

# KOSMOS

## SPIELE NEUHEITEN 2016





## GLUPSCHGEISTER

**Wer entdeckt, welcher Geist sich wo versteckt?**

Ab 5 Jahren  
Für 2-4 Spieler

Art-Nr. 697648  
EAN: 4002051697648

Grösse: L  
29.5 x 29.5 x 7 cm  
ca 800 g

- > Innovatives Kinderspiel mit überraschendem Glupsch- und Vergrößerungseffekt.
- > Mit Spielvariante für ältere Kinder.
- > Trainiert die Konzentration und fördert die Wahrnehmung.

In der Tiefsee treiben die fröhlich-frechen Glupschgeister Maggie, Lisa, Don, Al, Luc und Bob allerlei Unfug. Auch der grimmige Krakengeist Ed wirbelt mit seinen langen Tentakeln das Wasser auf. Jetzt sind mutige und clevere Geisterjäger gefragt. Also eintauchen in diese schimmernde Unterwasserwelt und möglichst viele Glupschgeister fangen!

Doch leichter gesagt als getan! Die Geister sehen sich zum Verwechseln ähnlich. Und wo vorher noch Bob, der Kugelfischgeist, war, taucht plötzlich der Schneckengeist Luc auf. Da sind ein gutes Auge und Schnelligkeit gefragt. Also, auf zur glupschig-schönen Geisterjagd!

Inhalt: 1 Spielplan «Tiefsee», 1 große Scheibe «Fische», 1 kleine Scheibe «Glupschgeister», 14 Vergrößerungslinsen «Seedeckel», 60 Glupschgeister-Plättchen, 3 Krakengeist-Plättchen, 4 Seesterne, 1 Drehfigur mit Drehfuß «Krakengeist», 1 Würfel, 1 Spielanleitung





## Dschungelbande

Ab 5 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

Art-Nr. 697358  
EAN: 4002051697358

Grösse: S  
180 x 130 x 44 mm

- > Merkspiel mit überraschendem Schiebemechanismus.
- > Mit Zusatzregel für den schnellen Spieleinstieg.

Dschungelparty! Die Dschungelbande plantscht nachts im Fluss. Bei diesem tierisch-spannenden Schiebispiel muss man sich alle Tiere merken: Welches Tier schwimmt im Fluss? Welches taucht unter den Brücken? Wer kann sie entdecken und sich auch noch merken, welches sich gerade wo versteckt hat? Wer das passende Tierkärtchen in den richtigen Fluslauf schiebt, ist seinen Mitspielern um eine Stromschnelle voraus...

Inhalt: 1 Dschungelspielplan in der Schachtel, 30 Tierkärtchen, 5 Freunde-Chips, 4 Spielfiguren aus Holz, 4 Spielermarker, 1 großer Würfel mit Aufklebern, 1 Anleitung





## Die drei ??? Kids Gespensterjagd

Ab 6 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

Art-Nr. 697686  
EAN: 4002051697686

Grösse: S  
16.4 x 16.4 x 4.5 cm  
ca 300 g

- > Kooperatives Memo-Spiel.
- > Mit gruseligen Leuchtstickern.

In Rocky Beach spukt es! Überall tauchen plötzlich geisterhafte Gestalten auf. Alle Spieler gehen gemeinsam auf Gespensterjagd. Dazu decken sie Kärtchen mit Verkleidungen auf und versuchen, Justus, Peter und Bob so schnell wie möglich in Gruselgestalten zu verwandeln. Doch es erscheinen immer wieder Gespenster und kommen den Spielern in die Quere. Also: mutig sein, aber nicht zu viel zu riskieren und immer den Überblick behalten. Schaffen es die Spieler gemeinsam, dem Spuk ein Ende zu bereiten? Für 2 – 4 Spieler ab 6 Jahren.

Inhalt: 41 Grusel-Plättchen, 3 Verkleidungs-Tafeln, 3 Gespenster-Würfel, 1 Laufstrecke, 1 Gespenster-Stein, 1 Spielanleitung







