

Die Schule der MAGISCHEN TIERE

Nicht zu fassen!

Autor: Michael Kallauch

Ab 7 Jahren

Für 1-4 Spieler

Spieldauer: 30 Minuten

Art.-Nr. 82.697679

EAN: 4002051697679

Grösse/Gewicht

26.5 x 26.5 x 6 cm

Miss Cornfield und ihre Klasse sind in der Winterstein-schule in Gefahr! Aber Mister Morrison aus der magischen Zoohandlung weiss Rat. Die Spieler helfen den magischen Tieren, den Weg zur Zoohandlung zurückzulegen. Denn wird ein Tier entdeckt, versteinert es und kann nicht weiterbewegt werden. Nur wenn die Spieler zusammenarbeiten, können sie es schaffen zu gewinnen. Spannend wird das Spiel durch Ereigniskarten und den Spielplan mit Drehscheibe. Ein tolles Brettspiel, das nicht nur Fans der „Schule der magischen Tiere“ gefallen wird.



- Das Brettspiel zur beliebten Buchserie „Die Schule der magischen Tiere“.
- Kooperatives Gesellschaftsspiel: Als Team gemeinsam gewinnen.
- Mit Chips der magischen Tiere, Würfel und Drehscheibe.
- Tolles Geburtstagsgeschenk, nicht nur für Fans von Ida, Rabbat und Co.

Vom kleinen Maulwurf, ...

Autoren: Anna Oppolzer, Stefan Kloss

Ab 4 Jahren

Für 2-4 Spieler

Spieldauer: 15 Minuten

Art.-Nr. 82.698683

EAN: 4002051698683

Grösse/Gewicht

37 x 27 x 6 cm

550 g

- Für alle Fans vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat.
- Das kunterbunte Würfelspiel mit den beliebten Tieren aus dem Kinderbuchklassiker.
- Spielerisch erste Regeln lernen.
- Klasse als Geburtstagsgeschenk.

So eine Gemeinheit! Als der kleine Maulwurf aus seinem Bau kommt, landet ein riesengrosser brauner Haufen auf seinem Kopf. „Wer hat mir auf den Kopf gemacht?!“ Er ist stinksauer und macht sich umgehend auf die Suche nach dem Übeltäter. Zwei bis vier Spieler – alle mit einer kleinen Maulwurf figur ausgestattet – versuchen so schnell wie möglich beim Übeltäter, dem Hund Hans-Heinerich, anzukommen. Doch auf dem Weg gilt es das ein oder andere Hindernis zu passieren... Der gleichnamige Kinderbuch-Klassiker stand Pate für dieses kunterbunte Würfelspiel, in dem die Spieler allen Tieren aus dem Buch begegnen.

