

KOSMOS

PRESSEINFORMATION

Aktuelle Kosmos-Kinderspiele:

Tierisch viel Spaß für den Spielesommer

Spaß und Action sind garantiert bei „Dschungelbande“, „Glupschgeister“ und „Alles im Eimer“

Regentage im Sommer? Kein Problem: Mit den neuen Kinder- und Familienspielen aus dem Kosmos-Verlag wird es in den Ferien garantiert nicht langweilig. Ob Dschungeltiere, boxende Hamster oder Meeresungeheuer – für Abwechslung ist gesorgt. Allen Spiele-Neuheiten gemeinsam sind innovative Spielideen, leicht merkbare Spielregeln und ein ausgesprochen liebevoll gestaltetes Design.

Im Dschungel baden

Im Dschungel ist Party angesagt. Auf dem Weg zum Dschungelkrötenkönig, wo die große Fete steigt, geht es vorbei an rauschenden Wasserfällen, über schmale Hängebrücken und entlang dem Fluss. Wer als erster den Weg bewältigt, gewinnt das Spiel. Doch flott voran kommt man nur, wenn man sich merkt, welche Tiere sich im Fluss verstecken, den man immer wieder überquert. Besonders reizvoll macht „**Dschungelbande**“ ein origineller Schiebemechanismus, der dafür sorgt, dass die Tiere manchmal auftauchen und dann wieder unter einer Brücke verschwinden.

Meeresungeheuer suchen

Geübte Brettspieler wissen: Im Meer tummeln sich seltsamste Gestalten, diesmal sind es die merkwürdigen grünen „**Glupschgeister**“. Um ein solches Tiefsee-Gespenst zu entdecken, blicken die Spieler durch die „Blubberblasen“. Freilich: der Blick ist nicht immer glasklar, und die Glupschgeister sehen einander auch noch zum Verwechseln ähnlich. Ist das kleine Meeresungeheuer entdeckt, wird es mit einem Seestern markiert und vorsichtig heraus geangelt. Für zusätzliche Spannung sorgt auch noch der grantige Krakengeist Ed.

Kübel aus der Pyramide schnippen

Ein echter Hit für die ganze Familie ist das Schnippspiel „**Alles im Eimer**“. Hamster, Känguru & Co haben die Boxhandschuhe angezogen und beschlossen, die Eimer-Pyramiden der Spieler zu sabotieren. Und das geht so: Reihum werden Farbkarten mit Tierbildern und unterschiedlichen Wertigkeiten ausgespielt. Kann der Zahlenwert der zuletzt ausgespielten Karte nicht überboten werden, müssen die Kübel der entsprechenden Farbe aus der Pyramide geschnippt werden. Geschickt geschnippt,

fliegen möglichst wenige weg – was günstig ist, weil am Ende jener Spieler gewinnt, dessen Pyramide am längsten dem Angriff der „Sabo-Tiere“ standhält.

Wien, 20. Juni 2016

Dschungelbande

Verlag: Kosmos

Autoren: Stefan Dorra und Manfred Reindl

Spieler: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Preis: ca. € 24,99

Glupschgeister

Verlag: Kosmos

Autoren: Jens-Peter Schliemann und Bernhard Weber

Spieler: 2-4

Alter: ab 5 Jahren

Preis: ca. € 29,99

Alles im Eimer

Verlag: Kosmos

Autor: Stefan Dorra

Spieler: 2-6

Alter: ab 8 Jahren

Preis: ca. € 24,99

Linktipp: www.kosmos.de

Anfragen bitte an:

PR-Büro Halik, Sparkassaplatz 5a/2, 2000 Stockerau, Tel.: 02266/674 77-0,

office@halik.at

Ing. Oskar Kauffert HandelsgmbH, 1120 Wien, Wurmbstraße 42, Tel.: (01) 815 15 00-0, office@kauffert.at