## Schmuggler

Ab 8 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

Art-Nr. 692544  
EAN: 4002051692544

Grösse: L  
29.5 x 29.5 x 7 cm  
ca 900 g

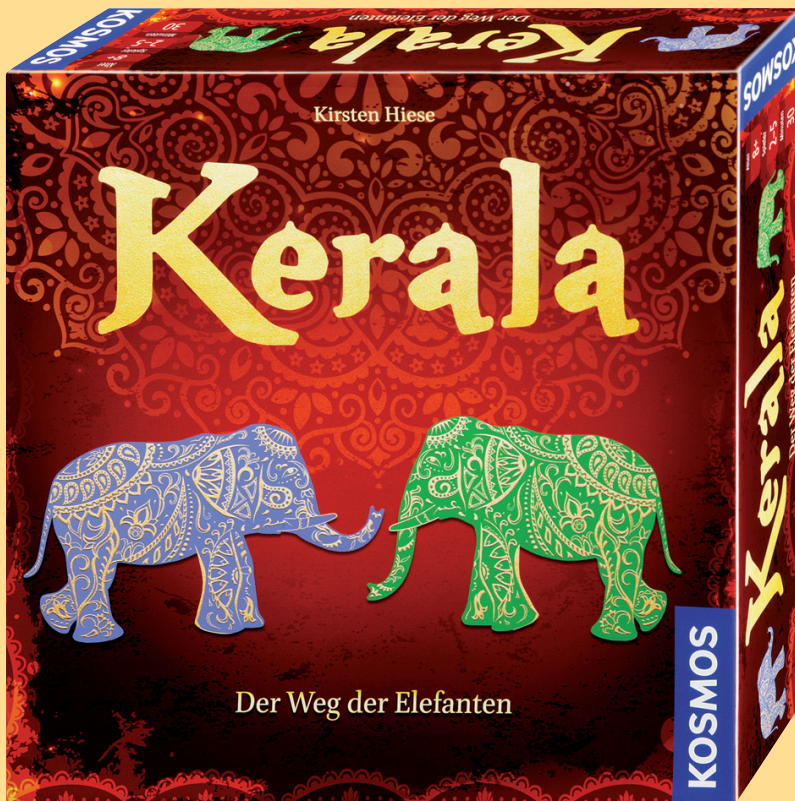
- > Schätzen, kneten, was riskieren.
- > Das turbulente Familienspiel von Klaus und Benjamin Teuber.
- > Mit intelligenter Knete.

Um Nachwuchs anzuheuern, veranstaltet der Schmuggler-Boss einen Wettbewerb. Jeder muss einen mit Schmuggelware gefüllten Sack durch eine Öffnung im Zaun bugsieren. Die Schmuggelsäcke werden von den Spielern aus intelligenter Knete geformt und das Schmuggelgut darin versteckt. Nun werden die Säcke auf einer 3D-Bahn hinter gerollt. Der Würfel bestimmt, durch welches Loch im Zaun der Schmuggelsack durch muss. Die Spieler, deren Säcke durch das Zaunloch passen und die die größten Säcke haben, dürfen die Mitspieler mit kleineren Säcken kontrollieren. Wer die versteckte Schmuggelware richtig rät, darf sie sich nehmen.

Ein witziges Familienspiel rund um die Frage:  
Wer ist der beste Schmuggler?



Inhalt: 1 Rollbahn mit Übungszaun, 4 Stück «Intelligente Knete», 1 Sanduhr, 1 Würfel, 1 Spielplan, 1 Waage, 56 Schmuggelplättchen, 12 Schmuggelgüter, 1 Schmugglerboss, 4 Sichtschirme, 1 Spielregel,



## Kerala Der Weg der Elefanten

Ab 8 Jahren  
Für 2 - 5 Spieler

Art-Nr. 692469  
EAN: 4002051692469

Grösse: L  
29.5 x 29.5 x 7 cm  
ca 1400 g

- > Abwechslungsreiches Legespiel – perfekte Mischung aus Glück und Taktik.
- > Hochwertige Ausstattung, farbenprächige Gestaltung.

Willkommen beim Elefanten-Festival in der indischen Provinz Kerala! Überall ziehen bunt geschmückte Elefanten umher. Alle Spieler nehmen teil und wollen den prächtigsten Festplatz mit möglichst vielen Elefanten gestalten. Von jeder Farbe möchte jeder Spieler mindestens ein Plättchen abbekommen. Alle Plättchen einer Farbe sollen miteinander verbunden sein. Doch aufgepasst: die Mitspieler kommen ständig in die Quere und schnappen immer wieder heiß begehrte Plättchen weg.

Glück, Taktik und jede Menge Spannung bis zum Schluss – das ist das spannende Legespiel Kerala!

Inhalt: 100 Spiel-Plättchen, 5 Start-Plättchen, 10 Elefanten-Figuren, 1 Stoffbeutel,  
1 Wertungsblock, 1 Spielanleitung







## Jubiläum PENTAGO The Mind Twisting Game

Ab 8 Jahren  
Für 2 Spieler

Art-Nr. 692599  
EAN: 4002051692599

Grösse: M  
25.3 x 25 x 5.8 cm  
ca 800 g

- > Jetzt mit praktischem Deckel für den Spielplan.
- > Das clevere Strategiespiel für 2 Personen.
- > Mehrfach international ausgezeichnet.
- > Kurze Regel, einfach spielen.

Ein herrlich kurzweiliges Spiel mit einfachsten Regeln und verblüffenden Wendungen. Die Spieler setzen abwechselnd eine Kugel aufs Spielbrett. Wer als erster fünf eigene Kugeln in einer Reihe hat, gewinnt. Zu einfach? Weit gefehlt, denn nach jedem Setzen dreht der Spieler eines der vier Quadrate und schon sieht das Spiel ganz anders aus.

Der Spiele-Bestseller – jetzt mit praktischem Deckel für den Spielplan.

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Spielplandeckel, 36 Murmeln, 1 Anleitung





## Alles im Eimer

Ab 8 Jahren  
Für 2 - 6 Spieler

Art-Nr. 692551  
EAN: 4002051692551

Grösse: M  
25 x 25 x 5.5 cm  
ca 1000 g

- > Kurze Regel, einfach spielen.
- > Locker-leichtes Ärger-Kartenspiel mit 3D-Eimern.

