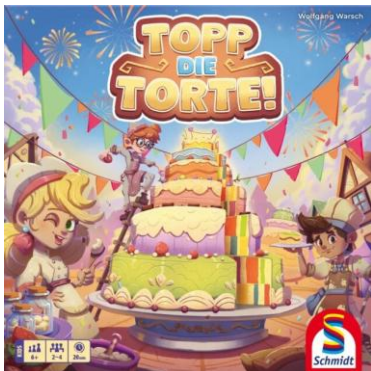


# Spielnachmittag 17. Januar 2026 Bibliothek Eglisau

## Vorgestellte Spiele:



### Topp die Torte!

- Kinderspiel des Jahres 2025

Schicht für Schicht wächst die Torte der Jung-Bäcker:innen. Doch passen die Tortenlagen überhaupt zusammen? Lediglich mit gutem Augenmaß versuchen die Kinder, ihre neue Schicht so auszuwählen, dass möglichst viele Füllungen der neuen Lage mit der vorigen zusammenpassen – und im besten Fall auch mit denen davor. Jede Übereinstimmung bringt bunte Edelstein-Zuckerwürfel. Einmal ergattert, lassen die Kinder diese in die verschiedenen Zuckergläser rieseln, wo sie bald Punkte bringen. Aber: Hier ist Vielfalt wichtig. Um die wertvollsten Punktemünzen einzusammeln, müssen sich die Kinder stets auf unterschiedliche Füllungen konzentrieren. Welche Torte wird wohl der Sieges-Tortentopper toppen?

Ein Spiel für **2 – 4 Personen** ab **8 Jahren**, Dauer: **10 – 15 Min.**

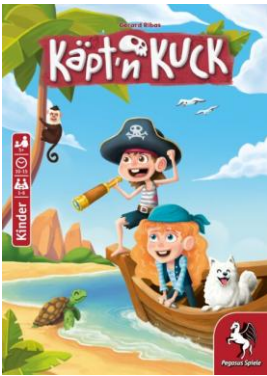


### Die Mäusebande

- nominiert zum Kinderspiel des Jahres 2025

Selbst die Zahnfee ist nicht gegen Zahnschmerzen immun. Aber die Mäusebande ist zur Stelle, um der Geplagten zu helfen. Ihr Ziel: gemeinsam alle Milchzähne der Waldbewohner einzusammeln, bevor die Sonne aufgeht. Die Tiere verstecken sich unter verschiedenen Memokärtchen und müssen nicht nur in einer bestimmten Reihenfolge, sondern auch in konkreten Größen gefunden werden. Und das mucksmäuschenstill, lediglich mit ihren Spielfiguren können sich die Kinder Hinweise geben. So entsteht ein Merkspiel mit einem tollen Spannungsbogen, in dem sich die Relevanz der Informationen ständig ändert. Mit zauberhaften Zusatzplättchen und fiesen Bösewichten, lässt sich das Spiel zudem erweitern und für ältere oder erfahrene Spieler:innen erschweren. Doch was ungeklärt bleibt – sammelt die Mäusebande auch den Zahn der Zahnfee ein?

Ein Spiel für **2 – 4 Personen** ab **6 Jahren**, Dauer: **ca. 20 Min.**



## Käpt'n Kuck

Schatzinsel voraus! Aber wie es das Schicksal so will, konnten die Kinder nur einen kurzen Blick auf die wegweisende Schatzkarte werfen. Aber gut, Schatz ist Schatz, dann ist eben das Gedächtnis gefragt. Ein Blick ins Fernrohr, eine kurze Ansage – war auf der Schatzkarte eine Palme? Ja? Dann sind die Kinder womöglich schon auf dem richtigen Weg. Doch Vorsicht: wenn Piraten am Horizont auftauchen, kommt es zum ablenkenden Würfelduell, das dem Schiff hoffentlich nicht den Wind aus den Segeln nimmt. „Käpt'n Kuck“ lässt die Kinder mit geschickten Mitteln in eine abenteuerliche kooperative Geschichte eintauchen, aus der sie erst wieder auftauchen, wenn das Schiff eine Insel erreicht hat. Und zwar hoffentlich die, die tatsächlich den Schatz beherbergt.

