Presse-Information

Ravensburger AG
Robert-Bosch-Straße 1
88214 Ravensburg
www.ravensburger.de

Veröffentlicht am: 23.01.2019

https://www.ravensburger-gruppe.de/de/presse/index.html#newsroom/data/plugin/news/run/show_news/news_id/3053556/lang/22/id/634/integration/js

Neue Spiele im Kleinformat 2019

Tempo, kleines Faultier!

In der höchsten Hängematte des Dschungels einen Mittagsschlaf zu halten, wäre der Traum eines jeden Faultiers. Doch auf dem Weg zu den Baumwipfeln kann einiges passieren: Äste brechen ab oder das Schläfchen stellt sich schon früher ein als gedacht. Welcher Spieler schafft es, seine Kletter-Streifen taktisch so geschickt einzusetzen, dass sein Faultier schnell nach oben hangeln und als Erstes faulenzeln kann?

Für 2 bis 4 Spieler von 4 bis 8 Jahren, von Anna Oppolzer und Stefan Kloß, für 6,99 Euro (UVP) im Handel, ET Januar 2019

Plitsch-Platsch Pinguin

Statt auf einem Eisberg wie im bekannten 3D-Actionspiel „Plitsch-Platsch Pinguin“ platziert sich die Pinguine in der kompakten Mitbringversion auf einer wackeligen Eisscholle. Doch wie viele schaffen es tatsächlich, die schiefe Ebene auszubalancieren und darauf stehen zu bleiben? Rutscht einer hinunter, purzeln die anderen meist hinterher. In drei Spielvarianten stellen die Kinder ihre Geschicklichkeit unter Beweis beim Versuch, alle 16 Pinguine vor dem „Plitsch-Platsch“ ins kalte Wasser zu retten.

Für 1 bis 4 Spieler von 4 bis 8 Jahren, Lizenz Seven Towns Ltd., für 6,99 Euro (UVP) im Handel, ET Januar 2019

Faxen Mau-Mau

Mau-Mau geht immer – und diesmal können die Spieler dabei auch noch Quatsch machen: Neben den bekannten Karten und Regeln kommen extra Faxenkarten hinzu. Sie fordern die Spieler dazu auf, lustige Grimassen zu ziehen oder Tiergeräusche nachzumachen, während das Spiel ganz normal weiterläuft. Diese Sonderkarten gelten auch mal für die ganze Runde, das heißt, alle blöken wie eine Schafherde – was für ein Spaß! Wer es am Ende schafft, trotz Faxenmachen alle Karten los zu werden und rechtzeitig „Mau-Mau“ zu rufen, hat gewonnen.

Für 2 bis 8 Spieler ab 5 Jahren, von Gunter Baars, für 6,99 Euro (UVP) im Handel, ET Januar 2019

TKKG - Gangsterjagd

Tim, Klößchen, Karl und Gabi haben einen neuen Fall: Ein Juwelendieb treibt sich in der Stadt herum. In zwei Teams versuchen die Spieler, den Gangster zu schnappen, bevor dieser alle vier Schätze ergaunert. Dabei dürfen sie die Figuren so weit bewegen, wie es die Auswahl auf den

Zahlenchips vorgibt. Welche Richtung sollen die Detektive einschlagen? Wo kann Hund Oskar dem Gauner den potentiellen Fluchtweg abschneiden? Mit der richtigen Strategie, guten Absprachen und vorausschauendem Denken können sie den Dieb überlisten – oder entwischt er im letzten Moment? Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren, von Zoltan Labas, Lizenz Sony Music Entertainment Germany GmbH, für 6,99 Euro (UVP) im Handel, ET März 2019

Heul doch! Mau Mau – mit Taschentuch für die größte Heulsuse!

Diese Mau Mau-Variante ist ein Ärgerspiel für die ganze Familie. Ziel ist es, sich mit seinem Ablagestapel die meisten Punkte zu erzweibeln. Ablegen kann man nur Karten mit gleicher Farbe oder Zahl. Und sofern sie nicht beim Nachbarn passen, dann muss man die eigene Karte nämlich dort ablegen – das ist doch zum Heulen! Der Nachbar freut sich natürlich diebisch über die geschenkten Siegpunkte. Wer nichts verschenken will oder nicht ablegen kann, legt eine Heulzwiebel auf seinen Stapel. Bei Spielende können diese Karten aber noch für so manchen deftigen Punktverlust sorgen. Wer hat in diesem einfachen Ablegespiel den richtigen Riecher und muss die wenigsten Karten „verschenken“? Für noch mehr Spaß kommen Sonderkarten ins Spiel, mit denen man beispielsweise Handkarten tauschen muss.

