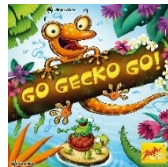
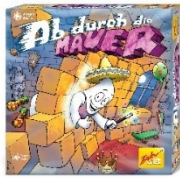


## PRESSE – INFORMATION

### Spuk im Schloss und Eichhörnchen im Purzelbaum Neu im Frühjahr: Kinder- und Familienspiele bei Zoch

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse stellte der ZOCH VERLAG das neue Frühjahrsprogramm vor. Auf schön gestaltete Autorenspiele darf man sich freuen: Bei **Go Gecko Go!** geht es im Huckepack der Sonne entgegen (für Kids ab 6 J). In dem Würfелwettbewerb sind allerdings **Brücken im Weg**. **Purzelbaum** ist ein dreidimensionales Kinderspiel, das das Gedächtnis und die Geschicklichkeit bei Vierjährigen fordert. Die Kids schlüpfen in die Rolle von Eichhörnchen und "spielen" sich durch die Jahreszeiten. **Rück's Raus!** fordert zum Bluffen auf – ein Kartenspiel für Vollbartbanditen, bei dem eine Horde Banditen reiche Adlige herausfordern (ab 8 J). Und **Ab durch die Mauer** ist ein Karneval der Gespenster mit einem heimtückischen Magnetismus – Spielspaß für die ganze Familie (ab 7 J).



### Purzelbaum – ein Streifzug durch die Jahreszeiten Ein dreidimensionales Spiel für fleißige Eichhörnchen

Schütteln, vergraben, wiederfinden und knabbern: Das dreidimensionale Kinderspiel **Purzelbaum** spielt sich wie ein Streifzug durch die Jahreszeiten. Um den Purzelbaum herum verstecken fleißige Eichhörnchen im Herbst Nüsse, um sie im Winter wieder aufzuspüren – die kleinen Nager füttern in der kalten Jahreszeit alle paar Wochen.

Am Ende des Sommers hängen reife Nüsse am Purzelbaum. Spätestens jetzt beginnen schlaue Eichhörnchen ihren Wintervorrat anzulegen. Dazu versuchen die Spieler wie Eichhörnchen ihre Knabbereien zu verstecken. Mit einem Blatt wird die gewählte Nuss von einem der Äste geschoben, um sie in das geöffnete Loch in der Wiese purzeln zu lassen. Getroffen: die Nuss wird darin versteckt. Danebengetroffen: sie kommt in ein anderes Loch. Wer sich für die Winterzeit gut gemerkt hat, wo die Nüsse lagern – sie sind mittlerweile mit Schnee und Laub bedeckt – kann sich gut durch den Winter füttern. Es gewinnt, wer den größten Wintervorrat an Nüssen und Blättern angelegt hat.

Kindern ab vier Jahren gefällt der dreidimensionale **Purzelbaum** des Autorenteams Harald Fecher und Thomas Liesching. Sie dürfen sich in dieser Gartenschauspielerei mit viel Geschick und einem guten Gedächtnis spielerisch austoben.

#### **Purzelbaum**

Autoren: Harald Fecher und Thomas Liesching

Illustratorin: Doris Matthäus

Spieleranzahl: 2-4 Spieler ab 4 Jahren

Dauer: zirka 15-20 Minuten

Preis: zirka 30 Euro

## **Go Gecko Go!** **Huckepack der Sonne entgegen**

Wettschwimmen im Urwald! Aber um zum Ziel-Baumstamm zu gelangen, müssen die Tiere so manche Aufgaben bewältigen und unter zwei Brücken hindurch. Schieben oder würfeln – das ist im neuen Spiel **Go Gecko Go!** von Zoch die Frage!

Krokodil, Schildkröte, Frosch und Gecko bilden eine Schwimm-Mannschaft. Bis zu vier Riegen können gegeneinander antreten. Per Farbwürfel rücken sie vor, bestenfalls bis zum Baumstamm am Ende der Strecke. Allerdings spielt das Wetter nicht immer mit und der Würfel zeigt einen Blitz. Dann kann nur eines der vier Tiere ein Stück aufrücken. Der Regenbogen hingegen macht alles wieder wett: Jedes Tier der gezeigten Farbe kommt voran. Und Huckepack geht es noch schneller! Logischerweise kann nur ein großes Tier ein kleineres mitnehmen. Setzt sich ein Riesenkrokodil obenauf, gibt es erstmal kein Weiterkommen.

Allerdings gilt es, zwei Brücken zu meistern, die nicht allzu hoch sind. Wer als letzter aufgesprungen ist, kommt daher womöglich nicht durch und wird abgestreift. Wer die sieben großen Flussregeln beherzigt, hat große Chancen, die Goldmedaille zu gewinnen!

