

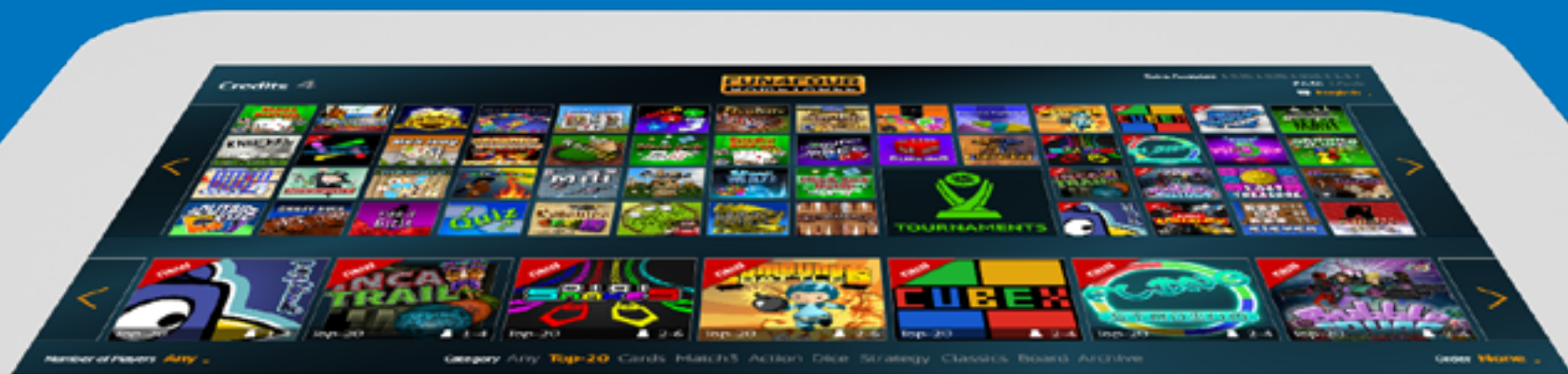


tab.at

Fun4Four

Spielebeschreibung

Software Version 17.11



FUN4FOUR



OTM- ONLINE TERMINAL MANAGEMENT



Die Weise, wie ein Unternehmen geführt wird, kann mit Hilfe von OTM und der leistungsstarken Vielfalt an Funktionen völlig neu gestaltet werden.

OTM Nutzer bekommen zusätzliche, exklusive Spiele. Notwendige Softwareupdates können Online durchgeführt werden. Auch die Abrechnung kann Online erledigt werden. Haben Sie mehrere Aufstellplätze, erspart Ihnen die Fernwartung der Geräte viel wertvolle Zeit. OTM ist vollgepackt mit Innovationen und leistungsstarken Funktionen um Ihr Unternehmen noch effizienter zu machen und noch rascher wachsen zu lassen.

Viele Betriebe haben bereits das Potenzial von OTM erkannt und greifen auf die flexiblen Tools zurück. Steigen Sie jetzt in das weltweit führende Netzwerk für Entertainment-Geräte ein und registrieren Sie sich jetzt. Produkte von TAB-Austria verwenden nicht nur die beste Hardware und Software, sie sind auch so designt, dass sie nahtlos zusammenarbeiten. Mit der neuesten Generation der Software ist die Produktivität Ihrer Geräte immer am Maximum.



Turniere - ab sofort am Fun4Four.

Seit 2016 bringen wir das Spiel noch weiter nach vorne. Mit dem Release des internationalen Turnier Features geben wir dem Spieler das Maximum an Spielspaß und Spannung. Turniere sind der Schlüssel zur Kundenbindung und erhöhen gleichzeitig Gewinne für Betreiber.

Über das Hauptmenü gelangen Sie zum Turnier Feature - Sie müssen nur das Turnier wählen und die jeweiligen Spiele starten. Ihre Gäste können von nun an Ihr Spielgeschick am Fun4Four beweisen, sich in den internationalen High-Scores verewigen und zusätzlich großartige Preise gewinnen. Bewerben Sie die Turniere am Aufstellplatz - Sie werden sehen - Ihre Spieler lieben die Herausforderung und werden immer wieder zu Ihnen auf ein Spiel kommen und zusätzliche Getränke konsumieren. Je mehr Sie die Turniere am Aufstellort bewerben desto mehr werden Sie profitieren. Turniere sind nur für OTM betriebene Terminals verfügbar.

APP- SOLUTLY MORE FUN

Spiele mit dem Smartphone steuern

Ihre Spieler werden die Zukunft schon heute vor Augen sehen wenn sie das erste Mal ein Fun4Four-Spiel mit dem Handy bedienen. Das unglaubliche Gefühl, ein Auto mit dem Gravitationssensor zu steuern ist nur ein Beispiel der Möglichkeiten.



Inhaltsverzeichnis

SPIELE

421	8	Candy Garden	28	Get 4	48
2048	9	Card Pirates	29	Going 30	49
5th Gear California	10	Card War	30	Golf Solitaire	50
8 Ball	11	Carpet	31	Gun Ships	51
Anubis	12	Colonies	32	Hex Match	52
Around in Space	13	Color Code Craze	33	Hockey Kings	53
Around the World	14	Crazy Dice	34	Hoover Dust	54
Aztec Drop	16	Cube Match 3D	35	Inca Trail	55
Backgammon	17	Cubex	36	Indian Colour	56
Bingo	18	Cublino	37	Jewel Hunt	57
Black Jack	19	Dice Match	38	Jumpybird	58
Black Jack Battle	20	Digi Snakes	39	Kniffel	59
Block Puzzle	21	Diner	40	Knock Off Poker	60
Bollwerk	22	Dots and Boxes	41	Knuffel	61
Bomblings Battle	23	Double Check	42	Laser Hockey	62
Bonbon Slide	24	Eleven	43	Laser Ping Pong	63
Bubble Shooter 2048	25	Find it Babes	44	Lettermatic	64
Bubble Squad	26	Find it Girls	45	Liar's Dice	65
Burning Fruits	27	Fully Woolly	46	Lost Treasure	66
		Galaxy Sphere	47	Magic Towers	67

Inhaltsverzeichnis

Magic Towers 6 Players	68	Siege	89	Two of a Kind	110
Magical Diamonds	69	Slots	90		
Mahjong	70	Smoothie - Tiles deluxe	91	SPIELE MINDTAB	
Marble Drop	71	Solitaire Classic	92	ABC123	112
Match 3	72	Solitaire Fun	93	Bonbon Sort	113
Memory	73	Space Towers	94	Seifenblasen	114
Mill	74	Space Towers 6 Players	95	Farbfolge	115
Monopoly	75	Sphero	96	Kugelfänger	116
Naval Combat	76	Spooky Maze	97	Memo Quiz	117
Omaha Hold'em HD	77	Super Fun Soccer	98	Memory	118
Omkara	78	Swimming	99	Sudoku	119
Orbicular	79	Swimming Hawaii	100	Secret Garden	120
Parchis	80	Texas Hold'em	101		
Pick Up	81	Texas Hold'em Battle	102	SOFTWAREANWENDUNGEN	
Picnic	82	Texas Hold'em HD	103	Google Maps	122
Prof. Hoohoo's Multiplications	83	Tic Tac Four	104	Web Browser	123
Quiz	84	Triple Match	105		
Reactor Fusion	85	Trivial Pursuit	106		
Roulette	86	Trivial Pursuit - Bet You Know It	107		
Scroll Match	87	Trivial Pursuit Challenge	108		
Sheep Market	88	Twiddle's Five	109		

Spiele

Nicht alle Spiele sind auf jedem Gerät verfügbar.
Dies ist abhängig von den Regularien im jeweiligen Land.

421

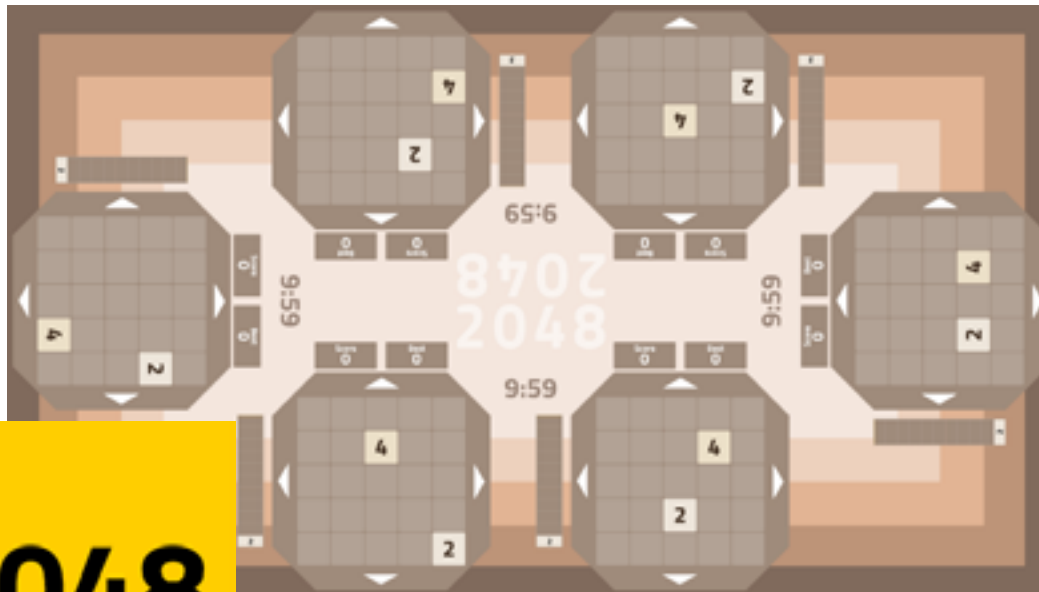


Würfel

2-4

421 ist ein einfaches Würfelspiel, bei dem jeder Spieler drei Würfel besitzt. In der Mitte des Spielfelds befindet sich ein Pot mit Münzen, welche während des Spiels auf die Spieler verteilt werden. Der erste Spieler bestimmt wie viele Würfel gemacht werden. Die anderen Spieler müssen anschließend exakt gleich oft würfeln, auch wenn sie bereits mit weniger Würfeln eine gute Kombination haben. Es ist möglich gute Würfel zu halten und entweder einen, zwei oder drei Würfel weiter zu benutzen.

2048



2048

Strategie

 1-6

2048 wird auf einem 5×5 Raster gespielt. Darauf befinden sich mit Zweierpotenzen beschriftete Kacheln.

Mit den vier Pfeiltasten bewegt der Spieler die Kacheln auf dem Spielfeld, wobei bei jedem Zug alle Kacheln so weit wie möglich in die ausgewählte Richtung gleiten. Stoßen dabei zwei Kacheln mit der gleichen Zahl aneinander, verschmelzen sie zu einer Kachel mit der Summe der beiden Zahlen. Zusätzlich entsteht bei jedem Zug eine zufällige neue Kachel in einem leeren Feld. Das Ziel des Spiels ist das Bilden einer Kachel mit der Zahl 2048. Das Spiel endet mit Ablauf des Timers oder wenn alle Felder mit Kacheln belegt sind.

5th Gear California



Mit Handy App spielbar

Action

1-4

5th Gear California ist ein Rennspiel für Multitouch-Spieltische.

Easy, Medium und Hard - Drei verschiedene Strecken stehen zur Verfügung und bieten Spielspaß für Anfänger und fortgeschrittene Fahrer. Auch einige zusätzliche Features wie Öllachen, Nägel oder Nitro-Booster erscheinen auf der Rennstrecke und machen es sogar für geübte Fahrer schwierig.



