Presse-Information

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

Veröffentlicht am: 25.01.2018

https://www.ravensburger-gruppe.de/de/presse/index.html#newsroom/data/plugin/news/run/show_news/news_id/3137114/lang/22/id/634/integration/js

Ravensburger Spieleneuheiten Frühjahr 2018

Für die ganze Familie

Sau Mau Mau – ein Klassiker kombiniert mit rasantem
Schweine-Wettrennen
Beim neuen Wett-Laufspiel „Sau Mau Mau“ von Ravensburger wird das beliebte Kartenspiel „Mau Mau“ um zwei Dimensionen erweitert: Rasantes Schweinerennen und Wetten. In guter alter Mau Mau-Manier spielen die bis zu fünf Spieler ihre Handkarten aus. Wer wird diese wohl als Erster los? Gleichzeitig preschen vier Schweine über die Rennstrecke auf dem Spielplan, auf die die Spieler wetten dürfen. Und zwar immer dann, wenn sie eine oder mehrere Karten vom Nachziehstapel nehmen müssen. Das Rennen endet sofort, wenn ein Schwein die Ziellinie erreicht oder ein Spieler die letzte Karte ausgespielt hat. Für beides gibt es Siegpunkte. Wer nach vier Rennen die meisten Siegpunkte besitzt, hat Schwein gehabt und
„Sau Mau Mau“ gewonnen.
Für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren , von Klaus Kreowski, ca. 23 Euro,
ET Januar 2018

Woodlands – Ein fabelhaftes Legespiel
Wenn Rotkäppchen möglichst viele Erdbeeren naschen will und Robin Hood den gefräßigen Wolf fürchten muss, dann ist das zugegeben eine leichte Neuinterpretation der bekannten Geschichten. Aber genauso trägt es sich in „Woodlands“ zu. Die Spieler müssen in diesem schnellen Legespiel in den Geschichten Aufgaben erfüllen, die von Kapitel zu Kapitel kniffliger werden. Diese liegen als drei mal drei Felder große Folie in der Mitte, bei Rotkäppchen zum Beispiel mit Erdbeeren und einem Wegweiser. Jeder Spieler versucht nun, seine Wegekarten auf seiner ebenfalls drei mal drei Felder großen Spielertafel so zu legen, dass Rotkäppchen möglichst viele der süßen Früchte und den Wegweiser zu Großmutters Haus erreicht. Nicht so einfach, denn die Wegekarten zeigen Wege und Wald. Rotkäppchen kann aber nur Wege beschreiten. Zudem bauen die Spieler unter Zeitdruck und die Mitspieler können einem das Bauen erschweren. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.
Neben Rotkäppchen enthält Woodlands drei weitere Geschichten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen: Robin Hood, die Artus-Sage und Dracula. Für zusätzliche Abwechslung sorgen die vielen Spielvarianten, zum Beispiel schwierigere Wegekarten und die Meisterfolien „Einhorn“ und „Waldschrat“, die sich mit allen Geschichten kombinieren lassen.

Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren , von Daniel Fehr, ca. 37 Euro, ET März 2018

Ravensburger Spieleklassiker neu aufgelegt
Das Nilpferd in der Achterbahn
Der kultige Partyspaß ist zurück. Zum 30-jährigen Jubiläum präsentiert sich „Das Nilpferd in der Achterbahn“ in einer modernen Neufassung. Auf bis zu zwölf Spieler warten 900 neue und abwechslungsreiche Aufgaben. Sie können zwischen leichten und schweren Aufgaben wählen: „Knete den Begriff Regenwurm mit geschlossenen Augen“, „Gurgle den Begriff Brasilien“, „Stelle die Begriffe Alpen, Angela Merkel und Euro pantomimisch dar“. Wer umschreibt, malt, knetet und gurgelt die gesuchten Begriffe so, dass die Mitspieler sie erraten? Neben der bekannten Spielvariante „Team gegen Team“ können die Spieler nun auch versuchen, alle zusammen die „Drecksau“ zu schlagen. Die ist wirklich fies, denn schaffen die Spieler eine Aufgabe nicht, kriegt die Drecksau die Punkte und kommt auf ihrer deutlich kürzeren Schweinespur wesentlich schneller voran. Gewonnen hat, wer als Erster das Ziel in der abgedrehten Achterbahn erreicht.
Für 3 bis 12 Spieler ab 10 Jahren , von Bertram Kaes und Heiner Wöhning, ca. 33 Euro, ET Januar 2018

