

Bestellschlüsse:  
30. September 2010  
29. Oktober 2010

Service für Bibliotheken



## AKTION | Buch | Kinderspiel des Jahres 2010

September 2010



613.101.3 **Diego Drachenzahn** 19,95  
: ein feuriges Geschicklichkeitsspiel / Spielidee.: Manfred Ludwig. Ill.: Peter Braun. – Bad Rodach : Habermas, 2009. – 1 Spiel (1 Drachenstadion (= Schachtelunterteil mit Spielplan und Zählleiste, 4 Drachen aus Holz in 4 Farben, 3 Feuerkugeln, 24 Spielkt. in 4 Farben, 24 Plättchen, 1 Spielanltg.) ; in Karton 37 × 27 × 6 cm (Habermas)  
Im Drachenstadion findet ein Turnier statt: 2-4 Lindwürmer ab 5 Jahren wetteifern darum, mit Feuerkugeln (Glasmurmeln) ihre zugelosten Objekte zu treffen. Die Kontrahenten spekulieren derweil, welches der sechs möglichen Ziele vom Schützen wohl anvisiert wird. Eine richtige Vorhersage bringt dem Ratenden einen Punkt ein, ein Schuss ins Schwarze beschert dem aktiven Drachen ebenfalls einen Punkt. Das Spiel ist schön aufgemacht und kreativ durchdacht: Im Schachtelboden ist die Drachenarena als schiefe Ebene installiert, auf der die Murmeln kullern können, die farbigen Holz-Drachenfiguren sind als Kantenhocker gearbeitet, verteilen sich auf dem Schachtelrand und haben so einen hervorragenden Blick auf das Geschehen im Stadion. Wenn die Vorgaben der Spielanleitung durchprobiert sind, können findige Kinder sich neue Regeln ausdenken und einfach weiterspielen, wie es meine „Versuchskaninchen“ getan haben. Für 2-4 Spieler von 5-99 Jahren. (ca. 15 Min.) – „Kinderspiel des Jahres 2010“. (SP-G)  
*Geschicklichkeitsspiel*

### Nominierungen für das Kinderspiel des Jahres 2010

613.098.6 **Kraken-Alarm** 24,95  
: kipp, kipp, hurra! Wer kentert da? / Autor: Oliver Igelhaut. Ill.: Michael Menzel. – Stuttgart : Kosmos, 2010. – 1 Spiel (5 Spielplan-Teile, 1 Kipp-Schiff, 1 Fig. „Kuno Krake“, 1 Fig. „Papa Krake“ mit Pendel, 24 Tierchips, 16 Meereschips, 12 Proviantkt., 1 Chip-Halter „Riff“, 1 Spielanltg.) ; in Karton 30 × 30 × 8 cm (Kosmos)  
Nach einfachem Spielaufbau kann es sofort losgehen mit dem Tentakel-Spektakel! 2-4 abenteuerlustige Seefahrer ab 5 Jahren versuchen reihum, so viele Meeresbewohner (Seepferdchen, Fische und Wasserschnecken) wie möglich zu sammeln. Dabei ist ein gutes Gedächtnis gefragt. Wer kann sich genau merken, welche Tierchen sich in jedem der vier Riffe tummeln? Sobald es hier zu einem Fehler kommt oder gar das Krakenkind Kuno gefangen werden soll, wird Krakenpapa Kurt ungemütlich und versucht, mit seinem Tentakelarm das Schiff zum kentern zu bringen. Sieger ist, wer zuerst die vorgegebene Anzahl an Meerestierchen-Chips gesammelt hat. (ca. 20 Minuten) – Nominierungsliste „Kinderspiel des Jahres 2010“ (SP-G)  
*Denkspiel*



613.100.2 **Panic Tower** 29,95  
Hattem : Goliath, [o. J.]. – 1 Spiel (1 Spielbrett, 60 Turmelemente aus Holz in 3 Größen, 104 Aufgabenkt., 17 Panic-Tower-Strafmünzen, 1 Spielanltg.) ; in Karton 27 × 27 × 7 cm (Goliath)  
Hier ist Geschicklichkeit gefragt, aber auch Glück beim Kartenziehen braucht man. Pro Spielzug versuchen 2-8 kleine Baumeister ab 6 Jahren, drei unterschiedlich große Holzturm-Elemente nach Vorgabe der gezogenen Karten auf den Spielplan zu stapeln. Wenn ein Spieler einen Einsturz verursacht, muss er eine Strafmünze nehmen. Bei drei Strafmünzen ist das Spiel verloren. Eingebaut sind natürlich auch einige nette Schikanen wie z. B. Karten, die dazu auffordern, einen ganzen Turm auf einen anderen zu setzen oder dieselbe Anforderung zweimal zu erfüllen. Aber auch „Erholung“ oder „Weiterschieben“ kann es geben. Insgesamt ein spannender und lustiger Spielspaß für Groß und Klein. (ca. 20 Min.) – Nominierungsliste „Kinderspiel des Jahres 2010“. (SP-G)  
*Geschicklichkeitsspiel*



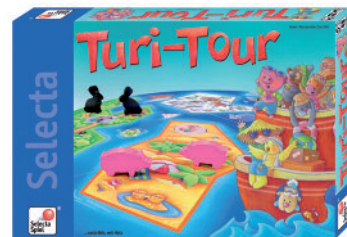
613.095.2 **Turi-Tour**

27,95

/ Autor: Alessandro Zucchini. Ill.: Elen Lescoat. – Edling : Selecta, 2009. – 1 Spiel (1 Spielpl. aus 4 Teilen, 6 Tierchips, 24 Tierfig. aus Holz in 6 Farben, 1 Bauer aus Holz, 6 Startkt., 54 Aufgabenkt., 1 Sonnenbrille aus Pappe, 1 Spielanltg.) ; in Karton 34 x 23 x 5 cm (Selecta)