8 Ball



Klassiker



2

Eight-Ball ist eine Poolbilliard-Disziplin.

Nachdem die Bälle mit einem Break-Shot verteilt wurden, wird einem Spieler entweder die Gruppe der vollen oder gestreiften Bälle zugewiesen. Dies geschieht sobald er legal einen Ball aus einer dieser Gruppen versenkt hat.

Zuerst muss der Spieler alle Bälle seiner Gruppe versenken. Zuletzt muss der 8er-Ball versenkt werden um das Spiel zu gewinnen.

Anubis



Match3

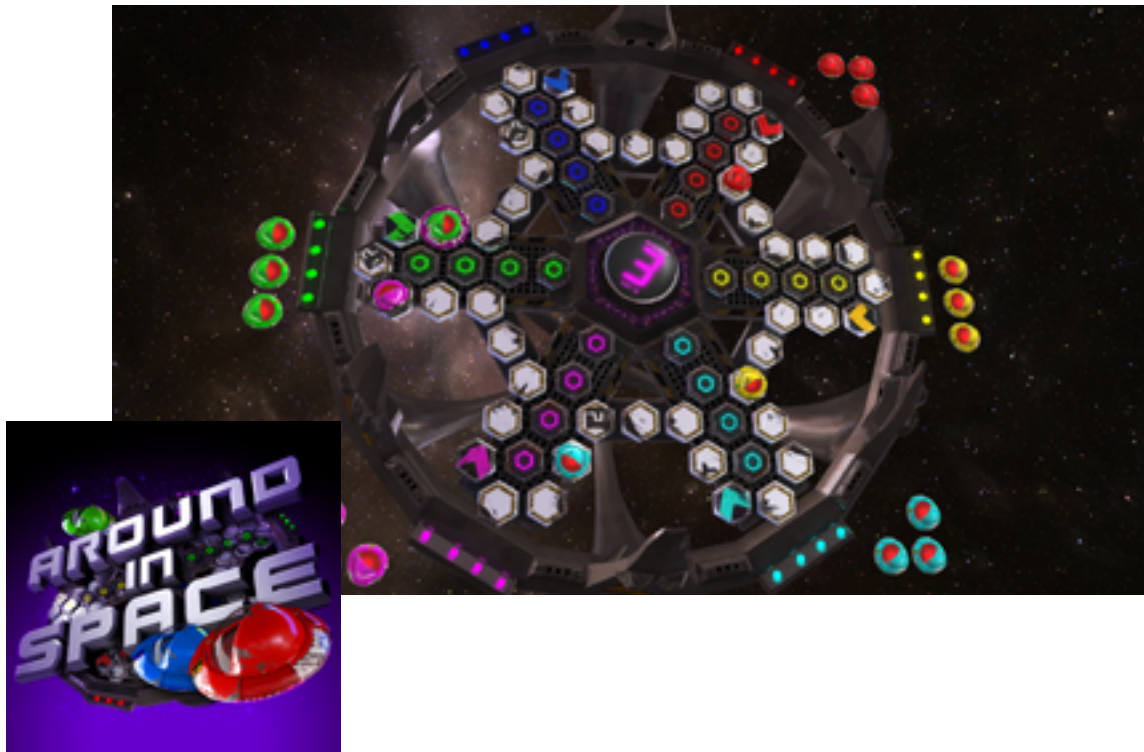
2-4

Anubis ist ein Match3 Spiel mit einem gemeinsamen Spielfeld für alle Spieler.

Der Spieler platziert seinen Stein auf einer beliebigen Position außerhalb des Spielfeldes und schiebt ihn anschließend an dortiger Stelle in das Feld hinein. Kommen so drei oder mehrere Steine mit gleichen Symbolen in eine Reihe (horizontal oder vertikal) zum liegen, lösen sie sich auf und der Spieler bekommt die Punkte gutgeschrieben.

Die verschiedenen Symbole sind unterschiedlich viele Punkte wert. Das Auflösen von vier oder mehr gleichen Symbolen bringt zusätzliche Bonus-Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

Around in Space



Brett

 2-6

In Around in Space besteht das Ziel darin, alle eigenen Spielfiguren (Ufos) von den Startfeldern auf die Zielfelder zu bringen. Dafür muss jede Figur ein Mal das Spielfeld umrunden.

Wie weit sie gehen dürfen, entscheidet der Würfel. Aber Achtung, es warten viele Features auf die Figuren. Einige bringen den Spieler voran - andere sind nicht so hilfreich.

Landet das Ufo eines Spielers auf einem bereits besetzten Feld, wird der Gegner geschlagen und sein Ufo fliegt zurück aufs Startfeld.

Around the World



Brett

2-4

In Around the World besteht das Ziel darin, alle eigenen Spielfiguren von den Startfeldern auf die Zielfelder zu bringen. Dafür muss jede Figur ein Mal das Spielfeld umrunden.

Wie weit Sie gehen dürfen, entscheidet der Würfel. Aber Achtung, es warten viele Features auf die Figuren. Einige bringen den Spieler voran - andere sind nicht so hilfreich. Das Glücksrad entscheidet über eines von 6 verschiedenen Specials.

Landet eine Spielfigur auf einem bereits besetzten Feld, wird der Gegner geschlagen und zurück aufs Startfeld gesetzt.

Wer zuerst alle vier Figuren im Ziel hat, hat gewonnen.



Aztec Drop



Puzzle

1-4

Der Spieler muss Blöcke horizontal verschieben. Landete er über einer Lücke, fällt er nach unten. Wird dabei eine Zeile aufgefüllt, explodiert sie und man erhält Punkte. Lösen sich in einem Zug mehrere Zeilen auf (Combos) erhält man Bonuspunkte. Wenn eine volle Zeile einen Regenbogenstein enthält, zerstört er alle angrenzenden Steine sobald er explodiert.

Nach jedem Spielzug wird eine neue Zeile Blöcke von unten in das Spielfeld geschoben. Sobald ein Stein den oberen Spielfeldrand berührt, endet die Runde und der Punktestand wird fixiert.

Der Spieler kann nochmal spielen und versuchen seinen Punktestand zu verbessern. Nach Ende der Spielzeit, werden die besten Versuche aller Spieler verglichen. Der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt.

Backgammon



Brett



Bei Backgammon geht es darum, die eigenen Spielsteine in das Heimfeld zu bringen und von dort hinauszuwürfeln. Wer als erster keine Steine mehr auf dem Spielfeld hat, gewinnt. Ist sich ein Spieler während des Spiels sicher, dass er gewinnt, kann er seinen Einsatz mit dem Verdopplungswürfel verdoppeln. Akzeptiert der Gegner, wird das Spiel fortgesetzt, andernfalls verliert er.

Bingo



Klassiker

2-4

Bingo ist ein Spiel bei dem jeder Teilnehmer eine oder mehrere Karten mit unterschiedlichen Zahlentabellen besitzt. Die Tabellenkästchen müssen markiert werden sobald die entsprechende Nummer gezogen wurde. Der erste Spieler mit einem Bingo (5 Zahlen in einer Reihe oder Spalte) erhält die meisten Bonuspunkte. Der Spieler mit den meisten gesammelten Punkten nach 4 Runden gewinnt das Spiel.

Black Jack



Karten

1-4

Blackjack wird nach den Casino-Regeln gespielt. Ziel des Spiels ist es, mit zwei oder mehr Karten näher an 21 Punkte heranzukommen als der Croupier, ohne dabei den Wert von 21 Punkten zu überschreiten.

Bis zu 4 Spieler treten gegen den Croupier an. Gewinner ist der Spieler, der am Ende das meiste Geld gewonnen hat.

Black Jack Battle



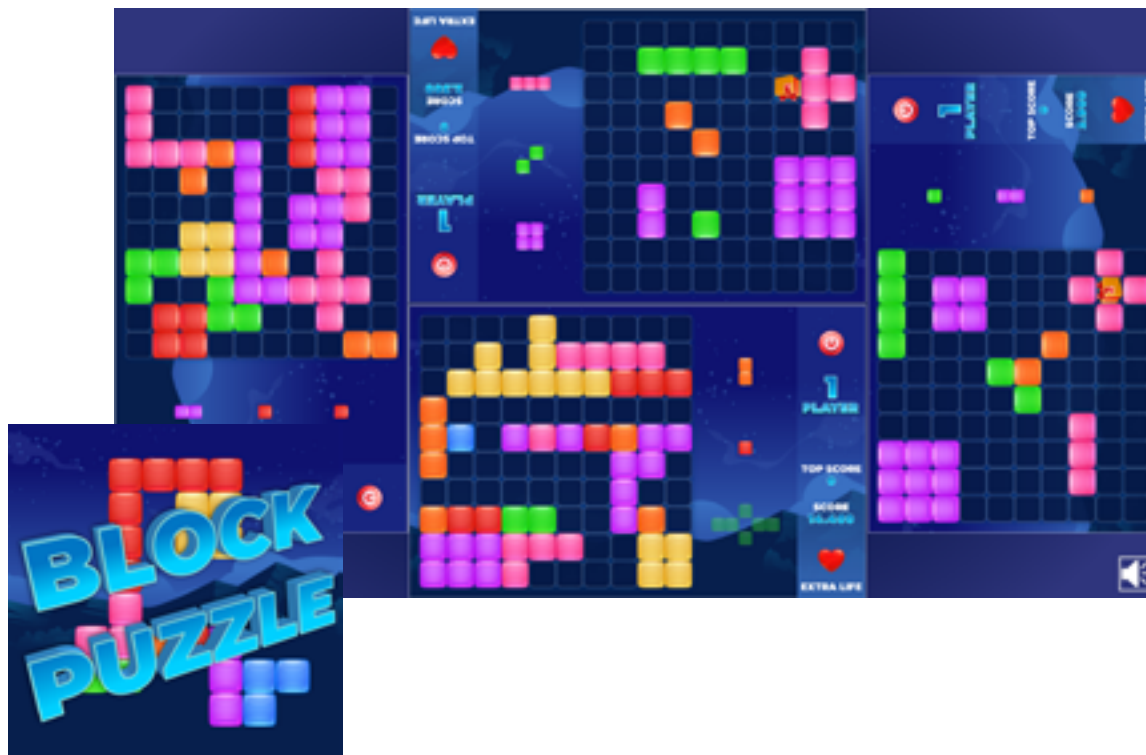
Karten

2-4

In Black Jack Battle wird gegeneinander gespielt. Ziel des Spiels ist es, mit zwei oder mehr Karten näher an 21 Punkte heranzukommen als alle anderen Spieler, ohne dabei den Wert von 21 Punkten zu überschreiten.

Gesetzt wird nach den Standard Casino Black Jack Regeln. Spieler ohne Geld scheiden aus. Der letzte verbleibende Spieler hat gewonnen.

Block Puzzle



Strategie

1-4

In Block Puzzle müssen Zeilen und/oder Spalten aufgefüllt werden um die Blöcke aufzulösen. Das Ablegen und Auflösen von Blöcken bringt Punkte. Im Spielverlauf werden die Blockformen graduell größer und komplexer. Das macht es immer schwieriger die Blöcke noch am Spielfeld unterzubringen.

Werden Geschenke aufgelöst bevor der Zähler endet, erhält man einen Bonus. Die Punkte des Zuges werden mit dem Geschenk multipliziert. Bomben müssen aufgelöst werden bevor der Zähler endet. Die Runde endet, wenn eine Bombe explodiert oder keine Züge mehr möglich sind. Sind alle Versuche verbraucht, endet das Spiel. Der beste Versuch zählt - der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt.

