-Zahlen zu einem Kreis. Durch Drehen des Balls muss versucht werden diesen wieder in seine Grundstellung zu bringen, d.h. alle 6 Kreise müssen aus den gleichen Braille-Zahlen bzw. den gleichen Farben bestehen. Eine knifflige Angelegenheit.

1 Plastikbox 21x14 cm.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 491

**Verkauf:** . Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, u

**Logische Blöcke.** Mittlere Ausgabe in Holz.

Herder.

Lehr- und Arbeitsmittel, insbesondere für den Mathematikunterricht der Primarstufe an Schulen. Bestehend aus 48 Holzklötzchen, die sich nach verschiedenen Merkmalen systematisch ordnen bzw. zuordnen lassen: nach Form (Dreieck, Rechteck, Quadrat, Kreis), Grösse (gross, klein), Stärke (dick, dünn), drei Tastqualitäten (glatt, gerippt, gelocht) sowie Farben (rot, gelb, blau). Für mehrere Personen im Schulalter.

1 Kiste 18x18 cm, 12 runde, 12 quadratische, 12 dreieckige, 12 rechteckige Merkmalklötzchen.

**Ausleihe:** LUD 105

### **Magic Square.**

Pussicat [s.a].

Die einfachere Variante besteht darin, die Zahlenplättchen 1 bis 15 der Reihe nach einzuordnen. Die schwierigere Variante besteht darin, dass die Gesamtsumme jeder vertikalen, horizontalen und diagonalen Reihe 30 ergibt. Ein Zahlenschiebespiel ab 7 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Plastikrahmen 7,5x7,5 cm, 15 nummerierte Zahlenplättchen.

**Ausleihe:** LUD 438

### **Magischer Würfel.**

Ideal Toy Corporation.

Dieses Geduldspiel für eine Person wurde 1977 vom Ungarn Ernő Rubik erfunden. Der Kubus hat auf seinen 6 Aussenseiten je  $3 \times 3 = 9$  drehbare

Teilwürfel. Durch Verstellen ergeben sich unzählige Möglichkeiten, den Würfel in seinen ursprünglichen Zustand mit sechs gleichfarbigen Seiten zurückzubringen. Ab ca. 8 Jahren.

1 Plastikbox, 1 bewegbarer Würfel mit tastbaren Symbolen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 439

### **Natur im Relief.**

Die Formenelemente mit den Naturmotiven werden offen auf den Tisch gelegt, betastet und ihre Form besprochen. Positive und negative Teile können ineinander gesteckt werden. Das Spiel lässt sich sowohl "sehend" als auch "blind" spielen, als Steck- und Zuordnungsspiel oder auch als dreidimensionales Memory. Für eine und mehrere Personen ab 4 Jahren.

1 Baumwollbeutel, 24 Formen (je 12 positive und negative).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 266

### **Saturn.** Schiebespiel.

Pro Seite des Saturnrings müssen je vier mal vier gleiche Symbole zusammengebracht werden. Dies geschieht durch verschieben der Jetons auf dem Saturnring und der Mittelachse, welche zusätzlich gedreht werden kann. Ein Solitairespiel ab 8 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Plastikring mit beweglichem Mittelteil und 32 runden Scheibchen mit verschiedenen Symbolen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 472

### **Schiebespiel mit Mugelsteinen.**

Ziel dieses Spieles ist es, durch mehrmaliges horizontales und vertikales Verschieben der weissen und der markierten Quadrate eine Figur darzustellen. Taktile Vorschläge sind in der Spielanleitung abgedruckt. Ein Einpersonenspiel ab 8 Jahren.

1 Plastikbox, 1 schwarzer Kunststoffrahmen, 15x12 cm, in dem sich 49 weisse Kunststoffquadrate befinden.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 422

### **Solitaire oder Einsiedlerspiel.**

Dieses Brettspiel, das alleine oder zu zweit gespielt werden kann, wird auch "Einsiedlerspiel" genannt. Es muss gelingen, durch Überspringen der Spielsteine am Schluss nur noch einen übrig zu behalten. Dieser sollte in der Mitte des Spielbretts stehen. Wer sich allein mit den von diesem Spiel dargebotenen Problemen beschäftigen möchte, wird sowohl sehr einfache als auch höchst verzwickte Aufgaben finden oder sich selbst stellen können.

1 Kiste 22x25 cm, 1 Spielplan, 33 Holzstäbchen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 96

### **Steckbox.**

In eine Holzkiste mit fünf verschiedenen Löchern müssen 20 geometrische Holzfiguren in den Farben Gelb, Grün, Rot und Blau gesteckt werden. Ein taktiles Spiel für beliebig viele Kinder im Vorschulalter.

1 Plastikbox, 1 Holzkiste mit 4 verschiedenen Löchern, 20 geometrische Holzfiguren passend zu den Löchern in den Farben Gelb, Grün, Rot und Blau.

**Ausleihe:** LUD 470

### **Teufelsknoten.**

HABA.

Diese anspruchsvolle Kniffelei ist eine Herausforderung für jeden Tüftler. Die Lösung erfordert räumliches Vorstellungsvermögen, viel Geduld und etwas Glück. Für einen Spieler ab dem Schulalter.

1 Plastikbox, 1 Kiste 10x10x10 cm, 6 Holzteile.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 430

### **Trisoli.**

Gerhards Holzwarenfabrik.

Trisoli ist ein Solospiel. Ziel des Spieles ist es, die drei gelben Spielfiguren auf den Ausgangsplatz der drei braunen Spielfiguren zu bringen und umgekehrt. Eine grosse Spielfigur liegt zu Beginn in der Mitte. Während des Spiels muss eine beliebige kleine Figur ein Feld weit bewegt werden und danach wird die grosse Figur bewegt. Zu Beginn scheint die Lösung einfach, aber in den letzten Zügen zeigt sich, dass man hier nicht vorschnell urteilen sollte! Meistens scheitert es am vorletzten Zug! Die grosse Figur ist eingesperrt und kann nicht bewegt werden. Für 1 Person ab 8 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Spielbrett 11x19 cm, 7 Spielfiguren, 1 Stoffsäckchen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 479

**Turm von Hanoi.** Asiatisches Denk- und Konzentrationsspiel.

Die Aufgabe dieses Geduldsspieles besteht darin, eine Pyramide aus 7 einzelnen Holzteilen der Grösse nach auf einem anderen Stift aufzubauen, ohne dabei ein grösseres auf ein kleineres Teil zu stecken. Für eine Person ab 8 Jahren.

1 Plastikbox, Holzdreieck mit drei Stiften, 7 Holzkugeln in abgestuften Grössen (Pyramidenform) und Farben.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 471

### **Würfel-Puzzle.**

7 Holzelemente müssen so zusammengefügt werden, dass sich am Schluss ein Würfel ergibt. Ein kniffliges Solitairespiel.

1 Plastikbox, 1 Holzwürfel 8x8 cm mit 2 Verschlüssen, 7 Holzelemente.

**Ausleihe:** LUD 476

### **Zahlenschiebespiel.**

Bei dem kniffligen Zahlenschiebespiel geht es darum, die nummerierten Plättchen von 1 bis 31 der Reihe nach zu ordnen. Ein Solitairespiel ab 7 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Plastikrahmen 13x7,5 cm, 31 nummerierte Zahlenplättchen.

**Ausleihe:** LUD 437

### **Zauberschlange.**

Mit dieser Schlange aus Kunststoff kann man nicht nur seine Phantasie, sondern auch räumliches Vorstellungsvermögen und manuelles Geschick entwickeln

und fördern. Durch drehen der Schlangenglieder können immer neue Formen erfunden werden. Für einen Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Kiste 9x9 cm, 1 bewegliche Kunststoffschlange aus 24 Glieder (ca. 44 cm).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 428

# Denkspiele

## **3-D-Mühle.**

Das Mühlespiel wird hier in 3 Ebenen gespielt. Dazu kommt, dass es gelingen muss, 4 statt 3 Spielsteine in einer Reihe unterzubringen, und zwar senkrecht, waagrecht oder diagonal. Für 2 Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 21x23 cm, 1 Holzbrett mit 4x4 Stahlstiften, 30 gelbe (eckige) und 30 grüne (runde) Spielsteine zum Stecken.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 37

## **Abalone.**

Abalone.

Durch taktische Züge sollen die Kugeln des Gegners vom eigentlichen Spielfeld in den Randbereich befördert werden. Wer als erster 6 gegnerische Kugeln aus dem Spielfeld geschoben hat, hat gewonnen. Für 2 Personen ab 9 Jahren.

1 Kiste 32x37 cm, 1 sechseckiges Kunststoffbrett mit 61 kreisförmigen Mulden, 14 weisse (glatte Oberfläche) und 14 graue (raue Oberfläche) Kugeln.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 38

## **Alquerque.**

Gerhards Holzwarenfabrik.

Alquerque ist vermutlich der Vorläufer des bekannten Dame-Spiels. Ziel ist es, alle gegnerischen Steine durch überspringen zu schlagen. Mehrfach-Sprünge sind möglich. Ein Taktikspiel für 2 Personen ab 8 Jahren.

1 Kartonschachtel, 1 Spielbrett 25x25 cm, 13 blaue Spielfiguren (1 davon Reserve), 13 rote Spielfiguren (1 davon Reserve).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 298

**Level 8.** Das Brettspiel. Armbruster, Susanne Ravensburger.

Jetzt gehts rund bei Level 8! Und zwar auf einem grossen Spielplan. Zahlreiche abwechslungsreiche Aktionsfelder bringen Schwung ins Spiel. Lieber Handkarten tauschen, eine bestimmte Karte suchen oder gleich einen Joker nehmen? Stets haben die 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren mehrere Aktionen zur Auswahl. Doch welche ist die beste?

1 Schachtel mit 1 Spielbrett, 110 Spielkarten (14 zusätzlich auf Folie in Kurzschrift), 6x3 Spielfiguren und 4 Würfeln.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Schwarzschrift und Kurzschrift, LUD 361

## **Babel Pico.** Wer stoppt den Turmbau?

Ein Strategiespiel für zwei Personen ab 6 Jahren, die abwechselungsweise am Babelturm bauen. Wem es gelingt eine Situation zu erzwingen, die das Weiterbauen verunmöglicht, hat gewonnen.

1 Schachtel 23x8 cm, 24 Würfelemente.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 345

**Verkauf:** . Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, u

**Bao.**

Bao ist eines der unzähligen Mancala-Spiele, die seit Jahrhunderten in vielen Teilen der Erde gespielt werden. Das Spielbrett besteht aus 2 Hälften mit jeweils 2 Reihen à 8 Mulden. Beide Spieler müssen ihre Spielsteine in den zwei eigenen Muldenreihen bewegen. Kommt der letzte Stein eines Spielzugs in eine der inneren Reihen zu liegen, dürfen die gegnerischen Steine mitgenommen und mit diesen weitergespielt werden. - Inklusive Spielvariante "Hus". Ein Spiel für 2 Personen ab 5 Jahren.

1 Kiste 58x15 cm, 1 aufklappbares Holzspielbrett mit 32 Mulden, 1 Beutel mit 66 Spielsteinen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 234

**Camac.**

Ein mathematisches Denkspiel. 9 Spielfiguren sind mit Zahlen versehen. Diese müssen so auf die Spielfelder gesetzt werden, dass die zusammengezählten Werte horizontal, vertikal und diagonal immer die Zahl 15 ergeben.

1 Plastikbox, 1 Spielbrett 16x16 cm, 9 Spielfiguren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 401

**Centerpeg.**

Das Spielfeld besteht aus 3 Kreisen. Gespielt wird mit insgesamt 24 Spielfiguren. Es muss versucht werden, alle generischen Figuren zu entfernen. Ein Kombinationsspiel für 2 Personen ab 10 Jahren.

1 Kiste 23x23 cm, 1 Spielplan, 12 rote und 12 gelbe Spielsteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 104

**China Game.**

Dieses Spiel wird von 2 Personen gespielt, die versuchen, 10 Stäbchen von derselben Farbe in die Löcher am Ende ihres Brettes zu stecken. Wer zuerst alle seine Stäbchen auf der anderen Seite des Brettes in den Löchern des Gegners platziert hat, hat gewonnen. Ab 10 Jahren.

1 Kiste 17x33 cm, 1 Spielbrett mit Einstecklöcher, 10 gelbe (runde), 10 orange (abgeschrägte) Spielfiguren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 84

**Cirk.** Das neue Muldenspiel.

Eine Variante einer der ältesten Spielformen: der Muldenspiele. Jeder Spieler hat eine Spielsteinfarbe. Gegnerische Steine sind aus dem Spiel heraus in die mittlere Mulde zu schlagen. Dabei sind gleichzeitig aber eigene Steine vor dem Mitspieler in Sicherheit zu bringen. Ein Taktikspiel für 2 Personen ab 8 Jahren.

1 Schachtel 30x36 cm, 1 rundes Spielbrett, 20 Spielsteine (je 10 runde und 10 eckige).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 236

**Connect 4.** The vertical strategy game.

Milton Bradley.

Vertikal? Horizontal? Diagonal? Egal! Vier Gewinnt!!! Räumliches Denken ist der Schlüssel zum Erfolg! Vier Steine in eine Reihe zu bringen, das klingt leicht,

aber der Gegenspieler wird es schon zu verhindern wissen. Denn er will auch gewinnen. Für 2 vorausdenkende Strategen ab 7 Jahren.

1 Kiste 37x26 cm, 1 Gitter, 2 Träger, 21 gelbe Chips, 21 rote Chips mit Loch.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 209

### **Crazy Circus.**

FoxMind Games.

Mit den richtigen Befehlen müssen drei Zirkustiere in die gewünschten Positionen gebracht werden. Wer am schnellsten eine passende Befehlskette ruft (und es gibt meistens mehrere Möglichkeiten), erhält das entsprechende Kärtchen. Sind alle Karten durchgespielt endet das Spiel. "Crazy Circus" ist ein Spiel für Gehirnakrobaten. Da man die Befehlsfolge komplett im Kopf zusammenstellen muss, ist man schon ganz schön gefordert. Man benötigt ein gutes Vorstellungsvermögen und Gedächtnis, damit man keinen Befehl vergisst, wenn die Befehlskette etwas länger ist. Für 1 bis 6 Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 23x34 cm, 1 Spielbrett, 1 Eisbär, 1 Elefant, 1 Löwe, 24 Positionskarten, 5 Befehlskarten.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 267

### **Dame, Mühle, Schach.** 3 Spiele in einer Ausgabe.

Diese praktische Ausführung im Spielekoffer beinhaltet Dame, Schach und Mühle in einem. Für 2 Personen ab 10 Jahren.

1 doppelseitiger Spielplan, 30x30 cm, für Dame, Schach und Mühle, 16 weiße und 16 schwarze Schachfiguren, 13 weiße und 13 schwarze Spielfiguren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 33

### **Das Labyrinth der Meister.** Ein verrückter Wettstreit um den Meistertitel.

Ravensburger Spieleverlag.