Auch Tiere möchten einmal Urlaub machen – Bauer Hannes hat ein Einsehen und schickt seine tierischen Mitbewohner in die Ferien. So reisen die Schweine z. B. in die Südsee, die Pferde in die Antarktis und die Schafe in den Dschungel. – Das Tast- und Geschicklichkeitsspiel trainiert sowohl motorisches Feingefühl wie auch Gedächtnis und räumliches Vorstellungsvermögen von 2-4 Kindern ab 5 Jahren. Mit verbundenen Augen müssen die Holz-Tierfiguren zuerst ertastet und dann auf die richtige Insel gesetzt werden, ohne die anderen „Urlauber“ umzuwerfen. Verschiedene Ereigniskarten lassen das liebevoll gestaltete Spiel nie langweilig werden und bieten immer neue Herausforderungen. Aus diesem Grund benötigen aber gerade jüngere Kinder bei den ersten Spielversuchen die Anleitung eines Erwachsenen. Statt der beiliegenden Sonnenbrille kann auch ein Schal als Sichtschutz verwendet werden. Die Spielanleitung ist auf D, E, F, GB, I und NL abgedruckt. (20-40 Min.) – Nominierungsliste „Kinderspiel des Jahres 2010“. (SP-G)

Aktionsspiel



613.102.5 **Vampire der Nacht**

29,95

: ein Darkenspiel / Kirsten Becker ; Jens-Peter Schliemann. Ill.: Rolf Vogt. – Berlin : Schmidt-Spiele, [2009]. – 1 Spiel (1 Spielpl., 4 Ecktürme (2-teilig), 1 Vampir, 1 Fledermausstab, 24 Knoblauchchips, 1 Spielanltg.) ; in Karton 27 x 27 x 6 cm (Schmidt-Spiele)

Hier braucht es Geschicklichkeit und Koordinationsvermögen, denn die 2-4 kleinen Vampire ab 6 Jahren bewegen mit ihren Fledermäusen die Spielfigur (mittels Magneten, die sich gegenseitig abstoßen). Dadurch schiebt der Vampir auf dem Spielfeld ausgelegte Knoblauchknollen vor sich her. Diese sollen nach Möglichkeit vom Spielfeld geschubst werden. Der Trick dabei ist aber, dass die Knoblauchknollen durch vorgestanzte Löcher in den Keller fallen können und wem dies passiert, der verscherzt sich seine Punkte. Netter Gag dabei: Die Figuren sind fluoreszierend, man kann das Spiel also nach vorheriger Aufladung der Spielfiguren im Tageslicht auch bei Dunkelheit spielen. Und dann ist es besonders schön gruselig. (20-30 Min.) – Nominierungsliste „Kinderspiel des Jahres 2010“. (SP-G)

Geschicklichkeitsspiel



Der Preisträger „Spiel des Jahres 2010“ wurde bereits am 28. Juni bekannt gegeben. In einer ersten Aktion, die Mitte Juli erschien, stellte die ekz den Gewinner und die Nominierten vor.

Ihre Ansprechpartnerin:  
Gabriele.Huetter@ekz.de  
Tel. 07121 144-193

## AKTION | Nonbook | Kinderspiel des Jahres 2010

### Kontakt | Bestellung

Baden-Württemberg, Bayern  
Tel. 07121 144-411

Nordrhein-Westfalen,  
Rheinland-Pfalz, Saarland  
Tel. 07121 144-412

Alle weiteren Bundesländer  
Tel. 07121 144-413

Medien.Verkauf@ekz.de  
Fax 07121 144-496

Bitte benutzen Sie für Ihre Bestellung unseren Shop Medien oder den folgenden Bestellabschnitt. Bei anderen Bestellwegen bitte die ekz-Nr. übernehmen!

### Bestellschluss | Lieferung

Bestellschluss für diese Aktion ist der **30. September 2010**. Die Auslieferung erfolgt voraussichtlich im September/Oktober 2010.

**Außerhalb dieser terminierten Aktion ist es uns nicht möglich, Spiele einzeln zu besorgen.**

ekz.bibliotheksservice GmbH  
Bismarckstraße 3  
72764 Reutlingen  
Tel. + 49 7121 144-0  
Fax + 49 7121 144-280  
info@ekz.de

www.ekz.de

### Bestellabschnitt

Wir bestellen folgende Titel verbindlich:

Ex.	ekz-Nr.	Titel	Preis
___	613.101.3	<b>Diego Drachenzahn</b>	19,95
___	613.098.6	<b>Kraken-Alarm</b>	24,95
___	613.100.2	<b>Panic Tower</b>	29,95
___	613.095.2	<b>Turi-Tour</b>	27,95
___	613.102.5	<b>Vampire der Nacht</b>	29,95

Preise gültig für Deutschland, inkl. USt. Die ekz liefert zu den veröffentlichten AGB.

- Auftragsbearbeitung wie in der ekz-EDV eingespeichert, oder
- Deckelfolierung (sofern technisch möglich, + 7,- EUR)
- ekz-MAB-2-Datensatz (+ 0,60 EUR)
- \_\_\_ Katalogkarte(n) (1. Karte + 0,60 EUR; weitere + 0,20 EUR/Stck.)
- \_\_\_ Buchkarte(n) (+ 0,20 EUR/Stck.)

ekz-Kunden-Nr.      Ansprechpartner(in)      Telefon/Mail      Datum      Unterschrift/Stempel der Bibliothek mit vollständiger Anschrift