Bollwerk



OTM erforderlich

Strategie

 2-4

Bollwerk ist ein Tower-Defense-Spiel. Es können Baracken, bewegliche Einheiten und Türme gebaut werden. Durch Upgrades werden diese Verteidigungsmaßnahmen noch effektiver. Die Feinde greifen in Wellen an und auch sie entwickeln sich zu immer stärkeren Gegnern weiter. Bewegliche Einheiten können durch anlegen von Pfaden auf der Landkarte gelenkt werden und so bis zur Feind-Basis vordringen und diese direkt attackieren.

Nach 15 Minuten Spielzeit oder der Zerstörung einer Basis greift der Endgegner an. Er muss zerstört werden um das Spiel zu gewinnen.

Bomblings Battle



Action

2-6

Die Spieler rennen über das Spielfeld, platzieren Bomben und versuchen Explosionen auszuweichen.

Man wählt aus 3 verschiedenen Arenen und Spielmodi aus. Spieler erhalten Punkte für Treffer und verlieren Punkte, wenn sie getroffen werden. Im Spielmodus „Catch the Chicken“ erhalten Spieler zusätzliche Punkte für die Zeit, die sie als Huhn verbringen, während alle anderen Spieler es jagen. Im Spielmodus „Capture the Flag“ gibt es zusätzliche Punkte für jede nach Hause getragene Flagge.

Das Sammeln von Power-Ups verschafft verschiedene Vorteile gegenüber den Gegnern. Flüchen hingegen haben negative Auswirkungen auf die Fähigkeiten des Avatars. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Bonbon Slide



Strategie

1-6

Bonbon Slide ist ein Sliding Puzzle Game. Mit verschiedenfarbigen Bonbons muss der Spieler ein vorgegebenes Farbmuster nachbauen. Sobald die Mitte des Spielfeldes diesem Farbmuster entspricht, ist das Level gewonnen. Für jeden richtig liegenden Stein gibt es Punkte. Für ein vollständig gelöstes Level, sowie für übrig gebliebene Zeit erhält der Spieler Bonuspunkte.

Bubble Shooter 2048



Match3

1-4

In Bubble Shooter 2048 müssen mit Zahlen versehene Kugeln zur Zielzahl 2048 kombiniert werden.

Der Spieler schießt Kugeln mit zufälligem Wert auf die am Spielfeld erscheinenden Kugelreihen. Man zielt durch Tippen und Wischen. Wenn das Geschöß auf gleiche Kugeln trifft, verschmelzen sie und bilden eine neue Kugel mit doppeltem Wert. Diese neue Kugel verschmilzt mit Nachbarn, wenn diese den gleichen Wert haben. So kann eine Kettenreaktion ausgelöst werden. Jede Fusion erzeugt Punkte. Wenn eine Kugel 2048 erreicht, erhält der Spieler einen Bonus und kann eine weitere Runde spielen und noch mehr Punkte sammeln. Nach Ablauf des Timers gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl das Spiel.

Bubble Squad



OTM erforderlich

Action

2-4

Soap-Lake City wird von einer unerwarteten Seifenblasen-Kontaminierung heimgesucht. Die heranwachsende Gefahr wird mit ihren eigenen Waffen geschlagen - Seifenblasen.

Aus der Mitte des Spielfelds wachsen die Blasen heraus. Die Spieler schießen selbst mit Seifenblasen zur Mitte. Ergibt sich mit dem Geschöß eine Kette von drei oder mehr zusammenhängenden Blasen, lösen sie sich auf.

Erreicht die Blasenwand einen Spieler, scheidet dieser aus.

Burning Fruits



Match3

1-4

In der Mitte des Bildschirms wird eine Liste von Gewinnkombinationen angezeigt. Die Spieler bilden diese Kombinationen auf ihren eigenen Spielfeldern nach und erspielen so möglichst viele Punkte.

Jede Gewinnkombination kann nur einmal beansprucht werden. Der Spieler der sie zu erst erspielt, schnappt sie allen anderen weg.

Candy Garden



Match3

1-4

Candy Garden ist ein klassisches Match3 Spiel. Bringt man drei oder mehrere Süßigkeiten einer Farbe in eine Reihe, horizontal oder vertikal, lösen sie sich auf. Man erhält Punkte und neue Süßigkeiten fallen nach. Vier oder mehr kombinierte Süßigkeiten verwandeln sich in Bonus-Elemente: Zeilenauflöser, Spaltenauflöser, Bomben, Regenbogen-Bonbons.

Card Pirates



Karten

2-4

Der Spieler muss versuchen, alle seine Karten so schnell wie möglich auf die Ablagestapel in der Mitte zu legen. Dabei gilt: Die abgelegte Karte müssen 1 höher oder 1 niedriger als die oberste Karte des Stapels sein. Auf Ass können entweder die 2 oder der König gespielt werden. Wenn kein Spieler ablegen kann erscheinen neue Karten auf den Ablagestapeln.

Card War



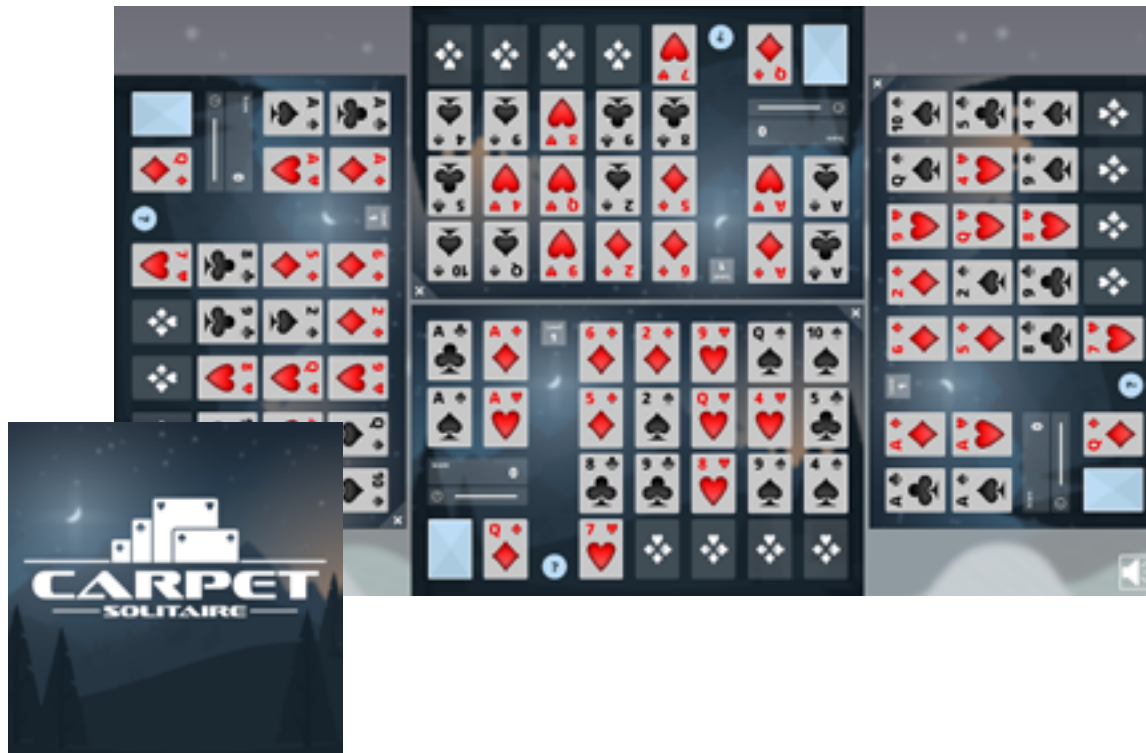
Karten

 2-6

In Card War gewinnt der Spieler, der alle Karten einsackt.

Jeder Spieler besitzt einen Kartenstapel. Davon werden die obersten zwei Karten verdeckt gezogen. Die Spieler entscheiden nun gleichzeitig welche der beiden verdeckten Karten sie jeweils in die Mitte legen wollen. Dazu können sie unter ihre eigenen Karten linsen. Der Spieler, der die höchsten Karte spielt, bekommt alle in die Mitte gelegten Karten. Haben zwei oder mehrere Spieler den gleichen Kartenwert, so legen diese weitere vier Karten zur Mitte (Card War). Die letzte dieser vier Karten entscheidet über den Gewinner der Runde.

Carpet



Karten

1-4

Jeder der vier Ablagestapel muss farbtreu von Ass zu König aufgebaut werden. Die Asses sind bereits zu Beginn des Spieles abgelegt. Ziel ist es, alle Karten auf die passenden Ablagestapel zu sortieren.

Die Karten im Talon werden eine nach der anderen auf den Hilfsstapel gelegt (aufgedeckt). Sobald die letzte Karte aus dem Talon gezogen wurde, muss der Hilfsstapel gespielt werden wie er liegt. Nochmaliges Geben ist nicht erlaubt. Die Karten vom Hilfsstapel können direkt auf einen Ablagestapel gespielt, oder auf einer freien Zelle zwischengelagert werden. Jede der anfänglich 20 Zellen, kann eine beliebige Karte aufnehmen.

Colonies



Strategie

 2-4

In Colonies muss der Spieler so viele Länder wie möglich erobern.

Die einzelnen Länder werden von unterschiedlich vielen Armeen, repräsentiert durch Würfel, besetzt. Diese Würfel können genutzt werden um angrenzende Länder zu erobern oder um sich gegen eine Attacke zu verteidigen. Die höhere Würfelsumme gewinnt.

Für die größte Anzahl zusammenhängender Länder erhält man nach Beendigung eines Zuges weitere Würfel. Diese werden zufällig auf das Territorium verteilt. Derjenige, der nach Ablauf der Zugzeit die meisten Würfel insgesamt besitzt oder alle feindlichen Länder erobert hat, hat gewonnen.

Color Code Craze



Strategy

1-4

Finde die richtige Farbkombination, um einen drei- bis vierstelligen Code zu knacken.

Der Code kann aus einer zufälligen Kombination vorgegebener Farben bestehen. Nicht jede Farbe muss im Code vorkommen. Andererseits kann jede Farbe aber auch mehrmals verwendet worden sein. Löse den Code mit so wenigen Versuchen wie möglich.

Jede eingegebene Kombination wird verifiziert: Rote Markierung - die Farbe wird im aktuellen Code nicht verwendet, gelbe Markierung - die Farbe ist richtig, aber an der falschen Stelle, grüne Markierung - sowohl Farbe als auch Position des Codeelements sind korrekt.

Der Spieler, der die meisten Codes mit den wenigsten Versuchen gelöst hat, gewinnt das Spiel.

