

Auflistung Spiele Jugendpflege Saarburg-VG Kell

Nummer	Name des Spiels	Alter	Anzahl Spieler	Zeitangabe in min.
1	Große Spielesammlung	Ab 6 Jahren	Ab 2	
2	Halli Galli Extreme	Ab 7 Jahren	8-18	15
3	Vier gewinnt	Ab 7 Jahren	2	10
4	Geistesblitz	Ab 8 Jahren	2-8	10
5	Just one	Ab 8 Jahren	3-7	15-30
6	Ligretto	Ab 8 Jahren	2-4	10
7	Skip Bo	Ab 8 Jahren	2-6	30
8	Zug um Zug	Ab 8 Jahren	2-4	60
9	Abalone	Ab 12 Jahren	2	30
10	Catan	Ab 12 Jahren	2-4	90
11	El Grande	Ab 12 Jahren	2-5	60
12	Legenden von Andor	Ab 12 Jahren	2-4	90
13	Mysterium	Ab 12 Jahren	4-6	60
14	The Mind	Ab 12 Jahren	2-4	30
15	Tick Tack Boom	Ab 12 Jahren	3-12	30
16	Wizard	Ab 12 Jahren	3-6	60
17	Codenames	Ab 14 Jahren	4-8	45
18	Scythe	Ab 14 Jahren	2-5	90



Klassische Spielesammlung

Eine Spielesammlung und 100 Möglichkeiten damit zu spielen, z.B. die Klassiker Mensch-ärgere-Dich-nicht, Kniffel, Mühle, Dame und noch 96 andere.



Halli Galli Extreme

Reihum muss eine Karte aufgedeckt werden. Wenn zwei gleiche Früchtekarten oder ein Tier mit seinen Lieblingsfrüchten zu sehen sind, muss man schnell auf die Glocke schlagen. Wer schnell ist, gewinnt die Karten der Mitspieler. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.



4 gewinnt

Die Spieler müssen durch geschicktes Hineinwerfen von Steinen als erster eine Viererkette mit Steinen ihrer Farbe aufzubauen, entweder waagrecht, senkrecht oder diagonal.



Geistesblitz

„Geistesblitz“ ist ein geistreiches Reaktionsspiel, bei dem schnelle Auffassungsgabe und richtige Reaktion entscheidend sind. In der Tischmitte stehen fünf große Holzfiguren in fünf Farben. In jeder Runde wird eine Karte aufgedeckt, auf der zwei Figuren in zwei

unterschiedlichen Farben zu sehen sind. Nun müssen die Spieler blitzschnell erkennen, welche Figur gesucht wird. Sind beide Figuren nicht in ihrer Originalfarbe abgebildet, so muss die Figur geschnappt werden, die weder in Farbe noch Form auf der Karte zu sehen ist. Ist aber eine Figur in ihrer Originalfarbe zu sehen, so muss diese geschnappt werden. Wer richtig liegt, gewinnt die Karte, wer falsch liegt, verliert eine bereits gesammelte. Wer am Ende die meisten Karten besitzt, gewinnt.



Just One

JUST ONE ist ein kooperatives Partyspiel, bei dem alle zusammen gegen das Spiel spielen. Ziel ist es, gemeinsam möglichst viele der 13 geheimen Wörter zu erraten. In jeder Runde versucht ein aktiver Spieler ein Wort zu erraten. Die übrigen Spieler schreiben ohne Absprache untereinander je einen Hinweis dazu auf ihre Tafeln. Hier ist Kreativität gefragt, denn sind mehrere Hinweise identisch werden diese ungültig und der aktive Spieler bekommt sie nicht zu sehen!



Ligretto

Wer zu spät legt, den bestraft der Sieger. Alle spielen gleichzeitig, deshalb wird's nie langweilig. Heißt aber auch, schnell reagieren. Wer am schnellsten ist, seinen Ligretto-Stapel als erster abbaut und möglichst viele Karten los wird, hat gute Chancen, am Ende die meisten Punkte zu haben und zu gewinnen.



