

Spiele in der SBS

Gesamtkatalog, Stand 1.1.2026



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

www.sbs.ch

nutzerservice@sbs.ch

© SBS Schweizerische Bibliothek für Blinde, Seh- und Lesebehinderte

Inhaltsverzeichnis

Lernspiele	5
Solitaire Spiele	10
Denkspiele	25
Geschicklichkeitsspiele	46
Kartenspiele	57
Legespiele	72
Rollenspiele	82
Würfelspiele	84
Ratespiele	97

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

Der Satzbaumeister. Bruhns, Erika

Piatnik.

Karten mit verschiedenen Wortgruppen sollen zu ganzen Sätzen zusammengestellt werden. Dabei muss die Grammatik stimmen. Ziel des Spiels ist es, möglichst lange Sätze zu bilden und dafür möglichst viele Punkte zu bekommen. - Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren.

1 Schachtel mit 48 Spielkarten.

Ausleihe: Vollschrift, Spielanleitung in Punkschrift (Vollschrift) und Schwarzschrift, Originalkartenspiel mit Klebefolien in Punkschrift, LUD 406

Verkauf: CHF 27.80. Vollschrift, Spielanleitung in Punkschrift (Vollschrift) und Schwarzschrift, Originalkartenspiel mit Klebefolien in Punkschrift, PS17051

Kro-ko-dil-Spiel. Bruhns, Erika

Piatnik.

Die Silben-Karten zeigen je eine Silbe eines Wortes und einen Teil der dazugehörigen Abbildung. Die Spieler versuchen, daraus ganze Worte zu bilden. Wem dies zuerst gelingt oder wer bei Spielende die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt. - Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren.

1 Schachtel mit 72 Spielkarten.

Ausleihe: Vollschrift, Spielanleitung in Punkschrift (Vollschrift) und Schwarzschrift, Originalkartenspiel mit Klebefolien in Punkschrift, LUD 394

Verkauf: CHF 27.80. Vollschrift, Spielanleitung in Punkschrift (Vollschrift) und Schwarzschrift, Originalkartenspiel mit Klebefolien in Punkschrift, PS17050

Fädelraupe. Dalucas, René

Selecta Spielzeug.

Wenn die Farbreihenfolge der bunten Holzscheiben stimmt, schlängelt sich die Raupe in ihrer ganzen Farbenpracht durch das Kinderzimmer. Dazu brauchen die Kinder Würfelglück und Fädelgeschick. - Für 1, 2, 3 und 6 Spieler ab 3 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 1 Kopfteil mit Baumwollkordel, 18 Spielscheiben und einem tastbaren Farbwürfel.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 568

Digital Key.

Zhejiang Hi Bao 'er Toys Co.

Die Aufgabe besteht darin, zu jedem Schloss den passenden Schlüssel zu finden. Zusätzlich gibt dieser Schlüssel auch die Lösung der einfachen Rechenaufgabe an, die auf dem Schloss zu lesen ist. - Für 1 Spieler ab 3 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 26 Puzzlepaaren aus Holz, beschriftet mit Zahlen in Punkt- und Schwarzschrift.

Ausleihe: LUD 726

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

Ravensburger Spielverlag.

"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

Prime Climb. The beautiful, colorful, mathematical game. Finkel, Daniel

ThinkFun.

Das rasante Spiel bietet eine Mischung aus Strategie und Glück. Durch Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren oder Dividieren der gewürfelten Zahlen, bewegen sich die Spielfiguren auf dem Spielbrett. Primzahlkarten verschaffen dabei einen Vorteil. Wer zuerst beide Spielfiguren auf der Zahl 101 platziert hat, gewinnt das Spiel. - Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren.

1 Originalkartonschachtel mit 1 Spielfläche, 24 Primzahlkarten, 8 Spielfiguren, 2 Würfeln, 7 Übersichtskarten in Punktschrift, 1 Übersichtskarte in Schwarzschrift.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 624

First words. Memo-Spiel. 1. Unterrichtsjahr.

Loewe.

Memory zum Lernen von Englisch-Vokabeln. Das englische Wort und das entsprechende Bild gehören zusammen.

1 Schachtel mit 48 Spielkarten.

Ausleihe: Vollschrift, Spielanleitung in Voll- und Schwarzschrift, LUD 353

Verkauf: CHF 21.80. Vollschrift, Spielanleitung in Voll- und Schwarzschrift, 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

Verdrehte Sprichwörter. Knizia, Reiner

Ravensburger.

Aus alten, gut bekannten Sprichwörtern werden neue geschöpft, indem man den Anfang eines Sprichworts mit dem Ende eines anderen verbindet. Je origineller die Neu-Schöpfungen sind, desto mehr Punkte können ergattert werden. - Für 3-6 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 150 Karten in Schwarzschrift und Kurzschrift und 18 Weisheitssteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 392

Word Bits. Knizia, Reiner

Piatnik.

Schnelligkeit und Wortgewandtheit sind bei "Word Bits" gefragt. Vom Stapel wird eine Karte aufgedeckt, die eine bestimmte Kategorie nennt. Jetzt gilt es für alle gleichzeitig, aus einer gewürfelten Buchstabenkombination eine passende Antwort zu formulieren. Die gewürfelten Buchstaben dürfen dabei in beliebiger Reihenfolge verwendet und mit anderen Buchstaben ergänzt werden. Wer am schnellsten einen korrekten Begriff ruft, erhält einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. - Für 1-10 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 60 Spielkarten, 12 Buchstaben-Würfeln in verschiedenen Grössen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 659

Lauschwunder. Das Hörmemory.

Die Spielregeln entsprechen grundsätzlich denen des bekannten Bilder-Memories. 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

LEGO Braille Bricks.

The LEGO Group.

Die LEGO® Braille-Steine können zum spielerischen Erlernen der Blindenschrift eingesetzt werden. Die erhabenen Punkte auf den Steinen ergeben 46 verschiedene Buchstaben, Zahlen und Zeichen in deutscher Braille-Vollschrift. Ein zusätzlicher Aufdruck in Schwarzschrift ermöglicht das gemeinsame Spielen und Lernen von sehenden und sehbehinderten Personen. Eine Auswahl der von LEGO® entwickelten Lern-Aktivitäten finden Sie auf der Website: www.sbs.ch/lego.

1 Box mit 336 LEGO® Braille-Steinen, 3 LEGO® Grundplatten und einem Elemente-Trenner.

Ausleihe: Vollschrift, Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 501

Der Quatsch-o-mat. Mönnig, Antje

Deutsches Zentrum für barrierefreies Lesen (dzb lesen).

Der Quatsch-o-mat ist nicht nur ein Zeitvertreib, sondern ein Sprachspiel mit jeder Menge Spass an witzigen Satzkombinationen. Durch willkürliches Umklappen der aus vier Teilen bestehenden Seiten können immer wieder witzige Sätze gebildet werden. Diese setzen sich aus einfachen Satzbausteinen zusammen und beginnen mit dem Subjekt, dem ein Prädikat und die Ort- bzw. Zeitangabe folgen, und enden mit dem Akkusativobjekt. - Ab 7 Jahren.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, LUD 665

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 Stiftpositionen, 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.

Loewe.

Plus oder Minus? Welche Aufgabe gehört zu welchem Ergebnis? Memory zur spielerischen Vertiefung des Rechnens im Zahlenraum bis 20. Ab 6 Jahren.

1 Schachtel mit 40 Spielkarten.

Ausleihe: Vollschrift, Spielanleitung Voll- und Schwarzschrift, LUD 352

Verkauf: CHF 21.80. Vollschrift, Spielanleitung Voll- und Schwarzschrift, PS13691

Selbstlaute. Mau-Mau-Spiel.

Loewe.

a, e, i, o, u. Wer hört, welche Wörter dieselben Selbstlaute haben? Förderung der Lautunterscheidung als wichtige Voraussetzung für das Lesen und Schreiben. Ein Mau-Mau-Spiel ab 7 Jahren.

1 Schachtel mit 48 Spielkarten.

Ausleihe: Vollschrift, Spielanleitung in Voll- und Schwarzschrift, LUD 351

Verkauf: CHF 21.80. Vollschrift, Spielanleitung in Voll- und Schwarzschrift, PS13769

Silben-Memo.

Loewe.

Schmet-ter-ling und Gi-raf-fe. Wer findet zuerst alle drei Silben und setzt die Tiernamen zusammen? Memory zur spielerischen Vertiefung des Themas Silben und Trennungen im Deutschunterricht. Ein Sprachlernspiel für 2 bis 4 Teilnehmer ab 7 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 33 Spielkarten.

Ausleihe: Vollschrift, Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift, LUD 493

Verkauf: CHF 21.80. Vollschrift, Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift, PS13078

WordyGo.

Christian Taschner.

Konzentration, Strategie und eine schnelle Wortfindung sind gefragt. Der erste Spieler wählt eine seiner Karten und bildet damit das erste Wort eines Satzes. Die Buchstaben der gewählten Karte müssen dabei die Anfangsbuchstaben des Wortes sein. Der nächste Spieler muss den begonnenen Satz laut wiederholen und sinnvoll mit einer eigenen Karte weiterführen. Verlierer ist, wer den Satz nicht sinnvoll ergänzen oder vollständig wiederholen kann. - Für 2-10 Spieler ab 9 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 150 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift, Kurzschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 660

Solitairespiele

ABC-Puzzle Krokodil.

small foot.

Ein buntes Holz-Puzzle in Form eines Krokodils mit 26 Teilen, jeweils beschriftet mit einem Buchstaben des Alphabets soll zusammengesetzt werden. Die Teile sind in Grossdruck und Jumbo-Braille beschriftet. Setzt man das Puzzle richtig zusammen, ist auch das Alphabet in der richtigen Reihenfolge. - Für 1 Spieler ab 3 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 26 Puzzleteilen.

Ausleihe: LUD 398

Aktivitätsset mit taktilen Knöpfen.

miniland.

Ein Köfferchen mit Knöpfen und Schnüren, welche die Phantasie, die Motorik und das mathematische Verständnis von Kindern fördern. Die Knöpfe mit jeweils 1 bis 5 Löchern können auf Schnüre aufgefädelt werden. Die Anzahl der vorhandenen Löcher ist in Schwarzschrift (erhaben) und Braille auf den Knöpfen aufgedruckt. Auf taktilen Aufgabenkarten sind verschiedene Muster zum Auffädeln der Knöpfe vorgegeben, der Phantasie sind jedoch keine Grenzen gesetzt. - Für 1-4 Spieler ab 3 Jahren.

1 Original-Kartonkoffer mit 40 Knöpfen, 5 Schnüren, 1 Anleitungskarte in Punktschrift, 6 gedruckten und 12 taktilen Aufgabenkarten.

Ausleihe: LUD 632

Die Schmatzinsel. Fressen und gefressen werden. Almes, Scott
Frosted Games.

Von der Ameise bis zum Eisbären - viele verschiedene Tiere leben friedlich zusammen auf einer einsamen Insel im Ozean. Doch zum Überleben braucht es Nahrung. Die Tiere sind sehr hungrig! Bei diesem Spiel braucht es Taktik und Geschick, denn am Ende können nur wenige Tiere das grosse Festmahl überstehen. - Für einen Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 24 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 608

AYA. Ein kugeliges Kombinationsspiel.

Zoch Verlag.

AYA ist ein Kugelspiel, das durch einen einfachen Spielmechanismus schnell zu erfassen ist und eine spannende Wettkampfatmosphäre 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

Bimaru 6x6.

Mindful Puzzle Books.

Bimaru ist ein Logikrätsel, das auf dem Spiel "Schiffe versenken" basiert, jedoch alleine gespielt wird. Ziel des Rätsels ist es, in einem 6x6 grossen Spielfeld die versteckten Schiffe zu finden. Das Heft enthält 104 Aufgaben. - Für 1 Spieler ab 10 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 1 Grundbrett, 37 Spielsteinen und 12 Tastwürfeln, 1 Spielanleitung mit Aufgaben in Vollschrift.

Ausleihe: Spielanleitung mit Aufgaben in Schwarzschrift (Grossdruck) + 1 CD mit Druckdatei für die Herstellung des Grundbretts und der Spielsteine mit dem 3D-Drucker, LUD 710

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 344

Brain Trainer.

Fun Trading.

Der Brain Trainer besteht aus einem Startknopf sowie 4 Tasten, die jeweils einem Ton zugeordnet sind. Ziel des Spiels ist es, den vom Gerät abgespielten Tönen zu folgen und diese über die Tasten in der richtigen Reihenfolge wiederzugeben. Die Reihenfolge erweitert sich in jeder Runde um einen Ton. - Für 1 Spieler ab 6 Jahren.

1 Kartonschachtel mit einer elektronischen Spielkonsole.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 627

Buchstaben-Puzzle. Pädagogisches Stapel-Spiel.

Coogam.

26 gelochte gerade und gebogene Puzzleteile aus Holz sollen auf einem Grundbrett mit 9 Stiften zu Buchstaben, Ziffern und Figuren "gestapelt" werden. "Bauanleitungen" in Grossdruck und zum Ertasten sind beigelegt. - Für 1 Spieler ab 3 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 1 Spielbrett mit 9 Stiften und 26 gelochten Puzzleteilen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 389

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

Color Cube Sudoku.

ThinkFun.

Um dieses Sudoku zu lösen braucht es mehr als ein paar einfache Würfeldrehungen. Nach und nach legt man die Würfel in das 3x3 grosse Spielraster. Dabei können die Würfel beliebig gedreht werden und ihre Positionen getauscht werden. Gelingt es, alle neun Würfel so zu platzieren, dass sich keine Farbe in einer Reihe oder Spalte wiederholt, hat man gewonnen. - Für einen Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit einem Spielraster und 9 farbigen Würfeln.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 604

Das Brahma Rätsel.

R. Journet.

Die Aufgabe dieses Geduldsspiels 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

Eierschachtel-Puzzle.

Coogam.

Die Aufgabe dieses Solitairespiels besteht darin, unter 24 Eihälften mit unterschiedlichen Steckformen die zusammenpassenden zu finden. - Für 1 Spieler ab 3 Jahren.

1 Plastik-Eierschachtel mit 12 zweiteiligen Eiern.

Ausleihe: LUD 512

Erklären durch Anfassen. Textuierte Vierecke.

Educational Insights.

Das Spiel enthält 10 Paar Kissen und Flicker mit unterschiedlichen Texturen, welche Kinder an ihren Tastsinn heranführen. Das Erforschen der Texturen soll bei der Entwicklung der Feinmotorik helfen, die Sensorik anregen und die kognitive Entwicklung fördern. Die Spielanleitung enthält vier Vorschläge für Aktivitäten. - Für Kinder ab 3 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 20 Tastsinn-Kissen und -Flicker und einem Aufbewahrungsbeutel.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 633

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

Formen-Puzzles.

House of Jaques.

Die Aufgabe besteht darin, die vertieften Formen mit den passenden Holzteilen korrekt auszufüllen. - Ab 3 Jahren.

1 Kartonschachtel mit 7 verschiedenen Holzschablonen und 47 losen Teilen aus bunt lackiertem Holz.

Ausleihe: LUD 631

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

Holzpuzzle Tetris.

[Taizhou Yuming Trading Co., Ltd.].

Das Grundbrett mit 10 senkrecht verlaufenden Führungsrillen wird mit Hilfe drehbarer Füße senkrecht aufgestellt. Die mit passenden Zapfen versehenen Puzzleteile in neun verschiedenen Formen können nun von oben nach unten fallen gelassen werden, um eine möglichst lückenlose Mauer zu bilden. 17 Baupläne für klar strukturierte Gesamtformen ergänzen das Spielmaterial. - Für 1 Spieler ab 3 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 1 Grundbrett, 42 Puzzleteilen und 17 Bauplänen.

Ausleihe: LUD 698

EinStein-Puzzle. Hufer, Peter

[HuPe Spiele].

Die Besonderheit des EinStein Puzzles ist es, dass mit nur einem Stein (dessen Form an ein T-Shirt oder an einen Hut erinnert), endlose Flächen gelegt werden können. Die Herausforderung bei dem Holzpuzzle im Rahmen ist es, die 45 identischen Plättchen lückenlos in die Form zu legen. Es gibt nur eine richtige Lösung. - Für 1 Spieler ab 8 Jahren.

1 Schachtel (inkl. Anleitung in Grossdruck im Schachteldeckel) mit 45 Puzzleteilen und 1 Rahmen aus Holz.

Ausleihe: LUD 701

IQ Puzzle GEO Bunt.

Zarpori GmbH.