Crazy Dice



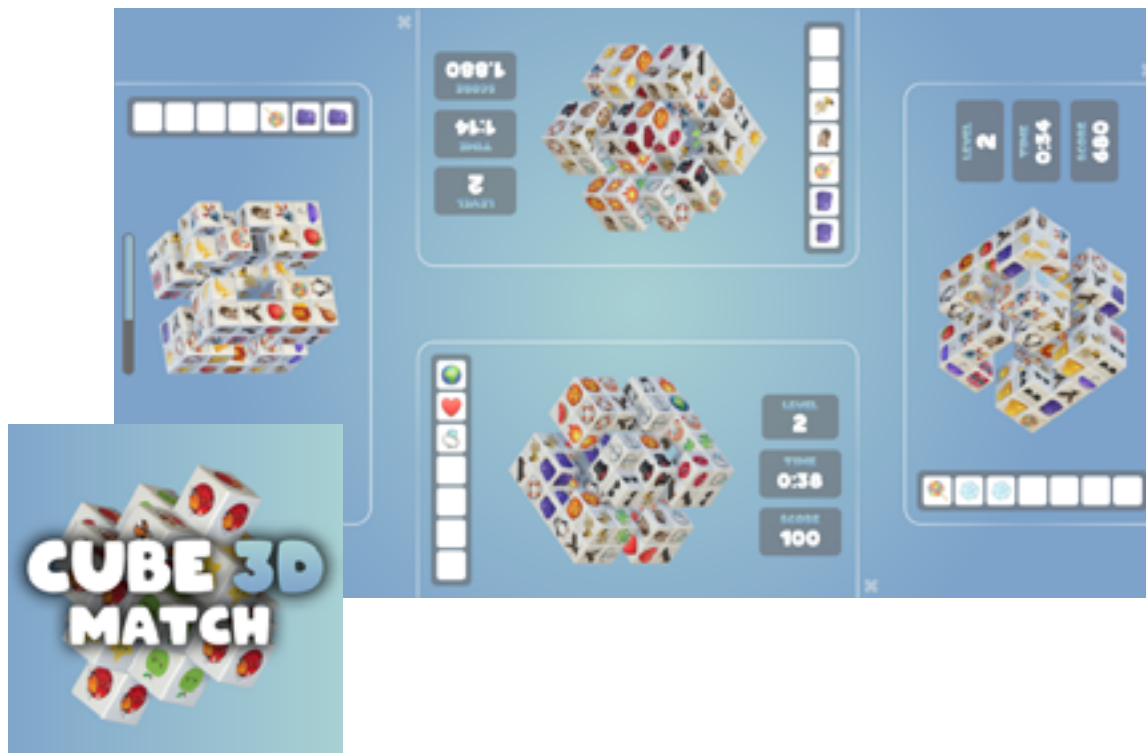
Würfel

1-4

Crazy Dice wird auf einem Spielbrett mit 10 Klappen gespielt. Ziel ist es, möglichst schnell viele dieser Klappen umzulegen.

Diese Klappen sind mit 1 bis 9 und einem Stern beschriftet. Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Das Ergebnis bestimmt, welche Klappen geschlossen werden dürfen. Dabei kann man entweder jeden Würfel für sich betrachten und so 2 Klappen umlegen oder die Augen addieren und die eine korrespondierende Klappe schließen. Können jedoch ein oder beide Würfel nicht eingetragen werden, endet die Runde vorzeitig. Der Stern kann als Joker für jeden beliebigen Wurf (1 oder 2 Würfel) geschlossen werden.

Cube Match 3D



Match 3

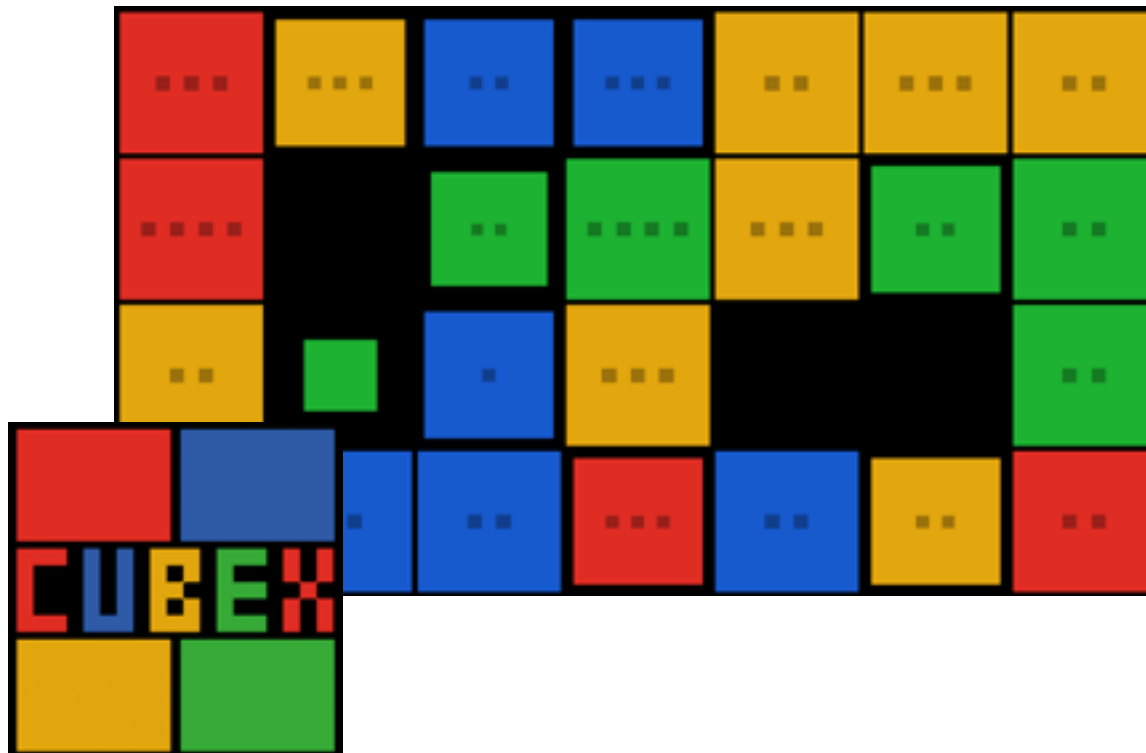
1-4

Cube Match 3D ist ein Knobel- und Match3-Spiel. Die Würfel müssen in Dreiergruppen eingesammelt werden. Dies wird erreicht, indem passende Würfel auf die Sammelleiste verschoben werden.

Tippe und ziehe in eine beliebige Richtung, um die Formation zu drehen, sodass die Würfel auf der Rückseite erreicht werden können. Man muß vorausplanen. Die Sammelleiste kann nur bis zu 7 Würfel aufnehmen. Wenn das Feld gefüllt wird, ohne eine Übereinstimmung zu erzielen, endet das Level vorzeitig.

Erspiele Drillinge in schneller Folge für Combo-Bonus Punkte. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl nach der letzten Runde gewinnt das Spiel.

Cubex



Action

 2-4

Cubex ist ein schnelles Reaktionsspiel. Jedem Spieler ist eine Farbe zugeordnet. Man muss so schnell wie möglich so viele der eigenen Farbfelder wie möglich antippen. Der Spieler mit den meisten gesammelten Feldern gewinnt.

Cublino

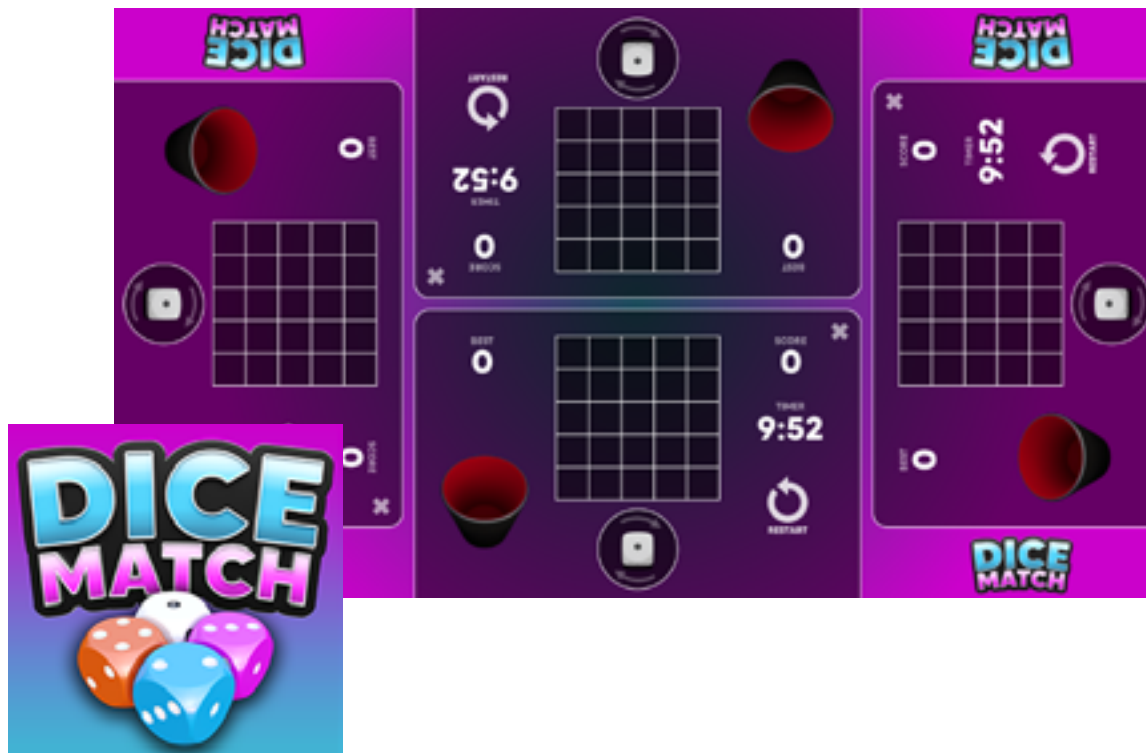


Würfel



Cublino ist ein Strategiespiel für 2 Spieler. Auf dem 7x7 Felder großem Spielfeld ziehen die Spieler abwechselnd in eine beliebige Richtung. Gewinner ist, wer als erster einen Würfel auf die Grundlinie des Gegners bringt. Treffen 2 oder mehr feindliche Würfel aufeinander werden die obenliegenden Augenzahlen addiert und die Verlierer Würfel zerstört. Gezogen wird durch kippen des Würfels in Zugrichtung, wodurch sich obenliegende Augenzahl verändert.

Dice Match



Puzzle

1-4

In Dice Match müssen Würfel mit gleicher Augenzahl kombiniert werden. Wenn drei gleiche Würfel nebeneinander liegen verbinden sie sich zum nächst höheren Würfel. Diese Kombinationen bringen Punkte. Der Spieler muss versuchen so viele Würfel wie möglich zu platzieren und dabei den größtmöglichen Würfel zu erzeugen. Drei 6er Würfel ergeben einen Sternwürfel. Drei Sternwürfel verbinden sich zu einer Bombe und lösen alle Würfel im Explosionsradius auf. So wird Platz für weitere Würfel geschaffen. Der Spieler mit dem höchsten Punktestand nach Ablauf des Timers gewinnt das Spiel.

Digi Snakes



Action

2-6

Die Digi Snakes werden mit den Pfeiltasten nach links oder rechts gesteuert.

Die Schlange darf weder die Wand noch einen anderen Spieler berühren. Verschiedene Bonus-elemente tauchen zufällig am Spielfeld auf. Wenn ein Spieler darüber fährt, werden sie aktiviert. Die Boni können positive als auch negative Auswirkungen haben.

Der Spieler, der bis zum Schluss durchhält, gewinnt.