Skip-Bo

Hier ist strategische Vorgehensweise unerlässlich. Ziel des **Skip-Bo** Spiels ist es, als

erster alle seine Karten in numerischer Reihenfolge abzulegen. Diese spannende Patience/Romme-Variante bietet Unterhaltung für die ganze Familie.

Skip-Bo, ein Spiel für **2 bis 6 Spieler** im Alter von **7 bis 100 Jahren**.



Zug um Zug

„Zug um Zug“ bietet dem Spieler eine abenteuerliche Zugfahrt quer durch Nordamerika. Hierfür muss er Schienen bauen, um von einer Stadt zu der anderen zu gelangen. Die längste Zugverbindung bringt die meisten Punkte, welche den Sieg verheißen. Die Spieler ziehen Karten, die ihnen ihre aktuellen Städteziele zeigen und ebenfalls Karten, welche verschiedene Waggonarten zur Verfügung stellen, mit denen man die Zugstrecken legen kann. In einer Runde hat der Spieler dann die Möglichkeit, entweder eine neue Wagonkarte zu ziehen, eine Strecke zu bauen, oder eine neue Zielkarte zu ziehen. Erreicht der Spieler seine Zielstädte, so erhält er wieder Punkte, schafft er es nicht, gibt es Punkteabzug.

Interaktion ist kaum vorhanden. Dennoch kann man sich von seinem Gegenüber ärgern lassen, wenn dieser einem die kürzeste Strecke zwischen zwei Städten wegschnappt und man dann den umständlichen Umweg fahren muss. Also immer schneller sein als die anderen!

Dieses gelungene Spiel hat einfache Regeln und dennoch einen komplexen Spielverlauf. Nachdem man ein paar Runden geübt hat, ist „Zug um Zug“ verhältnismäßig schnell zu spielen (ca. 30 – 60 Minuten).

Durch die zu ziehenden Karten, welche einen enormen Einfluss haben, hat es einen hohen Glücksfaktor.

Man kann es schnell mit neuen Spielern spielen, die zuvor keine Ahnung von „Zug um Zug“ hatten. Ebenso ist es familiengeeignet.



Abalone Classic

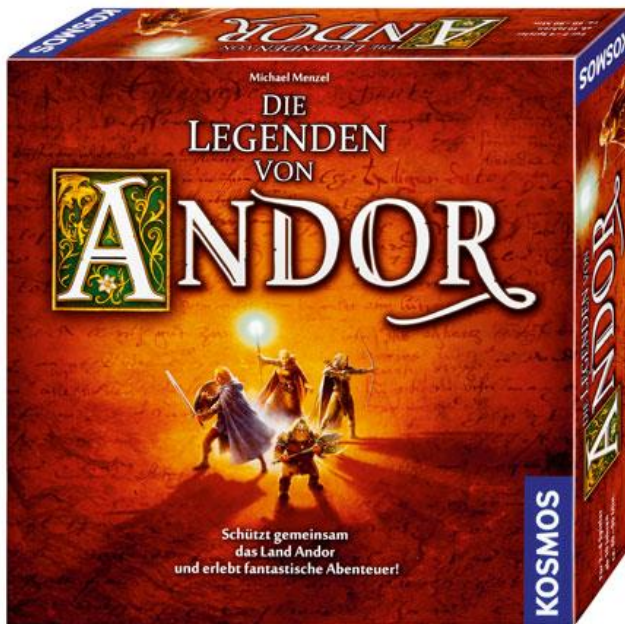
Der Spieleklassiker, der süchtig macht! Das leicht verständliche, spannende Taktikspiel erinnert an einen Sumo-Kampf: Jeder Spieler versucht durch horizontales, vertikales oder diagonales Rollen seiner 14 Glaskugeln auf dem Spielbrett 6 gegnerische Kugeln über den Spielfeldrand zu schieben. Nur bei Überzahl der eigenen Kugeln in einer Reihe hat man dazu allerdings die Möglichkeit. Somit drängt der Stärkere den Schwächeren aus dem Spielfeld. Pro Spielzug werden maximal drei eigene Kugeln bewegt und gleichzeitig bis zu zwei gegnerische Kugeln verschoben. Sieger ist, wer zuerst 6 gegnerische Kugeln aus dem Spielfeld schiebt. In wertvoller, eleganter Aufmachung. Mit leicht verständlichen Regeln.