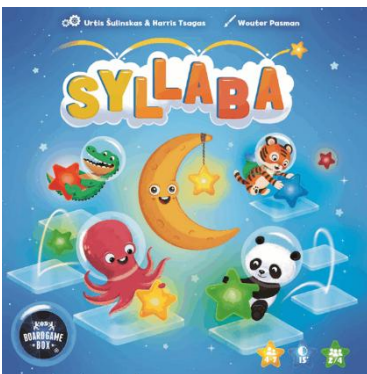
Ein Spiel für **1 – 6 Personen** ab **5 Jahren**, Dauer: ca. **10 – 15 Min.**



## Flip 7 - nominiert zum Spiel des Jahres 2025

Nach und nach lassen wir vor uns Karten aufdecken und zählen die Zahlenwerte zusammen. Aber wehe, ein Kartenwert erscheint doppelt. Dann fliegt man ohne neue Punkte aus dem aktuellen Durchgang. Wer früher aussteigt, hat den Gewinn sicher – aber vielleicht weniger Punkte. Die Versuchung ist groß, aber das Risiko wächst mit.

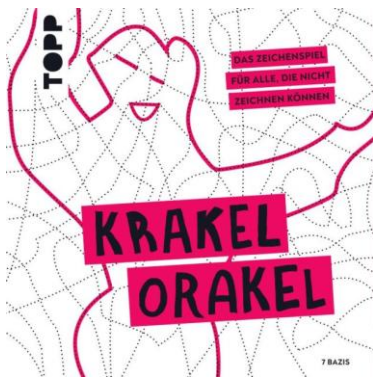
Ein Spiel für **3 – 18 Personen** ab **8 Jahren**, Dauer: **20 Min.**



## Syllaba

Tee-tas-se. Drei Felder. Un-ter-tas-se. Vier Felder. Oder nur „Tee“ für ein Feld? Mit ihren tierischen Spielfiguren gehen die Kinder auf die Jagd nach Sternen am Nachthimmel. Doch um sich zu bewegen, brauchen sie keine Würfel oder andere Hilfsmittel – ein Blick auf die Bildkarte, auf der sie stehen, genügt. Ein Wort, mit Bezug zur Karte bestimmt die Schritte – je nach Anzahl der Silben. Ist der nächste Stern nah, braucht es lediglich ein kurzes Wort, für weitere Wege, längere Wörter. Was sich schnell wie eine Lernaufgabe anfühlen könnte, wurde hier spielerisch geschickt verpackt. Die vielfältigen und toll illustrierten Bildkarten animieren die Kinder zu sprachlicher Kreativität – ein buchstäbliches Spielen mit Sprache.

Ein Spiel für **2 – 4 Personen** ab **4 Jahren**, Dauer: ca. **15 Min.**

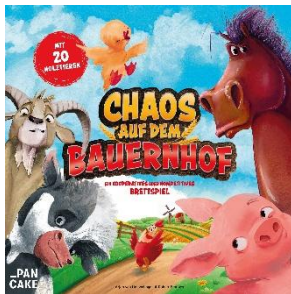


## Krakel Orakel – nominiert zum Spiel des Jahres 2025

Im kooperativen „Krakel Orakel“ zeichnen wir vorgegebene Begriffe. Unsere Mitspielenden müssen herausfinden, welche Wortkarten nicht dargestellt wurden. Die Herausforderung an der Zeichenaufgabe: Unsere Maltafeln geben ganz viele Krakellinien vor – und unsere Zeichnung darf nur diese Linien als Grundlage haben. So versuchen wir, in dem vorgegebenen Chaos

Strukturen zu erkennen. Und siehe da: Oftmals werden unsere Krakeleien zu echten Kunstwerken, die mit wenigen Linien treffsicher definieren, was dargestellt werden soll.

Ein Spiel für **2 – 8 Personen** ab **8 Jahren**, Dauer: **20 – 40 Min.**

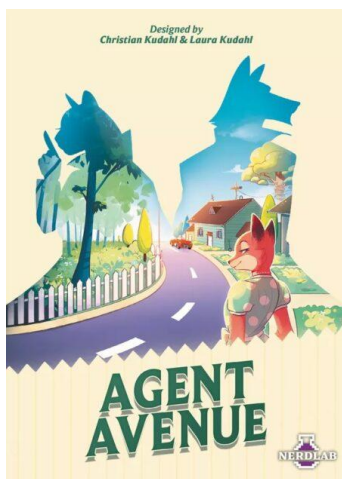


## Chaos auf dem Bauernhof

Auf dem Bauernhof herrscht das reinste Chaos! Die Tiere haben sich überallhin verirrt. Jetzt liegt es an dir, sie alle wieder auf ihre eigenen Koppeln zu bringen. Du kannst dieses Spiel auf zwei Arten spielen: 1. kooperativ/miteinander - Sorge dafür, dass die Tiere auf ihre eigenen Koppeln zurückkehren.

Aber pass auf! Alle Tiere müssen vor Einbruch der Dunkelheit zurück sein, sonst haben alle verloren! 2. kompetitiv/gegeneinander - Stelle dich deinen Mitspielern in den Weg, indem du ihre Koppel blockierst. Wirst du der Erste sein, der sein Vieh in die eigene Koppel treibt?