Diner



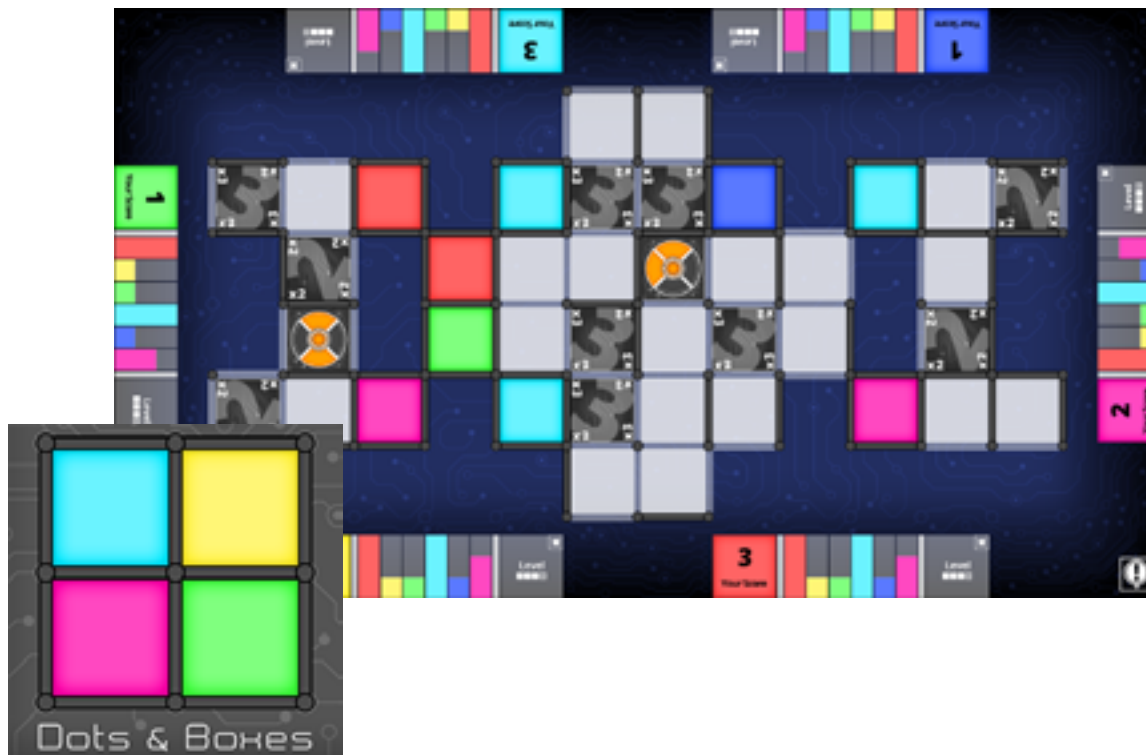
Strategie

1-6

Im Diner müssen die gezogenen Symbolkombinationen clever in den 4 Boxen verstaut werden. 3 gleiche Symbole in einer Reihe (horizontal, vertikal, diagonal) bringen Punkte. Aber Achtung, der Wert der Symbole ist sehr unterschiedlich. Die Menükarte in der Mitte zeigt die möglichen Einnahmen.

Spezielle Kombinationen bringen Bonuspunkte. Der Spieler mit dem größten strategischen Planungsvermögen wird über alle anderen triumphieren.

Dots and Boxes



Brett

2-6

Dots and Boxes ist eine digitale Hommage an das Spiel Käsekästchen.

Gestartet wird auf einem leeren Raster aus Punkten. Die Spieler verbinden abwechselnd zwei nebeneinander liegende Punkte mit einer horizontalen oder vertikalen Linie. Der Spieler, der durch setzen der vierten Linie ein Kästchen komplettiert, erhält einen Pluspunkt und darf eine weitere Linie platzieren.

Für mehr Spielspaß haben wir Spezial-Boxen eingefügt Multiplikatoren und Bomben. Das Level endet, wenn keine Linie mehr gesetzt werden kann. Das Spielfeld wächst und ändert seine Form von Level zu Level. Gewinner ist der Spieler mit dem höchsten Punktestand.

Double Check



Brett

2-6

Double Check fordert die Beobachtungsgabe und Reaktionsschnelligkeit.

Es gilt die Symbole auf der eigenen Karte mit den Symbolen auf der Karte in der Spieltischmitte zu vergleichen. Nur eines der eigenen Symbole ist auch in der Mitte vorhanden. Man muss es so schnell wie möglich erkennen und auf der eigenen Karte markieren. Der schnellste Spieler bekommt einen Punkt gutgeschrieben.

Eleven



Karten

1-4

Im Spiel Eleven müssen Karten kombiniert und somit aufgelöst werden, die zusammen den Wert 11 ergeben. Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit alle Karten vom Spielfeld abzuräumen.

Das Ass hat den Wert 1. Die Karten im Talon können zum Bilden von Kombinationen zur Hilfe genommen werden. Aber Vorsicht, aus dem Talon gezogene und nicht verwendete Karten füllen das Spielfeld wieder auf.

Find it Babes



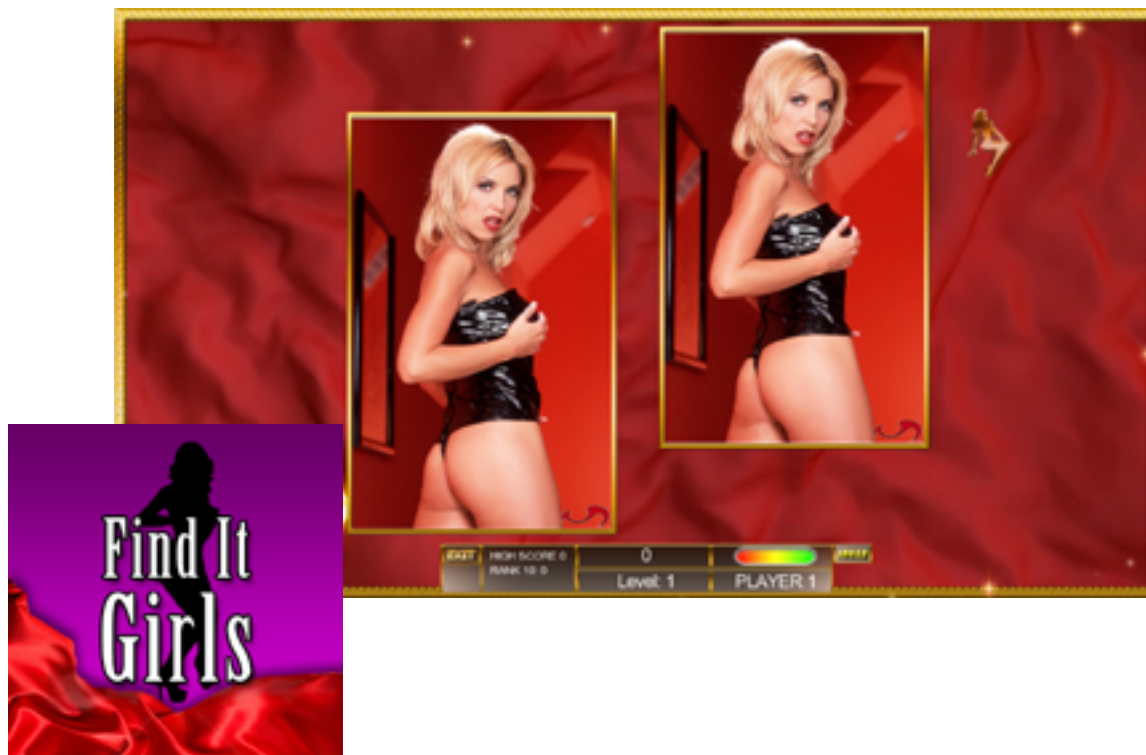
Klassiker



Find it Babes ist ein einfaches Fehlersuchspiel, bei dem zwei vermeintlich gleiche Bilder verglichen werden müssen. Die fünf Unterschiede müssen vom Spieler durch Tippen auf den Fehlerbereich markiert werden. Irrt sich der Spieler, macht der Balken des Timers einen Sprung in Richtung Ende.

Alle Fehler müssen gefunden werden, bevor die Zeit abgelaufen ist. Nur dann steigt der Spieler auch ins nächste Level auf.

Find it Girls



Klassiker



1

Find it Girls ist ein einfaches Fehlersuchspiel, bei dem zwei vermeintlich gleiche Bilder verglichen werden müssen. Die fünf Unterschiede müssen vom Spieler durch Tippen auf den Fehlerbereich markiert werden. Irrt sich der Spieler, macht der Balken des Timers einen Sprung in Richtung Ende.

Alle Fehler müssen gefunden werden, bevor die Zeit abgelaufen ist. Nur dann steigt der Spieler auch ins nächste Level auf.

Fully Woolly



Match3

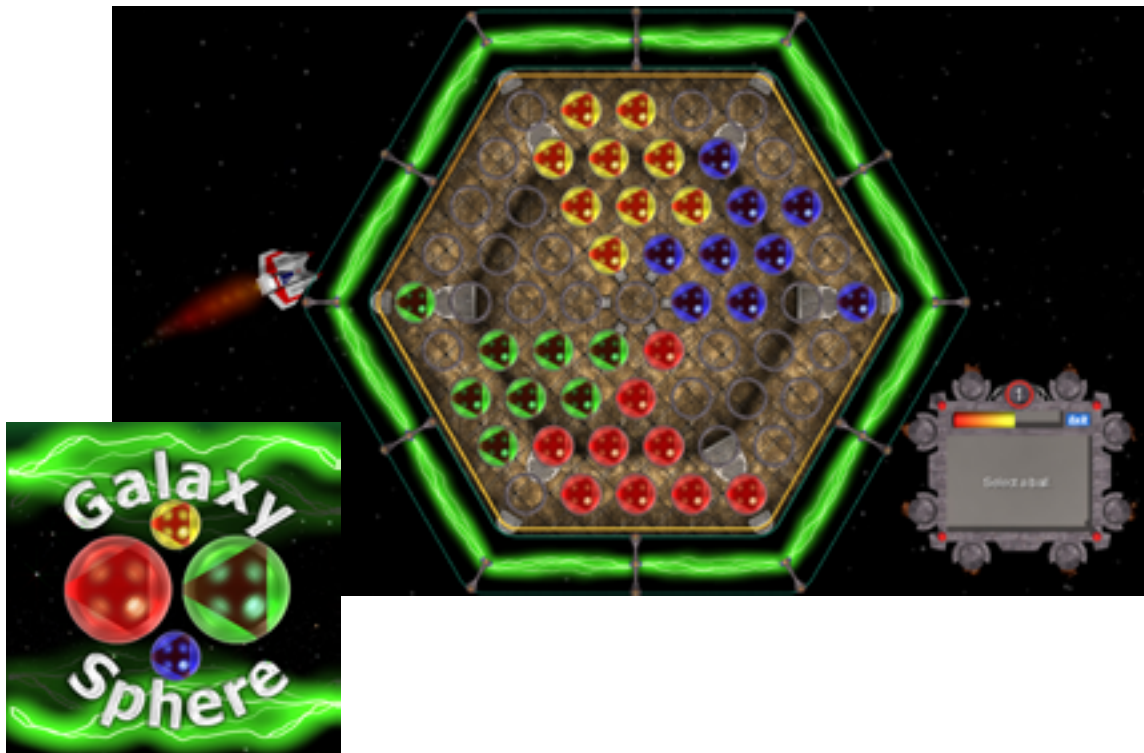
1-4

Hängen 2 oder mehr gleichfarbige Würfel zusammen, können sie durch anklicken entfernt werden. Entfernt der Spieler viele Würfel auf einen Schlag, erhält er kraftvolle Booster, wie Raketen, Bomben und Farbsphären.

Alle Booster können miteinander kombiniert werden. Dadurch entstehen neue, noch bessere Booster.

Ziel des Spiel ist, alle angezeigten Missionen zu erledigen. Aufgaben können Einsammeln, Entfernen und sogar Erzeugen bestimmter Elemente sein.