Bei diesem Spiel handelt es sich um die Meisterversion des "verrückten Labyrinths". Ein Gesellschaftsspiel für 2 bis 4 Spielerinnen und Spieler ab 10 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 34 Gänge-Karten, 21 Bildscheiben (Zauberdinge), 21 Rezeptkarten, 4 Spielfiguren, 12 Zauberstäbe aus Holz.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 157

### **Das ver-rückte Labyrinth.** Wer schiebt, der hat's: Geister und Schatz!

Ravensburger Spieleverlag.

In einem verwunschenen Labyrinth gehen die Teilnehmer auf Entdeckung aus. Jeder Spieler sucht durch geschicktes Verschieben der Labyrinthgänge zu seinen geheimnisvollen Gegenständen und Lebewesen zu gelangen, um alle Geheimnisse zu lüften und dadurch wieder an den Ausgangsort zu gelangen. An diesem spannenden Gesellschaftsspiel können 1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren teilnehmen.

1 Schachtel mit 1 Spielplan, 34 Gänge-Karten, 24 Geheimniskarten, 4 Spielfiguren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift, LUD 141

### **Da Vinci Code.** Wer knackt den gegnerischen Code am schnellsten?

Winning Moves.



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. Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren.

1 Kiste 17x17 cm, 12 schwarze Zahlensteine, 12 weisse Zahlensteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 328

### **Der Fühlmatz.**

"Der Fühlmatz" besteht aus 12 identischen Stoffsäckchen mit 6 verschiedenen Inhalten, aus denen durch Ertasten Paare gebildet werden sollen. Jedoch bietet "Der Fühlmatz" eine Fülle von weiteren Spielmöglichkeiten.

1 Plastikbox, 1 Stoffsack, 12 Stoffsäckchen mit 6 verschiedenen Inhalten (Sand, Nudeln, Erbsen, Reis, Münzen, Kühlkissen).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 414

### **Der Rasselmatz.** Ein akustisches Gedächtnisspiel.

Ein Geräusch-Memory. Immer 2 Dosen gehören zusammen. Für einen und mehrere Spieler.

1 Holzschachtel 20 x 26 x 9, 12 Dosen mit 6 verschiedenen Inhalten (Öl, Sand, Nudeln, Erbsen, Reis, Münzen).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 24

### **Der zerstreute Pharao.** Wo steckt nur die Trompete der schönen Nofretete? Ravensburger Spieleverlag.

Der steinreiche, aber leider etwas schusselige Pharao hat in seinem Leben zahlreiche Schätze aus aller Herren Länder gesammelt und in seinen Pyramiden vor Dieben versteckt. Doch leider hat er den Überblick verloren und ist sich nicht mehr sicher, wo er was vergraben hat! Wer die meisten Schätze des Pharaos findet und damit die wertvollsten Suchkarten sammelt, gewinnt. Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Schachtel, in der die Schätze versteckt werden, 1 Spielplan, 48 Chips (12 Schatz-Chips, 36 neutrale Chips) 48 Karten, 47 Pyramiden.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 221

### **Durchblick.**

Sie haben ein sechseckiges Spielbrett vor sich, in welches 6 gleichgrosse rautenförmige Spielsteine in zwei Schichten hineingelegt sind. Diese Spielsteine sind alle an unterschiedlichen Stellen gelocht. Die Rautensteine werden nun so in den Rahmen gelegt, dass zwei übereinander liegende Sechsecke entstehen und dabei möglichst viele Löcher (sog. Durchblicke) oder möglichst wenige Löcher übereinander zu liegen kommen. Für 1 Person ab 6 Jahren.

1 Schachtel 21x21 cm, 1 sechseckiges Spielbrett, 6 Rautensteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 118

**Englisch Memory.**

Ravensburger Spieleverlag.

Mit Hilfe der taktil gestalteten Bildkarten lernen Kinder 52 deutsch-englische Wortgleichungen kennen, indem sie zu einem deutschen Begriff die englische Übersetzung finden müssen oder umgekehrt. Dazu enthalten die Karten eine kindgerechte Lautschrift, damit auch die Aussprache der englischen Wörter geübt werden kann. So macht das Englischlernen Spass! Bilder- und Wortlegespiel für 2-8 Kinder ab 6 Jahren.

1 Kiste 27x19 cm, 104 taktile Karten (52 Bildpaare).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 192

**Fanorona.** Ein aussergewöhnliches Strategiespiel.

Gerhards Holzwarenfabrik.

Fanorona gehört zu den Spielen der Alquerque-Familie, die in Ägypten und dem mittleren Osten seit mehr als 3000 Jahren gespielt werden. Fanorona soll im 17. Jahrhundert auf Madagaskar entstanden sein. Geschlagen wird bei Fanorona auf eine sehr ungewöhnliche Art: gegnerische Steine werden vom Spielbrett genommen, wenn sich der eigene Stein in direkter Linie genähert bzw. entfernt hat. Für 2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Spielbrett 27x47 cm, 1 Plastikbox, 23 rote Spielfiguren (1 davon Reserve), 23 blaue Spielfiguren (1 davon Reserve).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 303

**Frechdachs.**

Haba.

Noch schnell die Siebensachen packen, dann geht die grosse Reise los! Hosen, Mützen, T-Shirts und Socken landen in den Koffern - der Würfel zeigt die richtige Farbe an. Aber aufgepasst wenn der Frechdachs erscheint: Er kippt den Koffer neben sich aus! Und der eigene Kleiderhaufen wächst und wächst ... Wer sein Gepäck zuerst verstaut hat, gewinnt das Würfelspiel. Für 2-4 Personen ab 4 Jahren.

1 Kiste 22x22 cm, 1 Frechdachs, 28 Kleidungsstücke, 4 Koffer, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 329

**Der SinnfragenKombinator.** 3969 Fragen und keine Antwort. Ein spielerisches Frageset. Frey, Pia

MeterMorphosen.

Ein Klapp-Buch mit vielen Frage-Kombinationen, das spielerisch zum Nachdenken einlädt und zum Lachen bringt.

Ein Klappbuch. Punktschrifttexte in Vollschrift sind auf Folie gedruckt und wurden in die Schwarzdruckvorlage hineingeklebt.

**Ausleihe:** LUD 358

**Verkauf:** CHF 47.80. PS14552

**Fuchs und Hühner.**

Piatnik Verlag.

Hühner gegen Füchse! Tönt unfair - ist es aber nicht! Wenn 9 Hühner es schaffen in das Spielquadrat des Fuchses zu gelangen, haben sie gewonnen. Die

Füchse gewinnen, wenn weniger als 9 Hühner auf dem Spielbrett verbleiben. Für 2 Personen ab 10 Jahren.

1 Kiste 32x32 cm, 1 Spielbrett, 20 holzfarbene Spielsteine, 2 schwarze Spielfiguren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 18

### **Geisslein, versteck dich!**

Haba.

Bevor die Geiss aus dem Haus geht, sagt sie zu ihren Kindern: "Nehmt euch in Acht vor dem bösen Wolf!" Doch obwohl die Geisslein gut aufpassen, schafft es der schlaue Wolf ins Haus zu gelangen. Zum Glück können sich die Geisslein schnell verstecken. Wird der Wolf sie finden oder könnt ihr ihnen helfen? Ein märchenhaftes Gedächtnisspiel mit Spielvariante für jüngere Kinder und dem Märchen zum Nachlesen. Für 2-4 Personen ab 4 Jahren.

1 Kiste 23x16 cm, 6 Metalldeckel, 30 Geisslein, 1 Wolf, 2 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 330

### **Gobang.**

Gobang, ein altes japanisches Brettspiel, ist eine einfache Variante des Go-Spieles. Dieses Kampfspiel für 2 Personen fordert taktische und planende Urteilsfähigkeit und Übersicht in höchstem Masse. Seine Vorzüge sind der ständige Wechsel von Angriff und Verteidigung, die Unmöglichkeit, auf Unentschieden zu spielen, die Ausgleichsmöglichkeit der Spielstärke durch Vorgabesteine und die in Punkten zählbare Gewinnauswertung. Es geht darum, so rasch wie möglich eine Reihe aus 5 Steinen eigener Farbe zu bilden, waagrecht, senkrecht oder diagonal. Für 2 Personen ab dem Schulalter.

1 Kiste 34x28 cm, 1 quadratisches Spielbrett aus Holz, 39 helle und 39 dunkle Spielstäbchen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 68

### **Halma.**

Dem Spiel liegt der Gedanke zugrunde, dass jeder Spieler versuchen muss, seine Figuren in den Hof des Gegners zu bringen. Wem dies zuerst gelingt, wird Sieger. Ein Brettspiel für 2 bis 6 Personen ab 10 Jahren.

1 Kiste 35x35 cm, 1 Spielplan, LUD 9: 19 gelbe, 13 rote, 19 schwarze, 13 grüne Spielfiguren, LUD 10: 13 gelbe, 13 schwarze, 19 rote und 19 grüne Spielfiguren in verschiedenen Formen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 9

### **Hexehop.**

Dieses Brettspiel kann von 2 bis 6 Personen nach den Regeln von "Halma" gespielt werden und zwar jeder gegen jede oder in Parteien zu zweit. Ab 10 Jahren.

1 Kiste 35x35 cm, 1 Spielbrett, je 9 Spielsteine in 6 Farben (schwarz, weiss, grün, rot, blau, gelb).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 15

### **Hexentanz.**

FX Schmid.

In der Walpurgisnacht tanzen die Hexen in wildem Reigen auf dem Blocksberg. Sie werden auf ihre Startfelder gesetzt und jeder Spieler muss versuchen, die seinen als Erster ins Ziel zu würfeln. Die Hexen sind in schwarze Gewänder gehüllt und nur auf der Unterseite farbig markiert. Da jede Hexe von jedem Spieler gezogen werden darf, verliert man schnell die Übersicht. Nachsehen, welche Farbe eine Figur hat, darf man nur selten. So starren die Spieler verzweifelt auf den Kreis schwarzer Hütchen und versuchen sich zu erinnern, welche denn nun die eigenen Hexen verbergen. Ein Verwirrspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren.

1 Kiste 40x26cm, 1 Spielplan, 24 Hexenhütchen, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 222

### **Kalaha.**

Auch bekannt als Bohnen-, Mancala- oder Muschelspiel. Kalaha ist ein Strategiespiel bei dem der Inhalt von Mulden nach bestimmten Regeln umverteilt werden muss. Es werden 13 verschiedene Kalaha-Spiele mit diversen Varianten vorgestellt. Für 2 Personen ab 6 Jahren.

1 Kiste 36x16 cm, 1 aufklappbares Holzspielbrett mit 14 Mulden, 1 Beutel mit ca. 100 Spielsteinen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 342

### **Kantonsquartett.**

Schweiz. Zentralverein für das Blindenwesen.

Ortschaften müssen den Kantonen zugeteilt werden. Dieses Kartenspiel kann mit blinden und sehenden Personen gespielt werden. Die Anzahl der Teilnehmer ist beliebig, von Vorteil sind aber 3 Personen. Ab 8 Jahren.

1 Plastikbox, 48 Karten in Punkt- und Schwarzschrift.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 443

### **Kleine Mühle.** Arabische Mühle, Afrikanische Mühle.

Gerhards Holzwarenfabrik.

Ein schnelles Spiel für 2 Personen, bei dem auch mal ausgespielt werden kann, wer mit Abwaschen oder Einkaufen dran ist. Das Spielfeld besteht aus 3 mal 3 Feldern. Jeder Spieler versucht, seine Steine nebeneinander in eine senkrechte, waagerechte oder diagonale Reihe zu bringen. 2 Spielvarianten: "Arabische Mühle" wird mit 2 mal 3 Steinen gespielt. "Afrikanische Mühle" (Achi) wird mit 2 mal 4 Steinen gespielt. Für 2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Kartonschachtel 15x21 cm, 1 Spielbrett, 8 Spielfiguren, 1 Wollsäckchen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 297

### **Memory - Das Brettspiel.** Die Entdecker. Kramer, Wolfgang Ravensburger.

Ein heftiger Sturm ist über das sagenhafte Land Merkuria gefegt und hat alles durcheinandergewirbelt: Der Fisch ist im Gebirge, der Steinbock findet sich im Acker wieder... Nun ist es an den Spielern, die verschwundenen Paare zu entdecken und zu den passenden Landschaftsfeldern zurückzubringen. - Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren.

1 Schachtel mit 1 Spielbrett, 60 Bildkarten (30 Paare), 4 Bäumen (Krone & Wurzel), 35 Baumstämmen in 4 Grössen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Schwarzschrift und Kurzschrift, LUD 363

### **Kugelmugel.**

Bei diesem Strategiespiel sollte senkrecht, waagrecht oder diagonal eine Reihe aus vier gleichen Steinen gebildet werden. Für 2 Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 25x20 cm, 1 Spielbrett, 21 runde (grüne) und 21 eckige (gelbe) Spielsteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 108

### **Labyrinth der Ringe.** Nichts bleibt so, wie es ist!

Ravensburger Spieleverlag.

Komm mit ins Labyrinth der Ringe. Steige hinab in die finsternen Gänge der magischen Burg. Trolle und sagenhafte Schätze erwarten dich. Das Problem ist nur, dass nichts so bleibt wie es ist. Die ganze Burg ist auf magische Art und Weise in Bewegung. - Das dritte Spiel aus der "Verrückte Labyrinth" Serie. Diesmal ist der Spielplan nicht aus einzelnen Reihen aufgebaut, die verschoben werden können, sondern aus konzentrischen Kreisen. Bewegliche und feste Kreise wechseln einander ab. Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren.

1 Kiste 27x37cm, 1 Spielplan (1 Plan, 8 Ringteile), 18 Geheimniskarten (7 Schätze, 7 Trolle, 4 Fabeltiere), 4 Spielfiguren, 4 Duell-Sets (Schere, Stein, Papier), 1 Würfel (je 2 mal die Zahlen 2, 3, 4).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 226

### **Lauras Sternenspiel.**

Laura und ihr kleiner Bruder Tommy haben den ganzen Tag gespielt und alle Spielzeuge wild durcheinander im Zimmer verteilt. Bevor die Kinder ins Bett gehen, müssen sie noch alles aufräumen. "Lauras Sternenspiel" ist ein Tastspiel. Die Kinder müssen in einem Stoffbeutel 2 gleiche Gegenstände finden. Mit Hörspielkassette. Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren.

1 Kiste 21x28 cm, 12 Ablagekarten, 12 Paare von Gegenständen, 1 Kuschelbär, 1 Beschütz-mich-Hund, 7 Sonnenpuzzle-Teile mit Wolke, 1 Stoffbeutel, 1 Hörspielkassette.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 268

### **Logik.**

Dieses Spiel ist auch als Mastermind bekannt. Ein Spieler wählt zu Beginn einen Farbcode aus. Der andere Spieler versucht den Code herauszufinden. Als Hilfestellung bekommt er nach jedem Zug die Information, wie viele Stifte er in Farbe und Position richtig gesetzt hat und wie viele Stifte zwar die richtige Farbe haben, aber an einer falschen Position stehen.

1 Kiste 28x28 cm, 1 Spielbrett, 1 Abdeckleiste, diverse Spielstifte (6 Arten), diverse Kontrollstifte (2 Arten).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 340

### **Mastermind.**

Invicta Plastics.