Und zack! Schon wieder konnte ein Eimer dem Ansturm eines wild gewordenen Tieres nicht standhalten... Reihum werden Karten einer Tierart ausgespielt. Wer den letzten Wert nicht übertreffen kann, fängt sich den Boxhieb des Tieres ein und muss einen Eimer aus der eigenen Pyramide schnippen. Natürlich in der Farbe des angespielten Tieres. Kein Problem, wenn der Eimer ganz oben auf der Pyramide steht – ärgerlich aber, wenn er sich weiter unten befindet und darüber gestapelte Eimer mitpurzeln. Sobald eine Eimerpyramide komplett wegboxt wurde, gewinnt, wer noch die meisten Eimer übrig hat.

Einfache Regeln – tierisch viel Spaß!

Inhalt: 60 Kunststoffeimer, 80 Tierkarten, 1 Spielanleitung







## Dschungelbande

Ab 8 Jahren  
Für 2 - 5 Spieler

Art-Nr. 692582  
EAN: 4002051692582

Grösse: L  
31 X 20.3 X 8.1 cm  
ca 800 g

> Mehr als 50 beliebte Figuren aus den DC Comics in einem Spiel.

> Einmal selbst Held mit Superkräften sein!

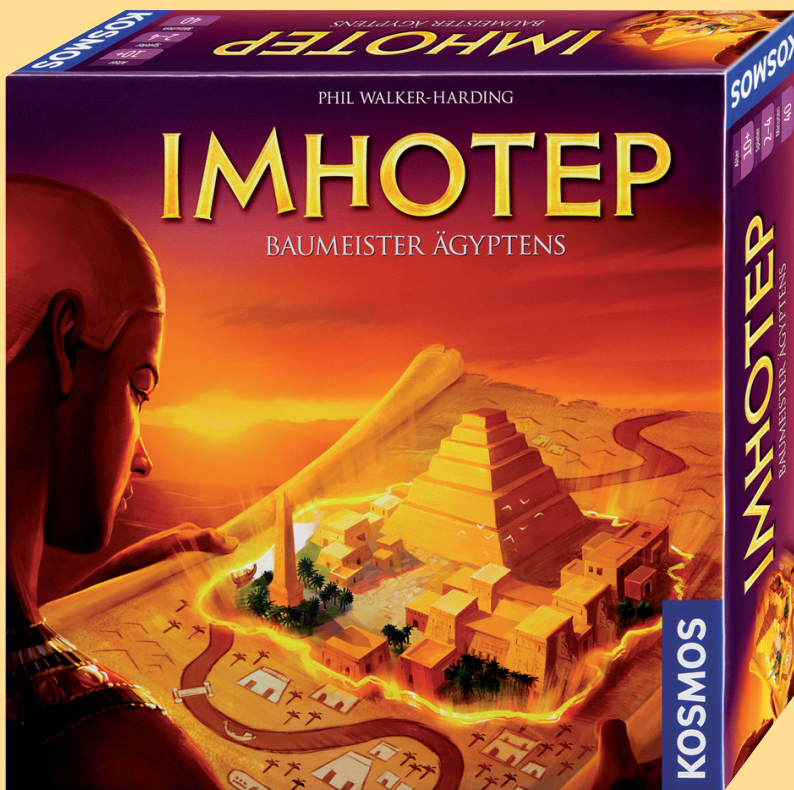
Die Spieler übernehmen die Rolle von Batman™, Superman™ oder einem ihrer tapferen Helden und kämpfen gemeinsam gegen die Oberschurken Joker, Lex Luthor und Co.!

Zu Beginn haben die Spieler nur ein paar Karten mit einigen Grundfähigkeiten. Doch im Spielverlauf bauen sie ihr Kartendeck mit immer mächtigeren Karten auf. Damit können jedem noch so finsternen Schurken das Handwerk gelegt werden. Am Ende gewinnt der Spieler, der in seinem Deck die meisten Siegpunkte sammeln konnte.

Also: Die Gerechtigkeitsliga steht bereit! Die Spieler müssen sich nur noch für einen der Superhelden: Batman™, Superman™, Wonder Woman™, Aquaman™, The Flash™, Green Lantern™ oder Cyborg™ entscheiden. Jeder Superheld der DC Comics hat seine eigene Heldenkraft. Daher spielt sich jeder Superheld ein wenig anders.

“DC Comics Superhelden Deck-Building Game“ bietet durch die vielen möglichen Kartenkombinationen eine gelungene Mischung aus Strategie und Spaß, sowie viele originale Illustrationen aus dem Superhelden-Universum der DC-Comics!