Für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren, von Leo Colovini, 9,99 Euro (UVP), ET Januar 2019

Scotland Yard Würfelspiel

Die Würfel und die richtige Strategie sind entscheidend: Mister X ist mal wieder auf der Flucht durch London und versucht, den Detektiven zu entkommen. Die Detektiv-Spieler müssen einen klugen Plan austüfteln, um dem Flüchtigen nicht zu viele Verkehrsmittel zur Verfügung zu stellen und ihm die Wege abzuschneiden. Doch Mister X hat ein neues Gadget erhalten – er kann den Helikopter benutzen und den Spielplan einmal umfliegen. Kann er in London tatsächlich unbemerkt umherstreifen oder kann das Detektiv-Team seine Taktik durchschauen?

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren, von Inka und Markus Brand und Matthias Prinz, 12,99 Euro (UVP), ET Januar 2019

Werwörter

Die Werwölfe sind wieder los! Als Gegenmittel hat der Bürgermeister ein so mächtiges Zauberwort entdeckt, dass er dadurch verstummt ist. Nun liegt es an den Dorfbewohnern, innerhalb weniger Minuten den gesuchten Begriff herauszufinden – mit „Ja“- oder „Nein“-Fragen. Der Werwolf, der das Wort auch kennt, wird jedoch alles daransetzen, dies zu verhindern. Möglichst geschickt versucht er, so zu fragen, dass die anderen nicht auf den Begriff kommen und sich gleichzeitig nicht als Werwolf zu verraten. Doch auch die Seherin kennt das Wort und will den Dorfbewohnern auf die Sprünge helfen. Versagen die Dorfbewohner, bleibt ihnen nur eine Chance: Sie müssen den Werwolf erraten. Enttarnt dieser aber die Seherin, hat der Werwolf am Ende doch gewonnen. Mit von der Partie sind bekannte Gesichter aus dem Werwolf-Universum, aber auch neue Rollen mischen im Wort-Ratespiel mit. Die optional dazugehörige kostenfreie App übernimmt die Rolle des Spielleiters. Zudem kann man den Schwierigkeitsgrad des gesuchten Wortes variieren. Das Spiel ist nicht mit den anderen „Werwölfe“-Spielen kombinierbar.

Für 3 bis 10 Spieler ab 10 Jahren, von Ted Alspach, mit kostenloser App, 12,99 Euro (UVP), ET Januar 2019.

Nominiert zum "Spiel des Jahres 2019"

Kontakte

Katrin Seemann
Teamleader PR / PR Manager Games
Katrin.Seemann@ravensburger.de
Tel.: +49 751 86 - 16 36

Michaela Magin
PR Manager Games
Michaela.Magin@ravensburger.de
Tel.: +49 751 86 - 10 20

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit mehreren renommierten Spielwarenmarken. Ihre Mission lautet: „Wir inspirieren Menschen zu entdecken, was wirklich wichtig ist.“ So fördern Ravensburger Angebote das Miteinander, vermitteln Wissen und soziale Fähigkeiten, bieten Entspannung und schaffen bleibende Erinnerungen. Die bedeutendste Marke des Unternehmens, das Ravensburger blaue Dreieck, ist eine der führenden europäischen Marken für Spiele, Puzzles und Kreativprodukte sowie für deutschsprachige Kinder- und Jugendbücher. Weltweit werden Spielwaren mit dem blauen Dreieck verkauft. Zudem erweitern die internationalen Marken BRIO und ThinkFun das Angebot der Unternehmensgruppe. Ravensburger ist seit seiner Gründung 1883 ein Familienunternehmen, geprägt von Tradition und gewachsenen Werten. 2023 erwirtschafteten 2.414 Mitarbeiter einen Umsatz von 669 Millionen Euro.* Ravensburger unterhält eigene Werke in Ravensburg, Polika (Tschechien) und Banská Bystrica (Slowakei).

* Stand 01/2024