Ein Wettstreit zwischen den "Köpfchen" zweier Spieler. Der aus Kombinationssteckern zusammengesetzte Geheimcode ist zu entschlüsseln. Ab 10 Jahren.

1 Kiste 15x32 cm, 1 Spielbrett mit Löcher, 1 Schild, 72 Kombinationsstecker mit Bezifferung von 1-6 in Punktschrift, 40 Spitz- und Flachkopf- Bewertungsstifte.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 73

**Memo Crime.** Wer vergisst, der verliert. Das Kripenspiel für ein gutes Gedächtnis. Ravensburger Spieleverlag.

Erfinden Sie Ihre eigene Kriminalgeschichte. Geht Ihnen das manchmal auch so? Sie schauen sich einen Krimi an und wissen schon nach wenigen Minuten nicht mehr, wer wer ist? Nur keine Panik, das lässt sich ändern. Mit "Memo Crime", dem kurzweiligen Gedächtnisspiel lernen Sie, wie Sie selbst verschlungenste Handlungsstränge ganz leicht behalten können. Und während Sie Ihr Gedächtnis trainieren, bringen Sie auch gleich noch Ihre Fantasie auf Trab. Für 2 bis 6 Spieler ab 16 Jahren.

1 Kiste 19x28 cm, 1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 6 Karrieresteine, 128 Hinweiskarten, 36 Ereigniskarten (jeweils in Schwarz- und Punktschrift), 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 262

### **Memo Story.**

Ravensburger Spieleverlag.

Memo Story ist ein absolut leicht zugängliches und höchst kommunikatives Kartenspiel: Reihum wird jeweils eine Begriffskarte nach der anderen gelegt und mit diesen "Bausteinen" eine fantasievolle Geschichte gesponnen - bis jemand eine Memokarte ausspielt und nun von einem Mitspieler alles von vorne und selbstverständlich in der richtigen Reihenfolge hören möchte. Fantasie und Merkfähigkeit sind die wichtigsten Trümpfe, die die Mitspieler hier einsetzen können. Für 3 bis 6 Spieler ab 16 Jahren.

1 Kiste 12x18 cm, 80 Bildkarten, 10 Memokarten.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 264

### **Mister Diamond.**

Ravensburger Spieleverlag.

Die dicksten Klunker will jeder für sich. Zu dumm nur, dass manche der schönen Glitzersteinchen knallfest am Spielplan kleben. Wer so einen greift, ist schnell Tausende von Dollars los. Die beste Ausrüstung gegen derartige Fehlgriffe: ein Bombengedächtnis, Nerven wie Drahtseile und jede Menge Lust auf Diamanten. Ein Familienspiel für 2-8 Spieler ab 8 Jahren.

1 Kiste 37x27 cm, 1 Spielbrett, 7 Klaukarten, 26 lose Diamanten, 42 Ringkarten.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 179

### **Mühle.**

Das Mühlespiel gehört zu der Familie der "Drei in einer Reihe"-Spiele, bei denen zunächst die Figuren gesetzt und dann gezogen und geschlagen werden. Alle Figuren haben den gleichen Wert. Schlagstärke erhält nur eine

geschlossene Reihe aus 3 Steinen. Bei diesem Brettspiel ist taktisches Geschick Voraussetzung. Das Spiel für 2 Personen kann ab 10 Jahren gespielt werden.  
1 Kiste 28x30 cm, 1 hölzerner Spielplan, 9 gelbe und 9 rote Spielsteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 34

**Pasta Pasta.** Ein Spiel ums "Nudelknobeln".

HABA.

Der Nudelkoch ist sehr beschäftigt: Wer hält noch Nudeln für die Suppe in der Hand versteckt? Emsig läuft er um den grossen Topf herum. Etwas Glück und Überlegung sind nötig, um die Suppe mit eigenen Nudeln zu verfeinern.  
Knobelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

1 Kiste 12x18 cm, 1 Spielplan, 1 Nudelkoch, 12 Nudeln, 4 Farbmerksteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 243

**Quaak!** Das superstarke Knobelspiel mit Freddy, dem Frosch, Pieps, der Maus und Fritz, der Schlange.

Ravensburger Spieleverlag.

Ein frecher Knobelspass mit Freddy, dem Frosch! Wer mutig Chips riskiert, oder aber vorsichtig abwartet, kann Freddy auf seine Seite locken und gewinnt das Spiel. Für 2 Personen im Alter von 7-12 Jahren.

1 Kiste 18x11 cm, 1 Froschfigur aus Holz, 1 Spielplan, 30 Chips (15 mit Loch).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 197

**Quadline.**

Ziel des Spieles ist es, mit 4 Stiften der eigenen Farbe eine nicht unterbrochene senkrechte oder diagonale Linie zu bilden. Sieger ist, wem das zuerst gelingt.  
Dieses einfache, aber spannende Spiel für 2 Personen jeden Alters wird wie "Vier gewinnt" gespielt.

1 Kiste 26x32 cm, 1 Spielplan, 15 weisse und 15 schwarze Figuren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 70

**Quarto!**

Gigamic.

Das Spiel baut auf den Regeln von "Vier gewinnt" auf. Das Spielziel ist, 4 Figuren mit mindestens einem gleichen Merkmal in einer Reihe auf das Brett zu stellen. Die Spielfiguren können waagrecht, senkrecht oder diagonal aneinandergereiht werden. Für 2 Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 27x27 cm, 1 Spielbrett, 16 verschiedene Holzspielfiguren mit 4 Merkmalen: gross oder klein, rund oder quadratisch, hell oder dunkel, mit Loch oder ohne Loch.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 204

**Quinto.**

Das Spiel, das auf den Regeln von "Vier gewinnt" aufbaut, kann von 2 bis 6 Personen ab 4 Jahren gespielt werden. Das Brett und die Steckfiguren eignen sich aber auch dazu, als Vorrichtung für spielerisches Gestalten verwendet zu werden.

1 Kiste 35x39 cm, je 25 Steckfiguren (schwarz, weiss, grün, rot, blau, gelb) in verschiedenen Formen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 7

### **Quixo.**

Gigamic.

25 Würfel werden auf dem Spielfeld zu einem Quadrat zusammengelegt. Jeder Spieler entscheidet sich für ein Symbol. Abwechselnd dürfen die Spieler einen Würfel vom Rand des Spielfelds wegnehmen und an einer anderen Stelle wieder hineinschieben, so dass das eigene Symbol sichtbar ist. Gewonnen hat der Spieler, der als Erster eine Reihe aus fünf Würfeln mit gleichem Symbol bilden kann. Für 2 Spieler oder als Team-Spiel (4 Spieler) ab 8 Jahren.

1 Kiste 28x28 cm, 1 runde Plastikspielunterlage mit 25 Holzwürfeln.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 230

### **Quoridor.**

Gigamic.

Der Spielplan von Quoridor besteht aus 9 mal 9 Feldern, deren Zwischenlinien als Rillen ausgefräst sind. Dort hinein passen die 10 kleinen Bretter, besser gesagt Barrieren, die jeder Spieler an seiner Seite des hölzernen Spielfeldes aufgereiht hat. Ist man am Zug, hat man 2 Möglichkeiten: Die eigene Spielfigur um 1 Feld versetzen oder eine Barriere einstecken. Wer zuerst die Grundlinie des Gegners erreicht, gewinnt das Spiel. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

1 Kiste 27x27cm, 1 Spielfeld, 4 Holzfiguren, 20 Holzbarrieren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 232

### **Radmühle.**

2 Spieler erhalten jeweils 2 Spielsteine, die sie nacheinander auf das Spielbrett setzen. Das Spielfeld in der Mitte darf erst dann besetzt werden, wenn alle Spielsteine gesetzt wurden. Ziel ist es, zu versuchen sich gegenseitig den Weg zu versperren. Kann einer der Spieler nicht mehr ziehen, so hat er das Spiel verloren. Für 2 Personen ab 8 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Kiste 10x10 cm, 1 Holzspielplan mit 5 Vertiefungen, 2 rote und 2 gelbe Spielsteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 436

### **Reversi.**

Bei jedem Zug stellt ein Spieler einen Stein seiner Farbe auf ein Feld des Spielfeldes. Alle Steine des gegnerischen Spielers, die zwischen zwei eigenen Steinen liegen, werden zu Steinen der eigenen Farbe. Für 2 Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 35x31 cm, 1 Spielfeld mit 64 Vertiefungen, 65 Spielsteine (deren eine Seite gerillt [weiss] und die andere glatt [rot] ist).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 17

**Sagaland.** Ein Märchen zum Spielen für Kinder und Erwachsene.

Ravensburger Spieleverlag.

Von Baum zu Baum versuchen die Spieler ihre Figur zu ziehen. Wer auf einem Feld mit einem Baum landet, darf ihn verdeckt ansehen. Dort versteckt ist ein



Gegenstand aus einem Märchen. Passt dieser Gegenstand zu dem, den der König gerade sucht, heisst es: schnell zum Schloss und den Mitspielern zeigen, unter welchem Baum der Märchengegenstand zu finden ist. Für 2 bis 6 Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 13 Fragekarten, 13 Bäume aus Kunststoff, 6 Spielfiguren in 6 Farben, 2 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 142

### **San Marco.**

Ravensburger Spieleverlag.

Machtkampf in Venedig. Vertreten Sie eine venezianische Adelsfamilie im Wettstreit um einen Platz im Senat. Erweitern Sie ihren Einfluss in den einzelnen Stadtgebieten, verbannen Sie ihre Mitspieler und bauen Sie strategisch wichtige Brücken. Bringen Sie den Dogen als entscheidende Kraft auf Ihre Seite und erreichen somit das höchste Ansehen. Ein Spiel, für das einiges an Zeit investiert werden muss. Für 3-4 Spieler ab 10 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 100 Adlige (25 pro Farbe), 8 Prestigesteine (2 pro Farbe), 12 Brücken, 62 Aktionskarten, 28 Limitkarten, 1 Doge, 1 Markierungsstein (orange), 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 260

### **Schach.**

1 Kiste 31x40 cm, 16 schwarze und 16 naturfarbene Spielfiguren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 27

**Seega.** Ein Positionsspiel aus Nordafrika und Asien.

Gerhards Holzwarenfabrik.

Das Spiel aus den Wüsten Nordafrikas und Arabiens. Ziel des Spieles ist es, dem Spielpartner so viel Spielsteine wie möglich abzunehmen. In der 1.Phase setzen die Spieler abwechselnd je 2 Spielsteine auf unbesetzte Felder des Spielbrettes. In der 2.Phase wird gezogen - gegnerische Steine werden durch Umzingeln (Einklammern) geschlagen und vom Brett genommen. Für 2 Spieler ab 8 Jahren. 1 Spielbrett 25x25 cm, 1 Plastikbox, 25 rote Spielfiguren (1 davon Reserve), 25 blaue Spielfiguren (1 davon Reserve).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 299

### **Sudoku.**

Hasbro.

Das Spiel besteht aus neun Blöcken à neun Feldern. In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem der neun Blöcke dürfen die Ziffern 1 bis 9 genau einmal auftreten. In dieser Version werden die vorgegebenen Zahlen und die gesuchten Zahlen mit Zahlenplättchen in einen gitterartigen Raster gelegt. Mit 25 Aufgaben und Lösungen in Punkschrift.

1 Kiste 20x25 cm, 1 Spielplan aus Plastik, 108 Zahlenplättchen, 1 Heft mit 25 Aufgaben in Punkschrift, 1 Heft mit 25 Lösungen in Punkschrift.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 324

**Tic-Tac-Toe.**

Taktik- und Konzentrationsspiel für 2 Personen. Je 3 farblich und taktil unterschiedliche Spielsteine aus Holz müssen in eine Dreierreihe gebracht werden.

1 Spielbrett 25x25 cm, 3 weiße und 3 schwarze Spielsteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 210

**Vier gewinnt.**

Bei diesem Spiel muss eine aus vier gleichfarbigen Steinen bestehende Reihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) gebildet werden. Für 2 Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 29x41 cm, 1 Spielbrett, 33 weiße und 33 blaue Spielfiguren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 80

**Wer wohnt wo?** Ein dreidimensionales Gedächtnisspiel aus Holz.

"Wer wohnt wo" ist ein wunderschön verarbeitetes dreidimensionales Holzspiel - eine Memo-Spiel-Variante. Gewonnen hat, wer am schnellsten seine eigenen Tiere in den Häusern untergebracht hat, wer sich am besten an die freien Wohnplätze erinnert. Für 2 bis 6 Personen ab 4 Jahren.

1 Kiste 23x17 cm, 2 x 12 Tiere, 12 Häuschen, 12 Dächer.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 269

# Geschicklichkeitsspiele

## **Äpfelchen.**

Ravensburger Spielverlag.

Jeder Mitspieler besitzt einen Apfelbaum in seinem Garten, dessen Früchte in einem Korb gesammelt werden müssen. Ein Drehpfeil in der Mitte des Spielplanes gibt Anweisungen, wieviel Äpfel man ernten darf, ob zuerst das Fallobst aufgesammelt werden soll oder ob man unvorsichtigerweise seinen Korb umgestossen hat. Wer zuerst sein Eimerchen gefüllt hat, gewinnt. Ein lustiges Kinderspiel für 2 bis 4 Kinder von 4 bis 8 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 4 Bäume, 4 Eimerchen, 40 Äpfel, 1 Drehpfeil.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 144

## **Balance.** Ganz schön kipplig, diese Türme!

Ravensburger Spielverlag.

Ziel des Spieles ist es, seine Holzsteine geschickt auf Halbkugeln zu stapeln. Wer zuerst keine Holzsteine mehr hat, gewinnt das Spiel. Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 4 Personen ab 5 Jahren.

1 Kiste 11x18 cm, 3 verschieden farbige Halbkugeln aus Holz, 28 Holzsteine, 1 Farbwürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 201

## **Das magische Labyrinth 1.**

Nathan.

Die magnetische Spielfigur wird auf das Labyrinth gestellt und von unten mit einem Stift durch die gut tastbaren Labyrinth-Bahnen geleitet. Jedes Set enthält 6 Labyrinth mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Für 1-2 Personen ab 5 Jahren.

1 Kiste 26x37 cm, 6 Labyrinth-Tafeln aus Kunststoff, 2 magnetische Figuren, 2 Magnetstäbe.

**Ausleihe:** LUD 277

## **Das magische Labyrinth 2.**

Nathan.

Erweiterungsset von "Das magische Labyrinth 1". Die magnetische Spielfigur wird auf das Labyrinth gestellt und von unten mit einem Stift durch die gut tastbaren Labyrinth-Bahnen geleitet. Jedes Set enthält 6 Labyrinth mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Für 1-2 Personen ab 5 Jahren.

1 Kiste 26x37 cm, 6 Labyrinth-Tafeln aus Kunststoff, 2 magnetische Figuren, 2 Magnetstäbe.

**Ausleihe:** LUD 279

## **Die grosse Bärenwaage.** Das bärenstarke Wiegespiel.

Ravensburger Spielverlag.

Bei diesem Spiel geht's darum, die Papa-Bären, Mama-Bären und Baby-Bären auf der Waage gegeneinander auszuwiegen. Ganz klar, dass diese Bärenarten verschiedene Grössen und ein unterschiedliches Gewicht haben. Wem es gelingt, fünf seiner Bären so einzusetzen und umzusetzen, dass sich die Waage in einem

Gleichgewicht befindet, der gewinnt dieses bärenstarke Spiel! Für 2 Spieler ab 7 Jahren.