Das Steckspiel besteht aus einem quadratischen Steckbrett mit 9 Säulen und 12 Bausteinen, die in verschiedenen Kombinationen darauf gesteckt werden können. Die Bauklötze sind in 5 Farben gestaltet und zeigen verschiedene geometrische Formen. Kleinkinder stapeln die einzelnen Bausteine über die Stäbe und verbessern dabei ihre Feinmotorik und trainieren ihr logisches Denken und die räumlich-bildliche Wahrnehmung.

1 Kartonschachtel mit einer Grundplatte mit 9 festen Stäben und 12 Steckelementen.

Ausleihe: LUD 510

IQube. 2 verschiedene Flächen.

Dreidimensionales Schiebespiel 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

Kaktus-Steckspiel.

Ohye.

Die Aufgabe besteht darin, mit Hilfe der Steckteile auf der Basis einen möglichst grossen Kaktus zu bauen, der nicht umfällt. - Für 1 Spieler ab 3 Jahren.

1 Kunststoffbehälter mit 1 Basis und 39 Steckteilen aus bunt lackiertem Holz.

Ausleihe: LUD 620

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.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 491

Top This! Forme es! Mach es passend! Lin, Yu-chuan
ThinkFun.

Top This! ist ein Spiel, bei dem bei jeder der 40 Aufgaben verschiedene orange und blaue Puzzleformen vorgegeben werden. Ziel ist es, aus den beiden Sets identische Formen zu schaffen, indem orange auf blaue Puzzleformen gestapelt werden. Die Aufgaben sind in 4 Schwierigkeitsstufen eingeteilt. - Für 1 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastik-Behälter mit 20 Original-Spieleteilen im Beutel, 20 Lochsteinen und 1 Steckplatte.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 699

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

Mimikry. Ein Brettspiel. Meister, Heinz

Ravensburger.

33 Muscheln bewegen sich am Meeresgrund. Ihre Bewegungsfreiheit ist sehr begrenzt, so dass Taktik gefragt ist. Jede Muschel kann sich nur einmal bewegen und passt sich danach durch Umdrehen ihrer Umgebung an. Wer schafft es, alle Muscheln "verschwinden" zu lassen? - Für 1 Spieler ab 10 Jahren.

1 Original-Spielschachtel, 1 Spielplan und 33 Muschel-Steine.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 540

Mondrian Blocks. 8x8 Mondrian Blocks Logic Game. Yellow Edition. Mero, Laszlo Smart Egg.

Mondrian Blocks ist ein mehrfach ausgezeichnetes Denkspiel - ein Puzzle aus bunten Formen mit vier Schwierigkeitsgraden. Der Niederländer Piet Mondrian gilt als Vorreiter der geometrischen Kunst. Mit seinen Formen können hier 88 Rätsel gespielt werden. - Für 1 Spieler ab 8 Jahren.

1 Originalspielschachtel mit 1 Plastikbehälter mit integriertem Spielbrett und 11 Puzzleformen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 612

Assimino. Mihaljčić, Milan

Philos.

Nach einem Aufgabenmuster wird aus einzelnen Holzplättchen eine Unterlage gelegt. Anschliessend muss die Unterlage mit Puzzleteilen bedeckt werden, bis diese mit der Form der Unterlage übereinstimmen. Der Spieler hat für jede Aufgabe dieselben zwölf Puzzleteile zur Verfügung. Welche Teile zur Lösung der Aufgabe verwendet werden, muss er selbst entscheiden. - Für 1 Spieler ab 3 Jahren (gemäss Verlag).

1 Original-Spieleschachtel mit 1 Grundplatte und 35 Spielsteinen, 3 Punktschriftbände (Aufgaben und Lösungen).

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 652

Musikspiel Raupe.

BRIO.

Das Musikspiel Raupe bietet eine tolle Möglichkeit, die Grundlagen der Musik und der Töne zu entdecken. Durch das Einsetzen der Holzelemente in die Löcher wird ein Ton erzeugt. Kopf und Schwanz der Raupe können auf 10 verschiedenen Arten miteinander verbunden werden. Ein perfektes Spielzeug, um die Sinne und das Verständnis für Ursachen und Wirkung zu fördern. - Für Kinder ab 2 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 1 Grundbrett und 4 Holzelementen.

Ausleihe: LUD 575

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

Treasure Quest. Entkomme mit dem Schatz. Nelson, Harry
ThinkFun Games.

Das Ziel ist, seinen Goldschatz zum Ausgang des Tempels zu befördern, indem man die Spielsteine mit Richtungspfeil verschiebt und den Schatz an den blockierenden Spielsteinen vorbeischiebt. Das Spiel umfasst insgesamt 40 Aufgaben. - Für einen Spieler ab 8 Jahren.

1 Kartonschachtel mit einem Grundbrett und 21 Spielfiguren.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 601

Nimm2.

CMC Puzzles.

Bei diesem Legepuzzle sollen die Teile nicht nur in das Quadrat gelegt werden, sondern es soll auch drauf geachtet werden, dass die Teile so in den Rahmen gesetzt werden, dass immer zwei Schrauben pro Reihe sowohl waagrecht als auch senkrecht liegen. - Für einen Spieler ab 8 Jahren.

1 Kartonschachtel mit jeweils einem Grundbrett und 7 Puzzleteilen in Originalgrösse und in Grossformat.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), Umschlag mit Lösungen, LUD 594

Nurikabe 4x4.

Mindful Books.

Bei Nurikabe besteht jedes Rätsel aus einem Gitter mit Zahlen an verschiedenen Stellen. Ziel ist es Inseln zu bilden, indem man gemäss den Regeln zwischen den Zahlen Wassergräben zieht. - Für 1 Spieler ab 6 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 1 Grundbrett und 16 Spielsteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + 1 CD mit Druckdatei für die Herstellung des Spielmaterials mit dem 3D-Drucker, LUD 702

Alles für die Katz. Versteck alle Katzen in den Kartons! Peeters, Raf
SMART GAMES.

Finden alle Katzen einen passenden Karton? Was nur aussieht wie ein ganz normaler Karton, ist für eine Katze Spielplatz, Schlafzimmer, Versteck und noch vieles mehr. Die Kartons müssen so auf dem Spielfeld verschoben werden, dass am Ende alle Katzen einen Karton "besitzen". - Für einen Spieler ab 7 Jahren.

1 Spielfeld mit Deckel, 5 Katzenfiguren, 4 Spielsteine.

Ausleihe: Vollschrift, Spielanleitung/Aufgabenheft in Schwarzschrift und Vollschrift, LUD 736

Verkauf: CHF 55.80. Vollschrift, Spielanleitung/Aufgabenheft in Schwarzschrift und Vollschrift, PS19626

Alpenburg. Baue deine Burg. Logikspiel für 1 Spieler. Peeters, Raf
Smart Games.

Bei diesem Logik-Spiel wird eine Burg mit mehreren Etagen gebaut. Jede der 80 Herausforderungen zeigt das Erdgeschoss einer Burg, das aus verschiedenen Spielsteinen besteht. Um das Spiel vorzubereiten, müssen diese Steine gemäss der Vorlage auf dem Grundbrett positioniert werden. Die verbliebenen Spielsteine sind anschliessend entsprechend den Regeln auf dem Erdgeschoss zu platzieren. - Für 1 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spieschachtel mit 9 Burgteilen, 1 Grundbrett und 1 Band mit Spielanleitung und Aufgaben in Vollschrift + 1 CD mit Druckdatei für die Herstellung des Grundbrettes mit dem 3D-Drucker.

Ausleihe: Spielanleitung mit Aufgaben in Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 708

Gangsterjagd. Peeters, Raf
Smart Games.

Als Kommissar muss man sein Polizei-Team koordinieren und die Polizeiautos so positionieren, dass das Gangster-Fahrzeug nicht entkommen kann. 80 spannende Verfolgungsjagd-Aufgaben gilt es zu meistern. - Für einen Spieler ab 7 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 1 Grundbrett und 11 Puzzleteilen, 2 Hefte mit Aufgaben und Lösungen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), Reliefdruck, LUD 569

Reverso. Fidget Puzzle. Peeters, Raf
SmartGames.

Als erstes müssen alle Spielsteine vom Spielfeld entfernt werden. Anschliessend wird der kleinste Spielstein beliebig auf dem Feld platziert. Nun muss das Spielfeld mit den restlichen Spielsteinen aufgefüllt werden. Die Steine können dabei auf der Vorder- und Rückseite des Feldes platziert werden. - Für 1 Spieler ab 6 Jahren.

1 Spieschachtel mit 1 Spielfeld und 6 Spielsteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 700

Rotkäppchen Deluxe. Peeters, Raf
Smart Games.

Rotkäppchen, Bäume, das Haus und der Wolf werden auf dem Spielbrett platziert und dann muss der richtige Weg zum Haus gelegt werden. Das Spiel beinhaltet zwei spannende Spielvarianten – mit und ohne Wolf. Insgesamt 48 Aufgaben in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden (je 24 mit/ohne Wolf) bietet dieses Lernspiel für (Vorschul-)Kinder. - Für 1 Spieler ab 4 Jahren.

Je 1 Heft in Braille und in Grossdruck mit Aufgaben und Lösungen, 1 Plastikbehälter mit 1 Spielbrett, 5 Puzzleteilen und 6 Figuren.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 374

IQ Stixx. Peters, Raf

SmartGames.

Zu Beginn wird eine der 120 Herausforderungen gewählt. Die STIXX werden nach Angabe vertikal auf dem Spielbrett angeordnet. Ziel ist es nun, die restlichen STIXX horizontal darüber zu platzieren. Alle STIXX sollten dabei auf einer Ebene sein. - Für 1 Spieler ab 7 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 1 Grundbrett und 10 Puzzlestäben.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + CD mit Druckdatei für sämtliches Spielmaterial, LUD 727

Monster Trubel. Peters, Raf

Smart Games.

Bei Monster Trubel geht es darum, die in vier Feldern verteilten Monster mit Hilfe von vier unterschiedlichen Puzzleteilen so abzudecken, dass nur die vorgegebene Gruppe sichtbar bleibt. Es gilt 60 Aufgaben, von leicht bis schwer, zu lösen. - Für 1 Spieler ab 6 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 1 Grundbrett und 4 Puzzleteilen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 651

Quadrillion. Das unendliche Spiel. Peters, Raf

SmartGames.

Zu Beginn werden die vier magnetischen Felder beliebig zusammengesetzt - fertig ist das Spielfeld. Ziel des Spiels ist es, die 12 Puzzlestücke passend auf dem Spielfeld anzuordnen. Alle Aufgaben haben mindestens eine Lösung. Einige Aufgaben haben fast 100.000 Lösungen! - Für 1 Spieler ab 7 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 4 magnetischen Brettern und 12 Puzzlestücken.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 728

Rush Hour.

ThinkFun.

Wer schafft es, sein rotes Auto geschickt aus dem Stau zu schieben, ohne die anderen Autos dabei anzuheben? 60 verschiedene Aufgaben in 5 Schwierigkeitsstufen warten darauf, gelöst zu werden. Die Original-Autos werden gegen flache Magnetsteine mit Braille-Beschriftung ausgetauscht, was das Durchführen der Lösungskontrolle wesentlich erleichtert. - Für einen Spieler ab 8 Jahren.

1 Spielschachtel mit 1 Grundbrett und 16 Spielfiguren.

Ausleihe: Je 1 Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 611

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

Sisal. Schaudt, Oliver

Clemens Gerhards e.K.

In den 35 Aufgaben sind verschiedene Farbkombinationen sowie die Platzierung der schwarzen Steine auf dem Spielbrett vorgegeben. Die übrigen Felder auf dem Spielbrett belegt der Spieler mit den farbigen Spielsteinen. Die Schwierigkeit hierbei ist, die Steine passend zu platzieren. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Felder belegt sind, das vorgegebene Muster in der richtigen Position gelegt wurde und die Ziffernfolge beim Auslegen eingehalten wurde. Achtung: Sehr knifflig! - Für 1 Spieler ab 10 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 1 Spielbrett, 10 schwarzen und 24 bunten Spielsteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 643

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

Singmaster Packing. Singmaster, David

Dieses Geduldspiel wurde in den 1970er Jahren von David Singmaster entwickelt. Ziel ist es, die 25 Bausteine passend in den Quader zu packen. Es gibt 22 verschiedene Lösungswege, die sich nicht wesentlich unterscheiden. - Für 1 Spieler ab 10 Jahren.

1 Box mit 25 Bausteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + 1 CD mit Druckdatei für die Herstellung des Spielmaterials mit einem 3D-Drucker + 1 Umschlag mit Lösungen, LUD 713

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

Stapelturm.

Gollnest & Kiesel.

Verschieden geformte Bauteile sollen passend aufeinandergesetzt werden. Das Basisteil mit einem Rundstab in der Mitte sorgt dabei für einen stabilen Turmbau. - Ab 2 Jahren.

1 Original-Kartonschachtel mit 9 Bauteilen aus bunt lackiertem Holz.

Ausleihe: LUD 619

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

Contura. Tettau, Cordula von

Kurt Naef Spielzeug.

Das Spiel Contura besteht aus einem runden Steckbrett mit drei Säulen und 18 Steckelementen. Richtig zusammengesetzt entstehen sechs formgleiche Ebenen. - Für 1 Spieler ab 6 Jahren.

1 Originalschachtel mit einer Grundplatte mit 3 festen Stäben und 18 Steckelementen.

Ausleihe: LUD 646

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

Tetragenial. Das analoge Logikpuzzle. Thade, Precht

Moses.

Jede Aufgabe bei Tetragenial zeigt ein Spielfeld und eine Auswahl von Spielsteinen, die nach vorgegebenen Regeln darauf platziert werden müssen. Das Spiel enthält 54 Herausforderungen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. - Für 1 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 4 Spielfeldern, 14 Original-Spielsteinen, 14 Lochsteinen und 1 taktiles Spielfeld mit 3 Randleisten.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + 1 CD mit Druckdatei für die Herstellung des Spielmaterials mit dem 3D-Drucker, LUD 719

The Genius Square - Das geniale Quadrat.

The Happy Puzzle Company.

Jeder Spieler erhält ein quadratisches Gitter mit 36 Feldern, sowie einen Satz mit neun Formen und sieben Blocker. Zu Beginn werden alle sieben Würfel

geworfen. Diese zeigen die Koordinaten für die Blockerteile auf dem Gitter. Ziel ist es nun, die übrigen Felder mit den unterschiedlichen Formen zu belegen. Der Spieler, der sein Quadrat zuerst ausgefüllt hat, gewinnt. - Für 1-2 Spieler ab 6 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 7 Würfeln, 2 Sets mit je 1 Grundbrett, 9 Puzzleteilen, 7 Unterlegscheiben und 7 Blockern.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 671

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

Turnstile. Das Drehkreuz-Labyrinth.

ThinkFun.

Grundsätzliches Ziel dieser Logik-Aufgaben ist es, die auf dem Spielbrett befindlichen farbigen Spielsteine von ihren vorgegebenen Ausgangspositionen in die adäquat farbig gekennzeichneten Eckfelder zu befördern. 40 Aufgabenkarten geben in vier Schwierigkeitsstufen die Startaufstellungen für die Knobelaufgaben vor. - Für einen Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit einem Grundbrett, 8 Original-Spielsteinen, 8 Tast-Spielsteinen und 10 Drehkreuzen.

Ausleihe: Je eine Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 605

Futoshiki. Wolfsteiner, Tobias

Taktile Spiele.

Wie beim Sudoku müssen in jeder Zeile und Spalte die Zahlen 1-4 bzw. 1-5 platziert werden. Der Unterschied liegt darin, dass weniger Felder vorgegeben sind und zwischen einigen Feldern Grösser- oder Kleinerzeichen gesetzt sind. Diese Vorgaben müssen zur Lösung des Rätsels berücksichtigt werden. - Für 1 Spieler ab 8 Jahren.

1 Behälter mit 2 Spielfeldern, 80 Spielsteinen und 1 Band mit Spielanleitung und Aufgaben in Vollschrift.

Ausleihe: Spielanleitung in Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 703

Skyscraper Game. Wolfsteiner, Tobias

Taktile Spiele.

Das Gitter des Spielbretts muss mit Hochhäusern so ausgefüllt werden, dass jede Zeile und Spalte jede Hochhaushöhe einmal beinhaltet. Zusätzlich müssen die Zahlen am Rand der Zeile und Spalte beachtet werden, die angeben, wie viele Hochhäuser aus der jeweiligen Richtung sichtbar sind. Ein niedrigerer Wolkenkratzer kann nicht hinter einem höheren gesehen werden. - Für 1 Spieler ab 8 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 4 verschieden grossen Spielfeldern, 36 Hochhausfiguren, 37 Würfelplättchen und 8 Hilfsrahmen.

Ausleihe: Spielanleitung und Aufgaben in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 661

Hitori 5x5. Woodyear, Andrew

[s. n.].