Ein Spiel für **1 – 5 Personen** ab **3 Jahren**, Dauer: ca. **15 Min.**



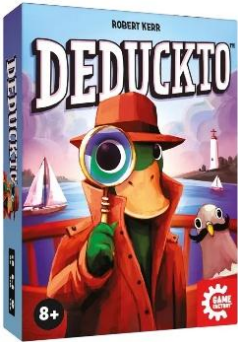
## Agent Avenue

Zwei pensionierte Geheimdienstler können das Spionieren nicht lassen: In der gepflegten „Agent Avenue“ versuchen sie, den Gegenspieler zu enttarnen. Um ihn oder sie auf dem Spielbrett einzuholen, rekrutieren sie in der Nachbarschaft schillernde Gestalten für ihre eigene Kartenauslage und versuchen, dem anderen möglichst nutzlose Leute unterzujubeln. Wer den anderen fängt, gewinnt. Dafür braucht man die richtigen Karten und ein gutes Pokerface. Das Bluffen, Sammeln und Tricksen macht großen Spaß. Doch Vorsicht: Wer sich zu viele Draufgänger

ins Team holt, verliert genauso schnell, wie eine geschickte Codeknackerin den Sieg sichern kann. Schnell gelernt, schnell gespielt und mit einer beeindruckenden Spannungskurve.

Ein Spiel für **2 – 4 Personen** ab **8 Jahren**, Dauer: **10 – 15 Min.**

## Deduckto



An alle GeheimagENTEN! Schnappst du als Erster deinen geheimnisvollen Verdächtigen? Ermittle Karte um Karte und finde heraus, um wen es sich handeln könnte. War es Rico, der Monokel tragende Bär im Park? Oder deuten die Hinweise eher auf Conni, die maskierte Füchsin am See? Kombiniere clever und behalte deine Mitspieler im Auge und gewinne dieses außergewöhnliche DeDUCKtionsspiel.

Ein Spiel für **2 – 4 Personen** ab **8 Jahren**, Dauer: ca. **15 Min.**



## Foxy – weißt du noch oder rätst du schon?

Was für Tiere haben wir bisher gesehen? Zwei Hühner, drei Schweine und eine Katze? Oder waren es doch drei Schweine, zwei Katzen und ein Huhn? Und wie war das noch mit den Delfinen und Kaninchen? Manche winken nun vielleicht ab – und ihnen entgeht ein pffiffiges Memo-Spiel. In „Foxy“ decken wir nach und nach Karten mit Tieren auf. Dabei müssen wir notieren, wie viele der zu sehenden Tiere bisher schon erschienen waren. Dabei können wir auf Nummer sicher gehen und lieber eine

kleinere Anzahl notieren. Oder wir versuchen, das Maximum herauszuholen, sollten dabei aber nicht über das Ziel hinausschießen. So bleibt die Frage: Wie sehr können wir unserem Kurzzeitgedächtnis trauen?

Ein Spiel für **1 – 5 Personen** ab **7 Jahren**, Dauer: ca. **15 Min.**

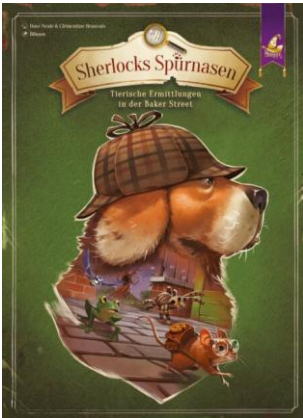


## Schattenwald

Kooperatives Kinderspiel in einer magischen Zauberwald-Atmosphäre. Eintauchen in eine Welt voller Magie! In der sagenumwobenen Zauberschule am Rande des Schattenwaldes werden die neuen Zauberlehrlinge ausgebildet. Um die verschiedenen Zaubertränke zu brauen, werden die passenden Zutaten dafür im Wald gesammelt. Aber Vorsicht: Überall verstecken sich gruselige Waldgeister! Diese müssen rechtzeitig auf den Karten zwischen den Bäumen der schönen 3D-Waldboxen entdeckt werden, sonst verhindern sie das Sammeln der Zutaten. Im Team meistern zwei bis vier Kinder den spannenden Weg durch den geheimnisvollen Wald. Mit jedem Kapitel warten neue Aufgaben und Abenteuer und die Schwierigkeit nimmt langsam zu. Genau hinschauen, Waldgeister entdecken und magische Zutaten sammeln!