1 Kiste 33x23 cm, 1 Bärenwaage, 1 Aufsteller, 1 Stab, 1 taktiler Spezial-Bärenwürfel, 2 grosse Papa-Bären, 6 mittelgrosse Mama-Bären, 6 kleine Baby-Bären.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 175

**Die Maulwurf Company.** Buddeln, was die Schaufel hält, denn nur einer kommt durch!

Ravensburger Spieleverlag.

Der Buddelwettbewerb läuft. Jetzt gilt es, möglichst viele Maulwürfe aus dem eigenen Team durch die vier Buddel-Schichten hindurch bis ganz hinunter zu bringen. Dort wartet auf den Cleversten die Belohnung: die "Goldene Schaufel". Doch Achtung: Nur wer rechtzeitig ein Buddelloch erreicht, bleibt im Rennen, die andern fliegen raus. So werden es von Schicht zu Schicht weniger Maulwürfe, die noch im Rennen bleiben. Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 4 verschiedene Buddelschichten, 1 Zielschicht, 10 rote, 10 blaue, 10 grüne und 10 gelbe Maulwurf-Spielfiguren, 4 Zugscheiben in 4 Farben (mit den Werten 1, 2, 2, 3, 3, 4).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 224

**Fleissige Bienen.** Honigsammeln mit Überraschungen.

Ravensburger Spieleverlag.

Vier Bienen fliegen von einer Blume zur anderen. Obwohl das Innere aller Blüten gleich aussieht, bleibt nicht immer etwas am Magneten der Bienen hängen. Hat die Biene etwas gefunden, fliegt sie schnell zu ihrem Bienenkorb zurück, um die Waben damit zu füllen. Ein Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 4 verschieden farbige Bienen (rot, blau, gelb, grün), 52 Blütenteile aus Kunststoff.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 169

**Flitzer.**

In der Mitte des Spielfeldes befindet sich ein Tor. Mit Hilfe eines Gummibandes muss jeder Spieler versuchen seine Spielsteine durch die Tormitte in die gegnerische Spielhälfte flitzen zu lassen. Ein Spiel für 2 Personen ab 5 Jahren.

1 Kiste 35x54 cm, 1 Spielfeld mit 2 Gummibändern und einem Tor in der Mitte, 12 Spielsteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 255

**Glücksferkel.**

HABA.

Die Schweinchen müssen sich nach jedem Würfeln neu entscheiden, ob sie weiterlaufen oder aber ein Kleeblatt in die eigene Schubkarre legen möchten. Wer gewitzt entscheidet, etwas Würfelglück hat und daran denkt, die eingesammelten Kleeblätter in Sicherheit zu bringen, kann viele Glücksklee-Punkte ergattern. Ein Würfelspiel mit taktischen Elementen. Für 2-4 Kinder ab 5 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 4 Ferkel aus Holz, 24 Kleeblätter aus Holz, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 240

**Hase und Igel.** Ein fesselndes Wettrennen für schlaue Spieler.  
Ravensburger Spieleverlag.

Die Fabel vom Wettlauf zwischen dem flinken Hasen und dem listigen Igel stand Pate für diese einzigartige Spielidee. Dieses amüsante und spannende Rennen, bei dem man manchmal rückwärts schneller vorwärts kommt, ist für 2 bis 6 Personen ab 8 Jahren mit Köpfchen gedacht. Die Ausstattung enthält eine Hör- und Spielkassette, die zum Beginnen einlädt.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 90 Karottenkarten, 18 Salatkarten, 12 Hasenkarten, 6 Rennkarten, 6 Spielfiguren, 1 Hör- und Spielkassette.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 155

**Iglu Pop.**

Zoch.

In der Tischmitte stehen 12 Iglus, die mit einer unterschiedlichen Anzahl an Glaskugeln befüllt sind. Darum herum liegen neun Zahlenkarten. Alle Spieler versuchen möglichst viele Iglus auf passenden Karten abzustellen, wobei es immer darauf ankommt, dass die Kartenzahl mit der Glaskugelanzahl des Iglus übereinstimmt. Da alle Spieler gleichzeitig agieren, kommt es neben einem guten Gehör vor allem auf Schnelligkeit und Intuition an. Für 2-6 Spieler ab 7 Jahren.

1 Kiste 23x23 cm, 12 Iglus, 60 Eisriesentaler, 33 Spielkarten.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 327

**Jagd der Vampire.** Das Spiel mit dem Biss.

Ravensburger Spieleverlag.

Das Lebenselixier für moderne Vampire ist Ketchup. Dagegen sträubt sich der alte Graf Dracula. Er versteckt das Symbol der Neuzeit und der Macht, die "grosse Tomate", in einem seiner Gruseltürme. Wer wird mit Glück und Taktik den bissig-spannenden Wettstreit gewinnen? Wer findet als erster die "grosse Tomate" und wird Obervampir? Ein Spiel für 2 bis 6 nervenstarke "Vampire" ab 10 Jahren.

1 Kiste 46,5x27 cm, 1 Grossspielplan, 6 Vampir-Spielfiguren, 5 Burgtürme, 2 Brücken, 2 Duellwürfel, 30 Zauberkarten, 15 Schicksalskarten, 1 Kartenspender, 1 Tomate (mit Nagelkopf), 4 Zwiebeln, 60 Ketchupflaschen, 3 Kurzspielregeln in Schwarzschrift, 4 Kurzspielregeln in Punktschrift.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 160

**Kubus Fugus.** Das Spiel für Viele.

Die Oberflächen der Würfel sind unterschiedlich angeordnet. Es gibt in einem Spiel keine zwei gleichen Kuben, alle 30 Kuben sind unterschiedlich gefräst worden. Die Würfel werden in den Holzrahmen gesetzt. Dabei dürfen sich nur die gleichen Flächen berühren. Es gibt 8 verschiedene Spielvarianten: von ganz einfach bis höchst anspruchsvoll. Beim höheren Schwierigkeitsgrad kann es

recht knifflig her und zu gehen, da jeder Kubus in 24 verschiedenen Positionen gesetzt werden kann. Für 1 bis 6 Personen von 2 bis 102 Jahren.

1 Kiste 26x31 cm, 1 Holzkasten, 30 Holzkuben.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 258

**Lotti Karotti.** Das total verdrehte Hasenrennen.

Ravensburger.

Start frei zum total verdrehten Hasenrennen! Ziel ist die saftige Karotte oben auf dem Hügel. Aber der Weg dorthin ist voller Überraschungen. Unterwegs öffnen sich plötzlich Löcher - und plumps fällt der eine oder andere kleine Hase hinein ... und ist verschwunden. Nach oben laufen - Karotte drehen: ein toller Spass für viele Spielrunden! Für 2-4 Personen von 5-10 Jahren.

1 Schachtel mit 1 grünen Hügel mit drehbarer Karotte, 16 Hasen in 4 Farben, 24 Karten.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift, LUD 254

**Lückenlos.** Das Spiel für Jung und Alt.

VIA Spiele.

18 verschieden lange Holzplatten müssen abwechselnd in einen Holzrahmen gelegt werden. Wer schafft dies "Lückenlos"? Es gibt 4 Spielvarianten. Für 1 bis 3 Personen von 3 bis 103 Jahren ,t Q.

1 Kiste 32x32 cm, 1 offener Holzkasten, 18 Holzplatten in unterschiedlicher Grösse.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 257

**Magische 13.** Der grösste Spass seit Erfindung der Kugel.

Fröhling.

Brett und Kugel werden anstelle eines normalen Augen- oder Farbwürfels eingesetzt. Die Laufstrecke für die Kugel besteht aus einem Startkanal, 6 Wellentälern, die verschiedenen Punktzahlen entsprechen, und am Ende einem Loch für die Kugel. Ziel dieses Spiels ist es, mit drei oder mehr Versuchen 13 Punkte zu machen. Die Kugel wird durch einen Finger, einen Stab oder durch Blasen gestartet. Erreicht die Kugel nicht das erste Wellental, so ist der Versuch ungültig. Rollt die Kugel über das sechste Wellental hinaus und fällt in das Loch, so erhält man keinen Punkt. Enthält noch weitere 4 Spielvarianten. Für beliebig viele Personen ab 4 Jahren.

1 Kiste 7x29 cm, 1 Holzbrett, 1 Glaskugel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 130

**Münz-Fussballspiel.**

Das Spielbrett ist ein Fussballfeld. Mit den Fingern wird wahlweise ein Holz- oder Metallplättchen geschnippt. Wer schießt am meisten Tore. Tönt einfach - wenn da nur nicht diese Hindernisse auf dem Spielfeld wären! Für 2 Personen.

1 Kiste 33x47 cm, 1 Spielfeld, 2 Spielfiguren (Holz und Metall).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 272

**Mehr Streichel-Labyrinth für Menschen mit Fingerspitzengefühl.**

Murayama, Junko

verlag hermann schmidt.

Wie im echten Leben, so führt auch in diesem Buch Fingerspitzengefühl zum Ziel. Hinter attraktiven geometrischen Mustern versteckt sich mehr: Entdecken Sie das Unsichtbare. Sensibilisieren Sie Ihre Fingerkuppen. Hören Sie auf Ihr Gefühl. Tasten Sie sich sanft zum Ziel. Zehn Streichel-Labyrinth für grosse und kleine Finger-Pfadfinder beweisen: Man sieht auch mit den Händen gut!

1 Bd.

**Ausleihe:** Vollschrift, Leporello mit Labyrinth, Reliefs, LUD 360

**Streichel-Labyrinth für Menschen mit Fingerspitzengefühl.** Murayama, Junko

verlag hermann schmidt.

Wie im echten Leben, so führt auch in diesem Buch Fingerspitzengefühl zum Ziel. Hinter attraktiven geometrischen Mustern versteckt sich mehr: Entdecken Sie das Unsichtbare. Sensibilisieren Sie Ihre Fingerkuppen. Hören Sie auf Ihr Gefühl. Tasten Sie sich sanft zum Ziel. Zehn Streichel-Labyrinth für grosse und kleine Finger-Pfadfinder beweisen: Man sieht auch mit den Händen gut!

1 Bd.

**Ausleihe:** Vollschrift, Leporello mit Labyrinth, Reliefs, LUD 359

**Nemo's Aquarium.**

Ravensburger Spieleverlag.

Nemo und seine Freunde warten darauf, aus dem Aquarium befreit zu werden. Ein guter Tastsinn sowie etwas Glück sind gefordert, um die Fische aus dem Bassin zu retten. Für 2-4 Personen ab 4 Jahren.

1 Kiste 23x34 cm, 1 Spielplan mit 8 Fischen an Schnüren, 8 einzelne Fische, 1 Pelikan mit Magnet-Aufsteller, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 245

**Oberflächen-Fühl-Memo.**

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Spielsteinpaare mit gleicher Oberfläche durch Ertasten zu erkennen.

1 Kiste 15x13 cm, 1 Stoffsack, 32 Holzzylinder.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 347

**Verkauf:** . Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, u

**Robin Hood.** Auf der Jagd nach dem Gold des Sheriffs.

Ravensburger Spieleverlag.

Ziel des Spiels ist es, an vier verschiedenen Plätzen so viele Goldtaler wie möglich von den Steuergeldern des Sheriffs zu ergattern und dabei dem Sheriff aus dem Weg zu gehen. Held des Tages und Gewinner des Spiels ist derjenige unter Robin Hoods Freunden, der am Ende das meiste Gold erbeutet hat. Für 2 bis 6 Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan mit einem fest montierten grünen Burghügel aus Kunststoff, 1 graue Burg, 8 Burgkarten (5 Pfeilkarten, 1 Sheriff-Karte, 2 Reservekarten), 6 Spielfiguren aus Holz, 1 graue Sheriff-Figur aus Holz, 42 Ereigniskarten, 80 Goldkarten (je 30 mit Wert 1 und Wert 5, 20 mit Wert 10).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 166

**Schweinsgalopp.** Welches Schwein hat zum Schluss die Nase vorn?

Ravensburger Spieleverlag.

Fünf Rennschweine lassen bei dieser Hatz auf das heissbegehrte Futter die Spannung steigen. Denn bei diesem saumässigen Rennspass will jeder an die Spitze kommen. Nur das zählt. Pfiffige Schlitzohren bestimmen mit ihren Rennkarten das Geschehen. Wer clever ist, hat nach drei Runden die Nase vorn und natürlich auch viel Schwein gehabt. Ein Spiel für 2-4 Spieler im Alter von 6-12 Jahren.

1 Kiste 37x27 cm, 1 Spielplan, 5 Rennschweine, 35 Rennkarten, 50 Futterchips.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 177

**Tasto.**

Selecta Spielzeug.

In einem Stoffsack liegen verschieden grosse Holzsteine. Durch ertasten muss versucht werden, diese in die eigene Spielplatte zu setzen. Dieses Spiel kann für Sehende auch mit einem Farbenwürfel gespielt werden. Für 1 bis 4 Kinder ab 5 Jahren.

1 Plastikbox, 4 Holzspielplatten, 3 gelbe, 4 orange, 4 rote, 4 violette, 4 grüne, 4 blaue und 4 schwarze Spielsteine, 1 Farbwürfel, 1 Stoffsack.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 442

**Tastwürfel.**

Jegro.

Es wird versucht, mit einer Hand das gewürfelte Material auf dem Würfel zu ertasten und danach probiert, die Scheiben mit den gleichen Materialien im Baumwollsack zu finden. Für bis zu 4 Personen ab 4 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Baumwollsack, 1 Würfel mit 6 verschiedenen Tastmaterialien, 4 Holztablets, 24 Scheiben mit 6 verschiedenen Tastmaterialien.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 477

**Zahlenflitzer.**

Mit einem Gummiband werden Spielsteine gegen drehbare Zahlenplättchen geschleudert. Auf diesen stehen Nummern, die zusammengezählt werden können. Wer erreicht die höchste Punktzahl oder schafft es mit einer bestimmten Anzahl Schüssen alle Zahlenplättchen umzudrehen? Ein Spiel für einen oder beliebig viele Mitspieler ab 3 Jahren mit diversen Spielvarianten.

1 Kiste 31x50 cm, 1 Spielfeld mit aufklappbarem Rahmen (inkl. 7 Zahlenplättchen) und einem Gummiband, 4 Spielsteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 256

**Zauberwald.** Versteckte Glitzersteine, freche Kobolde und magische Bäume. Ravensburger Spieleverlag.

Zoff im Zauberwald! Riese Rudi ist sauer, weil die frechen Koboldkids im Wald herumspringen und seine funkelnden Glitzersteine stibitzen! Ständig versucht der dicke Kerl die Kobolde zu fangen. Aber gerade, wenn er einen erwischt hätte, bleibt er wieder ächzend zwischen 2 magischen Bäumen hängen! Dann zeigen die Kobolde ihm eine lange Nase und hüpfen mit den Glitzersteinen im Rucksack lachend davon. Für 2-4 Spieler von 6-99 Jahren.