Hitori wird auf einem quadratischen Gitter mit 25 Feldern gespielt. Alle Felder enthalten eine Zahl von 1 bis 6. Ziel ist es, "falsche" Zahlen zu identifizieren und hervorzuheben. Dabei müssen bestimmte Bedingungen erfüllt sein. Das Heft enthält 102 Rätsel. - Für 1 Spieler ab 8 Jahren.

1 Spieleschachtel mit integriertem Grundbrett und 25 Würfeln.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + 1 CD mit Druckdatei für die Herstellung des Spielmaterials mit dem 3D-Drucker, LUD 714

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

Lunar landing. Zero gravity logic game. Yamamoto, Hiroshi

Think fun.

Ziel des Logikspiels "Lunar landing" ist es, die Raumkapsel auf dem Mond zurück zur Andockstation des Raumschiffs zu bringen. Diese befindet sich in der Mitte der Spielfläche. Um dort schnellstmöglich hinzugelangen, bedarf es der Hilfe von fünf Hilfsrobotern. Nur wenn diese geschickt platziert werden, kann die Raumkapsel sie gezielt ansteuern und von dort aus bis zur Andockstation ziehen. Das Spiel enthält 40 Aufgaben mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. - Für 1 Spieler ab 8 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 1 Spielbrett und insgesamt 12 Spielfiguren.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + 1 CD mit Druckdatei für die Herstellung der alternativen Spielfiguren mit dem 3D-Drucker, LUD 717

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

Kniff. Zipfel, Manfred

Kurt Naef Spielzeug.

Kniff besteht aus sechs Puzzle-Elementen, die jeweils aus zwei versetzt aufeinander liegenden Rechtecken bestehen. Ziel ist, daraus ein flaches geschlossenes Quader zusammenzusetzen. - Für 1 Spieler ab 6 Jahren.

1 Originalschachtel mit 6 Puzzle-Elementen.

Ausleihe: LUD 657

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 36

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 37

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

'ne Tüte Chips. Würzig & witzig! Aubert, Mathieu
Huch!

'ne Tüte Chips ist ein Familienspiel, bei dem jede Runde in die Chips-Tüte gegriffen wird. Es gilt knifflige Entscheidungen zu treffen, um so viele Punkte wie möglich zu ergattern. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler Karten, die für bestimmte gezogene Chips-Kombinationen Punkte bringen. Runde für Runde muss entschieden werden, mit welchen Karten gepunktet werden soll. - Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Schachtel mit 1 Chipstüte, 25 Chips, 36 Wertungskarten, 4 Auslagekarten, 1 Übersichtskarte, 16 Belohnungsplättchen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 686

Der zerstreute Pharao. Wo steckt nur die Trompete der schönen Nofretete?

Baars, Gunter

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

Die Mumien des Pharao. Der Merk- und Schiebespass mit doppeltem Boden!

Baars, Gunter

Ravensburger Spieleverlag.

Da fliegt dem Pharao doch der Goldschmuck von der Totenmaske: Jemand hat die Tür der Grabkammer offengelassen und nun sind alle Haustiere ausgebüxt! Verzweifelt irren die Mumien auf der Suche nach ihren Lieblingen durch das Tal der Pyramiden. Ziel des Spiels ist es, die Mumien sowie ihre Tiere schnell zu finden und in die Grabkammer zurückzubringen. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. - Für 1-4 Spieler ab 8 Jahren.

1 Originalkartonschachtel mit 1 Spielfläche, 41 Pyramiden, 13 Schiebetafeln, 9 quadratischen Plättchen, 20 Suchkarten, 20 Mumien mit durchsichtigen Aufstellern, 20 sechseckigen Siegeln.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift und Schwarzschrift, LUD 625

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

Backgammon.

CHH Games.

Bei diesem taktischen Glücksspiel, einem der ältesten Würfelspiele der Welt, liefern sich zwei Spieler ein spannendes Rückzugsgefecht. - Für 2 Spieler ab 10 Jahren.

1 Spielkoffer, 15 glatte (weisse) und 15 markierte (braune) Spielsteine, 6 Würfel, 1 Verdoppelungswürfel, 2 Würfelbecher.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 21

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 2

Tick... Tack... Bumm. Das explosive Wortspiel! Barc, S.

Piatnik.

Schnelle Denker und Wortakrobaten holen bei diesem actionreichen Wortfindungsspiel den Sieg. Im Mittelpunkt steht ein tickender Timer in Form einer Bombe, den jeder Spieler versucht loszuwerden. Der Würfel bestimmt, wo sich die auf der Karte vorgegebene Buchstabengruppe im Wort befinden muss. Der Timer wird gestartet. Jetzt entscheiden eine rasche Reaktion, gutes Timing und das richtige Wort zur richtigen Zeit über den Sieg! - Für 2-12 Spieler ab 12 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 55 Karten, 2 Würfeln, 1 elektronischen Timer (Bombe) und 2 Spielanleitungen in Schwarzschrift und Vollschrift.

Ausleihe: Vollschrift, LUD 707

Verkauf: CHF 59.80. Vollschrift, PS19238

Bastei Wort-Suchspiel Band 10. Megaband mit 5 Heften.

Deutscher Rätsel Verlag.

79 Rätsel, zum Beispiel Zahlenrätsel, Silbenrätsel, Schüttelrätsel, Silbenwurm, Kapselrätsel, Füllrätsel, Spruchfragmente, Mixwörter, Verschiebrätsel, Rate-Reime usw. Hinweise zu den Lösungen finden sich am Ende des Bandes.

1 Heft (Ringbindung) mit 79 Rätseln.

Ausleihe: Kurzschrift, LUD 590

Aqualin. Schwarmtaktik für zwei. Bertocchi Marcello

Kosmos.

Allerlei Meeresbewohner tummeln sich am Riff und versuchen den besten Platz in einem Schwarm zu finden. Aus sechs Spielsteinen wählt der aktive Spieler in jedem Spielzug einen aus und legt ihn auf ein leeres Feld auf dem Spielplan. Die Spieler ordnen ihre Gruppen mit Meeresbewohnern nach Farbe oder Tierart. Erlaubt ist, vor jedem Zug einen Stein zu verschieben und so Schwärme neu zu bilden. Das Spiel gewinnt, wem es in 36 Spielzügen gelingt, die grössten Schwärme zu bilden. - Für 2 Spieler ab 10 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 1 Original-Spielbrett und 36 Spielsteinen und zusätzlich 36 taktilen Spielsteinen mit passendem Spielbrett.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + 1 CD mit Druckdatei für die Herstellung der taktilen Version mit einem 3D-Drucker, LUD 725

Memoarrr! Bortolini, Carlo

Edition Spielwiese.

Memo ARRR! - schon wieder die falsche Karte aufgedeckt. Ein gutes Gedächtnis und ein wenig Piratenglück helfen, um den Weg von der Insel zu finden, bevor die Lava die letzten Rubine von Kapitän Goldfisch verschluckt. - Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

1 Stoffbeutel mit einem Spielbrett und der Original-Spielschachtel mit 25 Spielsteinen und 10 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 509

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

3Motion. Coleman, Robert E.C.

Piatnik.

3motion ist ein schnelles, tüfteliges Strategiespiel. Wer schafft es zuerst, drei Spielsteine derselben Farbe oder Form in eines der 2x2 Felder grossen Quadrate zu ziehen? - Für 2 Spieler ab 10 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 1 Spielbrett, 1 Stoffbeutel und 18 taktilen Spielsteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + 1 CD mit Druckdatei zur Herstellung des Spielmaterials mit einem 3D-Drucker, LUD 721

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 59

Dame für Sehbehinderte.

Waitzhofer Holzverarbeitung.

Ziel des Spieles ist es, dem Gegner durch taktisches Ziehen möglichst viele Spielsteine abzujagen. Das Spielbrett mit den genau erforderlichen 32 Setzfeldern erleichtert die Orientierung für Sehbehinderte. - Für 2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Kartonschachtel mit 1 Spielbrett, 24 Spielsteinen und 8 Damesteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 622

Das Labyrinth der Meister. Ein ver-rückter 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: LUD 50

Die Seebrücke.

Wolfgang-Spiele.

Ziel des Spiel ist es, als Erster eine 4 Steine lange Seebrücke vom Ufer (Rand des Spielbretts) ins Wasser zu bauen. - Für 2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Spielbrett, 2 Plastikdosen mit jeweils 24 Spielsteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 690

For Sale. Das Geschäft deines Lebens. Dorra, Stefan Iello.

Bieten, kaufen, verkaufen, gewinnen - darum geht es in diesem schnellen Aktionsspiel. Man versucht, die besten Häuser zu kaufen, wenn sie günstig sind und die Gegner dazu zu zwingen, zu viel Geld auszugeben. - Für 3-6 Spieler ab 10 Jahren.

1 Original-Spielschachtel, 60 Spielkarten und 84 Chips.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 544

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

Campus. Die Denkschmiede. Wer löst die Kettenreaktion aus und gewinnt?

François, André

Amigo.

Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich alle Zahlenplättchen auf dem Spielbrett umzudrehen, bzw. eine Kettenreaktion auszulösen. Wer Züge klug vorausberechnet und am sparsamsten mit seinen Würfel-Punkten umgeht, gewinnt! - Für 1-2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel, 2 Spielplatten, 88 Zahlenplättchen, 2 Tastwürfel, 2 Beutel.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 537

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 Desinformator. 125.000 Verschwörungstheorien zum Selbermachen. Die Gesprächsgrundlage für Profischwurbler. Frey, Pia

DuMont.

Der Desinformator ist nicht nur ein Zeitvertrieb, sondern ein Sprachspiel mit Spass an witzigen Satzkombinationen. Durch willkürliches Umklappen der aus drei Teilen bestehenden Seiten können immer wieder witzige Desinformationen gebildet werden. Diese setzen sich aus einfachen Satzbausteinen zusammen. - Ab 10 Jahren.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, Maxi-Grossdruck (36 P.), LUD 684

Der Moral-o-mat. 125000 Thesen zum Diskutieren, Nachdenken und Verzweifeln. Frey, Pia

MeterMorphosen.

Ein Klapp-Buch, mit dem überraschende, tiefsinnige, komische und provokante Thesen über die Welt und das Leben entstehen, die zu tiefgründigen Diskussionen führen können.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, Punktschrifttexte in Vollschrift sind auf Folie gedruckt und wurden in die Schwarzdruckvorlage hineingeklebt., LUD 591

Der Nostalg-o-mat. 125.000 Erinnerungen zum Lieben, Diskutieren und Manipulieren. Erzähl dein Leben neu! Frey, Pia
MeterMorphosen.

Aus drei wählbaren Satzbausteinen wird je nach Kombination ein anderer Satz zusammengestellt. Mit dem Nostalg-o-mat wirds lustig, gesprächig und kommunikativ. Das Buch lädt zu Diskussionen über das Leben und zum Austausch von Erinnerungen ein - ganz ohne High-Tech, aber mit viel menschlicher Nähe.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, LUD 613

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.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, Punktschrifttexte in Vollschrift sind auf Folie gedruckt und wurden in die Schwarzdruckvorlage hineingeklebt., LUD 358

Verkauf: CHF 47.80. Vollschrift, Punktschrifttexte in Vollschrift sind auf Folie gedruckt und wurden in die Schwarzdruckvorlage hineingeklebt., PS14552

Der Taschen-Therapeut. Tausende Ratschläge für alle Lebenslagen (Auswahl). Frey, Pia
MeterMorphosen.

Das Leben ist kein Ponyhof. Wenn kein gutgemeinter Rat, kein Lifecoach und kein Horoskop helfen mag: Der Taschentherapeut hat mit seinen unendlichen Kombinationsmöglichkeiten den richtigen Kommentar zu jeder Lebenslage. Durch das Umklappen der dreigeteilten Seiten mit ihren unterschiedlichen Wort- und Satzgruppen werden humorvolle Anregungen kreiert, die aufzeigen, wie jeder sein Leben gestalten sollte.

1 Bd.

Ausleihe: LUD 639

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 39

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

Kalender-Puzzle (magnetisch). Gorges, Jan

[Magnethusiast].

Ein Tageskalender-Puzzle mit 365 Herausforderungen für jeden Tag des Jahres. Die unterschiedlichen Puzzlesteine müssen jeweils so im Kalenderrahmen platziert werden, dass nur die beiden Felder mit dem aktuellen Monat und Tag frei bleiben. - Für 1 Spieler.

1 Spieleschachtel mit 1 Grundbrett, 15 Puzzlesteinen und 2 Magneten.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 693

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 31

Word-A-Round. Entschlüssele das Wort als Erster! Das turbulente Wortspiel.

Herbert, Joe

Ravensburger ThinkFun.

Ein Wort zu lesen, wenn es kreisrund geschrieben ist, ist nicht leicht. Man soll so rasch wie möglich herauszufinden, wo das Wort beginnt und es als Erster laut vorlesen. Die gesuchten Wörter in Brailleschrift sind zweizeilig und doch "kreisrund" dargestellt. - Für 1-4 Spieler ab 10 Jahren.

1 Kartonschachtel mit 12 Heften in Basisschrift, 1 Spiel-Anleitung und 1 Lösungsheft in Vollschrift.

Ausleihe: LUD 598

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 35

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

Isola.

Otto Maier Verlag.

Man versucht, dem Gegner so viel Land wegzunehmen, dass er bewegungsunfähig wird. - Für 2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel, 1 Spielplan, 46 Spielsteine, 2 Original-Spielfiguren, 2 Spielfiguren mit unterschiedlicher Struktur.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 528

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: LUD 443

Apfelkompott. Das Wortspiel für freche Früchtchen! Kirby, Matthew Mattel.

Beim Apfelkompott können die Spieler selber entscheiden, wer gewinnt. Auf den roten Apfelkarten steht ein Satz mit einem Substantiv, auf den grünen Apfelkarten ein Adjektiv. Die Spieler wählen die rote Apfelkarte aus ihrer Hand aus, die ihrer Meinung nach am besten zum Begriff auf der vom Schiedsrichter aufgedeckten grünen Apfelkarte passt. Der Schiedsrichter bestimmt den Gewinner einer Runde. - Für 4-8 Spieler ab 12 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 504 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 592

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. Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren.

1 Kiste, 12 Ablagekarten, 12 Paare von Gegenständen, 1 Kuschelbär, 1 Beschützmich-Hund, 7 Sonnenpuzzle-Teile mit Wolke, 1 Stoffbeutel.

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

Verfühlt nochmal! Fühlen, erkennen, benennen. Meister, Heinz

HABA.

Beim Spiel "Verfühlt nochmal!" werden 8 Holzfiguren in Beuteln versteckt. Nacheinander werden nun die dazugehörigen Kärtchen aufgedeckt. Die Spieler müssen jeweils gleichzeitig den gesuchten Gegenstand in den Beuteln erfühlen. Die Beutel dürfen dabei nicht geöffnet werden. Wer den Gegenstand zuerst findet, darf das Kärtchen behalten. Wer am meisten Kärtchen sammeln konnte, gewinnt das Spiel. - Für 2-4 Spieler ab 3 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 8 Beuteln, 10 Holzfiguren, 10 Kärtchen, 1 Original-Spielanleitung.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 670

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

Blütentanz. Tanz über die Blumenwiese. Migoni, Giansimone

Gerhards Spiel und Design.

Das Spielfeld mit den aufgelegten Holzscheiben bildet eine Blumenwiese. Die beiden Spieler spielen von zwei gegenüberliegenden Seiten des Bretts und erhalten jeweils 5 Spielfiguren. Ziel ist es, die Blumenwiese als erster mit 4 eigenen Spielfiguren erfolgreich zu überqueren. Blüten des Gegners dürfen dabei nicht betreten werden. Zudem verändert sich die Wiese permanent, denn vor jedem Zug werden vier Scheiben um 90 Grad gedreht. - Für 2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 1 Original-Spielbrett, 16 Holzscheiben, 10 Holzfiguren, 16 taktilen Scheiben und 10 taktil unterscheidbaren Spielfiguren.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + 1 CD mit Druckdatei für die Herstellung des taktilen Spielmaterials mit dem 3D-Drucker, LUD 712

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

Trio. Miyano, Kaya

Cocktail Games.

Das Spielziel in Trio klingt einfach: Jeder Spieler versucht als erstes drei Sets mit jeweils drei gleichen Zahlenkarten zu bilden. Allerdings verstecken sich die Karten sowohl in der verdeckten Auslage in der Tischmitte als auch in den Händen der Mitspieler. - Für 3-6 Spieler ab 7 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 36 Karten (Beschriftung in Jumbo-Braille).

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 673

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 55

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

Pinguintanz. Auf dem Eis. Knobelspiel für 1 Spieler. Peeters, Raf Smart Games.