Bluff – die Jubiläums-Ausgabe
Das LügeBetrügeSchätzmal-Spiel feiert Geburtstag. Seit 25 Jahren wird bei „Bluff“ gewürfelt, geboten und gelog… geblufft, dass sich die Würfel biegen. Die limitierte Jubiläums-Ausgabe enthält sechs Superwürfel, die doppelt zählen. Alle würfeln gleichzeitig und sehen sich ihren Wurf geheim an. Reihum müssen die Spieler entweder die Wette des Vorgängers erhöhen oder sie anzweifeln. Da erhöht einer auf sieben Dreier. Der nächste dann auf gar zehn. Sind wirklich so viele Dreier im Spiel? Oder ist das nur ein frecher Bluff? Erhöhen oder anzweifeln, das ist nun die Frage. Zweifelt ein Spieler an, zeigen alle ihre Würfel und die Wette wird mit der tatsächlichen Anzahl verglichen. Wer die Wette verliert, muss Würfel abgeben. Gewonnen hat, wer zum Schluss als Einziger noch Würfel übrig hat.
Für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren , von Richard Borg, ca. 36 Euro, ET Januar 2018

Ravensburger Kartenspiele und „Die flotten Kleinen“
Dackel Drauf! – Ein tierischer Merkspaß
Anfangs ist es noch einfach, sich die Tiere auf den 15 Würfeln zu merken, die in der Schachtel liegen. Dann heißt es plötzlich „Dackel…“, pardon, „Deckel drauf!“ – weg sind die Tiere. Nun wird es knifflig: Die Spieler versuchen, der Reihe nach über mehrere Runden mit ihren Handkarten die Tiere in der Schachtel nachzulegen. Waren es drei Schweine - oder doch nur zwei? Und wie viele Hunde, Katzen, Enten? Gerade wusste man es doch noch. Gehen die Spieler auf Nummer sicher und legen nur die Tiere, die sie sich wirklich merken konnten?
Oder erwacht der Zockergeist? Haben alle Spieler gepasst, folgt die spannende Auflösung. Hat ein Spieler auch nur eine falsche Karte gelegt, war alles für die Katz‘ und er muss alle Karten wieder auf die Hand nehmen. Gewonnen hat der Tier-Merker, der am Ende die meisten Karten losgeworden ist.
Für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren , von Carlo A. Rossi, ca. 13 Euro, ET Januar 2018

Black Jacky – High Noon im Saloon
Als Black Jacky, Billy the Cat und Whiskertou versuchen die Spieler in diesem Kartenspiel, möglichst nah an 21 zu gelangen. Hierfür kann man Mäusekarten mit den Zahlenwerten eins bis acht sammeln, tauschen und mit kleinen, gemeinen Tricks die anderen über den Tisch ziehen. Zum Beispiel, indem zwei Spieler eine Handkarte tauschen müssen oder man einem Mitspieler einen Zusatzpunkt zuschustert.
Wer klopft, läutet das Ende der Runde ein und jeder Spieler ist noch genau einmal an der Reihe. Das setzt die Mitspieler gewaltig unter Druck. Nochmal eine Karte ziehen oder lieber tauschen, um möglichst nah an die 21 zu kommen? Wer am Ende eines Durchgangs 21 oder mehr Punkte hat, verliert ein Herz. In Black Jacky ist nicht nur Glück, sondern auch Strategie gefragt. Es gewinnt am Ende die Katze, die noch ein Leben übrig hat.
Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren , von Johannes Krenner, ca. 10 Euro, ET Januar 2018

Kontakte

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

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