1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 1 Spielplanunterlage, 37 Bäume, 1 Riese, 4 Kobold-Kids, 24 Glitzerstein, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 290

# Kartenspiele

## **Blumen- und Pflanzenquartett.**

Blumen, Bäume etc. müssen zugeteilt werden. Dieses Kartenspiel kann nur mit Punktschriftkenntnissen gespielt werden. Die Anzahl der Teilnehmer ist beliebig, von Vorteil sind aber 3 Personen. Ab 8 Jahren.

1 Plastikbox, 48 Karten in Punktschrift.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, LUD 445

## **Bridgekarten in Grossformat.**

Piatnik Verlag.

Inhalt: 54 Karten inkl. 2 Joker. Dieses Kartenspiel weist eine Blattgrösse von 17x11 cm auf. Da die Punktschriftmarkierung fehlt, ist dieses Set nur für Sehbehinderte geeignet.

1 Plastikbox, 54 Karten (17x11 cm) mit 2 Jokerkarten.

**Ausleihe:** LUD 458

## **Bridgekarten mit Braille-Beschriftung.**

Müller.

Inhalt: 110 Karten inkl. 6 Joker. Dieses Set mit einer Jumbo-Punktschriftmarkierung hat eine Blattgrösse von 11x15 cm.

1 Plastikbox, 110 Karten mit 6 Jokerkarten.

**Ausleihe:** LUD 466

## **Bridgekarten mit vergrösserten Symbolen.** Low Vision Piquet.

Inhalt: 55 Karten inkl. 3 Joker. Das spezielle an diesen Karten ist, dass jeweils das Symbol vergrössert wurde. Die Grösse der Karten ist die handelsübliche. Da die Punktschriftmarkierung fehlt, ist dieses Set nur für Sehbehinderte geeignet.

1 Plastikbox, 55 Karten (9x6 cm) mit 3 Jokerkarten.

**Ausleihe:** LUD 461

## **Cash.** "Gentlemen", bitte zur Kasse!

Ravensburger Spieleverlag.

Wer beweist die besten Nerven, wenn es darum geht, in einem Spielchen unter "Gentlemen" Tresore zu knacken und deren wertvolle Inhalte an sich zu bringen? Ein Kartenspiel für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren.

1 Kiste 15x23 cm, 35 Tresor-Karten, 25 Prämien-Karten, 4x15 Schlüssel-Karte.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 285

## **Elferspiel.**

Edition Carlit.

Dieses beliebte Kartenspiel (mit Braille-Beschriftung) für 2 bis 6 Personen ist rasch erlernt und bietet verschiedene Spielvarianten. Ab 5 Jahren.

1 Plastikbox, 80 Karten in den Farben blau, rot, grün und orange mit Punktschriftbezeichnungen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 449

**Französische Jasskarten in Grossformat.**

Inhalt: 36 Karten. Dieses Kartenspiel weist eine Blattgrösse von 17x11 cm auf. Da die Punktschriftmarkierung fehlt, ist dieses Set nur für Sehbehinderte geeignet.

1 Plastikbox, 36 Karten (17x11 cm).

**Ausleihe:** LUD 455

**Französische Jasskarten mit Braille-Beschriftung.**

Dieses traditionelle Kartenspiel mit der Blattgrösse 9x6 cm ist mit französischer Braille-Beschriftung in Jumbo angeschrieben.

1 Plastikbox, 36 Karten mit Braillebezeichnung in Jumbo.

**Ausleihe:** LUD 462

**Geschenkt ...ist noch zu teuer.**

Amigo [s.a.].

Gute Kartenspiele können so einfach sein. Wieso ist da eigentlich nicht schon längst jemand drauf gekommen?! Eine Karte nehmen oder einen Chip abgeben - das kann jeder! Das Ganze hat allerdings zwei Haken: Die Karten möchte nämlich niemand haben, nicht einmal geschenkt, denn dafür hagelt es Minuspunkte. Und die Chips? Die sind knapp bemessen. Sehr knapp! Ein Kartenspiel für 3-5 Personen ab 8 Jahren.

1 Plastikbox, 33 Spielkarten, 55 Chips.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 482

**Kuhhandel.** Zwei Schafe für eine Kuh? Dass ich nicht lache ...!

Ravensburger Spieleverlag.

Jede Spielerin und jeder Spieler versucht, Tiere mit möglichst hohem Punktwert zu erwerben. Das geschieht entweder auf den laufenden Versteigerungen oder durch den "Kuhhandel", bei dem bauernschlau geblufft wird. Ein ansteckendes Familienspiel für 3 bis 5 Personen ab 10 Jahren.

1 Kiste 14x20 cm, 40 Tierkarten (10 Tierquartette), 55 Geldkarten (10 x Wert 0; 20 x Wert 10; 10 x Wert 50; je 5 x die Werte 100, 200, 500).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 203

**Lobo 77.** Einer ist immer der Dumme.

Amigo.

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. Für 2-8 Personen ab 8 Jahren.

1 Plastikbox, 56 Spielkarten, 24 Chips.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 483

**Max Mümmelmann.** Wie heisst der Hase, der alles kann?

Ravensburger Spieleverlag.

Es gibt einen weissen Hasen, der nichts als Unsinn im Kopf hat und seine Lieblingsbeschäftigung darin sieht, alles durcheinander zu bringen. Sein offizieller Name ist Max Mümmelmann. In Hasenkreisen wird er auch Mighty-Max

oder kurz MM genannt. - Jeder Spieler versucht, eine Hasenfamilie zu sammeln. Wer als erster eine komplette Hasenfamilie beisammen hat, ist Gewinner. Ein Spiel für 2 bis 4 Personen ab 5 Jahren.

1 Kiste 11x18 cm, 1 achteckiger Spielplan, 25 Hasen-Karten, 1 Blanko-Karte, 1 Hase aus Holz, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 199

### **Original Aleister Crowley Thoth Tarot.**

Müller.

Tarot ist ein uraltes, durch Mysteriensschulen zeitweise geheim überliefertes Weisheitssystem. Der rechte Gebrauch der 78 Karten vermittelt Einsichten und klärende Erkenntnisse über die jeweilig befragte Lebenssituation. Das Kartenset kann alleine oder in einer Gruppe angewendet werden. Für Erwachsene.

1 Plastikbox, 78 Spielkarten mit Punktschriftbezeichnungen.

**Ausleihe:** LUD 454

### **Patience-Rahmen.**

Dieser Rahmen mit Fächern und Grifflöchern soll das Ordnen der Spielkarten erleichtern. Für eine Person.

1 Kiste 32x50 cm, 1 Rahmen, 1 Kiste mit Kartenset, 1 Zählrahmen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 88

### **Schoko Hexe.** Das Kartenspiel für Schleckmäuler.

Ravensburger Spieleverlag.

Knusper, knusper, knäuschen, wer will da an mein leckeres Schokorezept? Je mehr Zutaten aufgedeckt werden, um so besser. Doch aufgepasst, taucht eine Hexe auf, ist alles verloren. Aber nur wer etwas wagt, gewinnt dieses Kartenspiel. Für 2-6 Personen ab 5 Jahren.

1 Kiste 18x11 cm, 40 Zutatenkarten, 20 Hexenkarten.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 331

### **Schwarzer Peter.**

Schweiz. Zentralverein für das Blindenwesen.

Im Gegensatz zum normalen Quartett gehören bei diesem Spiel immer zwei Karten zusammen. Ein beliebtes Familien-Kartenspiel für beliebig viele Personen. Ab 5 Jahren. Diese Karten können auch als Memory-Spiel benutzt werden.

1 Plastikbox, 41 Spielkarten mit geprägten, farbigen Symbolen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 447

### **Schweizer Jasskarten in Grossformat.**

Inhalt: 36 Karten. Dieses Kartenspiel weist eine Blattgrösse von 17x11 cm auf. Da die Punktschriftmarkierung fehlt, ist dieses Set nur für Sehbehinderte geeignet.

1 Plastikbox, 36 Karten (17x11 cm).

**Ausleihe:** LUD 457

### **Schweizer Jasskarten mit Braille-Beschriftung.**

Dieses traditionelle Kartenspiel mit der Blattgrösse 9x6 cm ist in Jumbo-Brailleschrift angeschrieben.

1 Plastikbox, 36 Karten mit Braillebezeichnung.

**Ausleihe:** LUD 463

**Schweizer Jasskarten mit vergrösserten Symbolen.** Low Vision Jass.

Inhalt: 36 Karten. Das spezielle an diesen Karten ist, dass jeweils das Symbol vergrössert wurde. Die Grösse der Karten ist die handelsübliche. Da die Punktschriftmarkierung fehlt, ist dieses Set nur für Sehbehinderte geeignet.

1 Plastikbox, 36 Karten (9x6 cm).

**Ausleihe:** LUD 460

**Senioren Romméspiel in Grossdruck mit tastbaren Symbolen auf Folie.**

Inhalt: 110 Karten inkl. 6 Joker. Bei etwas veränderter Kartengrösse sind die Kartenwerte und Farbzeichen in den Ecken (links oben) doppelt so gross wie bei normalen Karten, sodass sich dieses Spiel für Sehbehinderte eignet. Die Bildseite ist mit Folie bezogen, die mit tastbaren Symbolen (Striche und Kreise) versehen ist.

1 Plastikbox, 110 Karten (französisches Blatt).

**Ausleihe:** Spielanleitung inSchwarzschrift, LUD 468

**Senioren Skatspiel in Grossdruck mit tastbaren Symbolen auf Folie.**

Inhalt: 32 Karten. Bei etwas veränderter Kartengrösse sind die Kartenwerte und Farbzeichen in den Ecken (links oben) doppelt so gross wie bei normalen Karten, sodass sich dieses Spiel für Sehbehinderte eignet. Die Bildseite ist mit Folie bezogen, die mit tastbaren Symbolen (Striche und Kreise) versehen ist.

1 Plastikbox, 32 Karten (französisches Blatt).

**Ausleihe:** Spielanleitung inSchwarzschrift, LUD 467

**Solo.**

Amigo Spiel + Freizeit.

Wer als erster seine Karten ablegen kann, gewinnt. Mit 40 speziellen Aktionskarten ist dieses Spiel mit dem "Uno" oder "Mau-Mau" zu vergleichen. Für 2 bis 10 Personen ab 6 Jahren.

1 Plastikbox, 112 Karten in den Farben rot, grün, blau und gelb mit Punktschriftbezeichnungen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 451

**Uno.**

Mattel.

Ein beliebtestes Familien-Kartenspiel, das, vor allem wenn es auf Zeit gespielt wird, so richtig Spass macht. 2 bis 10 Personen ab 6 Jahren können gleichzeitig alleine oder in Gruppen spielen.

1 Plastikbox, 108 Spielkarten mit Punktschriftbezeichnungen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 453

**Whot!**

Waddingtons Games.

Dieses einfache Familien-Kartenspiel für 2 oder mehr Personen wird wie "Solo" gespielt.

1 Plastikbox, 54 Karten mit Punktschriftbezeichnungen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 452

# Legespiele

## **3 x 3.**

Schweiz. Zentralverein für das Blindenwesen.

Bei diesem kniffligen Legespiel versuchen die Spieler Dreierreihen mit den eigenen Würfelseiten zu legen. Wer die meisten Reihen legen kann, geht als Sieger hervor. Spielbar ab 2 Personen.

1 Plastikbox, 1 Holzkassette 100 x 115 x 35 mm, 9 Holzwürfel mit folgenden Anbohrungen: 1 Würfel mit 2 Anbohrungen (gegenüberliegend angeordnet), 1 Würfel mit 4 Anbohrungen (im Kreis angeordnet), 3 Würfel mit 3 Anbohrungen (im Kreis angeordnet), 4 Würfel mit 3 Anbohrungen (im Dreieck angeordnet).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 435

## **Anakonda.**

IKS.

Das anfängliche Gefühl, es sei leicht, die 10 Glieder dieser Schlange so anzuordnen, dass sie sich in den Schwanz beisst, wird nach wenigen Minuten fieberhaftem Nachdenken oder hektischem Probieren weichen. Für eine Person ab dem Schulalter.

1 Kiste 27x32 cm, 1 magnethaftende Spielunterlage, 10 Holzschlangenteile, 1 Lösungsbeilage in Reliefform.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 78

## **Colorama.**

Ravensburger Spieleverlag.

Der farbige Spielplan, 50 Formen in 5 taktilen Farben, ein taktiler Farb- und ein taktiler Formwürfel, lassen die vielfältigsten Spielvariationen zu: Die Formen farbrichtig in den Plan einsortieren, aus dem Plan herauswürfeln, mit einem oder beiden Würfeln spielen. Für 1-6 Kinder von 3-8 Jahren.

1 Kiste 37x27 cm, 50 taktile Spielsteine (rund, quadratisch, trapezförmig, dreieckig und sechseckig in 5 Farben), 1 taktiler Farbenwürfel, 1 taktiler Formenwürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 173

## **Domino.**

Beim vorliegenden Satz handelt es sich um verschiedenfarbige Holzdominosteine mit eingefrästen einfachen Symbolen. Meist benutzt man, wie beim herkömmlichen Punkte-Domino, 28 Steine oder Täfelchen mit 7 verschiedenen Motiven. Man kann damit nach den normalen Domino-Regeln spielen. Für 1 bis 6 Kinder ab 4 Jahren.

1 Kiste 38x12 cm, 28 Holzdominosteine in den Farben gelb, grün, violett, blau und orange.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 140

## **Elefantenpuzzle.**

Ein Holzpuzzle für Kleinkinder.

1 Kiste 23x30 cm, 8 Puzzleteile.

**Ausleihe:** LUD 58

### **Fisch-Puzzle.**

9 Puzzleteile aus Holz mit mehrfarbigen Tastfischen in unterschiedlicher Oberflächenstruktur müssen in ein gerahmtes Spielfeld gelegt werden. Für eine Person ab 5 Jahren.

1 Kiste 33x33 cm, 1 gerahmtes Spielfeld, 9 Puzzleteile.

**Ausleihe:** LUD 46

### **Glückskäferdomino.**

Ravensburger Spieleverlag.

Ein Dominospiel für 2 bis 6 Personen von 4 bis 8 Jahren.

1 Kiste 18x11 cm, 34 Dominokarten.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 198

### **Grosses Figurendomino.**

Dieses grosse Figurendomino ist wegen seiner überdimensionierten Grösse für Tastübungen bestens geeignet. Für 1 bis 6 Spielende ab dem Kindergartenalter.

1 Holzkasten 37x20 cm, 21 Steine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 138

### **Grosses Formendomino.**

Dieses grosse Formendomino mit farbigen, geometrischen Sujets ist wegen seiner Grösse gut tastbar. Für 1 bis 6 Spielende ab 4 Jahren.

1 Holzkasten 37x20 cm, 21 Steine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 139

### **Katzenpuzzle.**

Ein Holzpuzzle für Kleinkinder.

1 Kiste 23x19 cm, 3 Puzzleteile.

**Ausleihe:** LUD 60

### **Kleines Domino mit Formen.**

Tastdominospiel für 1 bis mehrere Personen ab dem Kindergartenalter.

1 Plastikbox, 21 hölzerne Dominosteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 487

### **Kleines Domino mit Tieren.**

Tastdominospiel für 1 bis mehrere Personen ab dem Kindergartenalter.