Inhalt: 214 Spielkarten (36 Fausthieb-Startkarten, 16 Verwundbar-Startkarten, 114 Hauptdeck-Karten, 16 Tritt-Karten, 12 DC Comics Superschurken-Karten, 20 Schwäche-Karten), 7 großformatige Superhelden-Karten, Anleitung



## IMHOTEP

### Baumeister Ägyptens

Ab 10 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

Art-Nr. 692384  
EAN: 4002051692384

Grösse: L  
29.5 x 29.5 x 7 cm  
ca 1600 g

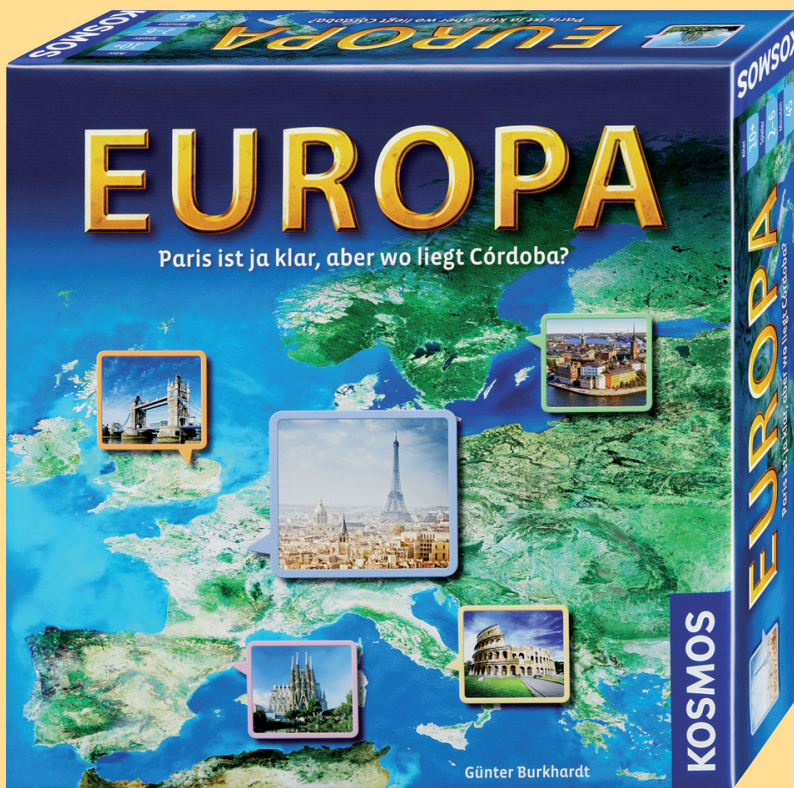
- > Einfache Regeln, aber viel Spieltiefe.
- > Strategiespiel mit viel Interaktion.

Imhotep war der erste und berühmteste Baumeister Ägyptens. In diesem Strategiespiel werden die Spieler selbst zum Baumeister und erschaffen wie Imhotep Monumente für die Ewigkeit. Dafür werden Steine benötigt, die mit Booten zu verschiedenen Baustätten gebracht werden müssen. Doch die Spieler bestimmen nicht alleine, wohin die Boote mit ihren Steinen hinfahren. Denn die Mitspieler haben eigene Pläne und wollen den Erfolg der jeweils anderen Baumeister verhindern. Ein heftiger Wettstreit um die wertvollsten Stein-Lieferungen entsteht. Nur mit der richtigen Taktik und etwas Glück können die Spieler erfolgreich sein und Ägyptens beste Baumeister werden.

Inhalt: 120 Holzwürfel, 5 Orts-Tafeln, 1 Wertungs-Tafel, 8 Boots-Plättchen, 4 Vorrats-Plättchen, 21 Runden-Karten, 34 Markt-Karten, 1 Spielanleitung







## EUROPA

**Paris ist ja klar, aber wo liegt Córdoba?**

Ab 10 Jahren  
Für 2 - 6 Spieler

Art-Nr. 692636  
EAN: 4002051692636

Grösse: L  
29.5 x 29.5 x 7 cm  
ca 1100 g

> Ein originelles Spiel, das Spaß und Wissen vereint.

Wo liegt Rom und wo Athen? Hat schon jemand Prag gesehen? Mit Europa beginnt eine interessante und spannende Suche nach Europas Städten, Naturräumen und Gewässern. Im Spiel versucht jeder Spieler möglichst genau zu raten, wo der gesuchte Ort liegen könnte – und entscheidet dabei selbst, wie genau er tippen möchte. Keine Angst vor Alleswissern, denn wer in diesem Spiel zu viel wagt, liegt schnell auch mal daneben und erhält dann gar keine Punkte. Das ideale Spiel für Jung und Alt – unterhaltsam, lehrreich und immer wieder spannend.

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Ortsanzeiger, 224 Ortskarten, 6 Spielfiguren, 6 Tipptafeln, 24 Tippsteine, 12 Tauschchips



### CATAN BIG BOX



Ab 10 Jahren  
Für 3 - 6 Spieler

Art-Nr. 693725  
EAN: 4002051693725

Grösse: XXL  
31.8 X 43.6 X 10.2 cm  
ca 2200 g

- > Der große Start in die Welt von CATAN.
- > Das Basisspiel mit zusätzlichen Szenarien und Länderplänen sowie der Ergänzung für den fünften und sechsten Spieler.
- > Exklusiv und limitiert in dieser Auflage: Städte-Wahrzeichen zum Szenario „Deutschland“.
- > Große Vielfalt, großer Spielspaß.