Abalone Classic, ein Spiel für **2 Spieler** im Alter von **7 bis 100 Jahren**



Catan - Das Spiel

Der Einstieg in den Spieleklassiker ist ganz einfach: Das clevere Regelkonzept ermöglicht einen schnellen Start: Nach nur einer Seite Regeln kann es losgehen – für spätere Fragen und Details gibt es einen kleinen Almanach zum Nachschlagen. Alternativ kann direkt über den „Catan Brettspiel Assistenten“ losgespielt werden, welcher kostenlos für Apple und Android Geräte erhältlich ist. Android Geräte erhältlich ist.



Die Legenden von Andor

Das Land Andor ist in Gefahr. Feinde rücken aus den Wäldern und dem Gebirge auf die Burg des Königs zu. Nur eine kleine Heldengruppe stellt sich ihnen entgegen. Werden sie die Burg verteidigen können und gemeinsam gewinnen?

Doch es warten noch weitere Abenteuer auf die Spieler. Die Hexe gilt es zu finden und den König zu den Schildzwerge zu eskortieren. In den Minen regt sich ein alter Feind. Und dann müssen die Helden auch noch gegen den wieder erwachten uralten Drachen antreten. Gemeinsam sind sie zwar stark, aber werden sie diese Herausforderungen bestehen?

Ihr schlüpft in die Rollen von Bogenschütze, Zauberer, Zwerg und Krieger und nutzt ihre unterschiedlichen Fähigkeiten bei der Rettung von Andor. Ihr habt die Wahl, ob ihr als Held oder Heldin die Legende erlebt.

Ein Abenteuerspiel mit leichtem Einstieg für die ganze Familie!

Die Legenden von Andor, ein Spiel für **2 bis 4 Spieler** im Alter von **10 bis 100 Jahren**.



Mysterium

Tiefschwarze Nacht umhüllt das Warwick-Herrenhaus. Nebel kriecht schwer über den Boden und ein Spiel aus Licht und Schatten verzaubert das alte Gemäuer. In dieser Nacht tritt der Geist eines ermordeten Dieners in Erscheinung. Er bittet euch bei der Suche nach seinem Mörder um Hilfe und schickt euch Traumbotschaften, die ihr in diesem kooperativen Spiel gemeinsam deuten müsst.

Begeht euch als Spiritisten auf die Suche nach einer längst vergessenen Wahrheit und löst das **Mysterium** mithilfe des Geistes. Aber ihr habt nicht viel Zeit, um ihm seinen gewünschten Frieden zu verschaffen, denn euch bleibt nur diese eine Nacht!

Mysterium, ein Spiel für **2 bis 7 Spieler** im Alter von **10 bis 100 Jahren**.



The Mind

The Mind ist mehr als nur ein Spiel. Es ist ein Experiment, eine Reise, total einfach und die genialste Team-Erfahrung, die man machen kann. Wenn ihr das letzte Level gemeinsam besiegt, werdet ihr auf Wolke Sieben schweben. Ihr dürft euch nämlich nicht absprechen, keine Informationen austauschen. Und trotzdem funktioniert es – wenn ihr wirklich EINS werdet. Nur mit Hilfe eurer Gedanken...