1 Plastikbox, 21 hölzerne Dominosteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 486

### **Elfer raus! - Das Brettspiel.** Knizia, Reiner

Ravensburger.

Der beliebte Kartenspielklassiker als unterhaltsames Brettspiel! Plättchen um Plättchen legen die spielenden Personen auf den Spielplan. Wer schafft es, seine eigenen zuerst loszuwerden? Jeder Zug will gut überlegt sein, denn jedes abgelegte Plättchen kann eine Vorlage für die Anderen sein! Die



einfachen Regeln sorgen für einen schnellen Einstieg und Brückenfelder und Bonusplättchen machen das Spiel immer wieder abwechslungsreich und spannend. - Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

1 Schachtel mit 1 Spielbrett, 88 Spielplättchen, 4 Plättchenhaltern, 1 Stoffbeutel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Schwarzschrift und Kurzschrift, LUD 364

**Magor der Zauberer.** Fliegenpilz und Schlangenzischen, lass Dich von Magor nicht erwischen!

Ravensburger Spieleverlag.

Wenn Magors Zauberhut aufleuchtet und piepst, dann will er die wahren Zutaten für den Zaubertrank wissen. Ein optisches und akustisches Signal gibt Auskunft, ob Magors Auge aufmerksam über die Kinder wacht. Es ist gar nicht so einfach, ihm einen Streich zu spielen und, statt wertvoller Zutaten, Spinnen in den Zaubertrank zu werfen. Ein Spiel für 2-4 Kinder von 5-8 Jahren.

1 Kiste 37x27 cm, 1 elektronischer Zauberer, 1 Spielplan, 32 Zutaten für den Zaubertrank.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 172

**Pentominos.**

Mondo-Verlag.

Es gilt, die einzelnen Figuren so auszulegen, dass der Mitspieler nicht mehr setzen kann oder dass man selber die letzte Figur auslegt. Für 1 bis 2 Personen ab 8 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Spielplan, 12 Spielsteine bestehend aus je 5 Quadraten in unterschiedlicher Anordnung.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 412

**Rummy.**

Ravensburger Spieleverlag.

Es kommt darauf an, die Spielsteine, die man erhalten hat, loszuwerden. Dazu muss man bestimmte Zahlenkombinationen erreichen, die man auf dem Tisch auslegen darf. Wer als Erster alle seine Spielsteine ausgelegt hat, beendet damit das Spiel und ist der Gewinner dieser Runde. Er erhält Pluspunkte. Für die Verlierer werden die Werte aller Spielsteine, die sie noch haben, als Minuspunkte aufgeschrieben. Man spielt meist mehrere Runden. Ein kniffliges Spiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

1 Kiste 38x28 cm, 106 Spielsteine aus Kunststoff, davon 2 Joker, 4 Ablagebänke für die Spielsteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 215

**Scrabble.** Jedes Wort zählt.

Wie bei einem Kreuzworträtsel müssen Wörter gebildet und verbunden werden. Das Ausnutzen von Prämienfeldern gibt zusätzliche Punkte. Für 2-4 Personen ab 12 Jahren.

1 Kiste 48x28 cm, 1 Spielplan, 4 Bänke, 1 Säckchen mit 102 Buchstabensteinen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 335

**Senso.**

Übungs- und Spielmaterial zur Förderung der taktilen Wahrnehmung. 4 grosse Tafeln sind mit je 9 verschiedenen Formen (Dreiecke, Quadrate etc.) versehen. Zu jeder Form gehört ein kleineres Plättchen, welches durch ertasten gefunden werden muss. Eine weitere Möglichkeit bietet auch das Sortieren der kleineren Brettchen nach Form, Grösse etc.

1 Holkasten, 4 grössere Tafeln, 36 Brettchen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 339

**Tangram oder Anchor-Puzzle.**

Das Spiel besteht aus sieben einfachen geometrischen Formen, die sich durch die Unterteilung eines Rechteckes ergeben. Schon dieses Rechteck nachzulegen, ist ohne die Auflösung nicht einfach. Für beliebig viele Personen ab 10 Jahren.

1 Kiste 35x29 cm, 1 Aufgabenheft, 1 Lösungsheft, 1 kleine Schachtel mit 7 geometrischen Holzteilen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 120

**Tastdomino.**

Tastdominospiel für 1 bis mehrere Personen ab dem Kindergartenalter.

1 Plastikbox, 28 hölzerne Dominosteine mit verschiedenen Texturen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 488

**Tasten und Spüren.**

Die Kinder üben mit diesem Domino die verschiedenen Materialien (Kork, Filz, Schaumstoff, Glaspapier, Karton, Kunststoff, Jute und Schnurraster) zu erkennen und einander zuzuordnen. Für 1 bis 6 Kinder ab 4 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Kiste 24x14 cm, 24 Holzdominosteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 424

**Tastplatten.**

Übungs- und Spielmaterial zur Förderung der taktilen Wahrnehmung. Auf quadratischen Plättchen sind jeweils 2 verschiedene bekannte Grundsymbole (Quadrat, Kreis etc.) als Sandspur angebracht, die es zu unterscheiden gilt. Kann auch als Tast-Memory gespielt werden. Ab 3 Jahren.

1 Kiste 9x26cm, 16 Hartfaserplättchen (8 Paare) mit geometrischen Symbolen.

**Ausleihe:** LUD 137

**Tast-Tombola.**

Übungs- und Spielmaterial zur Förderung der taktilen Wahrnehmung. Eine grosse Holztafel zeigt 6 Hände der einen, z.B. rechten Hand. 12 Einzeltafeln (6 Paare) weisen Gegenhände aus verschiedenem Material mit unterschiedlichen Oberflächen auf (Linoleum, Kork usw.). Die Strukturen werden ertastet. Empfindungen wie rauh, weich, kalt, warm werden empfunden. Kann auch als Tast-Memory gespielt werden. Ab 3 Jahren.

1 Kiste 28x38cm, 1 Holztafel, 12 Einzeltafeln (Hände) mit verschiedenen Oberflächen.

**Ausleihe:** LUD 136

**The Original Braille Bingo.**

Braille service Finland.

Diese Lottotafeln ermöglichen die Teilnahme an einem Lottomatch. Hat man die vom Spielleiter ausgerufene Nummer, darf man sie mit einem Plättchen abdecken. Wer zuerst seine Tafel vollständig abdecken kann, gewinnt. Für bis zu 15 Spieler.

1 Kiste 39 x 22 cm, 1 Ausruf Tafel mit Nummernplättchen (1-49), 15 Lottotafeln mit Abdeckplättchen, Spielanleitung in Punk- und Schwarzschrift.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 238

**Touch-n-tell.**

Plan Toys.

Übungs- und Spielmaterial zur Förderung der taktilen Wahrnehmung. 7 Holzzylinder mit verschiedenen Materialien wie Kork, Stoff, Papier müssen ertastet werden. Danach werden diese auf ein Holzbrett, welches mit den gleichen Materialien versehen ist, gesetzt. Ein Tast- und Fühlspiel. Ab 3 Jahren.

1 Kiste 11x41cm, 1 Holzbrett mit 7 verschiedenen Materialien, 7 Holzzylinder mit den entsprechend texturierten Oberseiten.

**Ausleihe:** LUD 132

**Triplet.** Das knifflige Legespiel.

15 dreieckige Puzzleteile aus Holz mit unterschiedlichen Tastfiguren müssen in ein gerahmtes dreieckiges Spielfeld gelegt werden. Ein Spiel für geduldige Tüftler ab 7 Jahren.

1 Kiste, Spielbrett dreieckig, Seitenlänge 49 cm, 15 Puzzleteile.

**Ausleihe:** LUD 44

**Wort-Yahtzee.** Die ganze Spannung von Yahtzee jetzt als Würfel-Wortspiel. MB Spiele.

Das Ziel des Spieles ist, durch Bildung von Wörtern mit höchstmöglichen Buchstabenwerten eine höhere Punktzahl zu erzielen als die Gegenspieler. Ein Wort-Würfelspiel ab 8 Jahren für 2 und mehrere Spieler.

1 Kiste 18x25 cm, 7 Buchstaben-Würfel, 1 Sanduhr, 1 Würfelbecher, 1 Wort-Yahtzee Zählblock.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 288

**Würfeldomino.**

Diese klassische "Domino"-Ausführung ist aufgebaut wie die Punkte eines Würfels und kann als Hilfe zur Schulung des Tastsinnes eingesetzt werden. Für 1 bis 6 Personen ab 4 Jahren.

1 Plastikbox, 1 Kiste 12x20 cm, 28 Plastikdominosteine.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 425

**Zahlenlotto.**

Diese Lottotafeln ermöglichen die Teilnahme an einem Lottomatch. Hat man die vom Spielleiter ausgerufene Nummer, darf man sie mit einem Plättchen abdecken. Wer zuerst seine Tafel vollständig abdecken kann, gewinnt.

1 Koffer 24x32 cm, 1 Ausrufbrett, 90 magnetische Zahlensteine, 28 Lottotafeln, 500 magnetische Abdeckscheiben.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 211

# Rollenspiele

**Beziehungskiste.** Die wichtigsten Fragen in der Beziehung. Eine Anleitung für eine bessere Kommunikation in der Partnerschaft.

Hirschi und Troxler.

Dieses Frage- und Antwortspiel für zwei bietet zusammen mit dem Begleitbüchlein einen anderen Weg an, um gemeinsam mit dem Partner und auf lockere Art über die Beziehung nachzudenken. Die "Beziehungskiste" ist eine Anleitung für eine bessere Kommunikation in der Partnerschaft und ein Beitrag zu einer liebevollen, erfüllenden und dauerhaften Beziehung.

1 H. 49 S. ; 15x21 cm + 30 Frage- und Antwortkarten und Schwarzdruckexemplar im Schuber.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Reformierte Kurzschrift, LUD 275

**Monopoly.** Das berühmte Gesellschaftsspiel.

Hasbro.

Monopoly ist das klassische Spiel um Eigentum und Besitz. Es wurde während der grossen Wirtschaftskrise der Dreissiger Jahre in Amerika erfunden und lässt den Traum vom grossen Geld und schnellem Reichtum Wirklichkeit werden. Für 2 bis 8 Spieler ab 8 Jahren.

1 Kiste 27x40 cm, 1 Spielplan, 7 Spielfiguren, 28 Besitzrechtkarten, 16 Ereigniskarten, 16 Gemeinschaftskarten, 32 Häuser (plus 6 Reserve), 12 Hotels (plus 2 Reserve), Spielgeld, 2 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 261

**Shark.** Cash oder Crash?

Ravensburger Spieleverlag.

Die Spieler sind bei "Shark" Manager von multinationalen Wirtschaftsunternehmen und gleichzeitig Spekulanten mit Firmenanteilen an internationalen Konzernen. Als solche gründen sie neue Tochterfirmen und erhalten dafür Erfolgsprovisionen oder aber sie investieren in verschiedene Unternehmen und hoffen auf Kursgewinne. Wer bei Spielende das meiste Geld besitzt, hat gewonnen. Dieses taktische Wirtschaftsspiel ist für 2 bis 6 Personen ab 14 Jahren geeignet.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 80 Firmenanteilskarten, 72 Hochhäuser in 4 verschiedenen Farben, 4 Werteanzeiger in 4 verschiedenen Farben, 1 Zahlenwürfel, 1 Farbwürfel, Geldscheine in der Währung "Flying Turtle" in folgender Aufteilung: 30 x 1000 FT, 25 x 5000 FT, 25 x 10.000 und 25 x 50.000 FT.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 164

# Würfelspiele

**Ausbrecher AG.** Die Letzten werden die Ersten sein!

Ravensburger Spieleverlag.

Sieben schwere Jungs wagen einen Ausbruchversuch von der Insel Monte Ganovo. Auf die Chancen dieses Ausbruchs geben die Jungs ihre Wetten ab, in welcher Reihenfolge sie wohl von der Insel entkommen werden. Ein Wett-Würfel-Spiel für 2 bis 6 Personen ab 10 Jahren.

1 Kiste 23x15 cm, 1 gestanzter Spielplan (aus 3 Teilen zusammensetzbar), 7 Holzspielsteine, 7 verschiedenfarbige Würfel, 1 Sonderwürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 292

## **Backgammon.**

Bei diesem taktischen Glücksspiel, einem der ältesten Würfelspiele der Welt, liefern sich zwei Spieler ein spannendes Rückzugsgefecht. Für zwei Personen ab 10 Jahren.

1 Kiste 27x40 cm, 1 Spielkoffer, 15 glatte (rote) und 15 gerillte (weisse) Spielstein, 2 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 21

## **Blitzbesuch.**

Dieses Würfelspiel besteht aus vier Zick-Zack-Wegen, die alle zur Mitte führen. Jeder Spieler muss nun mit seinen Figuren vom eigenen Startplatz zur Mitte kommen, um von dort aus je eine Figur auf die Startplätze der anderen Mitspieler zu verteilen. Glück beim Würfeln und geschicktes Ziehen entscheiden, wer mit seinen 3 Figuren zuerst die unterschiedlichen Ziele erreicht hat und am Schluss die meisten Punkte erhält. Für 2 bis 4 Personen ab 5 Jahren.

1 Kiste 30x32 cm, 1 Spielbrett mit Abtastfolie, 2 Würfel, 4x3 verschiedene Spielfiguren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 117

## **Bluff.** Borg, Richard

Ravensburger.

Bluff oder nicht? Immer wieder wetten die Spieler darauf, wie viele Würfel, die unter den Bechern verborgen sind, eine bestimmte Zahl zeigen. - Für 2-6 Spieler ab 12 Jahren.

1 Schachtel mit 1 Spielbrett, 6 Würfelbechern, 30 gelben Würfeln, 1 roten Anzeigewürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Schwarzschrift und Kurzschrift, LUD 365

## **Rauf und Runter.** Die Savanne steht kopf! Brand, Inka

Ravensburger.

Die Erdmännchen sind los und turnen kreuz und quer durch die Savanne. Sie besuchen ihre Freunde und bewegen sich mal über-, mal unterirdisch durch die Landschaft. Bei diesem Kinderspiel ist alles in Bewegung – sogar das Spielbrett. - Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.

1 Schachtel mit 1 Spielplan, 8 Spielfiguren, 1 Würfel, 32 Puzzleteilen, 16 Supermännchen-Chips.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Schwarzschrift und Kurzschrift, LUD 366

**Coco Crazy.** "Suchen, tauschen, raten ... zum Verrücktwerden!".

Ravensburger Spieleverlag.

Die sechs blauen Kokosnüsse haben es in sich. In jeder von ihnen hat sich eine kleine Affenbande versteckt. Aber welche Bande steckt in welcher Nuss? Um das herauszufinden, wird mit allen Tricks gewürfelt, gesucht, getauscht und geraten. Für 2-8 Personen ab 7 Jahren.

1 Kiste 37x27 cm, 6 blaue Kokosnüsse zum Öffnen, 36 taktile Bobbles (kleine Affen) in 6 Farben, 1 taktile Würfel, 1 Spielplan.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 170

### **Das Brückenspiel.**

Utz.