Ziel dieses Logikspiels ist es, die Eisklötze so zu positionieren, dass alle fünf Pentomino-Puzzleteile (die ihre Gestalt wandeln) auf dem Spielbrett unterkommen und die Pinguine dazu noch an ihrem vorgesehenen Platz sitzen. Das Spiel enthält 100 Aufgaben. - Für 1 Spieler ab 6 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 1 Spielbrett und 5 Puzzleteilen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 724

Point-Blank.

Jumbo.

Die Figuren der beiden Spieler versuchen Leerfelder zu besetzen. Man versucht, den Gegner zu blockieren und selbst nicht eingekesselt zu werden. Gewonnen hat, wer als Letzter seine Figuren noch bewegen kann. - Für 2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit einem Spielbrett und 36 Spielfiguren.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 98

Raise. Prinz, Peter

Piatnik.

Überbieten oder passen? Nur wer im richtigen Augenblick aufs Ganze geht, kann hier gewinnen. Gefragt sind viel Fingerspitzengefühl und der geschickte Einsatz der eigenen Karten. Die gekonnte Mischung aus Karten- und Würfelspiel sorgt für eine ordentliche Portion Nervenkitzel. - Für 2-5 Spieler ab 10 Jahren.

1 Originalschachtel mit 1 Spielplan, 5 Zählsteinen, 7 Würfeln und 164 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), Übersichtskarte in Grossdruck und Vollschrift, LUD 615

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 48

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

Reversi.

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

1 Original-Stoffbeutel mit einem Spielfeld aus Holz mit 64 Vertiefungen und 64 Spielsteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 515

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 zusammenklappbarer Spielplan 17x35 cm, 16 naturfarbene und 16 schwarze Spielfiguren.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift, LUD 30

Lucky Numbers. Deluxe. Schacht, Michael

Tiki Editions.

Ziel des Spiels ist es, den leeren Spielplan vollständig mit Zahlenplättchen zu füllen. In jeder Spielrunde wird ein Plättchen gezogen und nach Möglichkeit auf dem Spielplan abgelegt. Dabei müssen die Zahlen in jeder Reihe und Spalte aufsteigend angeordnet werden. Wer als erster seinen Spielplan gefüllt hat, gewinnt das Spiel. - Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 100 Zahlenplättchen und 5 Spielplänen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 641

Die U-Boot-Suche. Ein taktisches Spiel. Schuhmacher, Wolfgang Wolfgang-Spiele.

U-Boot-Suche ist ein Spiel für zwei Personen, wobei jeder Spieler eine Seeplatte mit Löchern vor sich hat. Zu Beginn des Spiels platziert zunächst jeder Spieler seine 5 U-Boote auf der versteckten Platte unterhalb der Seeplatte. Danach wird das Spielbrett gedreht, damit jeder die Seeplatte des Gegners vor sich hat. Nun wird nacheinander mit Dübeln nach den versteckten U-Booten des Gegners gesucht. Wer zuerst alle 5 U-Boote gefunden hat, gewinnt das Spiel. - Für 2 Personen ab 6 Jahren.

1 Spielbrett, 10 U-Boote, 150 Dübel.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 718

Spiele-Set: Farb-Domino, Vier gewinnt.

Hubelino.

In "Vier gewinnt" geht es darum, durch das Anlegen von Farb-Dominosteinen (jeweils zwei Farbpunkte pro Stein) möglichst viele einfarbige Viererreihen abzuschliessen und damit Punkte zu sammeln. Die Farben sind durch aufgeklebte Punkte zu unterscheiden. - Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren.

2 Grundplatten, 70 Dominosteine.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 694

Zoom / Trihop. Stark, Frank

Gerhards Spiel und Design.

Das Ziel beim Spiel "Zoom" ist es, als erstes im Innenfeld des Spielbretts ein Quadrat aus vier Kugeln zu bilden. Es wird dabei von den Aussenfeldern nach innen gespielt und jede Kugel darf beliebig weit in gerader Linie ziehen. - Für 2 Spieler ab 6 Jahren. Beim Spiel "Trihop" ist die Zielsetzung genau anders herum. Gewinner ist, wer als Erster mit allen eigenen Kugeln beliebige Zielfelder erreicht. - Für 2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 1 Spielbrett, 1 Beutel mit 20 Original-Murmeln (unterschiedliche Farben), 40 Alternativ-Murmeln (taktil verschieden).

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 687

Lass die Kirche im Dorf. Wer errichtet sein Dorf mit Kirche am schnellsten?

Stein, Dieter

Gerhards Spiel und Design.

Ein Dorf mit sieben Häusern und einer Kirche soll entstehen. Zuerst ist das Spielbrett leer, nur der Pfarrer steht auf dem Mittelfeld. Nun setzen die Spieler abwechselnd ihre Gebäude ein. Anschliessend wird gezogen, aber immer nur in Giebelrichtung. Nach jedem Zug muss das entsprechende Gebäude um 90 Grad gedreht werden. Die Spieler können sich gegenseitig blockieren aber auch den Pfarrer zur Hilfe einsetzen. Der Spieler, der zuerst ein zusammenhängendes Dorf gebaut hat, gewinnt das Spiel. - Für 2 Spieler ab 10 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 1 Spielbrett, 1 Stoffbeutel mit 18 Spielsteinen und 1 Spielfigur.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 672

Sudoku.

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 Würfeln in ein Raster gelegt. Jedes Feld besitzt 9 Bohrlöcher, in die Stifte platziert werden können, um die möglichen "Kandidaten" für das jeweilige Feld zu notieren. Beigelegt ist Band 11 des SBS-Sudoku in Braille mit 30 Aufgaben. - Für 1 Spieler ab 8 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 1 Sudokubrett, 81 Würfeln, 250 Stiften, 1 Rätselheft und 1 Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift mit Druckdatei für die Herstellung des Spielmaterials mit dem 3D-Drucker (CD).

Ausleihe: LUD 731

Sudoku 6x6.

Das Spiel besteht aus sechs Blöcken à sechs Feldern. In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem der sechs Blöcke dürfen die Ziffern 1 bis 6 genau einmal auftreten. In dieser Version werden die vorgegebenen Zahlen und die gesuchten Zahlen mit Würfeln in ein Raster gelegt. Für 10 der 34 Aufgaben wurden zudem Schablonen mit vorgegebenen Zahlen angefertigt, die über das Sudokubrett gelegt werden können. Die gesuchten Zahlen werden direkt in die Öffnungen der Schablonen eingesetzt. - Für 1 Spieler ab 7 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 1 Sudokubrett, 36 Tastwürfeln, 36 Chips, 10 Aufgaben-Raster.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + Druckdatei für die Herstellung des Spielmaterials mit dem 3D-Drucker (CD), LUD 737

TAC. Der neue Klassiker.

TAC Verlag.

Zwei Teams zu je zwei Spielern versuchen durch TAC-tisches Tauschen und Ausspielen von Karten ihre Spielsteine nach Hause zu bringen und gleichzeitig zu verhindern, dass dies dem gegnerischen Team zuerst gelingt. Spielregeln für 1, 2 oder 3 Personen stehen ebenfalls zur Verfügung. - Für 1-4 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 1 Spielfeld aus Holz und 8 Infokarten + 1 Plastikbehälter mit 104 Spielkarten und 16 Spielsteinen.

Ausleihe: 3 Spielanleitungen (1 in Kurzschrift, 1 in Vollschrift und 1 in Schwarzschrift (Grossdruck)), LUD 12

TAMESTA. Tasten * Merken * Stapeln für Sehbehinderte.

Waitzhofer Holzverarbeitung.

Bei diesem Memo-Spiel haben die Spielsteine aus Holz 1 bis 5 eingelassene Vertiefungen in unterschiedlicher Anordnung. Sieger ist, wer am Schluss die meisten der 12 Zweierstapel ergattert. - Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

1 Kartonschachtel mit einem Spielbrett und 24 Spielsteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 391

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

Heitere Rätsel-Reime, Reim-Rätsel. Vertrackte Verse für findige Köpfe. Topf, Hinnerk

DuMont Buchverlag.

In diesem Rätselband müssen verschachtelte Reime entwirrt werden. Der Vielfalt sind dabei kaum Grenzen gesetzt: Ob es der kurze Doppelzeiler ist, bei dem so mancher Geistesblitz nötig ist, um dem Rätsel auf die Spur zu kommen, oder eines der vertrackten "Dauerrätsel im Wechselschritt", bei dem man den abenteuerlichsten Abwandlungen hinterherjagt, oder eine der "Vieldeuteleien", in denen eine Verwendung die andere ablöst.

2 Punktschriftbände (Kurzschrift) und 1 Schwarzschrift (Grossdruck).

Ausleihe: Kurzschrift, LUD 662

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

Zick Zack. Das Spiel für alle, die um die Ecke denken können.

MB Spiele.

Man soll möglichst oft den letzten Stein in eines der acht Felder setzen. Dabei muss man schon mal auf eines mit weniger Punkten verzichten, um dafür ein wertvolleres zu erobern. - Für 2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 1 Spielbrett, 26 Spielsteinen und 16 Zählstiften.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 526

D-ICED. Zitnansky, Marek

Huch! & friends.

Bei "D-ICED" geht es darum, bis zu 8 Würfel auf einem Raster aus 4x4 Feldern richtig anzuordnen. Die Würfel müssen so platziert werden, dass jeder einzelne Würfel an genau so viele benachbarte Würfel grenzt, wie sein Wert angibt. Das Spiel enthält 80 Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsgraden. - Für 1 Spieler ab 7 Jahren.

1 Spielschachtel mit 1 Transportbox, 8 Würfeln, 1 Spielbrett, 8 Tastwürfeln.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 696

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

Pferdekoppel. Constantin, Jean Claude

Constantin Spiele.

Aufgabe ist es, die 8 Puzzleteile so zu platzieren, dass jedes der acht Pferde am Rande des Grundbrettes eine eigene Koppel hat und damit von den anderen Pferden getrennt ist. - Für 1 Spieler ab 8 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 1 Grundbrett und 8 Puzzleteilen.

Ausleihe: LUD 723

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 Spieleverlag.

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

Die Bausteine mal anders! Dorschfeldt, Eberhard

Christophorus-Werkstätten.

Die 32 Bausteine in zwei verschiedenen Formen lassen sich einfach kombinieren und kreativ verklammern. - Ab 4 Jahren.

1 Originalschachtel mit 32 Bausteinen aus Holz, Spielanleitung in Schwarzschrift.

Ausleihe: LUD 644

Tacti'jeux. 30 défis tactiles à relever! Fabreguettes, Jonathan

Mes Mains en Or.

Dieses Tast-Spielbuch enthält Labyrinth und andere Rätsel (Unterschiede finden, Gleiches finden).

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, LUD 595

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 10

Folge der Linie!

Deutsches Zentrum für barrierefreies Lesen (dzb lesen).

Das Klappbuch widmet sich der Welt der Linien. Beim Klappen der geteilten Seiten können unterschiedliche Linien ertastet werden. Dargestellt sind acht Motive, welche jeweils aus zwei Teilen zusammengesetzt und beliebig miteinander kombiniert werden können: Geraden, Bogen, Schrägen, Krakel, Zickzack, Schlaufen, Wellen und Stufen. Sie sind auf vier Arten dargestellt: dünn, dick, gepunktet oder gestrichelt. Die Linien der linken und rechten Buchseite treffen sich in der Mitte immer an der gleichen Stelle, so dass alle Seitenkombinationen durchgehende Linien zeigen. - Für Kinder ab 3 Jahren. 1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, 1 Schnur, Reliefs, LUD 629

Formen und Oberflächen.

Deutsche Zentralbücherei für Blinde.

Der Band "Formen und Oberflächen" aus der Reihe Klapperlapapp der DZB wendet sich an Kinder von 5 bis 7 Jahren und dient zum spielerischen Erlernen von einfachen Formen und Strukturen. Was gehört zusammen? Auf kontrastreichem, farbigem Hintergrund sind Kreis, Dreieck, Quadrat, Stern usw. zu entdecken. Die Kinder erleben unterschiedliche Oberflächen, beispielsweise einen weichen Kreis, ein gepunktetes Herz, einen glatten Tropfen. Was fühlt sich wie an? Beim Klappen der mittig geteilten Seiten kann die jeweils passende andere Hälfte zugeordnet werden.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, Tastbare Elemente aus diversen Materialien, LUD 630

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 Glückskleepunkte 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

Go Elsa Go. Disney Frozen II.

Ravensburger.

Die Spieler begleiten Elsa auf ihrer magischen Reise und versuchen sie durch die rauen Wellen zum Nokk zu führen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit seiner Elsa-Spielfigur das Zielfeld erreicht hat. Doch Vorsicht, der Weg ist voller Überraschungen und Nokk ist unberechenbar. Dreht er sich, verändert sich der Weg und Spielfelder verschwinden plötzlich. Ein falscher Schritt und Elsa wird zurück an Land gespült. - Für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 1 3D Spielgerät Wasserstrudel, 1 3D Figur Nokk, 16 Spielfiguren, 48 Aktionskarten, je 1 Spielanleitung in Kurzschrift und Schwarzschrift.

Ausleihe: LUD 576

Hase und Igel. Ein fesselndes Wettrennen für schlaue Spieler.

Ravensburger Spielverlag.

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.

1 Kiste, 1 Spielplan, 90 Karottenkarten, 18 Salatkarten, 12 Hasenkarten, 6 Rennkarten, 6 Spielfiguren.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 155

Die verflixten Löcher. Hirsch, Willi

small foot.

Ziel des Spiels ist es, alle zu seiner Konsole passenden Stäbe zu finden und diese mit einem Stift korrekt darin zu fixieren. - Für 1-4 Spieler ab 5 Jahren.

1 Spielschachtel mit 4 Spielkonsolen, 20 Stäben und 20 Stiften.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 621

Hochstapler.

Dusyma.

"Hochstapler" ist ein Stapelspiel mit 4 Türmen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Der oberste Stab eines Turms wird so in der Hand gehalten, dass die anderen Stäbe an der Schnur nach unten hängen. Stab um Stab wird nun von unten nach oben gestapelt, wobei der unterste Stab immer festgehalten wird und der Turm nicht kippen darf. Bei mehreren Spielern wird der Turm nach jedem versetzten Stab weitergereicht. - Für 1-6 Spieler ab 4 Jahren.

1 Plastikbox mit 4 Türmen aus unterschiedlich langen und dicken Holzstäben, die auf einer 30cm langen Schnur aufgefädelt sind.

Ausleihe: LUD 642

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 Spielverlag.

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 Kartensponder, 1 Tomate (mit Nagelkopf), 4 Zwiebeln, 60 Ketchupflaschen, 3 Kurzspielregeln in Schwarzschrift, 4 Kurzspielregeln in Punktschrift.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 6

Konstruktionsspiel-Set.

Betzold Lernmedien GmbH.

Das Konstruktionsspiel bietet Kindern zahlreiche Möglichkeiten. Durch das Werkeln mit verschiedenen Holzteilen, Holzschrauben und Holzmuttern können sie in die Welt des Handwerks eintauchen. - Ab 2 Jahren.

1 Holzbox mit Schiebedeckel, 24 Holzschienen, 3 Zahnräder, 1 Hammer, 1 Schraubenschlüssel, 1 Schraubendreher, 6 Schrauben, 6 Muttern, 6 Steckdübel.

Ausleihe: LUD 626

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

Labyrinth.

Deutsche Zentralbücherei für Blinde.

Lässt man sich von Labyrinthen und Irrgärten verführen, wird schnell deutlich, dass hier menschliche Grunderfahrungen ins Spiel kommen. Irrgärten oder Labyrinth sind zunächst spielerische Tests persönlicher Geduld und Ausdauer. Darüber hinaus sind sie aber auch "Fühltraining": dank sichtbarer und tastbarer Linien können diese Labyrinth mit Augen und Fingern gemeinsam erkundet werden.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, Reliefs, LUD 399

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

Magnetic Ring.

Vatos.

Jeder Spieler hat 8 magnetische Ringe in vier Farben zur Verfügung, um sie exakt in der gleichen farblichen Reihenfolge wie auf der Vorlagenkarte gezeigt

auf eine Stange zu stecken. Dabei ist es wichtig darauf zu achten, dass manche Ringe auf der Abbildung schweben. - Für 1-4 Spieler ab 6 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 1 Spielbrett, 32 magnetischen Ringen und 54 Vorlagenkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 390

Mein erster Rätselspass - Besuch im Zoo.

Deutsches Zentrum für barrierefreies Lesen.

Im Zoo gibt es jede Menge zu entdecken: Hilf dem Affen, eine Banane im Baum zu pflücken. Suche mit den Hasen nach den verlorenen Möhren. Und begleite den Löwen auf seinem Weg zu einem neuen Freund. Insgesamt warten fünf spannende Labyrinth darauf, mit den Fingern erkundet und gelöst zu werden.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, 5 Seiten mit Reliefs, LUD 733

Mein erster Rätselspass - Figuren.