Der weltweite Bestseller CATAN erstmals zusammen mit mehreren Szenarien. Neben dem Basisspiel und der Ergänzung für 5/6 Spieler sind die Szenarien „Beste Freunde“ und „Die Helfer“ sowie zwei Länderpläne enthalten. „Die Helfer“ bringen zehn unterschiedliche Fähigkeiten mit und gewähren den Spielern in jeder Runde einen Vorteil. „Beste Freunde“ stärkt den Gemeinschaftssinn auf CATAN: Wer seine Mitspieler unterstützt, erhält wertvolle Gegenstände. Mit den Länderplänen reisen die Spieler durch Deutschland und bauen die Wahrzeichen der Städte oder erleben Urlaubsatmosphäre auf Mallorca

Inhalt: Basisspiel, Ergänzung 5-6, Szenario «Die Helfer», Szenario «Beste Freunde», Länderplan «Deutschland», Spielfiguren «Wahrzeichen», Länderplan «Mallorca», Spielanleitung







## CATAN - Das Duell

Ab 10 Jahren  
Für 2 Spieler

Art-Nr. 693732  
EAN: 4002051693732

Grösse: M  
19.5 X 27.6 X 7 cm  
ca 700 g

- > CATAN für Zwei.
- > Jetzt inklusive: 4 praktische Kartenhalter.
- > Mit Erklär-App für den leichten Spielzugang – mit und ohne App spielbar.

Als Fürstin oder Fürst bestimmen die beiden Spieler über das Geschick der Siedler. Sie bauen Straßen, Siedlung und Städte, errichten einzelne Gebäude, heuern Helden an und befehlen ihre Untertanen. Gestartet wird mit einem kleinen Fürstentum, das nur aus wenigen Karten besteht. Bei entsprechenden Würfeln bringen die Landschaften Rohstoffe ein, die klug für den Kauf neuer Karten verwendet werden sollten.

Das Einführungsspiel bietet einen schnellen Einstieg und die drei Themensets bringen viel Abwechslung und weitere strategische Möglichkeiten ins Spiel.  
Mit Erklär-App für den leichten Spielzugang – mit und ohne App spielbar.

Inhalt: 180 Karten, 2 Holzmarker, 2 Holzwürfel, 4 Kartenhalter



# KOSMOS

Pyrtyspiele



## HAPPY BIRTHDAY

Wähle dein Geschenk

Ab 8 Jahren  
Für 3 - 8 Spieler

Art-Nr. 692575  
EAN: 4002051692575

Grösse: S  
13 x 18 x 4 cm

> Wer kennt die Vorlieben seiner Mitspieler am besten?

Wer findet das perfekte Geschenk für das Geburtstagskind? Ein Flug zum Mars! Ein Baumhaus! Eine Weltumsegelung! Oder doch den Liebestrank? Welches Geschenk findet das Geburtstagskind super und was mag es überhaupt nicht? Gar nicht so einfach. Denn nur für das beste und das schlechteste Geschenk gibt es auch Punkte. Die anderen gehen leer aus. Wer glaubt er kennt seine Freunde, kann gespannt sein, denn mit Happy Birthday kann man einige Überraschungen erleben!

Inhalt: 200 Geschenke-Karten, 1 Spielanleitung





## Halt mal kurz

Ab 8 Jahren  
Für 3 - 5 Spieler

Art-Nr. 740382  
EAN: 4002051740382

Grösse: S  
9.5 x 12 x 2 cm

- > Das schräge Spiel von Buchautor und Kabarettist Marc-Uwe Kling.
- > Mit exklusiver Känguru-Story.

Das witzige Kartenspiel von Marc-Uwe Kling, dem Autor der Känguru-Trilogie. Das Beuteltier höchstpersönlich erklärt die Regeln in einer brandneuen Geschichte. In diesem Spiel müssen die Spieler die Mitspieler möglichst gekonnt ärgern. Dafür gibt es Vollversammlungen, Not-To-Do-Listen, epische Gruppen-Schnick-Schnack-Schnucks und natürlich die verhasste Razupaltuffkarte.

Inhalt: 60 Karten, brandneue Geschichte, Kurzanleitung





## DRECKSAU - Sauschön

Ab 7 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

Art-Nr. 740375  
EAN: 4002051740375

Grösse: S  
9.5 x 12 x 2 cm

- > Die Drecksause geht weiter!
- > Spielbar nur in Verbindung mit dem Drecksau-Kartenspiel.

Sauschön oder Matsch – nur eine Schweineparade kann gewinnen. Im saustarken Erweiterungssatz können die Spieler jederzeit entscheiden, wie sie ihre Schweine zum Sieg führen. Voll geschminkt und durchgestylt für den nächsten Schönheitswettbewerb oder doch lieber klassisch vollgesaut in der Matschuhle. Wer hier einen Vogel hat, kommt durchaus glücklicher ans Ziel. Sauschön – die saustärkste Erweiterung, nur spielbar mit dem Drecksau-Kartenspiel!

Inhalt: 32 Spielkarten, 3 Pokale, 3 Matscheimer, 1 Anleitung







## Sterne und Planeten

Ab 8 Jahren  
Für 2 Spieler

Art-Nr. 741372  
EAN: 4002051741372

Grösse: S  
6.5 x 9.7 x 1.4 cm

- > Trumpfspaß mit Wissensvermittlung rund um das Thema Sterne und Planeten.
  - > Kurzweiliger Spielspaß für zwischendurch.
  - > Spielend die Himmelskörper in unserem Sonnensystem kennenlernen.
- Wie schnell umkreisen die Planeten die Sonne? Wie weit sind sie von der Sonne entfernt?