Galaxy Sphere



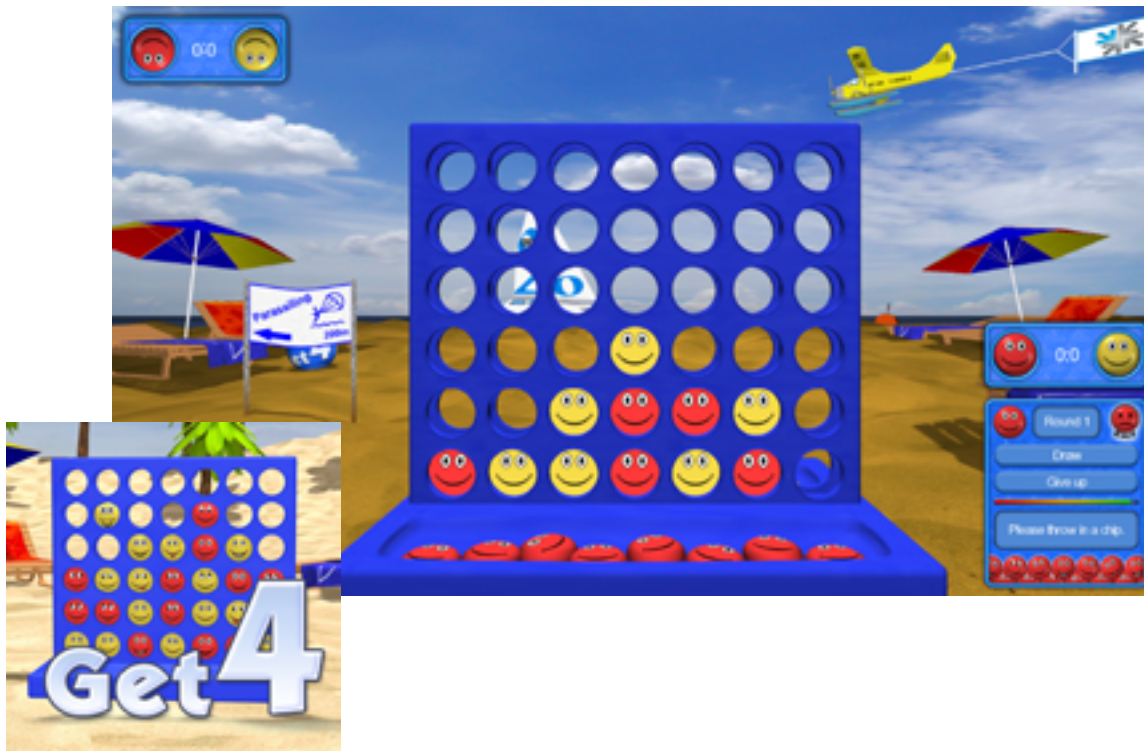
Strategie

 2-4

Galaxy Sphere ist ein Strategiespiel für bis zu 4 Spieler. Die Spieler bewegen abwechselnd 1 bis 3 Kugeln in eine beliebige Richtung.

1-2 gegnerische Kugeln können, bei Übermacht der eigenen Kugeln, zurückgedrängt werden. Der Spieler, dem es gelingt 3 Kugeln aus dem Spielfeld zu drängen, gewinnt das Spiel. Im Teammodus (4 Spieler) können die Kugeln des Partners verwendet werden, wenn mindestens die erste Kugel eine eigene ist.

Get 4



Strategie

1-2

Get 4 ist ein Zweipersonen-Strategiespiel mit dem Ziel, als Erster vier der eigenen Spielsteine in eine Linie zu bringen.

Durch Antippen werfen die Spieler abwechselnd Spielsteine in die Spalten des Boards. Die Spielsteine fallen nach unten durch, bis sie am Board oder an einem anderen Spielstein aufliegen. Wer zuerst vier Steine in einer Reihe hat, gewinnt. Die Reihe kann horizontal, vertikal oder auch diagonal sein. Das Spiel endet unentschieden, wenn das Spielbrett komplett gefüllt ist, ohne dass ein Spieler eine Viererlinie gebildet hat. Dieses Spiel kann auch gegen einen Computergegner gespielt werden.

Going 30



Karten

2-4

Ziel des Spiels ist es, mit möglichst wenigen Karten den Gesamtwert von 30 zu erreichen - ohne ihn zu überschreiten. Der Spieler kann sich mit Diamanten weitere Karten kaufen und entscheiden, ob diese auf den Plus-Stapel oder auf den Minus-Stapel gelegt werden sollen. Die bezahlten Diamanten wandern in den Pot. Wenn alle Spieler keine Karte mehr wollen, ist die Runde zu Ende. Der Spieler, welcher mit den wenigsten Karten möglichst nah am Gesamtwert 30 ist, gewinnt den Pot. Es wird solange gespielt, bis ein Spieler alle Diamanten gewonnen hat.

Golf Solitaire



Karten

1-6

In Golf Solitaire muss man alle am Spielfeld liegenden Karten auf den aufgeschlagenen Ablagestapel neben dem Talon ablegen. Der Kartenwert muss entweder um eins höher oder niedriger sein als der Wert der obersten Karte am Ablagestapel, die Farbe spielt dabei keine Rolle. Ist kein Zug möglich, muss eine neue Karte vom Talon gezogen werden. Drei Karten in Serie abgelegt, öffnen einen zusätzlichen Ablagestapel. Das ziehen einer neuen Karte vom Talon unterbricht die Serie und der Ablagestapel verschwindet.

Gun Ships

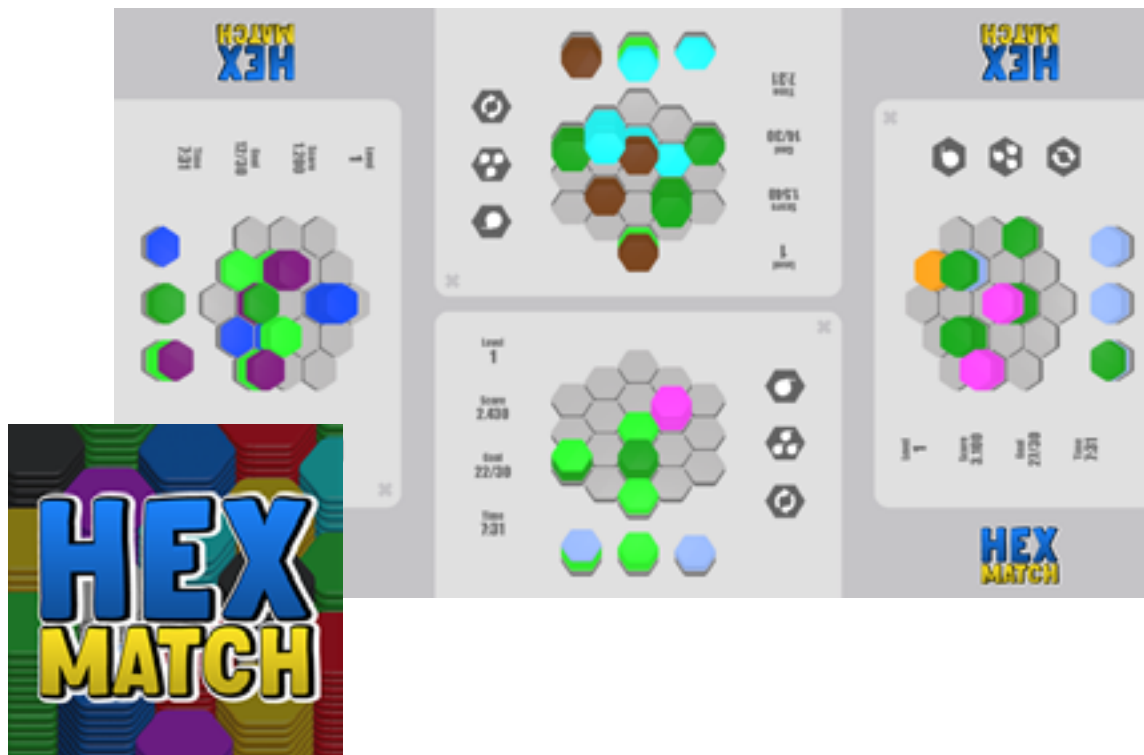


Action

 2-4

Gun Ships ist ein schnelles Action Spiel. Man muss seine Gegner so oft wie möglich abschießen ohne selbst getroffen zu werden. Barrieren bieten Deckung. Der Spieler kann seine eigenen Projektile nutzen um heran nahende Geschoße zu zerstören. Die Schlachtschiffe werden mit nur einem Button gesteuert. Die Schiffe rotieren bis man den Button betätigt. Sobald er gedrückt ist, bewegt sich das Schiff in die Richtung in die es gerade in diesem Moment zeigt. Dabei fängt es im Dauerfeuer an zu schießen. Es braucht Übung und Geschick das Schiff auf den gewünschten Kurs zu lenken.

Hex Match



Strategy

1-4

In Hex Match zieht man Plättchenstapel auf das Spielfeld. Treffen Stapel mit gleichfarbigen Plättchen aufeinander, wird sortiert.

Ein homogen-farbiger Stapel von 10 oder mehr Plättchen löst sich auf und man erhält Punkte. Lange Kettenreaktionen bringen Bonuspunkte beim Auflösen von Stapeln.

Das Spiel bietet verschiedene Boni, die jeweils nur 1x verwendet werden können: Die Bombe entfernt einen Stapel nach Wahl. Die Multi Bombe entfernt 3 zufällige Stapel. Der Tauscher vertauscht einen Stapel mit einem anderen oder einem leeren Feld nach Wahl.

Sind keine Züge mehr möglich, endet das Spiel vorzeitig.

Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende der Spielzeit gewinnt das Spiel.

Hockey Kings



Action

1-2

Hockey Kings ist eine rundenbasierte Hockeyvariante, bei der es vor allem auf das Stellungsspiel ankommt.

Ausgehend von der gewählten Startformation, versuchen beide Spieler innerhalb der Spielzeit so viele Tore wie möglich zu schießen.