Deutsches Zentrum für barrierefreies Lesen.

In diesem Rätselheft sind einfache geometrische Figuren zu ertasten: Kreis, Dreieck und Viereck. Wie viele Dreiecke hat es und wo hat sich der Kreis versteckt?

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, 1 Säckchen mit 14 Figuren-Plättchen, 5 Seiten mit Figuren-Reliefs, LUD 606

Mein erster Rätselspass - Heute puzzeln wir!

Deutsches Zentrum für barrierefreies Lesen.

Mit diesem Rätselheft tauchen Kinder spielerisch in die Welt der Formen ein. Im beiliegenden Stoffsäckchen warten tastbare Puzzleteile in Kreis-, Dreieck- und Viereckform darauf, mit den Fingern erkundet und passend zusammengesetzt zu werden. Fünf spannende Aufgaben sorgen für Abwechslung und steigern sich von Seite zu Seite im Schwierigkeitsgrad.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, 1 Säckchen mit 15 Puzzleteilen, 5 Seiten mit Reliefs, LUD 735

Mein erster Rätselspass - Labyrinth.

Ob Zeitvertreib, spielerischer Lernspass oder taktiles Training: Hier können Kinder Labyrinth ertasten. Es gibt ganz unterschiedliche Labyrinth:

rechteckige, ovale, sechseckige, in Form eines Hauses oder einer Wolke. Jedes Labyrinth hat einen Eingang. In der Mitte des Labyrinthes befindet sich ein dicker Punkt, das Ziel.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, Reliefs, LUD 614

Mein erster Rätselspass - Labyrinth im Garten.

Im Garten gibt es immer viel zu entdecken. In fünf verschiedenen tastbaren Labyrinth, soll einem Maulwurf beim überqueren des Gemüsebeets,

einem Eichhörnchen beim Erklimmen des Apfelbaums oder den Bienen beim Durchquerern des Bienenstocks geholfen werden.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, 5 Seiten mit Reliefs, LUD 637

Mein erster Rätselspass - Linien.

Ob Zeitvertreib, spielerischer Lernspass oder taktils Training: In diesem Heft können Kinder Linien ertasten. In fünf Rätseln werden verschiedene Arten von Strichen vorgestellt. Diese sollen mit dem Finger verfolgt werden.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, Reliefs, LUD 618

Mein erster Rätselspass - Was ist anders?

In diesem taktilen Rätselheft geht es darum, Unterschiede zu erkennen. Welche Eistüte ist besonders gross? Welcher Pilz hat einen gepunkteten Hut auf? Welcher Teddy steht auf dem Kopf?

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, 4 Seiten mit Reliefs, LUD 638

Mein erster Rätselspass - Zwilling gesucht!

Deutsches Zentrum für barrierefreies Lesen.

In diesem Rätselheft dreht sich alles ums genaue Hinsehen und Fühlen, denn hier gilt es, Zwillinge zu finden! Welche Bilder sind völlig identisch? Welche Marienkäfer haben die gleiche Anzahl an Punkten? Und welche Schmetterlinge tragen das gleiche Flügelmuster? Mit Neugier und Fingerspitzengefühl lassen sich die richtigen Paare aufspüren.

1 Bd.

Ausleihe: Vollschrift, 10 Seiten mit Reliefs, LUD 734

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 tastbaren Labyrinthen, 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 tastbaren Labyrinthen, 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 Erasten zu erkennen.

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

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 347

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

Scheibenmikado.

Gollnest & Kiesel.

Das Scheibenmikado ist eine Variante des klassischen Mikados mit Holzstäbchen. Zu Beginn werden alle Spielsteine vor den gespannten Querschieber im Holzrahmen platziert. Der Reihe nach darf nun jeder Spieler so viele Spielsteine entnehmen, bis sich ein anderer Stein bewegt. Durch geschicktes Herausnehmen der unterschiedlichen Steine, soll eine möglichst grosse Anzahl Punkte erreicht werden. - Für 2 oder mehr Spieler ab 4 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 1 Holzrahmen, 1 Plastikbox mit 54 Spielsteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 676

Schraubendreher-Brett-Set - Montessori screwdriver board.

Baishidun Technology.

Die spielerische Aufgabe besteht darin, vier gelochte Holzbrettchen zu einem vollständigen Kreis auf dem Grundbrett festzuschrauben und dabei für jede Schraube das geeignete Werkzeug auszuwählen. - Für 1 Spieler ab 3 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 1 Schraubendreherbrett, 4 Holzbrettchen, 4 verschiedenen Schraubendrehern mit Tasche, 17 Schrauben.

Ausleihe: LUD 683

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. Pffiffige 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

Spiele- und Sinnesbox.

Lebenshilfe e.V. Schweinfurt.

Wer wird Turmbaumeister und wer erfühlt Gegenstände am besten? Die Spiele- und Sinnesbox fördert Koordination, Geschick, Konzentration, Stressabbau, Kreativität, Spass am Spiel und den Gemeinschaftssinn. In den Spielregeln finden sich mehrere Spielvarianten von unterschiedlicher Dauer. - Für einen oder mehrere Spieler ab 3 Jahren.

1 Original-Holzschachtel mit 60 Spielsteinen, 2 Original-Würfeln, 2 Tastwürfeln und einem Stoffsack.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 529

Schlüssel-Puzzle. Strakowski, Andrzej

Franksfactoryshop.

Das Set enthält acht Schlüssel und dazugehörige Vorhängeschlösser sowie ein Schlüsselbrett. Jeder Schlüssel hat ein anderes Muster, das auf das entsprechende Vorhängeschloss abgestimmt werden muss. Die Schlüssel können zudem in die passenden Vertiefungen des Schlüsselbretts platziert werden. - Für 1 Spieler ab 3 Jahren.

1 Spieleschachtel mit 1 Schlüsselbrett, 8 Schlüsseln und 8 Vorhängeschlössern aus Holz.

Ausleihe: LUD 658

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 11

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

The Game. Spiel ... so lange du kannst! Benndorf, Steffen
Nürnberger-Spielkarten-Verlag.

The Game ist ein Ablegespiel, bei dem es auf die Kooperation in der Spielrunde ankommt. Je besser zusammengearbeitet wird, desto weniger Karten bleiben am Schluss übrig. Absprache und gemeinsames Vorgehen sind entscheidend, denn nur so können alle Karten auf den Stapeln abgelegt werden. The Game ist auch alleine spielbar und sorgt mit einer Profivariante für dauerhafte Herausforderung und unbegrenztes Vergnügen. - 1-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 102 Spielkarten (4 Reihenkarten, 98 Zahlenkarten).

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 494

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: 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

Der Fuchs im Wald. Ein Stichspiel. Buergel, Joshua
Leuchtkraft.

Ein märchenhaftes Stichspiel, bei dem eine Runde nicht unbedingt gewinnt, wer die meisten Stiche hat. Wie im Märchen wird zu grosse Gier auch hier mitunter

hart bestraft. Manche Kartenwerte bringen Sonderfähigkeiten ins Spiel, mit denen sich etwa die Trumpffarbe der aktuellen Runde manipulieren lässt oder das Gegenüber zum Ausspielen bestimmter Karten gezwungen werden kann. - Für 2 Spieler ab 10 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 33 Spielkarten und 17 Punktemarkern.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) & 2 Kartons mit der Kartenübersicht in Punktschrift und Grossdruck, LUD 560

Potato Man. Ein festkochendes Stichspiel. Burkhardt, Günter Zoch.

Potato Man ist ein Stichspiel der ganz anderen Art. Während sonst "Bedienen" oberste Pflicht ist, MUSS man in Potato Man von der Farbe gehen. Einfache Spielregeln und ein interessanter Stichmechanismus garantieren einen schönen Spielspass für zwischendurch. - Für 2-5 Spieler ab 10 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 67 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 513

Biss 20. Burkhardt, Lena
Drei Magier.

Man zählt gemeinsam von 1 bis 20. Reihum sagt jeder eine Zahl. Eigentlich ganz einfach, wenn da nicht ständig Fritz "the bat" wäre, der neue Aufgaben aufstellt, die man sich merken muss. - Für 2-8 Spieler ab 7 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 60 Spielkarten, 20 Edelsteinen und einem Kartenbeutel.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 550

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

Chip it. Chikasuzu
Amigo.

Was nicht passt, wird passend gemacht! Es gilt, Karten einzeln oder mehrere mit gleichen Kartenwerten abzulegen. Nicht passende Kartenwerte können durch Kassieren von Punkten ausgeglichen werden. Aber am Ende gewinnt, wer als Erster weder Karten noch Chips übrig hat. - Für 3-6 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 60 Spielkarten und 54 Punkte-Chips.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 380

Wunderbar sonderbar. Meine Freunde, ihre Macken und ich! Das zwanghaft gute Partyspiel. Domberger, Jörg
Piatnik.

Wer schaut aus Langeweile in den Kühlschrank, ohne etwas herauszunehmen? Oder zählt beim Treppensteigen automatisch die Anzahl der Stufen mit? Fast jeder Mensch hat spezielle Macken, die oft für sich behalten werden. Beim diesem Spiel darf man endlich zu seinen ungewöhnlichen Ticks stehen und wird sogar noch belohnt! Wenn man denn die anderen richtig einschätzt. - Für 3-8 Spieler ab 14 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 165 Spielkarten und 23 Chips.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 609

Drachentanz. Wer zündet den letzten Kracher? Dugu, Wei Frechverlag.

Zum Abschluss des chinesischen Neujahrs findet der Drachentanz statt. Das Publikum wirft dabei Böller auf den Tanzplatz. In diesem feurigen Kartenspiel gewinnt, wer sich die wertvollsten Drachenkarten schnappt. Doch alle werfen ihre Böller gleichzeitig! Und bei dem vielen Qualm ist es nicht leicht, den Überblick zu behalten und genau zu zielen. Nur wer seine Karten clever anlegt, sichert sich die segensbringenden Punkte für das neue Jahr. - Für 2-6 Spieler ab 7 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 66 Spielkarten (Beschriftung in Jumbo-Braille).

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 685

Swip'Sheep. Dupont, Yann Djeco.

Die Wölfe greifen an, die Hunde verteidigen, die Schafe wiederum bringen Punkte. Man muss es allerdings schaffen, sie zu behalten oder die der anderen zu stehlen. - Für 3-5 Spieler ab 5 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 32 Spielkarten und 4 Tierfiguren.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 549

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

Sleeping Queens. Nichts für Schlafmützen! Evarts, Miranda Game Factory.

Zwölf verzauberte Königinnen befinden sich tief im Schlummerland und träumen von mutigen Königen, die sie wachküssen. Doch einmal aufgeweckt, sind sie noch lange nicht sicher. Beschütze deine Königin mit einem wachsamen Drachen oder flinkem Zauberstab und bekämpfe deine Gegner mit einem eisernen Ritter oder tückischem Schlummertrunk. - Für 2-5 Spieler ab 7 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel, 79 Spielkarten und 1 Antirutsch-Vlies.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 580

Misty. Fay, Florian

Helvetiq.

Die Spieler erhalten Karten, wählen eine davon aus und geben die restlichen an ihren Nachbarn weiter. Auf diese Weise baut jeder ein Fenster aus 12 Karten voller Figuren, die nur darauf warten, zum Leben zu erwachen: Die Ballons steigen hoch, die Autos rollen davon, die Blätter fallen. Man achte also gut darauf, wie man seine Karten platziert: Am Ende erhält man nur Punkte für Karten, die noch im Fensterfeld sind. - Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 54 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 553

Sarkophag. Feldkötter, Michael

Amigo.

Hier kommt man mit möglichst wenig Stichen zum Erfolg. Auf den Spielkarten befinden sich nämlich neben einer Zahl zwischen 1 und 60 gegebenenfalls auch noch Mumienköpfe und die zählen bei Rundenende als Minuspunkte. - Für 3-6 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 60 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 535

Pearls. Fiore, Christian

Abacusspiele.

Es wird nach Perlen getaucht. Die gesammelten Schätze wollen verkauft werden. Wer viele gleiche Perlen gesammelt hat, kann sie zu Halsketten verarbeiten und so ihren Wert steigern. - Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 110 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 534

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

Foppen. Ein Stichspiel. Friese, Friedemann

2F-Spiele.

Ziel ist es, möglichst rasch seine Karten loszuwerden. Dazu muss man nicht jeden Stich gewinnen, aber möglichst immer dabei bleiben. Wer die schlechteste Karte in einem Stich spielt, ist gefoppt und muss beim nächsten Stich aussetzen. - Für 4-8 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 88 Spielkarten und 2 Spielsteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 530

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

Schnitzeljagd. Gilbert, Brett J.

Edition Spielwiese.

In diesem Kartenspiel gehen die Spielenden als Tiere auf die Jagd. In jeder Runde müssen sie entscheiden, welches der Tiere auf ihrer Hand - Bär, Wolf, Luchs, Eule oder Maus - sie verdeckt ausspielen. Beginnend mit dem Bären werden dann nach und nach alle Tiere aufgerufen und jagen je ein schwächeres Beutetier. Wer das genannte Tier vor sich liegen hat, scheidet aus. Wer die anderen Mitspielenden richtig einschätzt, erhält Futtermarker und kommt dem Sieg ein Stückchen näher. - Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 30 Spielkarten (Beschriftung in Jumbo-Braille) und 25 Futtermarker.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 674

Das literarische Kartenspiel. Goosen, Frank

Eichborn.

1 Bd.

Ausleihe: Kurzschrift, 1 Schachtel mit 62 Karten, LUD 349

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

Feiges Huhn! Gruhl, Ken

Amigo.

Jeder erhält einen Kartenstapel. Nacheinander entscheiden die Spieler nun, ob sie eine ihrer verdeckten Handkarten auf den Ablagestapel legen oder die oberste Karte des Ablagestapels aufnehmen. Wird eine Karte abgelegt, muss diese jeweils die gleiche Farbe oder einen gleichen oder niedrigeren Wert als die oberste Karte des Ablagestapels haben. Wer eine Karte mit höherem Wert oder anderer Farbe ablegt, kassiert alle Karten des Ablagestapels. Ziel ist es, alle Karten loszuwerden. - Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 48 Spielkarten (Beschriftung in Jumbo-Braille).

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 675

Tippi Toppi. Das kommunikative und kooperative Kartenspiel. Gruhl, Ken
Schmidt Spiele GmbH.

Mit Karten in vier Farben und den Werten von 1 bis 7 gilt es, die erforderlichen Aufgaben zu erfüllen, und zwar gemeinsam! Denn bei diesem kooperativen Spiel helfen die Spieler sich gegenseitig. - Für 1-4 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 110 Spielkarten und 2 Stapelhaltern aus Plastik.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift
(Grossdruck), LUD 499

Spicy. Das extrem scharfe Kartenspiel. Györi, Zoltán
HeidelBÄR Games.

Spicy ist ein Bluff-Kartenspiel. Die Karten werden verdeckt ausgespielt, sodass man bei der Ansage seiner Karte schon mal flunkern kann. Doch bei diesem Spiel geht es nicht einfach nur darum, überzeugend zu bluffen. Denn eine Karte, die zumindest halb richtig ist, kann man bei geschicktem Abspielen von der Kartenhand fast immer spielen. Da gilt es taktisch zu überlegen, mit welcher Karte man wohl durchkommt. - Für 2-6 Spieler ab 10 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 109 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift
(Grossdruck), LUD 514

Similo Geschichte. Findet den geheimen Charakter. Hach, Hjalmar
HeidelBÄR Games.

Bei diesem Spiel geht es darum, als Team eine ganz bestimmte Persönlichkeit der Geschichte zu finden. Nur ein Spieler weiss, welcher der ausliegenden Charaktere der gesuchte ist. Durch Hinweise auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu anderen Persönlichkeiten können die Ratenden nach und nach Charaktere ausschliessen. - Für 2 und mehr Spieler ab 7 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 30 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift
(Grossdruck), LUD 552

Moodcards. Deute deine Stimmungen und Gefühle - für Klarheit,
Selbstvertrauen und Gesundheit. Harrn, Andrea
Irisiana.

Basierend auf kognitiver Verhaltenstherapie, Achtsamkeit und Positiver Psychologie ermöglichen die Moodcards einen einfachen und unterhaltsamen Zugang zu Emotionen und Stimmungen. Mithilfe der Karten kann man sich schnell über den eigenen Gemütszustand klarer werden oder zusammen mit einem Partner einen guten Redeanlass über die eigenen Emotionen oder die des anderen finden - in der Partnerschaft, in der Familie oder in Freundschaften.

