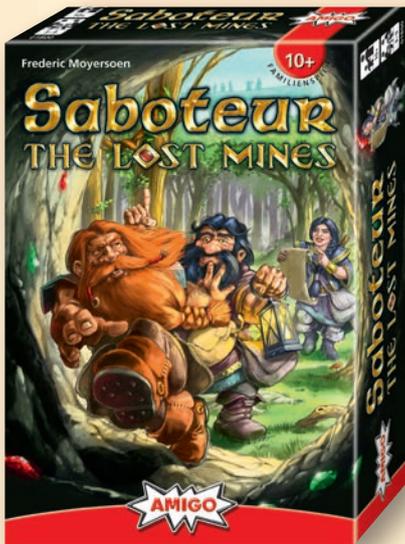


# AMIGO Frühjahrsneuheiten 2019



Zwei Clans, vier Mienen und eine Menge falsche Fuffziger. Bei **Saboteur – The Lost Mines** jagen zwei Zwergen-Clans durch den Wald auf der Suche nach den besten Schätzen. Doch beim Passieren der Waldwege kann vieles passieren: Hindernisse, Trolle und Fallen lauern hinter jeder Ecke. Für ein starkes Team ist das kein Problem, hätte da nicht mancher Zwerg einen falschen Pfad eingeschlagen und

würde für das andere Team spielen ... Zum 15-jährigen Jubiläum von *Saboteur* kommt mit *Saboteur – The Lost Mines* erstmals ein Brettspiel des erfolgreichen Bluff-Legespiels auf den Markt, das durch neue Kniffe das bekannte Rätselraten um die eigentlichen Charaktere noch spannender macht.



Familienspiel von Frederic Moyersoen für 3–9 Personen ab 10 Jahren. Spieldauer ca. 45 Minuten. UVP 19,99 EUR. EVT Januar 2019



Ein Vierteljahrhundert ist es her, dass *6 nimmt!* das Licht der Welt erblickt hat – 25 Jahre, in denen Spieler an der besten Taktik feilen konnten, um keine Hornochsen zu erhalten. Obwohl schon ein erfahrener Zugtieg, kommen die



beliebten Hornochsen fit, flink und wendig wie ein Jungtier daher und haben sogar neue Tricks gelernt. Mit den Sonderkarten in *6 nimmt! – 25 Jahre* springen sie in eine andere Reihe als vorgesehen, eröffnen kurzfristig eine fünfte Reihe oder bieten

auf einmal Platz für sechs statt nur fünf Karten. Hornochsen-Fans merken jetzt schon: Hier gibt es jede Menge Möglichkeiten, das Spiel zu beeinflussen und abwechslungsreich zu gestalten.

Kartenspiel von Wolfgang Kramer für 2–10 Personen ab 8 Jahren. Spieldauer ca. 45 Minuten. UVP 9,99 EUR. EVT Januar 2019



Die kleine Hexe schwingt sich auf ihren Hexenbesen und begibt sich auf einen Ausritt. Doch was ist ein Ausflug ohne Weggefährten? Deshalb zieht sie gemeinsam mit allen ihren Tieren los. Mit all ihren Tieren? Nein! Irgendwer hat mal



wieder gebummelt und den Abflug verpasst. Welche Tiere konnten sich diesmal einen beliebten Platz auf dem Besen sichern? Wer bei **Hexe, Tier ... wer fehlt denn hier?** gut hinschaut und den Überblick wahr, schnappt sich alle Karten.

*Hexe, Tier ... wer fehlt denn hier?*

ist ein liebevoll illustriertes Spiel von Erfolgsautor Haim Shafir. Insbesondere junge Nachwuchshexen können hier dank der einfachen Regeln spielerisch ihre Augen schulen.

Kinderspiel von Haim Shafir für 2–4 Personen ab 4 Jahren. Spieldauer ca. 10 Minuten. UVP 7,99 EUR. EVT Januar 2019



**Hochspannung** ist was für die grauen Zellen, denn in diesem spannungsgeladenen Rechen-spiel geht es bunt über Eck! In der Tischmitte liegt eine Karte mit einer Malaufgabe, die es blitzschnell zu lösen gilt: Wer als Erster die Lösung rufen und eine passende Karte ablegen kann, ist dem Ziel, die Handkarten loszuwerden, einen Schritt näher! Doch nicht so lange ausruhen, denn mit der Lösung steht schon die nächste Malaufgabe bereit. Rechnen, suchen, ablegen: Das setzt nicht nur das Gehirn gehörig unter Strom!

*Hochspannung* ist das neue Rechen-spiel von Maureen Hiron, die schon mit dem Erfolgsspiel *Unter Spannung* Zahlenjongleure herausgefordert hat. Rechenprofis können beide Spiele auch miteinander kombinieren und so Additions-, Subtraktions- und Multiplikationsaufgaben lösen.