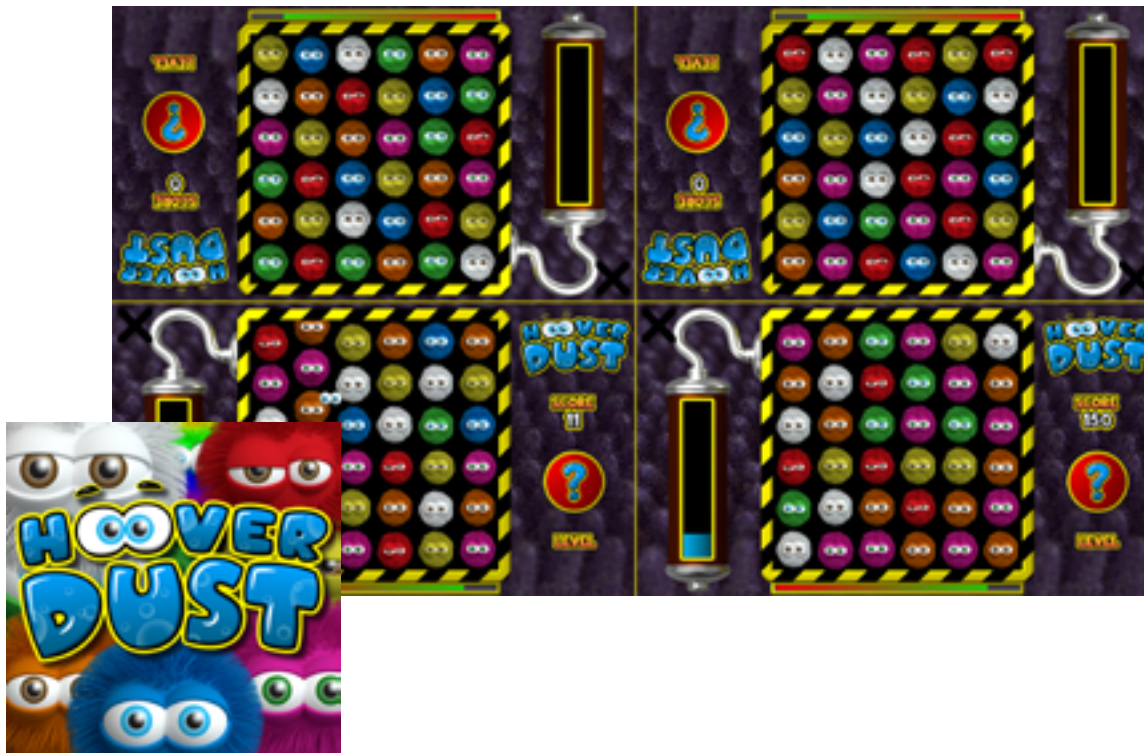
Drei Spielmodi stehen zur Wahl: Classic - Der Spieler tippt auf einen Stein und zieht den Zeiger auf die gewünschte Größe und Richtung. So wird die Schußstärke und -richtung bestimmt.

Multi Shot - Der Spieler kann pro Runde zwei seiner Spielsteine gleichzeitig benutzen.

Slow Motion - Der Spieler verwendet einen zweiten Spielstein, während der erste bereits in Slow Motion losfährt.

Der Spieler mit den meisten Toren gewinnt.

Hoover Dust



Match3

1-4

Hoover Dust ist eine Match3 Variante bei der nur ganze Zeilen oder Spalten bewegt werden können.

Landen mindestens drei Charaktere der gleichen Farbe nebeneinander, lösen sie sich auf.

Inca Trail



Action

1-4

Feuere Bälle aus der Schlangenkopfkanone auf die Kugelkette und bilde Kombinationen aus 3 oder mehr Bällen um sie zu entfernen. Löse die gesamte Kette vollständig auf, bevor sie das Ende der Strecke erreicht, um Bonuspunkte zu erhalten. Feuere Bälle auf die gegnerischen Bahnen, um sie zu sabotieren.

Nur der beste Spieler kann die höchste Punktzahl erreichen und das Spiel gewinnen.

Indian Colour



Strategie

1-4

Ziel des Spiels ist es, so viele bunte Felder wie möglich in eine Farbe umzuwandeln und somit zu besetzen.

Jeder Spieler beginnt mit dem Startstein in seiner Ecke - dieser ist das „Territorium“ des Spielers. Ist man am Zug, muss man seinem Territorium eine neue Farbe zuweisen. Alle angrenzenden Spielsteine der gleichen Farbe werden nun dem Territorium des Spielers zugeschlagen.

Man kann nur Farben wählen, die momentan nicht von einem anderen Spieler genutzt werden. Der Spieler, dessen Territorium zuerst auf eine festgelegte Größe anwächst, gewinnt das Level.

Jewel Hunt



Match3

1-4

Erstelle Ketten in einem Feld voller Edelsteine. Verbinde 3 oder mehr Kristalle derselben Farbe, um sie wachsen zu lassen. Sobald ein Kristall eine bestimmte Größe erreicht, explodiert er und vergrößert benachbarte Kristalle während er sich aufbläht.

Löse epische Kettenreaktionen aus für höhere Punktzahlen. Erreiche das Level-Ziel innerhalb des Zügelimits, um zum nächsten Level zu gelangen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.

Jumpybird



OTM erforderlich

Action

1-4

Ziel in Jumpybird ist es den Vogel, soweit wie nur möglich durch die Barrieren zu lenken.

Tippen auf den Touchscreen bringt den Vogel zum Fliegen. Jedes mal wenn der Bildschirm berührt wird, fliegt er etwas höher.

Aber aufpassen, der Vogel darf nicht zu hoch fliegen. Man muss genau im richtigen Moment auf den Bildschirm tippen, um den Vogel so viele Barrieren wie nur möglich unbeschadet passieren zu lassen. Berührt er eine, wird das Spiel neu gestartet - solange bis die Spielzeit abgelaufen ist.

Die maximale Anzahl an in einem Durchgang erfolgreich absolvierter Balken ergibt die Spiel-punkte.

Kniffel



Würfel

2-4

Kniffel ist ein Würfelspiel, das entweder allein oder im Team Modus (2 gegen 2) gespielt werden kann. Ziel des Spiels ist es, die Kombinationen zu erwürfeln, die in der Spieltabelle vorgegeben sind. Standardmäßig hat jeder Spieler eine Spieltabelle zur Verfügung, es kann also jede Kombination nur einmal eingetragen werden. Es ist aber möglich, zusätzliche Tabellen zu kaufen und dadurch das Spiel zu verlängern. Bevor das Spiel beginnt, kann man zwischen zwei Varianten auswählen: „Kniffel“ oder „Würfelpoker“. Die Unterschiede liegen in den Kombinationsmöglichkeiten.

Knock Off Poker



Karten

1-2

Am Spielfeld liegen 15 Karten. Diese sind durch Gewinnlinien verbunden. Alle 5 Karten entlang einer dieser Linien gelten als eine Pokerhand. Jeder Spieler bekommt 3 Karten ausgeteilt. Reihum versucht jeder Spieler nun mit seinen eigenen Karten eine Karte am Tisch so zu ersetzen, dass eine hochwertige Pokerkombination entlang einer Gewinnlinie entsteht. Ziel des Spiels ist es, am Ende die höchste Pokerhand gelegt zu haben. Bei der Auswertung gelten die üblichen Pokerregeln.

Knuffel

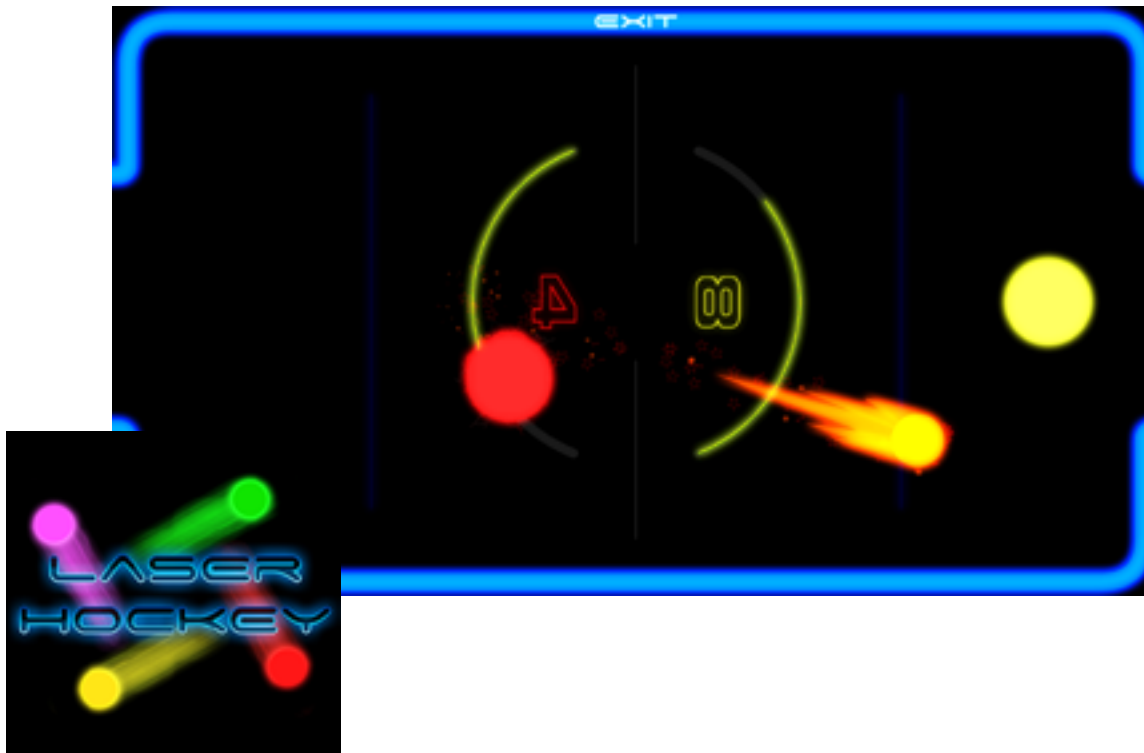


Würfel

1-4

Der Spieler muss versuchen innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits möglichst viele der am Panel aufgelisteten Kombinationen zu erwürfeln. Gespielt wird mit 5 Würfeln. Der Spieler muss alle 5 gleichzeitig werfen. Nun kann er beliebig viele Würfel halten und mit dem Rest nochmals würfeln. Seinen Wurf aufzubessern, ist so bis zu zweimal möglich. Um den Zug zu beenden, muss eine Kombination eingetragen werden, wofür man entsprechende Punkte bekommt. Erreicht man die Ziel-Punktzahl, erhält man für die Restzeit Bonuspunkte. Kann man keine Kombination eintragen, endet das Level vorzeitig.

Laser Hockey



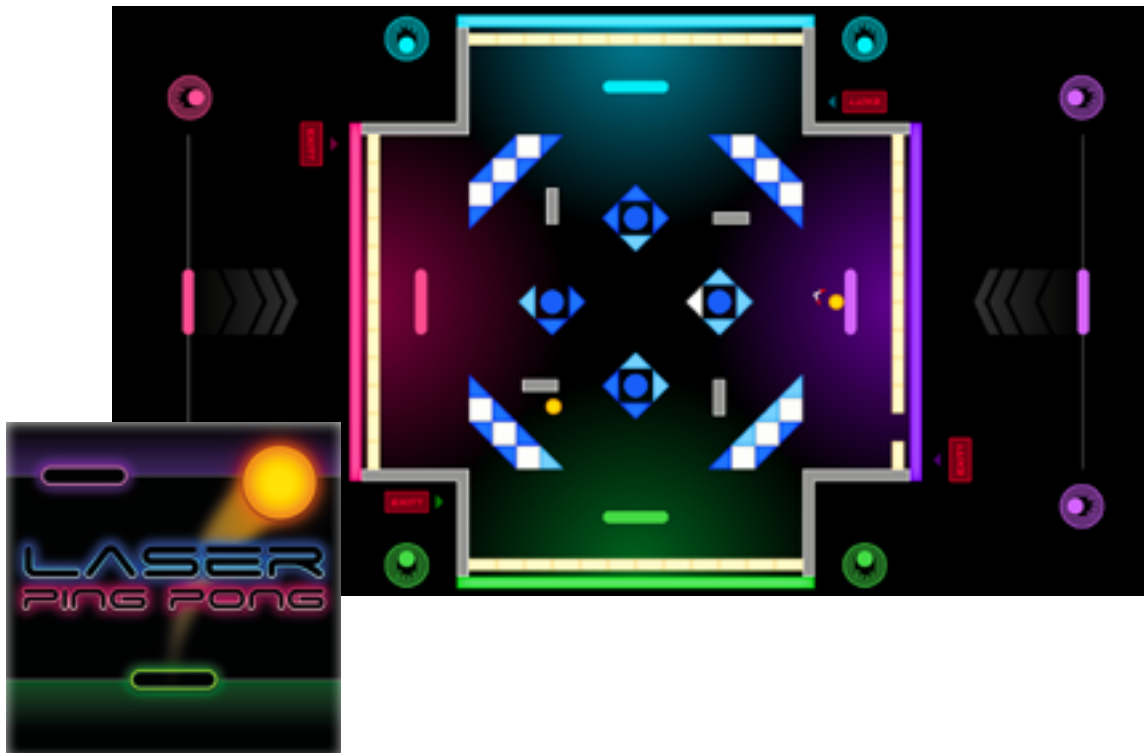
Action

 2-4

In Laser Hockey ist mehr als gewöhnliches Air Hockey. Auch wenn es immer noch das Ziel ist, den Puck so oft wie möglich ins gegnerische Tor zu befördern.