Ein Gemeinschaftspiel, bei dem der Weg zum Ziel durch einen See mehrmals unterbrochen ist. Um den See an verschiedenen Stellen zu überqueren, muss die Holzbrücke herbeigewürfelt werden. Wenn alle Mitspieler zusammenhelfen, kann das Ziel erreicht werden. Für 2 bis 4 Personen ab 6 Jahren.

1 Kiste 32x30 cm, 1 Spielbrett mit Abtastfolie, 2 Würfel, 4 verschiedene Figuren, 1 Holzbrücke.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 115

### **Das Original Malefiz-Spiel.**

Ravensburger.

Wer hat die Taktik raus, anderen Steine in den Weg zu legen? Malefiz noch mal, jetzt kann nur noch der Würfel aus der Klemme helfen. Der ideale Familienspass für gross und klein. - Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

1 Schachtel mit doppelseitigem Spielbrett, 4x5 Spielfiguren, 11 Sperrsteinen, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Schwarzschrift und Kurzschrift, LUD 362

**Der fliegende Teppich.** Ein Spiel mit dem Wind wird zum tollkühnen Wettflug. Ravensburger Spieleverlag.

Die Winde stehen günstig für einen tollkühnen Wettflug über die Dächer aus Tausendundeiner Nacht. Der Sultan der Stadt organisiert für seine Freunde atemberaubende Flugshows mit rauschenden Siegesfeiern. Derjenige Spieler, der seinen fliegenden Teppich geschickt durch das Ausnützen des Windes als erster auf dem Zielpodest gelandet hat, ist Sieger. Ein tollkühner Wettflug für 3 bis 6 Personen ab 12 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 12 Kulissenteile (Häuser, Bäume, Wolken), 72 Windkarten, 45 Steuerkärtchen, 6 Fliegende-Teppich-Spielsteine, 1 Spezialwürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 151

### **Eile mit Weile.**

Ähnlich wie "Mensch ärgere dich nicht". Das Ziel ist, die Spielfiguren um die ganze Spielbahn und schliesslich "nach Hause" zu bringen. Wer Pech hat, muss wieder von vorne anfangen. Für 2-4 Personen ab 6 Jahren.

1 Kiste 19x35 cm, 1 magnetischer Spielplan, je vier magnetische Spielsteine in den Farben gelb, blau, grün, rot, 1 Scheibenwürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 74

### **Eile mit Weile die Treppe hinauf.**

Blindenwerkstätten.

Das Spiel, das von einer oder zwei Personen gespielt werden kann, ist eine abgeänderte Form des "Eile mit Weile". Dabei muss man seine Figur im Zickzack die Treppen hinauf bis auf die oberste Stufe bringen. Aber natürlich läuft nicht alles so glatt, die eingebauten Schikanen sorgen für Spannung. Für 2 Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 23x22 cm, 1 Treppengestell, 2 form- und farbmässig unterscheidbare Spielfiguren, deren Köpfe Stecklöcher aufweisen, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 106

**Heimlich und Co.** Nachts sind alle Agenten grau und keiner wird aus keinem schlau.

Ravensburger Spieleverlag.

In einer Spionage-Geschichte geht es meist recht turbulent und verwirrend zu. Selten weiss man, welche Rolle die einzelnen Agenten und Agentinnen spielen und oft ist die Auflösung sehr überraschend. Das Ziel des Spieles ist es, die 41 gut getarnten Geheimnisse über den Tresor zu sammeln und den eigenen Wertungsstein zuerst ins Ziel zu bringen. Ein Detektivspiel für 2 bis 7 Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 7 Agentenfiguren, 7 Wertungssteine, 7 Agentenkarten, 1 Tresor, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 153

**Henne Berta.** Ein Hühnerspiel.

HABA.

Die Henne Berta ist die fleissigste Legehenne der Welt. Sie muss gut gefüttert werden. Wer zuerst drei Eier sammeln kann, gewinnt. Für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

1 Kiste 34x34 cm, 1 Spielbrett, 1 Huhn, 12 Eier, 12 gelbe und 4 rote Körner, 1 Stoffsack, 4 Körbe, 1 Sonderwürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 251

**Hugo das Schlossgespenst.** Mitternachtsparty: Wer bringt sich vor Hugo in Sicherheit?

Ravensburger Spieleverlag.

Ein lustiges Gespenster-Würfelspiel. Die Spieler müssen versuchen, sich nicht von Hugo dem Gespenst fangen zu lassen und keine Grusel-Punkte zu erhalten. Gewinner ist, wer nach drei Spielrunden die wenigsten Grusel-Punkte erhalten hat. Für 2 bis 8 Personen ab 6 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 30 Ballgäste (je 6 in Blau und Rot gekleidet, 5 in Türkis, 4 in Gelb, 3 in Schwarz, je 2 in Pink, Weiss und Grün), 1 Schlossgespenst, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 219



**Husch, husch ins Häuschen.**

Olympic.

Ein spannendes Unterhaltungsspiel in der Art eines "Mensch ärgere Dich nicht" für 2 bis 4 Personen. Ab 6 Jahren.

1 Kiste 42x37 cm, 1 Spielbrett, 2 Würfel, 16 Figuren in 4 Farben.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 5

**Husch-Husch.**

Wer die Scheibe mit der soeben gewürfelten Augenzahl aufdeckt, darf damit einen Schritt in Richtung Ziel springen. Durch Vertauschen zweier Nummernscheiben wird es schwieriger, die einmal aufgedeckten Nummern nach der erneut gewürfelten Augenzahl wiederzufinden. Wer zuerst eine beliebige Scheibe in die Zielreihe setzen kann, hat gewonnen. Für 2 Personen ab 6 Jahren. 1 Kiste 19x23 cm, 1 zusammenklappbares Spielfeld, 5 Spielfiguren, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 270

**Käferspiel.**

Das Spiel besteht darin, durch würfeln Teile eines Käfers zu erwerben und diesen dann vollständig zusammzusetzen. Für 2 bis 4 Personen.

1 Plastikbox, 4 Holzrumpfteile, 4 Holzkopfteile, 1 Kunststoffbehälter mit Würfel, 38 Holzdübel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 418

**Kalle Kringelwurm.**

HABA.

Kein Garten ohne Komposthaufen und kein Komposthaufen ohne fleissige Regenwürmer. Doch immer wieder werden die Tierchen bei ihrer wichtigen Arbeit durch Amsel, Maulwurf, Spitzmaus und Sonne gestört. Können sich die Regenwürmer gegenüber diesen Störenfrieden behaupten? Alle Kinder müssen zusammen helfen, um 9 Regenwürmer im Komposthaufen zu versammeln.

1 Kiste 34x34 cm, 1 Spielplan aus Holz, 2 grüne Gärtner, 1 roter Gärtner, 14 Regenwurmscheiben, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 213

**Karottenjagd. ... Nur nicht erwischen lassen!**

Ravensburger Spieleverlag.

In diesem Würfellaufspiel sind vier Kaninchen auf der Jagd nach Karotten. Dabei darf immer nur ein Kaninchen Karotten sammeln. Gleichzeitig wird es von seinen Freunden gejagt. Wenn es dem Kaninchen zu brenzlich wird, kann es in einem der Gänge verschwinden. Wer zuerst 5 Karotten hat, gewinnt. Ein Würfellaufspiel für 2 bis 4 Kinder von 6 bis 12 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 4 Kaninchen, 1 Sockel zum Markieren, 20 Spielsteine, 2 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 162

**Kleiner Spatz.**

HABA.

Vier kleine Spatzen fliegen von Nest zu Nest. Wer etwas Glück beim Würfeln hat und beim Fliegen andere Spatzen überholen kann, wird mit leckeren Würmern belohnt. Ein Farbwürfel-Wettflug für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

1 Kiste 16x23 cm, 1 Spielplan, 4 Nester (Holzscheiben), 4 Vögelchen, 26 Würmer, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 242

**Heckmeck am Bratwurmeck.** Ein lecker-lockeres Würfelspiel für 2 bis 7 abgezockte Vögel, die den Bratwurm gerochen haben. Knizia, Reiner Zoch.

Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Bratwürmer auf den Krallen hat. 16 Bratwurmportionen mit den Werten 21-36, 8 Würfel mit einem Wurmsymbol statt der 6.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Kurzschrift, Schwarzschrift, LUD 348

### **Kreuzspiel.**

Jeder Spieler hat neun Steine, mit denen er das in der Mitte befindliche Kreuz zu besetzen hat. Dieses Würfelspiel für 2 Personen ist ab dem Schulalter geeignet.

1 Kiste 24x30 cm, 9 rote und 9 gelbe Spielfiguren, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 103

**Kullerblume.** Kinder sammeln bunte Blumen.

Ravensburger Spieleverlag.

Unter dem Becher gut versteckt, rollen die drei Kugeln. Für jede Kugel, die auf ein buntes Blatt gekullert ist, gibt es ein farbgleiches Blütenblatt. Wer zuerst sechs Blütenblätter gesammelt hat und daraus eine bunte Blume legen kann, gewinnt das Spiel. Für 2 bis 4 Kinder von 4 bis 8 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 gestanzter Spielplan, 1 Kunststoffeinsatz, 36 Blütenblätter in den Farben Rot, Blau und Gelb, 1 Becher, 5 Kugeln (2 Ersatzkugeln).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 167

### **Last Chance.**

Ravensburger Spieleverlag.

Du hast Dein ganzes Geld auf eine Karte gesetzt. Es ist Deine letzte Chance, dieses Spiel zu gewinnen und Du wirst sie nutzen. Du würfelst und ... Ein Würfelthriller für 3-6 Personen ab 12 Jahren.

1 Kiste 23x15 cm, 36 Würfelkarten, 150 Geldscheine, 6 Tippsteine, 5 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 195

### **Leiterlenspiel.**

Das "Leiterlenspiel" ist eines der beliebtesten Würfelspiele für Kinder. Die Spielregeln sind so einfach, dass das Spiel auch ohne Mithilfe von Erwachsenen gespielt werden kann. Für 2 bis 6 Kinder ab 4 Jahren.

1 Kiste 36x42 cm, 1 Spielbrett, 6 Spielfiguren, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 40

### **Ludo, Crazy Ludo.**

Diese Würfelspiele für 2 bis 4 Personen ab 6 Jahren können wie "Mensch ärgere Dich nicht" gespielt werden.

1 Kiste 35x35 cm, je 4 Spielsteine in 4 verschiedenen Farben (rot, grün, gelb, blau), 1 Zahlenwürfel, 1 Farbenwürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 13

**Luftkuss & Sausewind ... sind des Sturmes liebstes Kind.** Mit Luftkuss und Sausewind fliegen die Drachen rund ums Jahr.

HABA.

Die Spieler versuchen, möglichst schnell sechs Schleifen auf den Drachenschwanz zu fädeln und ihre drei Wolken vom Drachen wegzuschieben. Erst dann kann der Drache fliegen. Für 2-4 Spieler ab 3 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 4 Drachen aus Holz, 4 Fädelschnüre, 24 Holzschleifen, 12 Wolken aus Holz, 1 Sonderwürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 214

### **Malefiz.**

Bei diesem Laufspiel werden die Spielfiguren mit Hilfe eines Würfels von Ausgangsfeldern zu einem gemeinsamen Zielfeld bewegt, wobei sich die Figuren gegenseitig hinauswerfen können. Dieses einfache Würfelspiel für 2 bis 4 Personen ist für Kinder und Erwachsene gleichermaßen geeignet. Ab 6 Jahren.

1 Spielplan 39x43 cm, je 4 Spielfiguren in 4 Farben und Formen, 1 Würfel, 11 Sperrfiguren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 3

### **Mäuse Würfeln.** Wer wagt, gewinnt!

Ravensburger Spieleverlag.

Wer erwürfelt sich mit Käsewürfeln, Risiko und Glück als Erster 7 Mäuse einer Farbe? Ein mäusestarkes Würfelspiel für 2-4 Spieler von 5-99 Jahren.

1 Kiste 11x18 cm, 72 Mauskärtchen, 8 Käsewürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 291

### **Mensch ärgere Dich nicht.**

Bei diesem beliebten Spiel muss man versuchen, "langsam, aber sicher" ans Ziel zu kommen, denn oft genug muss man gerade kurz vor dem Ziel wieder umkehren und von vorne anfangen. Dieses Würfelspiel für 2 bis 4 Personen kann ab 6 Jahren gespielt werden.

1 Kiste 28x31 cm, 1 Spielplan, 4 x 4 Spielfiguren, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 75

### **Mickys magische Formen.**

Ravensburger Spieleverlag.

Wer hilft Mickey dabei, den Weg durch den geheimnisvollen Zauberwald zu finden? Das ist gar nicht so einfach, denn der Weg zum Ziel führt durch verschlungene Pfade mit magischen Formen. Und dann ist da auch noch der Zauberturm, der den Spielern urplötzlich den Weg versperrt ... Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren.

1 Kiste 27x19 cm, 4 Spielfiguren, 1 Zauberturm, 20 Gewinnchips, 1 Formenwürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 193

**Nimmersatt.** Bring' schnell die Tannzapfen ins Versteck, sonst nimmt sie Dir ein anderer weg.

Ravensburger Spieleverlag.

Vier kleine Eichhörnchen huschen durch den Park auf der Suche nach Tannzapfen. Mit ihren Schubkarren bringen sie ihren Wintervorrat ins Versteck. Das geschickteste unter den flinken Eichhörnchen gewinnt. Ein Wettwürfelspiel für 2 bis 4 Personen ab 5 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 66 Tannenzapfen, 4 Schubkarren in 4 Farben, 4 Eichhörnchen, 1 Schale, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 146

### **Obstgarten.**

HABA.

Knackige Kirschen, saftige Äpfel, süsse Birnen und herrliche Pflaumen hängen reif an den Bäumen. Das weiss auch der freche Rabe. Doch bevor dieser zuschlägt, heisst es schnell abernten. Ein spannendes Gemeinschaftsspiel für 2 bis beliebig viele Kinder ab 3 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 1 Rabenpuzzle aus 9 Teilen, 10 grüne Äpfel, 10 rote Kirschenpaare, 10 gelbe Birnen, 10 blaue Pflaumen, 4 Obstkörbe, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 252

### **Pooh's Hunny Pots.**

Ravensburger Spieleverlag.

Auf dem Weg durch den Hundertmorgenwald wird Winnie von seinen Freunden Ferkel, Tigger und I-Aah begleitet, die für Spass und Spannung sorgen! Wer kommt mit und sammelt möglichst viel leckeren Honig in seinem Honigtöpfchen aus Holz? Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren.

1 Kiste 31x31 cm, 1 Spielplan, 1 Winnie the Pooh Spielfigur aus Holz, 20 Honig-Chips, 4 Honigtöpfe aus Holz, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 244

**Purzel und seine Freunde.** ... Auf turbulenter Jagd nach dem Knochen.

Ravensburger Spieleverlag.

Ein Würfellaufspiel, bei dem Hunde Flüsse auf kippligen Baumstämmen überqueren und einen Knochen holen müssen. Wer diesen zuerst zur richtigen Hundehütte bringt, gewinnt das Spiel. Für 2 bis 4 Kinder von 5 bis 10 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan, 4 Hunde, 4 Baumstämme, 6 Knochen (2 Ersatzknochen), 8 Kärtchen, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 72

### **Pythagoras.**

Alfaset.