Würfeln, Schieben, ein wenig Taktik und ganz viel Spaß – das ist die Mischung in diesem liebevoll gestalteten Würfelwettrennen von Jürgen Adams. Die Regeln sind rasch gelernt, die kindgerechten Illustrationen sorgen dafür, dass der Ruf „noch mal!“ bald durchs Wohnzimmer schallt. Der Autor war jahrzehntelang als Lehrer an einem Münchener Gymnasium mit dem Schwerpunkt Bewegungsschulung tätig.

### **Go Gecko Go!**

Autor: Jürgen Adams  
Illustrationen: Gabriela Silveira  
Spieleranzahl: 2-4 Spieler ab 6 Jahren  
Dauer: zirka 20 Minuten  
Preis: zirka 30 Euro

## **Ab durch die Mauer** **Karneval der Gespenster – ein zauberhafter Spuk**

Diese Burg hat es in sich. Scheinbar still steht sie da. Doch Graf Drehculas Burg ist wie von Geisterhand getrieben. Hinter den Fenstern suchen die Burggespenster auf oft unergründlichen Wegen nach einem piffigen Gewand. **Ab durch die Mauer** ist ein Karneval der Gespenster für die ganze Familie.

Wenn die bis zu vier Spieler sich auf den Weg machen, die Räume der Burg nach Karnevalskostümen zu durchsuchen, müssen sie sich auf viele Überraschungen gefasst machen. Denn die Kleiderkammer ist plötzlich nicht mehr da wo sie war. Auf dem Spielfeld sind mit Magneten versehene Bodenschieber, die einen Spuk nach dem anderen aufs Tableau bringen. Bei jedem Zug dürfen drei von vier magischen Zügen ausgewählt werden, deren Effekte oft nicht vorhersehbar sind. Manchmal kann man dabei durch Mauern gehen oder andere Gespenster wie von

Geisterhand wegbewegen. Auch kann der Spielplan um 90 Grad gedreht werden. Wurde für jedes Körperteil eine Verkleidungskarte gesammelt, ist das Gespenst ausgefertigt für den Karnevalsabend.

**Ab durch die Mauer** von Jürgen Adams verblüfft immer wieder aufs Neue mit seinen überraschenden Wendungen im Spiel. Ein gutes Gedächtnis und genaue Beobachtung sind gefragt.

#### **Ab durch die Mauer**

Autor: Jürgen Adams

Illustratorin: Victor Boden

Spieleranzahl: 2- 4 Spieler ab 7 Jahren

Dauer: zirka 20 Minuten

Preis: zirka 35 Euro

## **RÜCK'S RAUS!**

### **Ein Kartenspiel für Vollbartbanditen**

Im neuen Spiel **Rück's raus!** von Zoch haben gierige Banditen so einige Adlige ins Visier genommen. Sie liegen ständig auf der Lauer, um die feine Gesellschaft zu schröpfen. Dabei bluffen und täuschen sie, um an die Klunker zu kommen. Denn Reichtum alleine genügt nicht zum Siegen – die Zweiten werden die Ersten sein.

Bei jedem Spielzug versuchen sich die Vollbartbanditen gegenseitig auszutricksen, um selbst an die wertvollen Edelsteine zu kommen. Sind die eigenen Taschen aber zu voll, landet man schnell im Verlies. Und das kann bei diesem Kartenspiel im Handumdrehen passieren. Immer wenn ein Adliger aufgedeckt wird, bringen die Spieler einen ihrer Banditen verdeckt ins Spiel. Wer den stärksten Banditen gespielt hat, kommt in den Genuss einer Gefälligkeit des Adligen. Manchmal lässt der Bandit auch einem Mitspieler so einige Klunker zustecken. Und wer den schwächsten Räuber ausspielt, bekommt Mitleidsklunker. Die Raubzüge sind oft waghalsige und schwer kalkulierbare Unternehmungen.

**Rück's raus!** ist ein schnelles Kartenspiel von Autor Antonini Boccar, bei dem der siegt, der gut bluffen kann und am Ende die zweitmeisten Klunker angehäuft hat.

#### **RÜCK'S RAUS!**

Autoren: Antonini Boccar

Illustratorin: Alexander Jung

Spieleranzahl: 3- 5 Spieler ab 8 Jahren

Dauer: zirka 10 Minuten

Preis: zirka 13 Euro

**Infos zu den Spielen und zum Verlag:** [www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com).

Fürth / Lauingen, 18. Februar 2019



## **PRESSEKONTAKT**

HEISS PUBLIC RELATIONS

Susanne Heiss | Presse und PR Zoch Verlag | [www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

Tel. +49 9072 9227-50 | [presse@heiss-pr.de](mailto:presse@heiss-pr.de) | [www.heiss-pr.de](http://www.heiss-pr.de)

Weitere Infos zum Spieleprogramm finden sie bitte in der Presselounge bei Heiss Public Relations: [www.heiss-pr.de/de/zoch-verlag](http://www.heiss-pr.de/de/zoch-verlag). Bilddaten bitte auf Anfrage an [presse@heiss-pr.de](mailto:presse@heiss-pr.de).