Wer trumpft auf? In diesem Trumpfspiel rund um das Thema Sterne und Planeten mit Fakten zum Durchmesser oder zur Oberflächentemperatur der Himmelskörper versuchen sich die Spieler zu überbieten. Jeder Spieler bekommt gleich viel Karten und los geht's. Den vermeintlich siegessichersten Wert auf der obersten Karte in die Runde rufen und zittern – nur wenn kein Mitspieler einen besseren Wert zu bieten hat, ist der Trumpf gewonnen. Das bekannte Kartenspiel-Prinzip vermittelt so spielerisch Wissen und sorgt für Action-Spaß pur!

© 2011 Tessloff Verlag, Nürnberg. Alle Rechte vorbehalten.

## Starke Autos

Ab 8 Jahren  
Für 2 Spieler

Art-Nr. 741389  
EAN: 4002051741389

Grösse: S  
6.5 x 9.7 x 1.4 cm

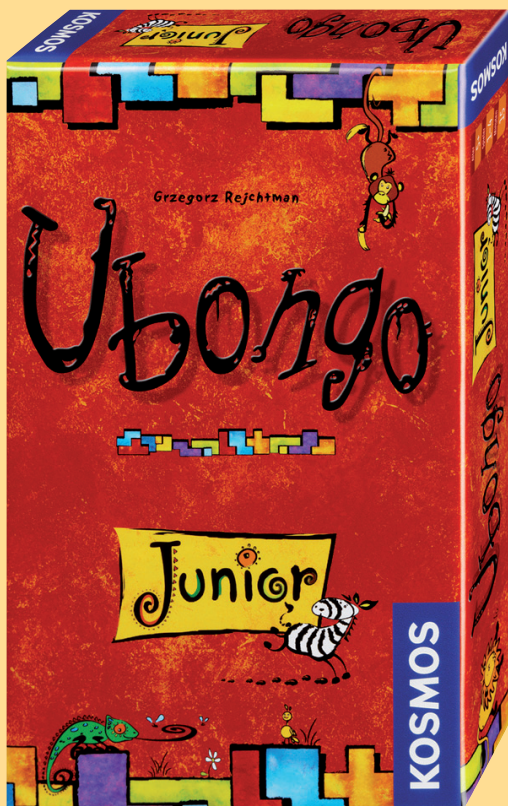
- > Trumpfspaß mit Wissensvermittlung rund um das Thema Autos.
- > Kurzweiliger Spielspaß für zwischendurch.
- > Spielend die schnellsten, leistungsfähigsten und umweltfreundlichsten Autos kennenlernen.

Ferrari oder Smart? Welches Auto ist das schnellste und dabei noch das umweltfreundlichste? Wer trumpft auf? In diesem Trumpfspiel rund um das Thema Autos, Leistung, Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Kraftstoffverbrauch und Co2-Emmission versuchen sich die Spieler zu überbieten. Jeder Spieler bekommt gleich viel Karten und los geht's. Den vermeintlich siegessichersten Wert auf der obersten Karte in die Runde rufen und zittern – nur wenn kein Mitspieler einen besseren Wert zu bieten hat, ist der Trumpf gewonnen. Das bekannte Kartenspiel-Prinzip vermittelt so spielerisch Wissen und sorgt für Action-Spaß pur!



© 2011 Tessloff Verlag, Nürnberg. Alle Rechte vorbehalten.

Grösse: S  
6.5 x 9.7 x 1.4 cm



## Ubongo Junior

Ab 5 Jahren  
Für 1 - 4 Spieler

Art-Nr. 711238  
EAN: 4002051711238

> Der Knobel- und Legespaß für Kinder.

Alle Spieler legen gleichzeitig und so schnell wie möglich die Tiere auf ihre Karte. Der Schnellste ruft «Ubongo!» und erhält die Karte als Belohnung. Wer am Ende die meisten Karten besitzt, hat gewonnen! Zwei Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, dass es immer spannend bleibt! Das Reisespiel zum beliebten Klassiker «Ubongo Junior».

Inhalt: 32 Spielkarten mit 64 Puzzleaufgaben, 28 Legeteile, 1 Anleitung

## eye know

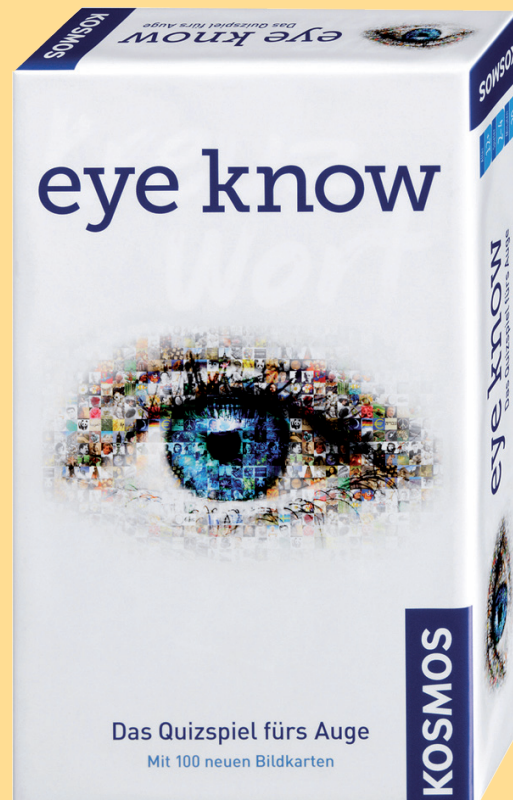
Ab 12 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

Art-Nr. 711276  
EAN: 4002051711276

> Das Bilder-Quiz mit 100 neuen Bildkarten.  
> Auch als Ergänzung zum großen Spiel.

