

### Die Schule der magischen Tiere Licht aus!

Ab 7 Jahren - Für 2 - 4 Spieler

Art.-Nr. 711405  
EAN: 4002051711405

Grösse: 11 x 18 x 4 cm

> Das kooperative Spiel zur erfolgreichen Buchreihe.

Lesenacht in der Schule der magischen Tiere: Die Spieler helfen Rabatt, Henrietta und den anderen magischen Tieren rechtzeitig zu Benny, Ida und ihren Freunden zu kommen bevor Hausmeister Wondraschek sie mit seiner Taschenlampe entdeckt. Wird es den Spielern gemeinsam gelingen, alle Tiere rechtzeitig zu ihren Kindern zu bringen?

© CARLSEN Verlag GmbH, Hamburg. Illustrationen von Nina Dulleck, nach den Büchern von Margit Auer.



### Schiff Ahoi! Elefantastisches Merkspiel!

Ab 3 Jahren  
Für 1 - 4 Spieler

Art.-Nr. 711399  
EAN: 4002051711399

Grösse: 11 x 18 x 4 cm

> Memo-Spiel mit den Charakteren aus der beliebten TV-Serie.

Schiff Ahoi! Elefant und Hase packen noch schnell ihre Schatztruhen bevor es auf große Fahrt geht. Mit dem Piratenschiff wollen sie die Maus besuchen. Die Spieler merken sich alle Dinge, die in die Schatztruhen gehören – rechtzeitig, bevor die Sonne untergeht. Ein kooperatives Spiel mit Elefant und Hase ...

© Friedrich Streich/Trickstudio. Lutterbeck GmbH/WDR.  
WDR mediagroup GmbH. Die Sendung mit der Maus® WDR.  
© Thinkstock.

