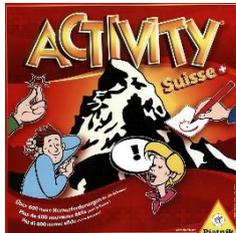




Gesellschaftsspiele Box 1



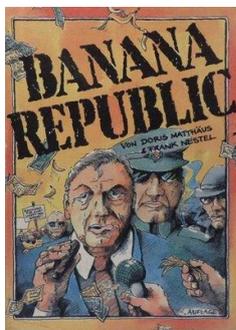
Activity Suisse

Für 3 – 16 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 60 Minuten

Spielmaterial

- 440 Spielkarten mit je 6 Karten
- 1 Spielplan
- 1 Sanduhr
- 4 Spielfiguren
- 1 Aktionswürfel
- Spielanleitung

Röstigraben, Schwingerkönig, Geissenpeter und viele weitere typische Schweizer Begriffe warten auf Sie. Ihre kreativen Talente sind gefordert. Hände, Füsse und Lachsmuskeln kommen garantiert nicht zur Ruhe.



Banana Republik

Für 2 – 5 Spieler ab 11 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Spielmaterial

- 7 Wahlmänner-Karten
- 5 Sätze Spielkarten
- 55 Markierungssteine

Sehr taktisches Bluffspiel, das ein gutes Gedächtnis erfordert und einen großen Showdown am Ende jedes Spiels bietet. Im Wesentlichen ist das Spiel sehr einfach, die Spieler benutzen Geld, um die Wähler zu bestechen. Sie können auch Killer, Leibwächter und Journalisten einsetzen, um die Abstimmung zu beeinflussen. Alle Aktionen werden durch verdecktes Ablegen der Karten ausgeführt!



Krazy Wordz

Für 3 – 7 Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 45 Minuten

Spielmaterial

- 98 Tippkarten (pro Farbe nummeriert von 1-14)
- 7 Spielertableaus
- 164 Aufgabenkarten (inkl. 10 Blanko-Karten für eigene Aufgaben)
- 8 Zahlenkarten (Vorderseite 1-8; Rückseite 9-14)
- 48 Punkte-Chips (1er, 3er, 5er, 10er, und 20er)
- 64 Buchstabenplättchen

Bei Krazy Wordz erhalten Spieler Aufgabenkarten und Buchstaben. Mit den Buchstaben erfinden sie Wörter, die zur Aufgabe passen und nicht existieren. Dann raten alle, welche Aufgabenkarten zu welchen Wörtern passen.



DRS Denk- und Ratespiel

Für 2 – 12 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielmaterial

- 1 Buzzer mit Gugger-Originalsound
- 1 Spielbrett
- 6 Spielfiguren
- 198 Fragekarten
- 22 RadioStars-Karten

ABC SRF 3 weckt die grauen Zellen. Genau wie im Radiol! Die Aufgabe ist klar: Wer innert 45 Sekunden am meisten Wörter zu vorgegebenen Buchstaben findet, gewinnt. Ein Gemüse mit R - Rüebli, eine Tessiner Spezialität mit R - Risotto.



Frantic

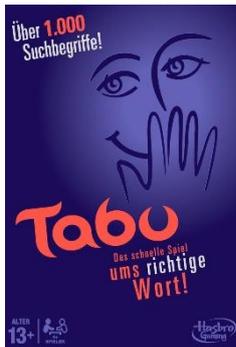
Für 2 – 8 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer: 35-90 Minuten

Spielmaterial

- 125 Spielkarten
- 20 Ereigniskarten
- 1 Spielanleitung

Werde deine Karten so schnell wie möglich los. Doch Achtung: Deine Mitspieler wollen dies mit allen Mitteln verhindern und setzen dabei Ereignisse in Gang, die nicht mehr aufzuhalten sind.

Ein Spieler hat nur noch wenige Karten? Dann mach ihm mit zwei deiner eigenen Karten ein Geschenk. Jemand will dich dazu zwingen, weitere Spielkarten aufzunehmen? Nein, mein Freund, warum tust du das nicht selbst?! ...



Tabu

Für 4 – 10 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer: 10-90 Minuten

Spielmaterial

- 1 Sanduhr
- 2 Spielfiguren
- 1 Spielplan
- 252 Tabu-Karten
- 1 Tabu-Quietscher
- 1 Spielanleitung

Zwei Mannschaften wetteifern in Tabu darum, die meisten Begriffe zu erklären beziehungsweise zu erraten. Zu jedem gesuchten Begriff gibt es fünf verwandte Begriffe, die bei der Erklärung nicht benutzt werden dürfen.



Tick Tack Bumm

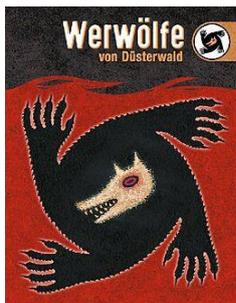
Für 2 – 12 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Spielmaterial

- 1 Tick Tack Bumm Kugel
- 1 Spezialwürfel
- 55 Silbenkarten
- 1 Spielanleitung

Das explosive Wortspiel für alle, die schneller ticken.

Jeder will das tickende Ding loswerden bevor die Zeit abläuft. Wem nichts einfällt, wer langsam ist, dem bleibt die heisse Silbenkarte. Entscheidend sind rasche Reaktion und das richtige Wort zur richtigen Zeit.



Werwölfe

Für 8 – 18 Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Spielmaterial

- 28 Rolenkärtchen
- 1 Hauptmann-Orden
- 1 Stoffband
- 1 Spielanleitung

Werwolf oder Dorfbewohner?

Sie erhalten geheim eine Karte, die Ihre Identität bestimmt. Unter Anweisung des Spielleiters spielen Sie Ihre Rolle.

Sie sind Werwolf. Ihr Ziel: Jede Nacht einen Dorfbewohner zu fressen. Tagsüber sind Sie ein ehrenwerter Bürger.

Sie sind Dorfbewohner. Ihr Ziel: Die Werwölfe zu entdecken und die anderen Spieler davon zu überzeugen, diese unschädlich zu machen (Sie sollten vermeiden, selbst für einen Werwolf gehalten zu werden).

Keine leichte Aufgabe. Aber glücklicherweise gibt es ein paar Dorfbewohner mit speziellen Fähigkeiten: Die alte Seherin, der Jäger, die Hexe...Sie werden hilfreich sein, die Werwölfe zu besiegen.

Bern, 09.04.21/ibe