

**Ansprechpartner:**

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Spielespaß für den Sommer

Sommerzeit ist Reisezeit – und Spielzeit! Ob Würfel-, Karten- oder Geschicklichkeitsspiel, diese „flotten Kleinen“ von Ravensburger sorgen im Urlaub für Spaß und Abwechslung und das Schöne ist: Sie passen in jede Reisetasche. Damit wird das Packen zum Vergnügen und der Urlaub zur spielerischen Auszeit.

Thumb Chucks

Der neue Trend für Fingerakrobaten: Wie Artisten wirbeln sie zwei leuchtende Kugeln, die mit einem Band verbunden sind, durch die Luft. Ob „The Wrap“, „Gap Transfer“ oder „Down the Ladder“, die Thumb Chuck App liefert die zehn coolsten Tricks inklusive Video mit Erklärung. So haben Anfänger, Fortgeschrittene und Profis schnell den Dreh raus. Übung macht den Meister und die Kult-Kugeln fliegen immer und überall – und ganz spektakulär im Dunkeln. Wahre Thumb Chuck-Künstler kombinieren die farbigen Bälle dann passend zum individuellen Style.

Für 1 Spieler **ab 6 Jahren**, in den Farben blau, rot, grün, orange, jeweils ca. 10 Euro, **ET Januar 2018**

KakerlaCard

Ein Spülbecken ist ein wahres Kakerlaken-Paradies: Eine nach der anderen taucht in dem verdeckten Kartenhaufen auf. Aber Achtung, immer wenn der Koch erscheint, flitzen alle gleichzeitig durcheinander! Wer bei diesem Chaos zuerst vier Kakerlaken-Karten seiner Farbe aufdeckt und in sein Loch befördert, sichert sich eine Gewinnkarte. Hat der Erste drei davon, ist er Sieger in dem hektischen Grabsch- und Suchspiel für alle Freunde von „Kakerlakak“.

Für 2 bis 6 Spieler **ab 5 Jahren**, von Inka und Markus Brand, ca. 7 Euro, **ET Januar 2018**

Die Maulwurf Company

Auf die Plätze, fertig, buddeln! Wer mit seinem Maulwurf genau in einem der Löcher im Boden landet, hat's geschafft: Er fällt eine Erdschicht tiefer und darf dort weiter buddeln. Drei Ebenen müssen die grabfreudigen Nager insgesamt durchdringen, aber nur einer schafft es bis zur Goldenen Schaufel ganz unten.

Für 2 bis 4 Spieler **ab 7 Jahren**, von Virginia Charves / Bertram Kaes, ca. 7 Euro, **ET Januar 2018**

▼
▼
Bild- und Presstext zum Herunterladen unter <https://www.ravensburger.de/presse>
▲
▲





Ansprechpartner:

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Tor-Duell

Anpfiff zum packenden Fußball-Duell! Das taktische Gerangel um den Ball spielt sich auch hier auf grünem Rasen ab. Die beiden Kontrahenten decken gleichzeitig ihre Karten auf: Wer gewinnt das Duell und darf den Ball in den Strafraum des Gegners bewegen? Beim Action-Torschuss zeigt sich, wer Stürmer-Qualitäten hat und den Ball-Chip geschickt ins gegnerische Tor schnippt.

Für 2 Spieler **ab 7 Jahren**, von Michael Schacht, ca. 7 Euro, **ET Januar 2018**



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**