1 Karton-Schachtel mit dem Original-Kartenset in der Original-Schachtel (42 Karten, mit Punktschrift-Klebefolien versehen (Vollschrift, jeweils Gefühl + Nummer)) sowie den entsprechenden 42 Karten in Kurzschrift und einer Spielanleitung in Kurzschrift und Schwarzschrift.

Ausleihe: Kurzschrift, LUD 381

Verkauf: CHF 55.80. Kurzschrift, PS16816

Punktesalat. Johnson, Molly

Pegasus Spiele.

Bei Punktesalat gibt es über 100 Wege, um Punkte zu sammeln. Jede einzelne Karte zeigt auf einer Seite ein Gemüse und auf der anderen Seite eine Wertungsmöglichkeit. Die Spieler sammeln im Verlauf mehrerer Runden Gemüse und Punktekarten und versuchen dabei die erstmögliche Kombination zu kreieren. Diverse Strategien können zum Sieg führen und jede Partie ist einzigartig. - Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 108 doppelseitigen Spielkarten und 3 Plastikboxen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 558

Scout. Kajino, Kei

Oink Games.

Als Zirkusdirektor muss man eine bessere Show auf die Beine stellen als seine Rivalen. Wenn einem eine Attraktion fehlt, musst man Artisten scouten, die eine entsprechende Darbietung leisten können. Jedes Mitglied hat zwei Fähigkeiten (Nummern) und es liegt am Zirkusdirektor zu entscheiden, welche Rolle man zu seiner Zirkustruppe hinzufügen möchte. Schnelle Entscheidungen sind bei Scout alles! - Für 2-5 Spieler ab 9 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 45 Spielkarten und 59 Chips.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 607

Misch Masch. Katzenberger, Bettina

Zoch.

Wer macht aus Eledil und Pelifant einen Elefanten? Mit passenden Karten lassen sich immer wieder die richtigen Tierkörperteile zusammensetzen. Und wer besonders flink ist, kann sogar gleich zwei Tiere auf einen Schlag komplettieren. Wer seine Kartenhand als Erster abgespielt hat, gewinnt. - Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 78 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 497

Dragon Master. Ein taktisches Kartenduell. Knizia, Reiner

Pegasus Spiele.

Drachen sollen derart gebändigt werden, dass man selbst die mächtigere Mischung an Drachen in seinen Reihen hat. Mit nur wenigen Karten und Regeln versucht man, mehr Punkte als sein Gegner zu erzielen. Aber aufgepasst: Jede Karte, die man legt, kann auch dem Gegner helfen. - Für 2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel, 20 Spielkarten und 3 Holzdrachen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 542

Freitag der 13. Knizia, Reiner

Heidelberger SPIeleverlag.

Ob schwarze Katzen, zerbrochene Spiegel oder aufgestellte Leitern: schlechte Omen sind überall. Es gilt, die Karten möglichst klug zu spielen, um dem Pech zu entgehen oder aber man riskiert, möglichst viel Pech zu sammeln um die Mitspieler ins Unheil zu stürzen und ihre Punktwertung zu ruinieren. - Für 3-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 53 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 546

Komplize gesucht! Krimi-Partyspiel. Knizia, Reiner Gmeiner.

Die Welt steckt voller krimineller Herausforderungen und prominente Kandidaten für den nächsten Coup gibt es genug: Politiker, Künstler, Sportler, Schauspieler, Gelehrte, Musiker. Doch wer von ihnen eignet sich am besten, wenn es heisst: Komplize gesucht? - Für 3-8 Spieler ab 14 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 165 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 602

Money! Diverse Devisen dringend gesucht! Knizia, Reiner Goldsieber Spiele.

Geld regiert die Welt. Vollkommen gleichgültig ob man auf den Euro oder den Dollar setzt, der richtige Riecher ist entscheidend. Die Spieler Tauschen, Sammeln und Kassieren ab. Abgerechnet wird am Schluss. - Für 3-5 Spieler ab 10 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 74 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 547

Wortmaumau. Auf die Wörter ... fertig ... los! Knobloch, Isolde von 1A Spiele.

Maumau zum Lesenlernen: Die Karte, die man ablegt, muss entweder den gleichen Anfangsbuchstaben oder den gleichen Vokal wie die bereits auf dem Tisch liegende Karte haben. So passt "Milch" auf "Mund" und "Rock" auf "Gold". Es gibt Wunschkarten, Strafkarten und Aktionskarten und in der Anleitung enthalten sind freche Sonderregeln für noch mehr Pech und Glück beim Lesen und Vorlesen für die ganze Familie. - Für 2-10 Spieler ab 7 Jahren.

1 Schachtel mit 108 Spielkarten und einer Spielanleitung in Punkschrift (Vollschrift) und Schwarzschrift.

Ausleihe: Vollschrift, Originalkartenspiel mit Klebefolien in Punkschrift (Basisschrift), LUD 368

Verkauf: CHF 29.80. Vollschrift, Originalkartenspiel mit Klebefolien in Punkschrift (Basisschrift), PS16673

Fat Fish. Ein fettes Kartenspiel. Kramer, Wolfgang Huch!

Jeder Spieler ist auf der Suche nach fetten und verschiedenfarbigen Fischen. Wer fabelhaft fischt und sich den wertvollsten Fang sichert, setzt sich gegen die anderen Spieler durch und gewinnt. - Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 110 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 532

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

That's not a hat. Lapp, Kasper

Ravensburger.

Die Spieler machen sich gegenseitig Geschenke und versuchen sich dabei zu merken, wer gerade welches Geschenk vor sich liegen hat. Falls ein Spieler doch nicht genau weiss, welches Geschenk vermeintlich vor ihm liegt, muss er überzeugend bluffen - ansonsten kassiert er Minuspunkte. Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel. - Für 3-8 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 110 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 656

Exploding Kittens. Ein Kartenspiel für Liebhaber von Katzen und Explosionen und Laserstrahlen und ... natürlich Ziegen. Lee, Elan
Asmodee Group.

Das Spiel ist eine taktische Version von Russisch Roulette - nur eben mit Kätzchen statt Patronen. Die Spieler ziehen reihum Karten, bis einer ein Exploding Kitten zieht. Derjenige explodiert sofort, stirbt und scheidet aus - es sei denn, er hat eine Karte zur Entschärfung. Alle anderen Karten dienen nur einem Zwecke: zu verhindern, dass man ein Exploding Kitten zieht. - Für 2-5 Spieler ab 7 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 56 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 543

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

Texas Showdown. Major, Mark

Amigo.

Wer Stiche macht bekommt Minuspunkte. Es gilt die Stiche den Mitspielern zuzuschustern. - Für 3-6 Spieler ab 10 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 60 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 536

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

Mister Pups.

Mattel.

In diesem schnellen Spiel um laute Töne versuchen die Spieler Karten zu legen, ohne dass gewisse Töne auf dem Tisch ertönen. Das Ziel liegt darin, die kleine Pupswolke nicht pupsen zu lassen. Der Spieler, der es schafft als Letzter am Tisch zu sitzen ohne angepupst zu werden, gewinnt die Partie. - Für 2-6 Spieler ab 5 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 56 Spielkarten und einem elektronischen Mister-Pups-Gerät.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 378

All you can eat. Nunn, Kevin G.

Amigo.

Alle Spieler spielen gleichzeitig ein Tier aus, um damit die Tiere der Mitspieler zu schnappen. Die Vögel freuen sich auf die Würmer, die Katzen verputzen die Vögel und die Flöhe schnappen sich die Hunde. - Für 3-6 Spieler ab 7 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 55 Spielkarten (Jumbo-Vollschrift und Kurzschrift).

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 531

Original Aleister Crowley Thoth Tarot.

Müller.

Tarot ist ein uraltes, durch Mysterienschulen 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

Sticheln. Palesch, Klaus

Nürnberger Spielkarten Verlag.

Jeder Spieler legt vor Beginn eines Durchgangs seine persönliche "Ärgerfarbe" fest und versucht im Spielverlauf, möglichst wenige Karten dieser Farbe zu erhalten. - Für 3-6 Spieler ab 10 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 60 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 396

Bücherwurm. Palm, Michael

Pegasus Spiele.

Wer an der Reihe ist, muss zu einem gewählten Thema Wörter finden, deren Anfangsbuchstabe als Karte auf der Hand gehalten wird. Wer zuerst alle seine Buchstabenkarten ausspielt, gewinnt dieses Spiel für aufgeweckte Wortakrobaten. - Für 2-8 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 45 Themenkarten und 51 Buchstabenkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 377

Patience-Rahmen.

Dieser Rahmen mit Fächern und Grifföffnungen 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 5

Pig 10. Das Spiel, bei dem sich alles um die 10 dreht. Pnueli, Ayelet Zoch.

Rufen, Rechnen, Schwein haben! Pig 10 ist ein Kartenspiel, bei dem sich alles um die Zahl 10 dreht. Wer mit seinen Ferkelkarten oft die 10 trifft, gewinnt. - Für 2-8 Spieler ab 6 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 80 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 533

Tempel des Schreckens. Sato, Yusuke

Schmidt.

Die Abenteurer haben den Tempel des Schreckens mit seinen immensen Goldschätzen erreicht. Die stolzen Tempelwächterinnen haben sich unter die Gruppe der Abenteurer gemischt, um sie auf falsche Fährten zu locken und so ihr Gold zu schützen. Man sollte also niemandem trauen, solange man nicht weiss, wer Freund und wer Feind ist. Nur dann kann die Mission erfolgreich sein. - Für 3-10 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 62 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 548

Schoko Hexe. Das Kartenspiel für Schleckmäuler.

Ravensburger Spielverlag.

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 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 Punkschriftmarkierung 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: 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: LUD 467

Biber-Gang. Der nächste Streich der Biberbande. Shafir, Haim Amigo.

Vor jedem Spieler liegen in zwei Reihen insgesamt 8 Karten mit Zahlen von 0-12. Es gilt, clever seine Karten zu tauschen um am Ende der Runde möglichst wenig Punkte zu haben. Mit etwas Glück kommt der Biber angeschwommen, der die Auslage optimiert und dadurch vielleicht den Sieg sichert. - Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 110 Spielkarten (104 Zahlenkarten, 4 Biberkarten, 2 Hilfskarten).

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 500

District Noir. Shimamura, Nao
Game Factory.

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von zwei rivalisierenden Gangsterbossen und versuchen die Mehrheit der Bandenmitglieder auf ihre Seite zu ziehen. Während 4 Durchgängen spielen die Gangsterbosse abwechselnd Karten in eine Kartenreihe. Jeder Spieler muss genau einmal pro Durchgang zuschnappen und die letzten 5 Karten dieser Angebotsreihe nehmen. Der Reiz liegt darin, dem Kontrahenten ein Angebot zu machen, das dieser nicht ablehnen kann. Wer kontrolliert am Ende die Stadt? - Für 2 Spieler ab 10 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 45 Spielkarten (Beschriftung in Jumbo-Braille) und 1 Startspieler-Münze.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 682

Six Dots. Kartenspiel. Ein Sixtett-Spiel für alle - mit Braille und Texturen.
Anderes Sehen e.V.

Es gibt 7 Karten-Familien. Jede Familie besteht aus 6 Mitgliedern derselben Textur. Diese müssen durch Ertasten zusammengebracht werden. Wer die meisten Familien gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Als alternative Spielvariante können mit den Karten Braille-Buchstaben gebildet werden. Eine Person bestimmt einen Buchstaben, welcher von den Mitspielern gelegt werden muss. Der Schnellste erhält einen Punkt. - Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 42 taktilen Karten.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift, Kurzschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 640

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

Stadt, Name, Land. Das packende Wissensspiel.

ASS Altenburg.

Manche Fragen bei Stadt, Name, Land lassen die Köpfe qualmen und oft liegt die Antwort schon fast auf der Zunge. Hier ist Köpfchen und ein gutes Gedächtnis

gefragt, um schneller als die Mitspieler zu sein und die meisten Fragekarten zu sammeln. Mit den vielen unterschiedlichen Fragekarten ist jede Spielrunde anders und immer wieder spannend. - Für 2-6 Spieler ab 7 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 108 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 588

Der kleine Rabe Socke - Zahlenraten. Staupe, Reinhard

Amigo.

Der kleine Rabe Socke denkt sich im Geheimen eine Zahl aus und gibt seinen Mitspielern Hinweise, während diese versuchen, die Zahl zu erraten. Kinder lernen hier Zahlen und Zahlenverhältnisse im Bereich von 1-50 auf vergnügliche, entspannte Art kennen. - Für 2-5 Spieler ab 6 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 50 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 397

Krass Kariert. Stremmel, Katja

Amigo.

Wer hat die krassesten Kartenkombinationen und trumpft damit mächtig gegen seine Rivalen auf? Die Spieler versuchen, so clever wie möglich ihre Karten auszuspielen. In einer Runde können eine, aber auch zwei oder drei Karten in Kombination ausgespielt werden. Das Ziel ist es, möglichst schnell die eigenen Handkarten loszuwerden. - Für 3-5 Spieler ab 10 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 54 Spielkarten und 15 Chips.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 393

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

The Walking Pet. Vuagnat, Frédéric

Kosmos.

Reihum engagiert man fleissig Toons, um einen Blockbuster zu drehen und in Toonywood gross rauszukommen. Wer zuerst 7 Blockbuster gedreht hat, ist der neue Regiestar und gewinnt. - Für 2-5 Spieler ab 10 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 110 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 551

Sushi go! Walker-Harding, Phil

Zoch.

Rushhour auf dem Förderband: Die leckersten Sushis ziehen viel zu schnell an einem vorbei. Jetzt muss man möglichst die heissbegehrten Leckerbissen vor den Mitspielern abgreifen. - Für 3-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 108 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 545

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

Würdest du lieber...? Kinderedition.

riva Verlag.

Würdest du lieber einen Piratenschatz entdecken oder ins Weltall fliegen?

Lieber eine Woche lang die Hausaufgaben deiner Mitschüler machen oder ein Wochenende mit dem schlimmsten Lehrer deiner Schule verbringen? Hier musst du dich entscheiden: Welche der coolen oder gruseligen Möglichkeiten wählst du? Egal ob ihr zu zweit oder eine Gruppe seid, dieses Spiel darf auf keinem Geburtstag oder Schulausflug fehlen! - Für 2 oder mehr Spieler ab 6 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 64 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 577

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

Mandala. Benjamin, Trevor

Lookout Spiele.

Zwei Spieler spielen ihre farbigen Sandkarten abwechselnd in eines von zwei Mandalas. Sobald ein Mandala voll ist, kommen die einzelnen Farbkarten in die Ablagen der Spieler. Dabei ist taktisches Geschick gefragt. Der Spielplan ist zentrales Spielelement und besteht aus Stoff mit tastbar gemachten Bereichen. - Für 2 Spieler ab 10 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 1 Spielplan und 110 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 379

Absacker. Kein Spiel für Sackgesichter. Bortolini, Carlo Amigo.

Einfache Regeln und ein schneller Spieleinstieg machen "Absacker" für Gross und Klein zu einem unterhaltsamen Spielerlebnis. Jeder Spieler versucht durch Kartenablegen möglichst viele komplette Zahlenreihen zu erhalten. Nur wer das Risiko nicht scheut und clever vorausschauend ablegt, erhält am Ende die meisten Karten und gewinnt. - Für 2-5 Spieler ab 7 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 106 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 521

Stein im Brett. Brückner, Steffen

Gerhards Spiel und Design.

Bei "Stein im Brett" ziehen die Spieler reihum Spielsteine aus dem Stoffbeutel. Diese müssen sie auf dem Spielbrett so setzen, dass die Spielsteine der eigenen Farbe keine gleichfarbigen Nachbarsteine erhalten. - Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren. 1 Original-Spieleschachtel mit 2 Spielbrettern und 2 Stoffbeuteln mit je 114 Spielsteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + 1 CD mit Druckdatei für die Herstellung des Spielmaterials mit dem 3D-Drucker, LUD 706

Dragomino. Ein drachenstarkes Dominospiel. Cathala, Bruno
Pegasus Spiele.

Als Drachenforscher versucht man, diese fantastischen Wesen auf einer geheimnisvollen Insel zu suchen. Wer findet die meisten Drachenbabys auf seiner Insel? - Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.

1 Kartonschachtel mit 32 Dominosteinen, 6 Plastikboxen, 69 Drachenei-Spielplättchen und einer Spielfigur.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 567

Mow Access. Cathala, Bruno
AccessiJeux.

Die Bauern treiben die Kühe auf den Weiden zu Herden zusammen und bringen sie zurück in ihren Stall. Aber manche Kühe umschwirren dermassen viele Fliegen, dass keiner sie in seinem Stall haben will. Wer am Ende des Spiels die wenigsten Fliegen im Stall hat, gewinnt. - Für 2-5 Spieler ab 7 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 48 Spielkarten und 71 Jetons.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) und auf beiliegender CD, LUD 610

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

Cubimag Junior. Das magnetische Puzzle.