Das fesselnde Quizspiel mit vielen Bildern. Wie wird gespielt? Ganz einfach: Anhand des Bildes eine der ausliegenden Quizkarten aussuchen – Bild richtig benennen – Karte erhalten. Das war's? Nicht ganz! Jetzt wird noch eine von drei möglichen Fragen beantwortet. Je schwerer die ausgewählte Frage ist desto mehr Punkte gibt es. Eye Know ist das perfekte Bilderquizspiel für Jung und Alt! Dieses Mitbringspiel kann komplett eigenständig gespielt werden. Es enthält 100 neue Bildkarten, die aber auch als Erweiterung für das große Spiel „Eye Know“ genutzt werden können.

Inhalt: 100 Bildkarten





Grösse: S  
6.5 x 9.7 x 1.4 cm



## Knobelei aus Metall

Ab 8 Jahren  
Für 1 Spieler

Art-Nr. 711221  
EAN: 4002051711221

- > 6 tolle Knobeltricks
- > Aus stabilem Metall für lang anhaltenden Spielspaß.

Nichts für schwache Nerven! Mit etwas Geduld und Übung können die 6 fantastischen Knobeltricks gelöst und immer wieder neu ausprobiert werden. Und falls man doch mal nicht weiterkommt, kann man sich vom Lösungsblatt Tipps geben lassen. Die Knobeleyen aus stabilem Metall sorgen für langanhaltenden Spielspaß.

Inhalt: 6 Knobelspiele aus Metall, 1 Lösungsblatt

## Hot Wheel

Ab 6 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

Art-Nr. 711252  
EAN: 4002051711252

- > Rasantes Autorennen.

Auf die Plätze, fertig, GAS! Die Spieler schnappen sich eines der Hot Wheels Autos, bauen individuelle Rennstrecke zusammen und los geht das große Rennen! Doch Würfelglück alleine reicht nicht aus, um als Champion aus dem Rennen zu gehen. Auf der Straße lauern Gefahren, die man am besten schnell hinter sich lässt. Wer sein Auto als erster über die Ziellinie fährt, hat dieses heiße Rennen gewonnen.

Inhalt: 20 Spielkarten, 4 Spielfiguren, 9 Rundenmarker, 4 Freie-Fahrt-Chips, 1 Würfel, 1 Spielanleitung



Grösse: S  
6.5 x 9.7 x 1.4 cm



## Monster High

Ab 6 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

Art-Nr. 711269  
EAN: 4002051711269



> Suchspiel – wer findet als Erster die richtigen Bilder fürs Fotoalbum?

Die Monster der Monster High machen eine Foto-Session, um ihre schaurig schönen Bilder in ihr Fotoalbum zu kleben. Doch welches Monster passt auf welche Seite? Nur wer schnell ist und für die ungeheuer stylischen Bilder die richtige Fotoalbum-Seite findet, darf eines der mordmäßigen Fotos vor sich ablegen. Wer als Erster 6 Fotos vor sich liegen hat, ist Gewinner des Spiels.

Inhalt: 30 Foto-Kärtchen, 6 Fotoalbum-Kärtchen, 1 Würfel, 1 Stickerbogen, 1 Spielanleitung

## Die drei !!! Geheimnis der alten Villa

Ab 8 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

Art-Nr. 711054  
EAN: 4002051711054

> Kooperatives Würfelspiel mit den Die drei !!!

Kim, Franzi und Marie sind „Die drei !!!“. Mutig und clever ermitteln die drei Freundinnen und sind jedem Fall gewachsen.

Die Spieler helfen gemeinsam den drei !!!, das Geheimnis um die alte Villa zu lüften. Denn dort ist irgendwo ein Schatz mit wertvollen Diamanten versteckt. Dieser muss schnellstens gefunden werden, bevor die Zeit um ist und der Meisterdieb Antoine sich damit auf und davon macht!

Inhalt: 9 Schatzkartenteile, 2 Würfel, 1 Lauftefel, 1 Spielfigur mit Aufstellfuß, 6 Dedektivmarker, 1 Spielanleitung







## Barbie

Ab 12 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

Art-Nr. 711276  
EAN: 4002051711276

> Wer packt Barbies Koffer am schnellsten?

Was für eine schöne Überraschung! Gerade haben Barbies Freundinnen sie zu einem Kurzurlaub eingeladen. Sie sind schon auf dem Weg zu ihr, um sie abzuholen, doch... oje! Barbies Kleider liegen kreuz und quer und die beiden Koffer für den Urlaub sind noch leer. Wer schafft es, Barbie das perfekte Outfit für den Urlaub zu sammeln, bevor ihre Freundinnen vor der Tür stehen?