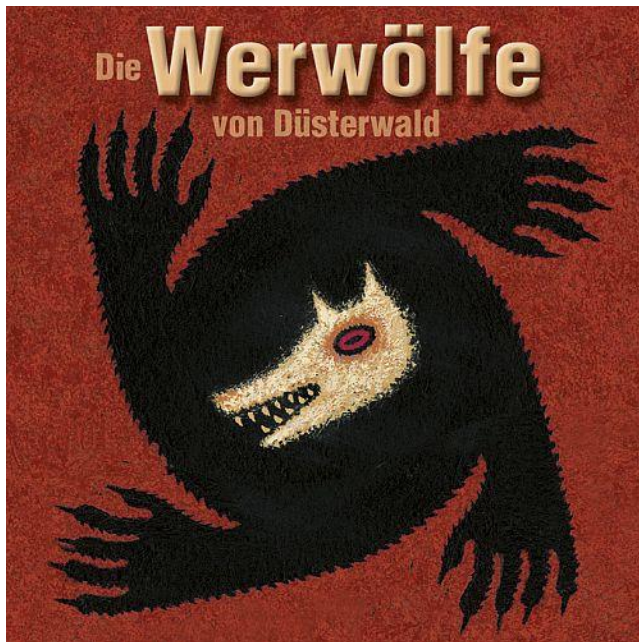
The Mind, ein Spiel für **2 bis 4 Spieler** im Alter von **8 bis 100 Jahren**.



Tick Tack Bumm Party Edition

Jeder will das tickende Ding loswerden bevor die Zeit abläuft.
Entscheidend sind rasche Reaktion und das richtige Wort zur richtigen Zeit!
Niemand weiß, wie lange es ticken wird: 10, 20, 30 Sekunden oder eine ganze Minute?
Wer die Bombe in der Hand hält, muss ein Wort nennen.

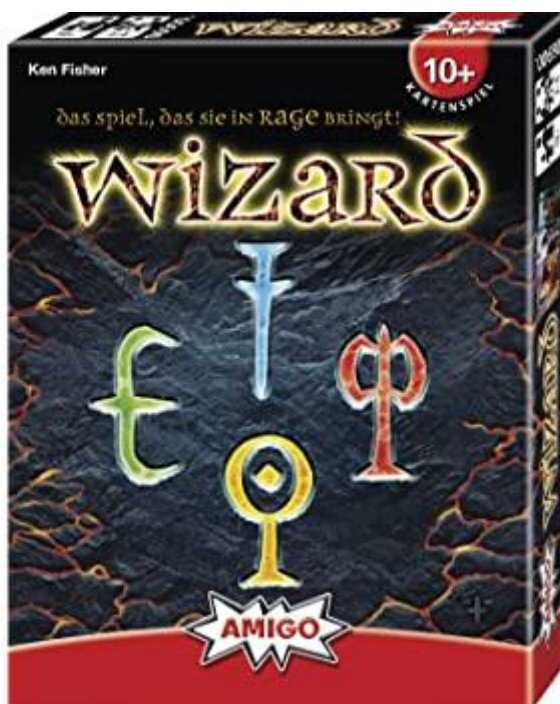
Tick Tack Bumm Party Edition, ein Spiel für 3 bis 12 Spieler im Alter von 12 bis 100 Jahren.