Kartenspiel von Maureen Hiron für 2–6 Personen ab 10 Jahren. Spieldauer ca. 20 Minuten. UVP 7,99 EUR. EVT Januar 2019





Der kleine Rabe Socke und seine Freunde gehen in die Schule. Dort lernen sie viele neue Buchstaben und welche Wörter mit ihnen beginnen: A wie Ampel, H wie Hase oder Z wie Zahnpasta. Bei



Denk dir eine Zahl zwischen 1 und 50 und ich errate sie! Nein, **Der kleine Rabe Socke – Zahlenraten** hat nichts mit Wahrsagerei oder Gedankenlesen zu tun. Denn in diesem Kinderspiel gibt es bei jedem falschen Tipp für die Freunde einen Hinweis: Ist die Zahl gerade oder ungerade? Liegt sie



**Der kleine Rabe Socke – Buchstabensuche** geht es darum, mit den Spielkarten Paare aus Motiven und passenden Anfangsbuchstaben zu bilden. Wer als Letzter in der Runde noch Motive und Buchstaben kombinieren kann, darf als Belohnung eine Handkarte abgeben. Gewonnen hat, wer als Erster alle Handkarten losgeworden ist.

*Der kleine Rabe Socke – Buchstabensuche* von Reinhard Staupé hilft Abc-Schützen spielerisch dabei, abstrakte Buchstaben mit konkreten Motiven zu verknüpfen. Das Spiel war bis 2014 unter dem Namen *A bis Z* bei AMIGO erhältlich.

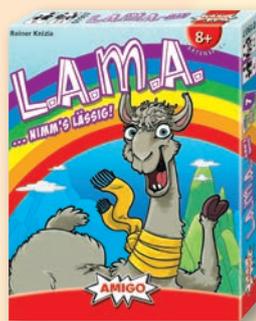
Kinderspiel von Reinhard Staupé für 2–5 Personen ab 6 Jahren. Spieldauer ca. 15 Minuten. UVP 7,99 EUR. EVT Januar 2019



zwischen 1 und 15? So wird die Auswahl immer enger, sodass du beim nächsten Mal bestimmt richtig liegst! *Der kleine Rabe Socke – Zahlenraten* ist ein spannendes Ratespiel, das den spielerischen Umgang mit Zahlen fördert. Das Spiel bietet auch mit einer Zwei-Spieler-Variante spannenden Ratespaß für Schulkids.

Kinderspiel von Reinhard Staupé für 2–5 Personen ab 6 Jahren. Spieldauer ca. 15 Minuten. UVP 7,99 EUR. EVT Januar 2019

Kinderspiel von Reinhard Staupé für 2–5 Personen ab 6 Jahren. Spieldauer ca. 15 Minuten. UVP 7,99 EUR. EVT Januar 2019



Lege Alle Minuspunkte **Ab**: Das ist das Prinzip, nach dem **LAMA** gespielt wird. Dazu müssen die regenbogenbunten Handkarten abgelegt werden, denn diese bringen fiese Chips. Die Karten müssen immer weiter

auf der Regenbogenleiter gespielt werden. Mit einem Lama kann der Sprung von oben nach unten gemeistert werden. Damit ist die Frage: Lohnt sich das Risiko, noch nach einer passenden Karten zu angeln oder sollte man doch lieber freiwillig aussteigen? Nur wer am coolsten die Minuspunkte umgeht, kann Sieger sein. **LAMA** ist ein schnell erlernbares Mitbringspiel von Reiner Knizia. Mit leichten Regeln und kurzer Spieldauer ist es für alle Altersgruppen geeignet.

Kartenspiel von Reiner Knizia für 2–6 Personen ab 8 Jahren. Spieldauer ca. 20 Minuten. UVP 7,99 EUR. EVT Januar 2019



Für ausgewählte Kartenspiele bietet AMIGO seit einigen Jahren „organisiertes Spielen“, sogenanntes **Organized Play**, an: So findet seit 2008 alljährlich eine Deutsche Wizard- und seit 2015 eine Saboteur-Meisterschaft inklusive Vorrunden-Turniere bei Spielclubs und im Spielwarenhandel statt. AMIGO entsendet Meister und Vizemeister jedes Jahr zur Wizard- und zur Saboteur-Weltmeisterschaft. Auch wird es Turnierserien der Kartenspiele **SET**®, **Bohnanza – Das Duell** geben sowie zum Kramer-Klassiker **6 nimmt!** und zum Kinderspiel des Jahres 2017 **ICECOOL**. Alle Deutschen Meisterschaften werden auch in diesem Jahr auf dem AMIGO Spielefest ausgetragen.

2019 führt AMIGO ebenfalls die AMIGO Spielzeit weiter: Hier haben Spielebegeisterte die Möglichkeit, sich im Spielwarengeschäft oder Spielclub regelmäßig zu gemütlichen Spielerunden zu treffen.

Sie finden uns auf der Nürnberger Spielwarenmesse in Halle 10.1, Stand C-04/D-09

**Pressekontakt:**  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Andrea Milke  
Waldstraße 23-D5  
63128 Dietzenbach  
Fon: +49 (0) 6074 / 3755-700  
Fax: +49 (0) 6074 / 3755-179  
E-Mail: [presse@amigo-spiele.de](mailto:presse@amigo-spiele.de)



Texte & Bilder zu den hier abgebildeten Produkten finden Sie in digitaler Form im Pressebereich auf unserer Webseite [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de) oder über obigen QR-Code.



Übrigens: Wer keine Lust auf Regel lesen hat, kann sich auch ganz bequem das entsprechende AMIGO-Erklärvideo ansehen: [youtube.com/AMIGOSpiele](http://youtube.com/AMIGOSpiele).

Sie finden uns natürlich auch auf Facebook: [@amigo.spiele](https://www.facebook.com/amigo.spiele), auf Twitter: [@AMIGOSpiele](https://twitter.com/AMIGOSpiele) und auf Instagram: [amigo.spiele](https://www.instagram.com/amigo.spiele).