Inhalt: 4 Ablegetafeln, 31 Kleider-Plättchen, 1 Laufleiste, 1 Spielfigur, 1 Würfel, 1 Spielanleitung



Grösse: S  
6.5 x 9.7 x 1.4 cm



## Knüpf-Stern

Ab 4 Jahren  
Für 1 Spieler

Art-Nr. 711214  
EAN: 4002051711214

> Schnell geknüpft – von Freundschaftsband bis buntem schnürsenkel.

Knüpfen leicht gemacht! Egal ob Freundschaftsbänder, Haarbänder oder bunte Schnürsenkel – mit dem hochwertigen Knüpfstern aus Buchenholz ist das kinderleicht. Ganz einfach werden sieben Schnüre mit Hilfe des Knüpfsterns zu einer bunten Kordel verknüpft. Wer einmal den Dreh raus hat, kann schnell und selbständig schöne Bänder für sich und seine Freunde machen.

Inhalt: Knüpfstern, Wolle, Anleitung

## Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte wer ihm auf den Kopf gemacht hat

Ab 3 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

Art-Nr. 711283  
EAN: 4002051711283

> Memo-Spiel zum Bilderbuch-Klassiker.

In diesem kunterbunten Memo-Spiel sind der kleine Maulwurf, der Metzgershund Hans-Heinerich und alle anderen Tiere aus dem bekannten Kinderbuchklassiker versammelt. Wer findet die meisten Paare? Für 2 – 4 Spieler ab 3 Jahren.

Inhalt: 36 Kärtchen, 1 Anleitung







## Mein erstes Taschengeld

Ab 6 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

Art-Nr. 710552  
EAN: 4002051710552

> Spielerisch den Umgang mit Geld lernen.

Juhu, heute gibt es wieder Taschengeld! Bei diesem Spiel entscheiden die Spieler selbst, wofür sie ihr Geld ausgeben und wofür gespart wird. Wer sein Geld klug einteilt, clever die Preise vergleicht, eigenes Geld verdient und sein Sparschwein füttert, gewinnt! Für 2 – 4 Spieler ab 6 Jahren.

Inhalt: 44 Münzen, 35 Spielkarten, 6 Geldscheine zum Ausschneiden, 4 Spielkegel, 1 Würfel, 1 Wechselgeld-Übersicht, 1 Anleitung



## Fussball

Ab 12 Jahren  
Für 2 - 4 Spieler

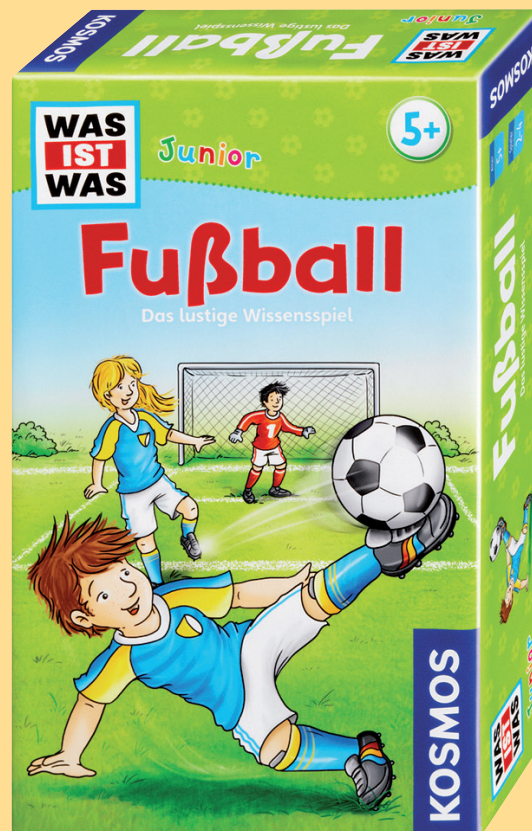
Art-Nr. 711276  
EAN: 4002051711276

> Das lustige Wissensspiel rund um das Thema Fußball.

Wie trainieren Fußballspieler, welche Ausrüstung wird benötigt und was ist ein Foul? 10 Themenkarten rund um Training, Ausrüstung und Aufgaben beim Fußball liegen aus. Die Spieler suchen die jeweils passenden Motivkärtchen. Wer sich gut merkt, wo welche Motive liegen, hat die Nase vorn und zeigt, dass er ein echter Fußball-Profi ist. Für alle, die noch mehr wissen wollen, gibt es in der Anleitung zahlreiche, kindgerechte Infotexte rund um das Thema Fußball.

Inhalt: 10 Themenkarten, 40 Motivkärtchen, 4 Spielfiguren, 1 Anleitung mit vielen Informationen rund um den Fußball

© 2014 Tessloff Verlag, Nürnberg.  
Alle Rechte vorbehalten.



# KOSMOS

**Generalvertretung für die Schweiz:**

**LEMACO SA**  
**Chemin du Croset 9**  
**1024 Ecublens**

**TEL 021 691 89 91**  
**FAX 021 691 42 95**  
**marketing@lemaco.ch**  
**www.lemaco.ch**

**januar 2016**