HCM Kinzel.

Die bunten Puzzleteile in unterschiedlichen Formen und Farben halten dank der integrierten Magnete zusammen. In 60 Aufgaben mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad können verschiedene Figuren nachgebaut werden. - Für 1 Spieler ab 3 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 13 magnetischen Puzzleteilen, 3 Ringordner.

Ausleihe: LUD 666

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

Quiddler. Falco, Marsha J.

Amigo.

Das Spiel der kurzen Wörter! Runde für Runde bekommen die Spieler mehr Buchstabenkarten auf die Hand. Diese gilt es zu Wörtern zu kombinieren, um sie ablegen zu können. Hat ein Spieler alle seine Karten abgelegt, wird es für die anderen eng: Abgelegte Buchstaben zählen Pluspunkte, verbliebene Handkarten jedoch Minuspunkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. - Für 1-8 Spieler ab 10 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 118 Buchstabenkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 496

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

Fabelwelten. Fort, Wilfried

Lifestyle Boardgames.

Wilfried und Marie lieben Tiere und Abenteuer Geschichten. Die Tiere in ihrem Fabelbuch können in jede Rolle schlüpfen. Das Buch soll gefüllt werden. Man taucht in die Geschichten ein und wählt clever mit viel Fantasie das passende Tier für jeden Teil der Geschichte. - Für 2-6 Spieler ab 5 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 122 Spielkarten und 14 Tierfiguren + 2 Geschichtenbände in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck).

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 564

Traumfänger. Franck, David

Space Cow.

Mit Albträumen ist nicht zu spassen. Zum Glück können die Kuscheltiere die bösen Träume in schöne Geschichten verwandeln. Wer zuerst sein Wolkenbett mit 12 Traumplättchen füllen kann, gewinnt! - Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 32 Spielkarten, 8 Scheiben, 4 Platten, einem Kuschel-Einhorn und einem Kissenbeutel mit 54 Plättchen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 563

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

Push. Push your Luck. Hall, Prospero

Ravensburger.

In diesem Kartenspiel sammelt man die wertvollsten Karten, um das Spiel zu gewinnen. Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander beliebig viele Karten vom Ziehstapel auf und legt sie in bis zu 3 Reihen in die Tischmitte. Bei jeder gezogenen Karte stehen die Spieler vor der Entscheidung: Weitermachen, um noch mehr Punkte zu sammeln oder rechtzeitig aufhören und sich die beste Kartenreihe schnappen? - Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 1 Original-Würfel, 1 Tastwürfel sowie 120 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 370

5211. Hashiguchi, Tsuyoshi

Plan B Games.

Verblüffend einfach, denn die Anleitung von 5211 erklärt der Titel! Ziehe 5 Karten, dann eine, spiele 2 aus, dann eine und noch eine. Eine aufregende Mischung aus Bluff und Taktik. Wer seine Mitspieler richtig einschätzt und etwas riskiert, sammelt Punkte und eliminiert deren Karten. - Für 2-5 Spieler ab 10 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 100 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 523

4Mation. Haumer, Melanie

Piatnik.

Wer schafft es als Erster, 4 Würfel seiner Farbe waagrecht, senkrecht oder diagonal in eine Reihe zu legen? Aber aufgepasst: Bei 4Mation darf nur an den jeweils zuletzt gelegten Würfel angelegt werden. - Für 2 Spieler ab 6 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit integriertem Würfeinsatz, 48 Spielsteine.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 574

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

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

L.A.M.A. ... Nimm's lässig! Knizia, Reiner

Amigo.

Jedes Lama kennt die wichtigste aller Regeln: Minuspunkte ablegen, Karten loswerden, um so möglichst keine Chips zu kassieren. Steigst du aus, oder hoffst du eine passende Karte zu ziehen? Entscheide dich! Am Ende gewinnt derjenige, der am lässigsten den Minuspunkten ausweichen konnte. Ein Kartenspiel mit Ärgerfaktor. - Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 56 Spielkarten und 70 Chips.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 495

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

Completo. Das spannende Legespiel. Meister, Heinz Schmidt.

Aus den 100 Holzsteinen mit den Zahlen 1 bis 100 versucht jeder Spieler, als Erster eine Reihe aus 22 Steinen mit aufsteigenden Zahlen vor sich auszulegen. Zum Glück können die Zahlen auch gedreht werden und so wird z.B. aus einer 89 ganz leicht eine 68. - Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel, 100 Holzsteine und 4 klappbare Ablegehilfen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 373

Jaipur. Pauchon, Sébastien GameWorks.

Beide Spieler möchten Hoflieferant des Maharadschas werden. Dazu müssen sie viele Waren auf dem Markt kaufen, die aber bald schon die eigene Lager füllen. Zwischendurch sollte auch mal wieder der Maharadscha beliefert werden. Und das möglichst rechtzeitig: Liefert der Mitspieler eher Gold, Gewürze oder Tuch, schnappt er sich die besten Punktechips für die Ware weg. Es gibt viel zu tun und der Mitspieler muss auch im Auge behalten werden. - Für 2 Personen ab 12 Jahren.

1 Spielschachtel mit 55 Spielkarten, 60 Punkte-Chips.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 579

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

Hol's der Geier. Randolph, Alex

Amigo Spiele.

Jeder Teilnehmer erhält einen Kartenschatz mit dem Wert 1 bis 15. Damit gilt es, möglichst hochwertige Erdmännchen-Karten zu ersteigern, die nach und nach aufgedeckt werden. Erscheint hingegen eine Geier-Karte, die Minuspunkte bringt, muss man versuchen sich freizukaufen. Wer nach 15 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt! - Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbox mit 90 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 587

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 Bänkchen, 1 Säckchen mit 102 Buchstabensteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 8

Scrabble Türme. Buchstabiert euch zum höchsten Turm!

Mattel Games.

Mit Scrabble Türme bekommt die Wortsuche eine ganz neue Dimension! Es dürfen nur Buchstaben verwendet werden, die sich berühren, um Wörter aus den neun Buchstaben zu bilden, die sich auf dem Spielbrett befinden. Dann werden die Buchstaben aus dem Wort dazu verwendet, einen Turm zu bauen und weitere Buchstaben darauf zu stapeln. Je länger die gebildeten Wörter werden, umso höher wird auch der Turm. Der Spieler mit dem höchsten Turm gewinnt. - Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren.

1 Holzschatel mit 1 Spielbrett und 59 Spielsteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift, LUD 681

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 Erasten 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

Fröschis. Shafir, Haim

Amigo.

Lasst die Fröschis hüpfen! Die Zahlenwerte der eigenen Kartenreihe sollen mit Hilfe der Fröschis aufsteigend angeordnet werden. Gar nicht so einfach, wenn in dem Teich auch noch unnütze Dinge herumschwimmen, die so gar nicht in die Zahlenreihe passen! Man tauscht geschickt die Karten und freut sich über die

grossen Sprünge der Frösche. Ein Kinderkartenspiel ohne komplizierte Regeln. - Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 60 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 557

Skip-Bo.

International Games.

Ziel des Spiels ist es, als Erster den eigenen Kartenstapel vollständig abzulegen. Dazu nutzt man seine Handkarten inklusive Joker, sowie die Karten der eigenen Hilfsstapel, aufbauend auf den Vorlagen der anderen Mitspieler. - Für 2-6 Spieler ab 7 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 162 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 522

Hilo. Svensson, Eilif Schmidt.

Jeder versucht so schnell wie möglich hohe Karten in seiner Auslage durch niedrigere Karten zu ersetzen oder ganze Reihen zu entfernen. Denn der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt. - Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 104 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 524

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 erfüllt. Kann auch als Tast-Memory gespielt werden. Ab 3 Jahren.

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

Ausleihe: LUD 136

Blokus Fast Fun! Tavitian, Bernard

Mattel Games.

Die Spieler legen ihre Steine nacheinander auf dem Spielbrett ab, wobei jeder abgelegte Stein mindestens einen gleichfarbigen Stein berühren muss, jedoch nur an den Ecken. Es geht hierbei um das Abstecken von Territorien, indem möglichst viele Steine abgelegt und der Gegner strategisch blockiert wird.

Wenn kein Stein mehr angelegt werden kann, gewinnt der Spieler, welcher die wenigsten Quadrate übrig hat. - Für 2 Spieler ab 7 Jahren.

1 Kartonschachtel mit 1 Spielbrett und 42 Spielsteinen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 628

Elements. Ein elementares Kartenspiel von Team SAIEN. [Illustration + Grafik: Dennis Lohausen]. Team SAIEN

Pegasus Spiele.

Mit nur wenigen Karten und Regeln versucht man eine höhere Summe als der Mitspieler zu erreichen. Die Summe darf allerdings nicht höher sein als das Limit der Tischmitte. - Für 2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel, 16 Spielkarten und 12 Holzmarker.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 541

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 Ausrufetafel 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 3

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 Ausrufbrett, 90 magnetische Zahlensteine, 15 Spielplatten aus Metall, 50 Lottotafeln aus Plastik, 500 magnetische Abdeckscheiben.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 23

Rollenspiele

Quoridor PAC-MAN. Marchesi, Mirko

Gigamic.

In der PAC-MAN Version des Spieleklassikers Quoridor, müssen sich die Spieler als PAC-MAN oder Geister einen Weg durch das dynamische Labyrinth bahnen. Es kann zwischen zwei Spielmodi gewählt werden: Im klassischen Modus versuchen die Spieler mit ihrem Geist die andere Seite des Spielbretts zu erreichen. Im PAC-MAN Modus liefern sich die Geister und PAC-MAN eine spannende Jagd, aus der nur eine Seite erfolgreich herausgehen kann. - Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Spielkarton mit 1 Spielbrett, 12 Spielfiguren und 20 Hindernisplättchen.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + 1 CD mit Druckdatei für die Herstellung des Spielmaterials mit dem 3D-Drucker, LUD 716

Top Ten. Wie antwortest du? Von Mist bis Einhorn! Partyspiel. Picolet, Aurélien Cocktail Games.

In diesem kooperativen Partyspiel müssen Antworten zu einer abstrusen Fragestellung überlegt werden. Dazu deckt der Spielkäpten eine Themenkarte auf und die Mitspieler erhalten eine geheime Zahlenkarte. Entsprechend dem Wert der Zahlenkarte wird dem Käpten eine Antwort gegeben. Dieser muss entscheiden, in welche Reihenfolge die Antworten gehören. Bei jeder falschen Reihenfolge wandert ein Marker auf den Misthaufen, der natürlich nicht zu gross werden sollte. - Für 4-9 Spieler ab 12 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 135 Karten, 8 Plättchen und einem Spielplan.

Ausleihe: Spielanleitung und Texte der Themenkarten in zwei Bänden in Kurzschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 634

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

Inspektor Nase. ... löst jeden Fall! Staupe, Reinhard
NSV.

Als Ermittlerteam löst man gemeinsam Fälle. Inspektor Nase gibt die Hinweise, die anderen werten sie aus. Ein Spiel mit einfachen Regeln und Spannung pur. Mit etwas Übung schafft man es zum Meisterdetektiv! - Für 2-5 Spieler ab 7 Jahren.

1 Schachtel mit 60 Spielkarten, 8 Original-Würfeln und 8 grossen Tastwürfeln.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 578

Agent Undercover. Ein kreatives und kommunikatives Partyspiel! Ushan, Alexander
Piatnik.

Jeweils einer der Spieler schlüpft pro Spielrunde in die Rolle des Geheimagenten. Seine Mission: Den eigenen Aufenthaltsort ermitteln, bevor er von den Mitspielern enttarnt wird. Fünfundzwanzig verschiedene mögliche Orte kommen in Frage, darunter Restaurant, Wellness-Tempel, Botschaft, Krankenhaus und sogar eine Polarstation. Für beide Seiten, Agent und Akteure am Tatort, heisst es, die Mitspieler geschickt auszuhorchen und ihnen einen Hinweis zu entlocken. Aber: Nur keinen Verdacht erregen. - Für 3-8 Spieler ab 12 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 200 Spielkarten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 584

Würfelspiele

Jinx. Altenburger, Klaus
Piatnik.

Jinx ist ein Würfelspiel über 3 Runden. Man fordert sein Glück heraus oder hört rechtzeitig auf zu würfeln, bevor einen das Würfelglück verlässt. - Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 60 Spielkarten, einem Tastwürfel und einem Antirutsch-Vlies.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 559

Ausbrecher AG. Die Letzten werden die Ersten sein!

Ravensburger Spielverlag.

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

Mice to meet you. Bernsen, Daniel

Skellig Games.

In diesem taktischen Spiel gilt es mithilfe der Würfel möglichst viele Karten abzulegen und dabei die Mitspieler im Blick zu behalten. Bist du schneller und geschickter im Mäusefangen als deine Mitspieler, dann gewinnst du das Spiel! - Für 1-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 90 Spielkarten, 5 Tastwürfeln und 15 Nüsschen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 372

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.

Unter allen Würfelbechern liegen mindestens 13 Fünfer! Sind wirklich so viele im Spiel oder ist das nur ein Bluff? Reihum muss entweder die Zahl des Vorgängers

erhöht werden - oder man zweifelt sie an. Wer verliert muss Würfel abgeben. Wer keinen Würfel mehr hat, scheidet aus. - Für 2-6 Spieler ab 12 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 1 Spielbrett, 6 Würfelbechern und 31 Würfeln.

Ausleihe: Spielanleitung in Schwarzschrift (Grossdruck), Vollschrift und Kurzschrift, LUD 715

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

Bingolino. Burkhardt, Elisabeth Schmidt.

Bis zu fünf Würfel stehen den Spielern zur Auswahl. Sie versuchen damit in vier Reihen, Spalten oder Diagonalen Steine mit den passenden Zahlen zu erwürfeln. Wer das zuerst schafft, gewinnt! - Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

1 Stoffbeutel mit 4 Spielbrettern, 66 Zahlensteinen mit Jumbo-Braille, 5 Maxi-Tastwürfeln und 17 magnetischen Markern.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 527

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

Kniffel Dice Duel. Denoual, Thierry Schmidt.

Kniffeln ohne Block, aber mit jeder Menge Spannung und Spass! Für die erreichten Kombinationen gibt es Punktechips als Belohnung. - Für 1-4 Spieler ab 8 Jahren.

1 Metallbox mit 1 Würfelteller, 5 Würfeln und 28 Wertungschips.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 371

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. Edition 2020.

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 Kartonschachtel mit einem magnetischen Spielplan, 16 magnetischen Spielsteinen und 2 Tastwürfeln.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und 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

Nuss voraus! Versteckt- und wiederentdeckt. Haferkamp, Kai
Ravensburger Verlag.

Den ganzen Herbst über hat Herbert Hörnchen im Wald Nüsse versteckt, damit er im Winter genug zu essen hat. Leider ist Herbert sehr vergesslich und weiss nicht mehr, an welchen Stellen er seinen Vorrat vergraben hat. Gemeinsam mit Herbert sollen vier Nüsse gefunden werden. - Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren.

1 Bd.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) und auf beiliegender CD, LUD 616

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 270

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 27

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 zusammenzusetzen. 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 Störenfriedern 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

High Score. Challenge Accepted! Knizia, Reiner
Franckh-Kosmos.

Die Spieler erfahren bei diesem kompetitiven Würfelspiel über die aufgedeckte Herausforderungskarte in jeder Spielrunde aufs Neue, welche Bedingung sie erwartet. Nacheinander wird um das beste Ergebnis gewürfelt. Einer legt vor, die anderen versuchen das Ergebnis zu toppen. Doch Vorsicht! Wer zuviel riskiert, könnte leer ausgehen. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, ist Champion! - Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 7 Tastwürfeln, 21 Challengekarten und 21 Punktechips.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift, LUD 581

Schollen Rollen. Knizia, Reiner
Amigo.

Was gewürfelt wird, bestimmt die grösse des Fanges. Doch schnell ist auch wieder verloren, was schon im Netz war. Denn nach jedem Wurf entscheidet man neu: Weiterfischen oder Fang sichern? - Für 2-8 Spieler ab 8 Jahren.

1 Original-Spielschachtel mit 4 Original-Würfeln, 4 Tastwürfeln, 40 kleinen und 24 grossen Schollen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 369

Würfelpoker. Knizia, Reiner
Süddeutsche Zeitung Edition.

Würfelglück und Pokerface sind gefragt. Man setzt drei Reihen mit je drei Würfeln gegen seinen Mitspieler. Ein Drilling gewinnt gegen eine Strasse, die Strasse schlägt das Paar, die Sechs die Fünf. Wer zwei stärkere Reihen hat, gewinnt. - Für 2 Spieler ab 8 Jahren.