Jeder Spieler hat umdrehbare Holzplättchen von 0 bis 12 nummeriert. Gespielt wird mit 2 Würfeln. Die gewürfelten Zahlen können nun addiert oder subtrahiert werden, oder es wird nur eine der beiden gewürfelten Zahlen gewählt. Hat man sich für eine Zahl entschieden, wird das entsprechende Holzplättchen umgedreht. Wer mit einem Minimum von Würfeln alle Hölzchen umgedreht hat oder die wenigsten liegen lässt, hat gewonnen.

1 Holzkiste 22x39 cm, 2 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 317

### **Schwimmerspiel.**

Bei diesem Würfelspiel müssen die Schwimmbahnen mit den entsprechenden Spielsteinen hin und zurück durchquert werden. Für 2-4 Personen ab 6 Jahren.

1 Kiste 45x34 cm, 1 Spielbrett, 6 markierte, farbige Magnetspielsteine, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 45

### **Stäbchenspiel.**

BSZ Behindertenbetriebe.

Wer hat zuerst keine Stäbchen mehr? Es wird reihum gewürfelt. Je ein Stäbchen wird nun in das mit der Würfelzahl identische Feld gesteckt. Pech gehabt, wenn das Feld schon besetzt ist. Das fremde Stäbchen muss nun zu den eigenen genommen werden. Mit einer sechs darf ein Stäbchen durch das mittlere, durchgängige Loch in den darunterliegenden Sockel gestossen werden.

1 Plastikbox, 1 Holzkörper mit 15 cm Durchmesser, Höhe 5,5 cm, 58 Holzstäbchen (8 Reserve), 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 403

**Sternenhimmel.** Das Gutenacht-Spiel zum Träumen.

Ravensburger Spieleverlag.

Paul und Lämmchen sind die dicksten Freunde. Tag und Nacht verbringen sie miteinander. Eines abends vor dem Zubettgehen schauen sie aus dem Fenster. Ohne Sternenhimmel können die beiden aber nicht einschlafen. Schnell gehen sie in den Garten, holen die Leiter und beginnen, die Sterne einen nach dem anderen wieder am Himmel aufzuhängen. Ein Gutenacht-Spiel für 2-4 Kinder von 3-7 Jahren.

1 Kiste 27x37cm, 16 Sterne und 1 Mond mit Haltern, 1 Häuserkulisse, 1 Nachthimmel, 1 Spielplan, 1 Leiter, 1 Spielfigur mit Aufstellfuss, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 228

### **Sterntaler.**

Ravensburger Spieleverlag.

Jedes Kind versucht, so viele Sterne wie möglich in die Schürze des Mädchens fallen zu lassen. Wer zum Schluss die meisten Sterne besitzt, hat gewonnen. Würfelspiel für 2 bis 4 Kinder von 3 bis 6 Jahren.

1 Kiste 23x33 cm, 1 gestanzter Spielplan, 20 Holzsterne, 1 grosse Mädchenfigur aus Holz, 1 Farbenwürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 148

**Tempo, kleine Schnecke!** Welche Schnecke macht das Rennen?

Ravensburger Spieleverlag.

Bei Schnecken ist es schicklich, sich möglichst langsam fortzubewegen. Da alle Schnecken fast gleich langsam oder gleich schnell sind, haben sich unsere sechs Schnecken zu einem Schneckenrennen entschlossen, um ihre Kräfte zu messen. Ein Spiel, bei dem nicht nur die erste, sondern auch die letzte Schnecke gewinnen kann. Ein spannendes Farbwürfelspiel mit grossen Holzschnecken für 2 bis 6 Kinder von 3 bis 7 Jahren.

1 Kiste 23x33 cm, 1 Spielplan, 6 Holzschnecken in 6 Farben, 2 Farbwürfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 163

### **Tric Trac Würfelspiel.**

Es wird mit 2 Würfeln gespielt. Die nummerierten Holzklappen des Spielbrettes werden so umgekippt, dass sie mit den beiden Augenzahlen übereinstimmen. Der Einzelne spielt so lange, bis er keine Möglichkeit mehr hat, die gewürfelte Zahl umzukippen. Die Gesamtsumme der noch nicht umgeklappten Brettchen ergibt Strafpunkte. Dieser Würfelspass ist für Jung und Alt geeignet.

1 Schachtel 37x37 cm, 1 Holzspielbrett mit Rahmen 34x34 cm, 9 nummerierte Holzbrettchen mit den Zahlen 1 bis 9, 2 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 82

**Verflixxt.** Doch wer zuletzt lacht, lacht am besten!

Ravensburger Spieleverlag.

Statt eines Spielplans liegen Plättchen aus. Jeder soll seine Spielfiguren ins Ziel bringen. Die Regel ist einfach. Wer als Letzter ein Plättchen verlässt, muss es nehmen. Bei den positiven Werten ist das ja recht erfreulich. Doch bei den Minuszahlen? Joker sind wertvoll, denn sie wandeln Minus in Plus. Aber nur, wenn man sie hat... Das ist ein ständiges Lauern und Warten. Wer falsch taktiert, bleibt auf seinen Minuswerten sitzen. Dieses Spiel wurde nominiert für das "Spiel des Jahres 2005". Für 2-6 Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 23x33 cm, 5 Plastistreifen mit Klettverschlüssen, 32 Wegetafeln, 1 Starttafel, 1 Zieltafel, 8 Wächtersteine, 18 Spielfiguren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 313

**Was darf's denn sein?** Das grosse Einkaufsspiel.

Ravensburger Spieleverlag.

Ziel des Spieles ist es, so schnell wie möglich alle Waren, die auf der Einkaufsliste stehen, einzukaufen und ausserdem noch einen Brief und einen Blumenstrauss wegzubringen. Wer zuerst alles besorgt hat, gewinnt. Ein Würfelspiel für 2 bis 5 Kinder ab 5 Jahren.

1 Kiste 27x37 cm, 1 Spielplan mit Drehpfeil, 5 Einkaufslisten, 20 Warenkärtchen, 5 Briefkärtchen, 5 Blumenstrausstkärtchen, 102 Spielgeldmünzen (5 DM, 2 DM, 1 DM, 50 Pf, 10 Pf, 5 Pf), 5 Spielfiguren, 1 Würfel.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 149

### **Würfelspiele.**

Inhalt: 1. Eskalero, 2. Würfelpoker, 3. Yatzee, 4. Eskalero-Start-Poker, 5. Sprung vom Turm, 6. Gerade Zahlen, 7. Ungerade Zahlen, 8. Höchste Hausnummer, 9. Niedrigste Hausnummer, 10. Pasch, 11. Hoch oder niedrig verliert, 12. Die goldene Einhundert, 13. Malnehmen, 14. Gerade oder ungerade, 15. Reihenfolge vorwärts, 16. Reihenfolge rückwärts, 17. Bis 100 aber keine 1, 18. Einer, 19. Zehn mal ohne eins, 20. Macao, 21. Einundzwanzig.

1 Kiste 33x33 cm, 1 Satz Pokerwürfel (5 Stk.), 1 Spieltabelle, 1 Würfelbecher, 1 Würfeltasse.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 25

# Ratespiele

## **20 Questions.**

Milton Bradley.

Mit Hinweisen aus Alltagsleben, Geschichte, Sport oder Literatur muss der Begriff auf der Karte erraten werden. Pro Begriff gibt es höchstens 20 Hinweise. Je weniger gebraucht werden, desto mehr Punkte erhält man. Für 2-6 Personen ab 12 Jahren.

1 Kiste 25x37 cm, 1 Spielbrett, 6 Spielfiguren, 1 Kartenspender, 20 Fragen-Chips (rot), 1 Markierungs-Chip (blau), 396 Schwarzschriftkarten, 3 Ordner mit Punktschriftfragen.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Reformierte Kurzschrift, Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 126

**Black stories.** Rabenschwarze Rätsel. Bösch, Holger  
Moses.

Knifflige, morbide Kriminalrätsel für 2 bis 10 Spieler ab 12.

1 Schachtel 22x17 cm mit 43 in Punktschrift beidseitig beschrifteten Plastikkarten.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, LUD 350

## **Das Frage- und Antwortspiel.**

Utz.

Ein Würfel- und Antwortspiel in verschiedenen Schwierigkeitsstufen, bei dem auf dem Weg in Form einer eckigen Spirale verschiedene Fragen zu beantworten sind. Es kann ernst oder heiter gespielt werden und bringt einem die Umwelt näher. Die beigelegten Einzel- und Gruppenfragen sind auf die unterschiedlichen Fähigkeiten abgestuft. Es besteht auch die Möglichkeit, eigene Fragen zu erstellen, um so bestimmte Themen spielerisch ansprechen zu können. Für 2 bis 4 Personen ab 7 Jahren.

1 Kiste 30x32 cm, 1 Spielbrett mit Abtastfolien, 2 Würfel, 4 verschiedene Spielfiguren.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 116

**Geschichte 1 (Altertum).** Ein Lernspiel in Frage und Antwort. Ein Spiel für 1-80 Personen von 11-99 Jahre.

Aulis-Verlag Deubner.

80 Fragen und Antworten zum Thema "Altertum". Das Spiel kann alleine oder mit mehreren Personen gespielt werden. Nur für Spieler mit guten Punktschriftkenntnissen geeignet.

1 Kiste 26x19 cm, je 80 Frage- und Antwortkarten in Punktschrift.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, LUD 309

**Geschichte 2 (Mittelalter).** Ein Lernspiel in Frage und Antwort. Ein Spiel für 1-80 Personen von 11-99 Jahre.

Aulis-Verlag Deubner.

80 Fragen und Antworten zum Thema "Mittelalter". Das Spiel kann alleine oder mit mehreren Personen gespielt werden. Nur für Spieler mit guten Punktschriftkenntnissen geeignet.

1 Kiste 26x19 cm, je 80 Frage- und Antwortkarten in Punktschrift.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, LUD 311

**Geschichte 7 (Griechische Geschichte).** Ein Lernspiel in Frage und Antwort. Ein Spiel für 1-80 Personen von 11-99 Jahre.

Aulis-Verlag Deubner.

80 Fragen und Antworten zum Thema "Griechische Geschichte". Das Spiel kann alleine oder mit mehreren Personen gespielt werden. Nur für Spieler mit guten Punktschriftkenntnissen geeignet.

1 Kiste 26x19 cm, je 80 Frage- und Antwortkarten in Punktschrift.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, LUD 307

**Geschichte 8 (Römische Geschichte).** Ein Lernspiel in Frage und Antwort. Ein Spiel für 1-80 Personen von 11-99 Jahre.

Aulis-Verlag Deubner.

80 Fragen und Antworten zum Thema "Römische Geschichte". Das Spiel kann alleine oder mit mehreren Personen gespielt werden. Nur für Spieler mit guten Punktschriftkenntnissen geeignet.

1 Kiste 26x19 cm, je 80 Frage- und Antwortkarten in Punktschrift.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, LUD 305

### **Jerger Schachuhr.**

Genau und geräuscharme taktile Schachuhr, die sich seit Jahrzehnten bei internationalen Turnieren bewährt hat.

1 Kiste 21x14 cm, 1 Schachuhr.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 31

### **Rate Fix.** Der beliebte Ratespass.

Ravensburger Spieleverlag.

Der schnelle Dreh für kreative Köpfe! Ein Komponist oder Sänger mit M? Peter Maffay! Mozart ruft noch jemand ... zu spät! Ein neuer Dreh - ein Tier mit G? Ein Denksportspiel für 2-10 Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 11x18 cm, 1 Buchstaben-Drehscheibe, 56 Begriffskärtchen (Punkt- und Schwarzschrift).

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 333

### **Simon Challenge.** Das ultimative Reaktionsspiel.

Simon Challenge ist ein elektronisches Spielzeug, das schnelle Reaktionsfähigkeit fordert! Per Sprachchip ruft es Spielkommandos aus, die so rasch wie möglich befolgt werden müssen: Klopfen, Drehen, Ziehen, Rollen und Tippen - und das mit immer steigendem Tempo! Ob allein, zu zweit oder in einer Gruppe sorgt Simon Challenge für dynamischen Spielspass und ist stets eine Herausforderung!

1 Kiste 27x27 cm, 1 Simon Challenge.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 338



**Tabu Junior.** Das Spiel mit unsagbarem Spass!

Hasbro.

Lachspass garantiert: Zwei Teams versuchen möglichst viele Begriffe zu erraten. Dabei umschreibt ein Spieler seinem eigenen Team den auf der Karte genannten Begriff - ohne die darunterstehenden Tabu-Begriffe zu verwenden. Das gegnerische Team bewacht den aktiven Spieler und "quietscht" ihn aus, falls Tabu-Begriffe fallen. Da heisst es kreativ mit Worten um sich werfen. Für 4 und mehr Personen ab 8 Jahren.

1 Kiste 20x27 cm, 1 Spielplan, 208 Spielkarten, 2 Spielfiguren, 1 Kartenhalter, 1 Sanduhr, 1 Hupe.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 281

**Trivial Pursuit.**

Horn Abbot International.

Trivial Pursuit ist ein einzigartiger Spielspass. 3240 Fragen aus den Wissensgebieten "Sport und Spiele", "Lieder und Gedichte", "Kunterbunt und Allerlei", "Comics und Märchen", "Technik und Geografie" und "Pflanzen und Tiere" laden zum Nachdenken, Diskutieren und Lachen ein. Für 2 oder mehr Personen von 6-12 Jahren.

1 Kiste 33x63x5.5 cm, 1 Spielbrett, 3240 Fragen und Antworten in 6 Punktschriftbänden bzw. 6 Schwarzschriftheften, 6 taktil unterscheidbare Spielfiguren, 40 Wertungsstifte, 1 Würfel, 1 Spielanleitung in Schwarzschrift, Punktschrift und auf Kassette.

**Ausleihe:** Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 182

**Black stories - Scary Music Edition.** Rhythmen, Rebellen, Rock'n'Roll und 50 rabenschwarze Rätsel. Webel, Matthias Leo  
moses Verlag.

Black stories sind knifflige, morbide, rabenschwarze Rätsel-Geschichten für Jugendliche und Erwachsene. Durch Fragen, Raten und Tüfteln wird der Tathergang Stück für Stück rekonstruiert. Rock-Rebellen, Popstars, Heavy-Metal-Bassisten, Jazztrompeter, Klassik-Komponisten, Schlager-Schnulzensänger - hier geht es ihnen allen an den Kragen. Makabre Geschichten aus der Welt der Musik und mitten aus dem Leben. - Ab 12 Jahren.

1 Schachtel mit 48 Karten je einmal in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck).

**Ausleihe:** Spielanleitung je einmal in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 367

# Bücher über Spiele

**Goosen, Frank: Das literarische Kartenspiel.** - Eichborn, 2006.  
SBS, Zürich.

**Ausleihe:** Kurzschrift, 1 Bd., 1 Schachtel mit 62 Karten, LUD 349

**Verkauf:** CHF 20.--. Kurzschrift, 1 Bd., 1 Schachtel mit 62 Karten, PS12172