

Spielreihe

Alter	Name	Spieler	Kurzbeschreibung	
4+	Mein Glaubens-Memo	2-8	36 Bildpaare vermitteln kleinen Memo-Spielern erstes Wissen rund um den Glauben.	
	Mensch ärgere Dich nicht	2-4	Bekanntes Brettspiel	
6+	Das Malefizspiel	2-6	Jeder hat 5 Figuren und versucht eine als erster ins Ziel zu bringen. Überall stehen Malefiz-Sperren, die man nicht überspringen kann.	
	Twister	2+	Verknüpfungsspaß rund um Beweglichkeit, Gleichgewicht und Geschick.	
7+	UNO	2-10	Bekanntes Kartenspiel. Ziel ist mit Taktik, Geschick und ein wenig Glück möglichst viele Punkte zu sammeln.	
	Carabande	2-8	Ein packendes Geschicklichkeits-Rennen. Es geht darum, Holzscheiben per Fingerschnips über eine Rennstrecke zu jagen.	
8+	Ligretto	2-4	Ein rasantes Kartenspiel. Alle Spieler versuchen gleichzeitig, möglichst viele Karten gleicher Farben in der Reihenfolge 1-10 abzulegen.	
	Boggle	1-8	Ein dynamisches Wortspiel. Die Worte werden aus nebeneinander liegenden Buchstaben gebildet, egal in welcher Reihenfolge und Richtung.	
	Hexentanz	3-6	Im Spiel tanzen schwarze Hüthen mit Hexenköpfen im Kreis. Ziel ist es die eigenen Hexen als erster ins Ziel zu bringen.	
	Kniffel	2+	Bekanntes Würfelspiel im dem man kombinieren und knobeln muss.	
	Schampus	2+	Partyspiel bei dem die Spieler mit Geschick und guten Nerven Schampusgläser aus einer Pyramide entfernen müssen, ohne das diese umfällt.	
	Schiffe Versenken	2	Durch Geschick und Taktik müssen die gegnerischen Schiffe ausgemacht und versenkt werden.	
	Geister, Geister, Schatzsuchmeister	2-4	Die Spieler müssen versuchen wertvolle, verborgene Juwelen zu finden die von Geistern und Phantomen bewacht werden.	
	Camel Cup	2-8	Die Spieler versuchen durch geschicktes Wetten auf die richtigen Kamele mehr Geld als die anderen zu verdienen.	
10+	Dumm Gelaufen!	2-6		
	Die Werwölfe von Dusterwald	8-18	Die Spieler schlüpfen in verschiedene Rollen (Dorfbewohner, Werwolf etc.). Die Dorfbewohner müssen versuchen den Werwolf zu enttarnen.	
	Loriot Rommé	2-4	Bekanntes Kartenspiel.	
	Schafkopf	2-4	Bekanntes bayrisches Kartenspiel.	
	Wizard	3-6	Die Spieler müssen die Anzahl der Stiche voraussagen, die sie später gewinnen wollen.	
	6 nimmt!	2-10	Jeder Spieler erhält 10 Karten, die er möglichst schlaue eine von vier Kartenreihen anlegt. Wer die sechste Karte legt, muss die erst fünf nehmen.	
	wat'n dat?!	3-8	Die Spieler legen in Teams Begriffe aus Holzstäbchen und Gassteinen ohne sich abzusprechen innerhalb von 60 Sekunden.	
	Phase 10	2-6	Die Spieler müssen eine Phase aus Kombinationen bestimmter Karten legen. Mit jeder neuen Phase nimmt der Schwierigkeitsgrad zu.	
	Scrabble Party	2+	Zu den auf dem Gerät angezeigten Hinweisen müssen schnell passende Worte gefunden werden, bevor die Zeit abgelaufen ist.	
	12+	Activity	3-16	Die Spieler müssen versuchen durch Erraten der dargestellten Begriffe das Zielfeld zu erreichen, um dort die Schlüsselaufgabe zu lösen.
Das Nilpferd in der Achterbahn		3-6	Ziel des Spiels ist es sein Nilpferd durch Lösen von verschiedenen Aufgaben als erstes über die Achterbahn ans Ziel zu bringen.	
Tabu		4+	Die Spieler müssen Begriffe umschreiben und diese erraten.	
Reil-Tabu		4+	Die Spieler müssen Begriffe im Zusammenhang mit Glaube und Kirche umschreiben und diese erraten.	
Querdenker		2-6	Die Spieler müssen die Fragen "Wo?", "Wer?" und "Was?" in weniger als Versuchen lösen. Je weniger Hinweise benötigt werden, desto besser.	
Reichbach & Co		2-5	Kohle, darum geht es in diesem Spiel. Wer raffiniert und planvoll vorgeht und bis zum Schluss den Überblick behält, der gewinnt.	
Bluff		2-6	Die Spieler wetten um die Höhe der Augenzahlen der Würfel die sie verdeckt in einem Becher haben.	
Wer Wird Millionär?		2-5	Das offizielle Spiel zur RTL Quiz-Show.	
Bumm		3+	Die Spieler müssen mit schnellem Denken und Schlagfertigkeit Begriffe, Dinge u.a. zu den Vorgaben auf den Karten finde.	
Speed Dating		3-6	Die Spieler müssen sich auf ein Gespräch mit einem potentiellen Partner einlassen und in kürzester Zeit entscheiden, ob dieser zu ihnen passt.	
Black Stories		2+	50 rabenschwarze Rätsel, durch Fragen und Raten Schritt für Schritt den Tathergang heran tasten und die gruselige Lösung erfahren.	
14+		Party & Co	3-5	Auf die Spieler warten Herausforderungen auf 12 verschiedene Aufgabenkarten aus 4 Themenbereichen z.B. „Liedchen trällern“, „blind malen“.
		Stromberg		Das Spiel schlüpfen in die Rollen der Protagonisten und versuchen mit ihrem Bürostuhl als erster ans Ziel zu gelangen.
			2-6	
16+	Na, Typisch!	3+	Ein Spiel um Gespür für das eigene und das andere Geschlecht. Die Spieler müssen entscheiden, ob Person X ein typischer Mann/Frau ist.	
	Skrupel	3-6	Die Spieler erhalten Karten die mit "ja", "nein" und "kommt darauf an" zu beantwortet sind. Aufgabe ist einzuschätzen wer wie antwortet.	
	Life Styl		Ziel ist es sich in seine Mitspieler hineinzuversetzen und ihre heimlichen Wünsche, Meinungen und Vorlieben ans Licht zu bringen.	
Sonstiges		2+		
	Riesenmikado	2		
	Solitaire	2-6		
	K gewinnt! Glaubensfragen wagen.	2-20	Das Spiel soll motivieren sich mit Glaubensfragen zu beschäftigen.	
	Strippenzieher		Dynamisch-kreatives Interaktionsspiel für Personen jeden Alters.	
	Anton Glubsch entdeckt Garmisch-Partenkirchen		Ein MENSCH-FREUE-DICH-SPIEL	