1 Spielschachtel mit integriertem Spielbrett, 18 grosse Tastwürfel.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 539

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

Labyront. Ein Brettspiel nicht nur für Sehbehinderte.

Das Labyront besteht aus fünf Kreisen mit spezifischen Kräften. Die Spieler schreiten über Durchlässe zur Mitte des Labyronts, um die Amulette in der Schatzkammer zu erlangen. Unterwegs stossen sie auf verschiedene Fallen und schwierige Aufgaben. - [Für 2-5 Spieler ab 14 Jahren.].

1 Originalkartonschachtel mit 1 Spielfläche, 1 Originalanleitung in Schwarzschrift, 6 Übersichtstafeln in Punktschrift, 5 magnetischen Spielfiguren, 2 Würfeln, 4 Amuletten, 1 Kärtchen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, LUD 1

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 33

Luftikuss & Sausewind ... sind des Sturmes liebstes Kind. Mit Luftikuss 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 7

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 Mauskartchen, 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

Knucklebones. Murton, Stephanie

[s. n.].

Knucklebones ist ein Zwei-Personen-Spiel, bei dem jeder Spieler ein 3x3-Raster auf seiner Seite des Bretts hat. Das Ziel ist es, durch geschicktes Platzieren der Würfel mehr Punkte zu erzielen als der Gegner. - Für 2 Spieler ab 6 Jahren.

1 Spielschachtel mit 1 Spielbrett und 18 Tastwürfel.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) + 1 CD mit Druckdatei für die Herstellung des Grundbrettes mit dem 3D-Drucker, LUD 722

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

Hanni Honigbiene. Rogasch, Tim

HABA.

Hanni Honigbiene fliegt über die bunten Blumenwiesen. Sie sammelt kräftig Nektar ein, um ihn zum Bienenstock zu bringen und daraus leckeren Honig zu machen. Ziel der Spiele ist es, mit Hanni so viel Honig zu herzustellen, dass ein

ganzes Honigglas voll wird. - Zwei kooperative Farbwürfelspiele für 1-4 Spieler ab 2 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 1 Bienenstock, 10 Blütenplättchen, 1 Farbwürfel (tastbar), 1 Ablageplan, 1 Spielfigur.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 645

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

Die magischen Schlüssel. Steinwender, Arno

Game Factory.

Ziel des Spiels ist es, die Schatztruhe zu öffnen, um an die Edelsteine zu gelangen. Doch die Schlüssel dazu sind auf einem langen Weg verteilt und nur mit wenigen davon lässt sich die Truhe tatsächlich öffnen. Wer öfter würfelt um voran zu kommen, erhält einen grösseren Teil des Schatzes - aber wer sich verzockt und am Weg einschläft, geht leer aus. Risikoabwägung und Spannung gehen Hand in Hand. - Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

1 Original-Spieleschachtel mit 1 Spielbrett, 21 Schlüsseln, 6 Würfeln, 42 Kristallen, 1 Schatztruhe, 1 Spielfigur und 10 Requisiten.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 695

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 numerierte Holzbrettchen mit den Zahlen 1 bis 9, 2 Würfel.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 82

Tutto.

Abacusspiele.

Alle Spieler versuchen mit Würfelglück und etwas Taktik möglichst viele Punkte zu erreichen. Doch bevor gewürfelt wird kommen die Karten ins Spiel. Oft versprechen sie einen satten Bonus. Doch wer zuviel riskiert geht leer aus. - Für 2-10 Spieler ab 8 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 56 Spielkarten und 6 Würfeln.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 498

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 Blumenstraußkärtchen, 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

Hans im Glück. Wichmann, Peter

Haba.

Das Würfelglück entscheidet, wie viele Figuren gegen andere eingetauscht werden dürfen. Es kommt nicht darauf an, den grössten Besitz anzuhäufen, sondern das grosse Glück zu finden. Wer als Erster durch geschickte Tauschmanöver das vierblättrige Kleeblatt ergattert, gewinnt. - Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 29 Plättchen, 44 Holzfiguren, 2 Originalwürfen und 2 Tastwürfeln.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 395

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 51

Braille mit Weile. Wüthrich-Ehrat, Hanni

Ziel ist es, die Spielfigur durch geschicktes Ziehen vom Startfeld ins Zielfeld zu bringen und dabei mit dem Sammeln von Karten möglichst viele Punkte zu ergattern. - Für 2-4 Spieler.

1 Spieleschachtel mit 1 Spielplan in Stoffumschlag, 1 Würfel, 4 Spielfiguren, 30 Spielkarten, 1 Braille-Alphabet, je eine Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift.

Ausleihe: LUD 729

Die Räuberleiter. Zaha, Christian

intellego holzspiele.

Im Räuberland gibt es zwei, drei oder vier Räuberbanden mit je 6 Räubern, die gegeneinander spielen. Diejenige Bande, aus welcher zuerst drei Räuber in die Räuberhöhle gelangen, gewinnt. Der Weg hat jedoch viele Fallgruben. Nur ein Spieler der gleichen Räuberbande kann einen Eingebrochenen mit einer Räuberleiter herausholen. - Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren.

1 Original-Schachtel mit einer Spielplatte, einer Unterplatte, einem Hebestab, 28 Spielsteinen, einem Würfel und einem Tastwürfel.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 400

ZaXn-DiXn.

Bartl.

Ziel des Spiels ist es, alle Spielsteine in der Box zu versenken. Gespielt wird mit zwei Würfeln und Spielsteinen in zwei Farben. Der Spieler muss entscheiden, ob er entsprechend der Summe oder der Differenz der gewürfelten Augenzahl einen oder zwei Spielsteine in die dafür vorgesehenen Vertiefungen steckt. - Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren.

1 Holzkästchen mit integriertem Spielfeld, 36 Spielsteinen und 2 Tastwürfeln.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 538

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, Spielanleitung in Reformierte Kurzschrift, Vollschrift, Schwarzschrift.

Ausleihe: LUD 126

Zippers. Ein verzwicktes Wortspiel für flinke Wortklauber. Altenburger, Klaus Heidelberger Spielverlag.

Die rätselhaften Texte beschreiben je zwei alltägliche Begriffe. Die Beschreibungen folgen jedoch nicht nacheinander. Stattdessen wechseln die Textabschnitte aus beiden Beschreibungen ab und greifen ineinander wie die Zähne eines Reissverschlusses! Wer lässt sich nicht verwirren und findet die Begriffe? - Für 1-6 Spieler ab 14 Jahren.

2 Hefte (Vollschrift & Grossdruck) mit 56 Aufgaben und Lösungen.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 585

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

Lachen ist gesund [1]: Die besten Scherzfragen für Senioren und Kinder.

505 Quiz und Denkaufgaben für Jung und Alt. Büttertz, Kristina Senioren Beschäftigungen.

Scherzfragen sind nicht nur ein super lustiger und amüsanter Zeitvertreib, sondern sie trainieren unser Gehirn in verschiedene Richtungen zu denken und Wörter mit mehreren Bedeutungen in unserem Gedächtnis zu speichern. Dieses Rätselbuch eignet sich also hervorragend, um den Wortschatz zu festigen, Demenz vorzubeugen, sich sinnvoll die Zeit zu vertreiben oder einfach mal wieder herzlich zu lachen.

2 Ringhefte (1x Vollschrift & 1x Grossdruck) mit Fragen und Antworten.

Ausleihe: Vollschrift, LUD 599

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

Echt jetzt?! oder was?

Megableu.

Im Spiel "Echt jetzt?! oder was?" müssen die Spieler entscheiden, ob Aussagen wahr oder falsch sind. Der elektronische Game-Master führt durch das Spiel. Er erklärt die Regeln, stellt Fragen, kommentiert und zählt die Punkte. Ein Spiel besteht aus drei unterschiedlich gespielten Runden. - Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

1 Originalschachtel mit 1 Spielkonsole.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 697

Quiz mit Pfiff. Endlich, Constanze

BoD - Books on Demand GmbH.

Bei diesem Quiz braucht man kein Faktenwissen. Gesucht werden einfache Wörter zu "pfiffig" formulierten Fragen.

2 Hefte (Vollschrift & Grossdruck) mit Fragen und Antworten.

Ausleihe: Vollschrift, LUD 635

Essen & Trinken Quiz. Quizfragen rund um die Themen Essen und Trinken zur Programmgestaltung und zum Gedächtnistraining in der Altenarbeit. Föcher, Leonhard

Mangei-Verlag.

Warum nicht mal ein Quiz, bei dem es um das Thema Essen und Trinken geht?

Dieses Thema eignet sich sehr gut zum Gedächtnistraining in der Altenarbeit.

Wer erinnert sich nicht gerne zurück an die Zeit, als man noch alles selbst kochte, oder als man fremde Gerichte im Urlaub geniessen konnte? Das Quiz enthält Fragen zu Gewürzen, Nationalspeisen, Zubereitungsarten, Fisch und Fleisch.

2 Ringhefte (1x Vollschrift, 1x Grossdruck).

Ausleihe: Vollschrift, LUD 572

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 Punktschrift¹.

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

Das Quiz - Wetter. Ratespass und Unterhaltung. Jasper, Bettina M.

Vincentz Network.

In 50 Quizfragen dreht sich alles ums Wetter. Ratbegeisterte Senioren können einzeln oder in Gruppen ihr Wissen unter Beweis stellen.

1 Heft (Vollschrift und Grossdruck) mit Spielanleitung, Fragen und Antworten.

Ausleihe: LUD 525

Jerger Schachuhr.

Genaue 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 53

Kinder-Quiz. Das Quiz für unterwegs und zu Hause...

noris.

Ein spannendes und kniffliges Quizspiel für alle cleveren Kinder, die gerne zeigen, was sie schon wissen und neugierig auf alle Antworten sind, die sie noch nicht kennen. 600 Fragen mit Auswahlantworten aus dem Erlebnis- und Erfahrungsbereich der Kinder im Grundschulalter. - Für 1-6 Spieler ab 6 Jahren.

1 Plastikbehälter mit 55 Chips, einem Originalwürfel und einem Tastwürfel, 2 Punktschrifthefte (Vollschrift) und 1 Schwarzschriftheft (Grossdruck).

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 505

Die Fälle des Sylvester Hammerstein - Alte Kameraden. 50 Rätselkrimis. Krause, Uwe
Lingen.

Der kauzige Privatdetektiv Sylvester Hammerstein kommt jedem Verbrechen auf die Spur. Er kann klug kombinieren, hat ein Gespür für heikle Situationen und beste Kontakte zur Unterwelt. Aber auch seine resolute und überaus neugierige Vermieterin, Frau Haydn, steht ihm mit Rat und Tat bei der Jagd nach Dieben, Mördern und Ganoven zur Seite. - 50 Rätselkrimis für Erwachsene zum Selberlösen.

4 Bd.

Ausleihe: Kurzschrift, LUD 647

Das grosse Sprichwörter-Quiz. Welches Wort fehlt? Mangei, Karl
SingLiesel.

Das grosse Sprichwörter-Quiz beinhaltet eine Fülle von Sprichwörtern und Redewendungen, die uns unser Leben lang begleiten. Die Aufgabe ist es, das fehlende Wort zu erraten. - Ein Ratespiel für alle Generationen.

2 Ringhefte (1x Vollschrift, 1x Grossdruck).

Ausleihe: Vollschrift, LUD 554

Erinnern Sie sich? [2]: Bekannte Melodien. Einfaches Gedächtnistraining durch Wortergänzungen. Mangei, Karl
Mangei-Verlag.

Bei diesem Quizspiel geht es um die Ergänzung von Liedtiteln, die bestimmt viele schöne Erinnerungen wach rufen. Enthalten sind Volkslieder, Kinderlieder oder auch bekannte Operettenlieder.

2 Ringhefte (1x Vollschrift & 1x Grossdruck) mit Fragen und Antworten.

Ausleihe: Vollschrift, LUD 596

Erinnern Sie sich? [7]: Tierische Sprüche. Einfaches Gedächtnistraining durch Wortergänzungen. Mangei, Karl
Mangei-Verlag.

Es gibt eine Vielzahl von Redewendungen, Sprichwörtern und Weisheiten, in denen Tiere vorkommen. In diesem Heft müssen in vorgegebenen Redewendungen Lücken mit den entsprechenden Tieren ergänzt werden. Beispiel: "Ich glaub mich tritt ein ...".

1 Ringheft (Vollschrift & Grossdruck) mit Fragen und Antworten.

Ausleihe: Vollschrift, LUD 593

Märchen Quiz. Kunterbunte Quizfragen über Märchen, Sagen, Kinderbücher. Mangei, Karl
Mangei-Verlag.

Es geht vom Wolf und den Sieben Geisslein zu Rumpelstilzchen, über Frau Holle und Rotkäppchen kreuz und quer durch die Welt der Märchen. Ergänzt

werden die Märchenfragen mit Fragen, bei denen es um bekannte Sagen geht. Dabei sind unter anderem Rübezahl und Siegfried wie auch die Götter aus den griechischen und römischen Sagen.

2 Ringhefte (1x Vollschrift, 1x Grossdruck) mit 291 Fragen und Antworten.

Ausleihe: Vollschrift, LUD 582

Riecht verdächtig. Piesse, Rob

Big Potato Games.

Ein Spieler liest eine kuriose Frage vor. Seine Mitspieler erhalten die korrekte Antwort auf die Frage und überlegen sich weitere, falsche Antworten. Aus den Antworten, die die Mitspieler geben, muss der Ratende nun die falschen aussortieren und so möglichst viele Punkte sammeln. Sortiert er die korrekte Antwort aus, verliert er die erspielten Punkte. Sobald der Ratende seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler als Ratender an der Reihe. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. - Für 4-10 Spieler ab 10 Jahren.

1 Spielschachtel mit 200 Fragekarten, 1 Kartenspender, 9 Fischen und 80 Punktemarkern.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 680

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

Quizical. Wie viel ist dein Wissen wert? Reid, Don
moses.

Wissen alleine reicht bei Quizical nicht. Es kommt vielmehr darauf an, um die Ecke zu denken, genau hinzuhören und die richtigen Schlüsse zu ziehen. Ereignisse, Begriffe oder Personen müssen erraten werden. - Ein turbulentes Quizspiel für 3-8 Spieler ab 14 Jahren.

Jeweils 3 Punktsschrift- bzw. Schwarzschrifthefte (Vollschrift & Grossdruck) mit Fragen und Antworten, 1 Plastikbehälter mit 64 Zockerkarten, 1 Buzzerkarte, 7 Mops-Chips und 24 Quizpunkten.

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 382

Saltowortale. Stadt-Land-Rätsel. Das clevere Wort-Such-Spiel. Schumacher, Georg
Moses.

Das Buch enthält 275 Rätsel zu 50 Themengebieten. Jedes Rätsel besteht aus einem Rätselwort, in welchem mithilfe von Hinweisen 5 Lösungswörter gefunden werden müssen. - Für 1 Spieler ab 14 Jahren.

1 Punktstifttheft (Vollschrift).

Ausleihe: Vollschrift, Spielanleitung mit Rätseln in Schwarzschrift (Grossdruck), LUD 688

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 Punktstiftbänden bzw. 6 Schwarzschrifttheften, 6 taktil unterscheidbare Spielfiguren, 40 Wertungsstifte, 1 Würfel, 1 Spielanleitung in Schwarzschrift, Punktstift und auf Kassette.

Ausleihe: Spielanleitung in Vollschrift, Schwarzschrift, LUD 14

Pocket Quiz Royals. Vogel, Elke

moses.

Die Monarchien dieser Welt versorgen uns seit jeher mit traumhaften Hochzeiten und wunderbar unterhaltsamen Skandalchen. Der perfekte Stoff für ein kurzweiliges Quiz mit 150 Fragen, das alle Fans der Royals begeistern wird! Feste Spielregeln gibt es keine. Man kann die Fragen alleine beantworten und die Lösung kontrollieren. Oder man spielt im Team und stellt sich die Fragen gegenseitig.

2 Punktstiftthefte (Vollschrift) und 1 Schwarzschrifttheft (Grossdruck).

Ausleihe: Vollschrift, LUD 407

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), Spielanleitung je einmal in Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck).

Ausleihe: LUD 367

Word Fever. 1 Kategorie, 1 Buchstabe, 12 Sekunden.

Huch!

Die Herausforderung ist klar: Ein Thema. Ein Buchstabe. Und ein Wort, das dazu passt. Ziel ist es, schnell eine Lösung zu finden und als Erste/Erster den Buzzer zu drücken. Je schneller man antwortet, desto mehr Punkte kann man gewinnen. - Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren.

1 Kartonschachtel mit einer Spielkonsole (Buzzer).

Ausleihe: Spielanleitung in Kurzschrift, Vollschrift und Schwarzschrift (Grossdruck) und auf beiliegender CD, LUD 603