Ein Spiel für **2 – 4 Personen** ab **7 Jahren**, Dauer: ca. **15 Min.** pro Kapitel

## Ebenfalls neu in der Bibliothek:



### Sherlocks Spürnasen

Freundescliquen, die auf Verbrecherjagd gehen, sind seit jeher allseits beliebt. „Sherlocks Spürnasen“ setzt dieses Thema hinreißend charmant um. Wir sind eine Gruppe tierischer Freunde, die den Meisterdetektiv im viktorianischen London bei der Verbrecherjagd unterstützt. Als Vogel, Frosch, Spinne und Maus befragen wir gemeinsam Verdächtige und Zeugen, um hoffentlich die richtigen Schlüsse zu ziehen. Eine begrenzte Anzahl an Zügen verlangt uns ab, die richtigen

Entscheidungen zu treffen. Wen sollten wir zuerst befragen, welchen Ort zuerst untersuchen? Und vor allem: welchen Charakter unserer Truppe schicken wir dafür vor? Denn alle haben so ihre besonderen Fähigkeiten, die es je nach Situation clever einzusetzen gilt. In sechs Kapiteln erleben wir spannende und mit viel Humor geschriebene Fälle, die alle Altersgruppen begeistern.

Ein Spiel für **1 – 4 Personen** ab **8 Jahren**, Dauer: ca. **45 Min.**

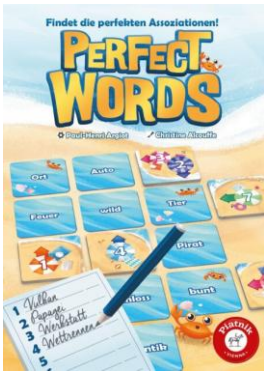


### HiLo - Dein Königreich

Zu Beginn der Partie liegen vor allen Mitspielenden zwölf Karten in zwei Reihen. Am Ende haben alle ihr eigenes Königreich vor sich, bevölkert mit Rittern und Königen, zauberhaften Wesen und ihre Hüterinnen. Wer das am glücklichsten fügt, sammelt die meisten Sterntaler. So wird eine Punktejagd buchstäblich greifbar. Dafür muss man Zug für Zug die Auslage optimieren und Karten austauschen. Man kann ins Risiko gehen oder auf Nummer sicher.

Zauberer und Phoenix bringen mit ihren Sonderregeln zusätzliche Würze und Dynamik ins Spiel. Fantasivolle Illustrationen, eingängige Regeln und kurze Dauer fügen sich zu einem märchenhaften Spielerlebnis.

Ein Spiel für **2 – 4 Personen** ab **6 Jahren**, Dauer: ca. **15 Min.**

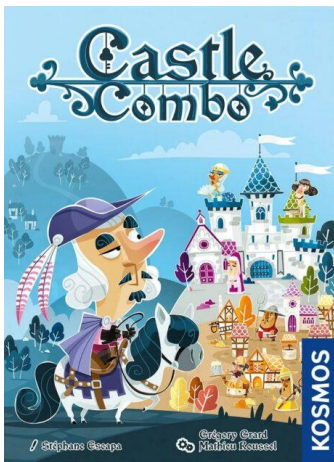


## Perfect Words

Wie viele beschreibende Begriffe braucht es, um als Gruppe auf einen gemeinsamen Nenner zu kommen? Und was passiert mit einer gefundenen Assoziation, wenn die Mitspielenden überraschend weitere Wörter anlegen? Insgesamt zehn Mal sollen wir am Ende die größtmögliche Übereinstimmung haben, wenn wir die Reihen und Spalten auswerten, die sich wie in einem Kreuzworträtsel überschneiden. Denken bei „Figur“,

„Kohle“ und „Winter“ alle an einen „Schneemann“ oder könnte auch der „Weihnachtsmann“ passen?

Ein Spiel für **2 – 6 Personen** ab **12 Jahren**, Dauer: ca. **20 Min.**



## Castle Combo

Man muss die richtigen Leute finden – das gilt im Leben wie im Spiel. In „Castle Combo“ stellen wir ein Raster aus jeweils neun Karten zusammen, die Figuren aus dem mittelalterlichen Schloss- und Dorfleben zeigen. Diese Bewohner wollen clever kombiniert werden, damit sie ihre jeweiligen Eigenschaften optimal in Siegpunkte verwandeln können: Da gilt es, die richtigen Wappenfarben zu sammeln, bestimmte Kartentypen zu besitzen oder möglichst viel Geld anzuhäufen. Nach neun Runden ist der

Spaß vorbei und die nächste Partie nahe, denn die Lernkurven sind steil. Ein schönes Detail sind die beiden Auslagenreihen, zwischen denen ein Bote hin- und herläuft – auch das bietet taktische Optionen. Witziges und schnell gelerntes Optimierungsspiel, das zu zweit genauso gut ist wie zu fünft.

Ein Spiel für **2 – 5 Personen** ab **10 Jahren**, Dauer: ca. **25 Min.**