Werwölfe vom Düsterwald

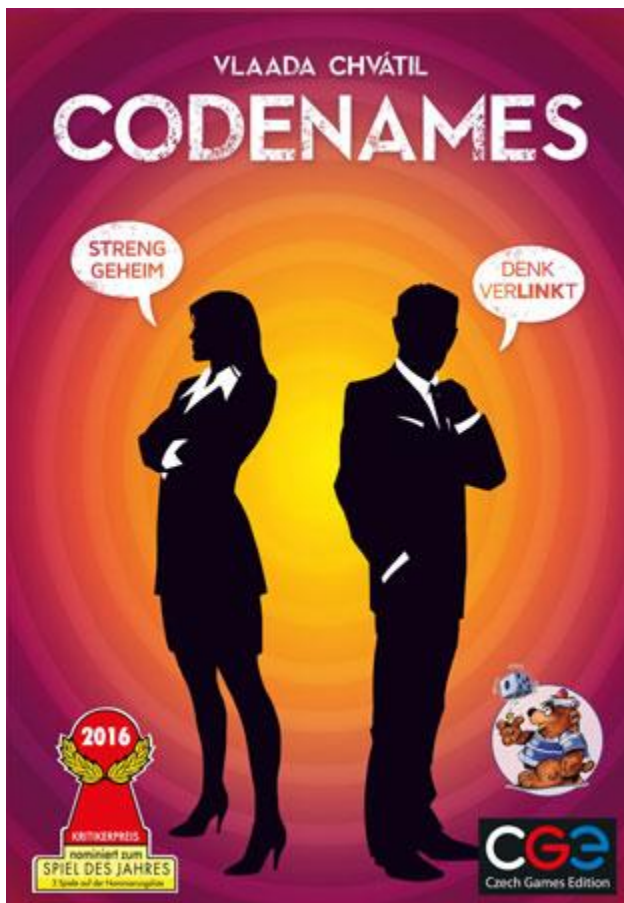
Auf einer zerklüfteten Hochebene des Hunsrücks liegt das kleine Dorf Düsterwald. Seit einiger Zeit wird das Dorf jede Nacht von Werwölfen heimgesucht; jede Nacht geschieht ein Verbrechen und ein Dorfbewohner fällt den Werwölfen zum Opfer. Die Dorfbewohner versuchen herauszufinden, wer unter ihnen zu den Werwölfen gehört, bevor sie alle verschwinden! Die Werwölfe von Düsterwald ist ein sehr kommunikatives und interaktives Kartenspiel für größere Runden oder Partys.

Ein Spiel für **8 bis 18 Spieler** im Alter von **10 bis 100 Jahren**



Wizard

"Vor langer, langer Zeit mussten die Zauberlehrlinge zur Übung ihrer magischen Fähigkeiten dieses Spiel erlernen, um die Gabe der Vorhersehung zu entwickeln. Gar nicht so einfach, wenn man nicht die Gabe der Prophezeiung besitzt." Ziel des Spiels ist, die meisten Punkte zu ergattern. Jeder Spieler muss die Anzahl seiner Stiche voraussagen, die er im Laufe des Spiels erhalten wird. Die Karten mit Symbolen und stimmungsvollen Zeichnungen versetzen die Spieler zurück in die Zeit von Zauberlehrlingen in Stonehenge. Vier Spielvarianten lassen Wizard auch für wahre Meister der Vorhersehung nie langweilig werden.



Codenames

Nur die Geheimdienstchefs kennen die Identitäten ihrer Agenten. Ihre Teammitglieder sehen lediglich 25 Codenamen. Jedes Team will das erste sein, das Kontakt zu allen seinen eigenen Agenten aufnimmt. Der Geheimdienstchef gibt Hinweise in Form einzelner

Wörter, die in Zusammenhang mit mehreren Wörtern auf dem Tisch stehen. Tippt sein Team auf einen Agenten der Gegenseite, hat es dieser einen Vorteil verschafft. Tippt es auf den Attentäter, hat es sofort verloren.

Codenames, ein Spiel für **2 bis 8 Spieler** im Alter von **14 bis 100 Jahren**.



Scythe

In **Scythe** ist jeder Spieler ein Anführer, der danach strebt, seine Nation zum reichsten und mächtigsten Land Osteuropas zu machen. Spieler erkunden und erobern Regionen, werben Rekruten an, produzieren Ressourcen und Arbeiter, errichten Gebäude und lassen gigantische Mechs aufmarschieren. Eine Partie **Scythe** beginnt üblicherweise damit, dass die Spieler ihre Infrastruktur aufbauen, die Welt erkunden und sich schließlich auf dem Schlachtfeld begegnen.

Ziel ist es, am Ende des Spiels das größte Vermögen zu besitzen. Die Menge an Geld, die du erhältst, hängt von deinem Ansehen ab. Je größer dein Ansehen, desto mehr Geld erhältst du. Abhängig davon, wo du Gebäude errichtet hast, kannst du zusätzliche Geldbonus erhalten.

Scythe, ein Spiel für **1 bis 5 Spieler** im Alter von **14 bis 100 Jahren**.