Es ist ein unglaubliches interaktives Spielerlebnis für bis zu 4 Teilnehmer. Zusätzliche Features geben den Extra-Kick.

Laser Ping Pong



Action

1-4

Wehre Bälle ab, indem du deinen Schläger horizontal bewegst.

Die Bälle können Elemente im Zentrum und Barrieren zu zerstören. Zerstörte Mittелеlemente können ein fliegendes „Geschenk“ freisetzen. Sammle Belohnungen und vermeide Handicaps. Nachdem ein Ball einen Barrierenstein zerstört hat, wird er zum Schläger des entsprechenden Spielers transportiert. Der Spieler führt nun einen Einwurf aus, indem er auf einen der Schuss-Buttons tippt.

Ein Spieler scheidet aus der Runde aus, wenn ein Ball seine Heimlinie trifft. Innerhalb des Zeitlimits werden mehrere Runden gespielt.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl nach der letzten Runde gewinnt das Spiel.

Lettermatic



Brett

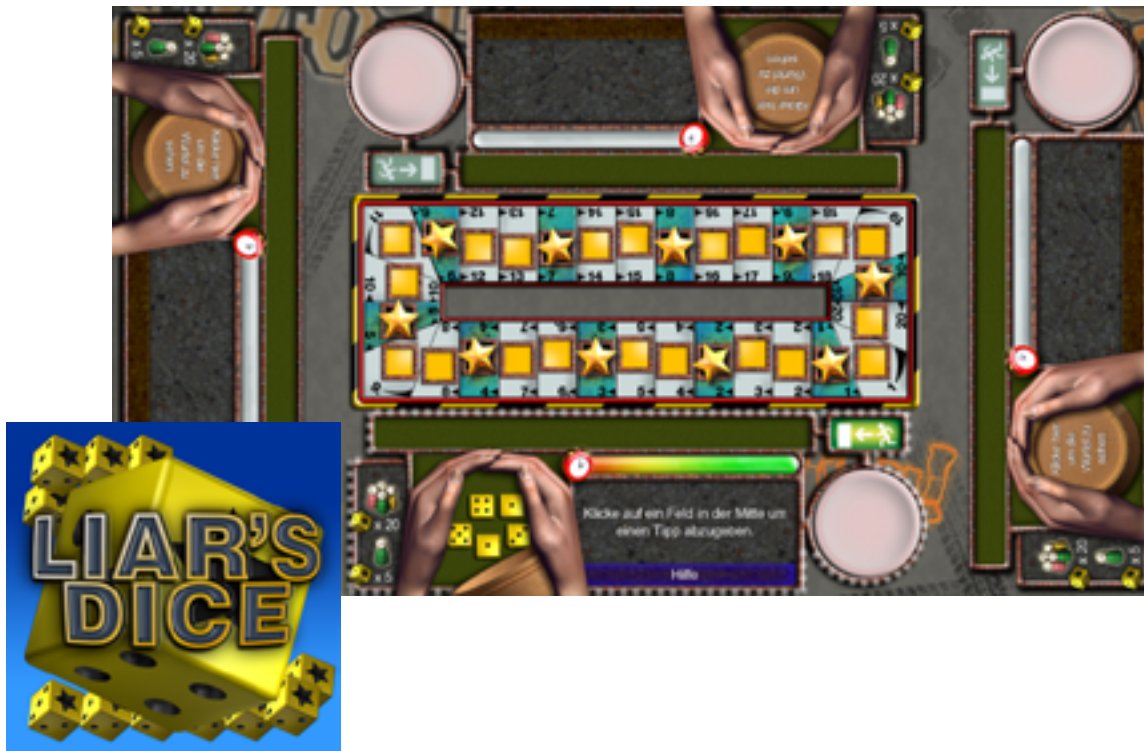
2-4

In Lettermatic müssen Wörter mit drei oder mehr Buchstaben gebildet werden, um das Spielfeld zu erobern.

Der erste Buchstabe des Wortes muss in der Farbe des Spielers sein. Das neu gebildete Wort färbt alle verwendeten Buchstabenblöcke in die Spielerfarbe um. Je nach Wortlänge erhält er einen Bonus, der das bilden längerer Worte erleichtert. Durch Drücken des „Help“-Buttons kann man sich über die korrekte Nutzung dieser Extras informieren.

Ziel ist es, das ganze Spielfeld umzufärben und die anderen Spieler so zu verdrängen.

Liar's Dice



Würfel

2-4

In Liar's Dice startet jeder Mitspieler mit 5 Würfeln (sechseckig mit den Ziffern 1 bis 5 und einem Stern darauf). Der Stern stellt jeden beliebigen Wert des Würfels dar (1–5 oder den Stern).

Alle Spieler würfeln gleichzeitig und sehen sich nur ihre eigenen Werte an. Reihum wird getippt wie viele Würfel eines bestimmten Wertes insgesamt im Spiel sind. Sterne gelten als jeder beliebiger anderer Wert! Der vorherige Tipp muss immer erhöht oder angezweifelt werden. Wird ein Tipp angezweifelt, kommt es zur Auswertung. Der Verlierer der Auswertung gibt einen Würfel ab. Wer keine Würfel mehr hat, scheidet aus.

Lost Treasure



Match3

1-4

Lost Treasure ist ein Match3 Spiel im Piraten-thema. Gespielt wird gegeneinander, wobei jeder nur sein eigenes Feld bespielt.

Die Spieler versuchen so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Einige Extras geben den besonderen Kick. Bomben und Blitze helfen voran zu kommen. Ziel ist es alle Goldmünzen im Level einzusammeln.

Magic Towers



Karten

1-4

In Magic Towers muss der Spieler alle am Spielfeld liegenden Karten auf den aufgeschlagenen Ablagestapel neben dem Talon ablegen. Wobei der Kartenwert entweder um eins höher oder niedriger sein muss als der Wert der obersten Karte am Ablagestapel, die Farbe spielt dabei keine Rolle. Ist kein Zug möglich, muss eine neue Karte vom Talon gezogen werden.

Lange Serien abgelegter Karten, öffnen bis zu 2 neue Ablagestapel. Das ziehen einer neuen Karte vom Talon unterbricht die Serie.

Schnelles Spielen erhöht den Multiplikator, nur so kann man wirklich viele Punkte erreichen.

Magic Towers 6 Players



Karten

1-6

In Magic Towers muss der Spieler alle am Spielfeld liegenden Karten auf den aufgeschlagenen Ablagestapel neben dem Talon ablegen. Wobei der Kartenwert entweder um eins höher oder niedriger sein muss als der Wert der obersten Karte am Ablagestapel, die Farbe spielt dabei keine Rolle. Ist kein Zug möglich, muss eine neue Karte vom Talon gezogen werden.

Lange Serien abgelegter Karten, öffnen bis zu 2 neue Ablagestapel. Das ziehen einer neuen Karte vom Talon unterbricht die Serie.

Schnelles Spielen erhöht den Multiplikator, nur so kann man wirklich viele Punkte erreichen.

Magical Diamonds



Brett

2-4

Im gewaltigen Kampf messen sich die Magier und setzen sich durch Geschick und Taktik gegen die Anderen durch.

Die Spieler springen von Feld zu Feld um in kürzester Zeit möglichst viele Diamanten einzusammeln. Die Zahlen auf den Steinen bestimmen wie viele Diamanten man gewinnt oder verliert. Doch Vorsicht: die Felder versinken nach dem Betreten in der heißen Lava und der Rückweg ist verloren! Die fixen Felder helfen den Weg besser zu planen, um nicht am Ende in einer Sackgasse stecken zu bleiben. Unerwartete Geschenke erhöhen die Chancen, noch mehr Diamanten einzusammeln.

Mahjong



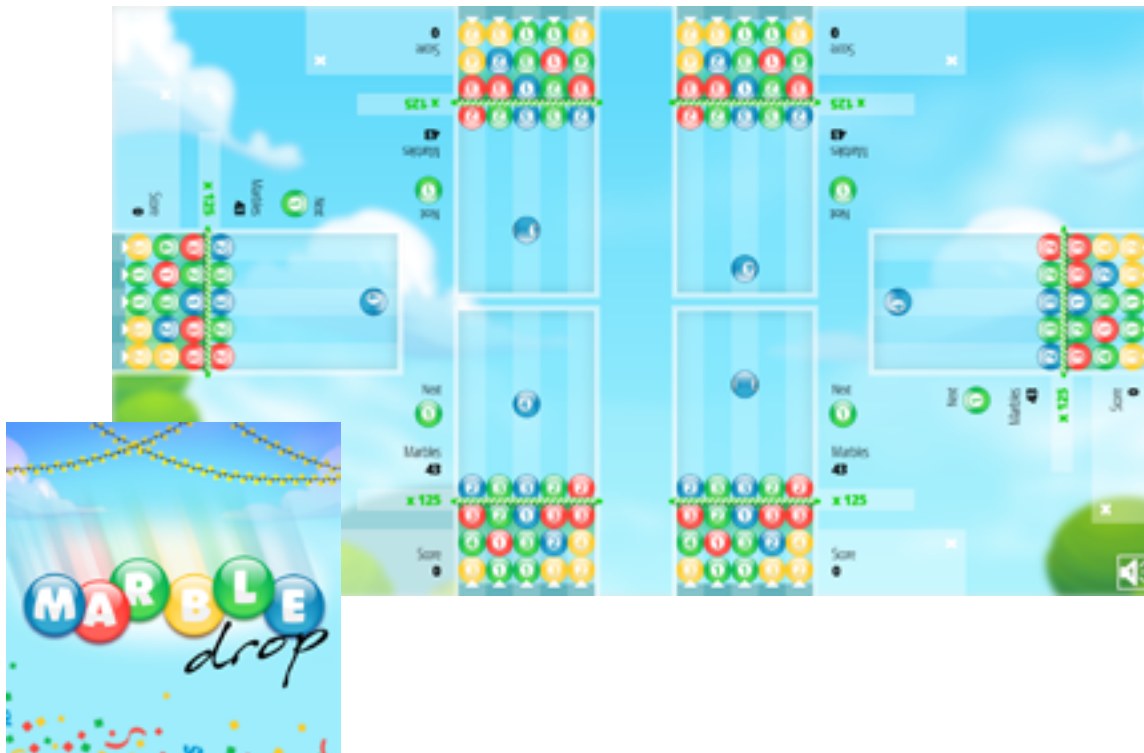
Brett



In Mahjong muss der Spieler in möglichst kurzer Zeit alle Spielsteine abräumen.

Die Steine verschwinden, wenn jeweils zwei identische Steine bzw. zwei Steine einer Symbolgruppe markiert werden. Es können nur Spielsteine verwendet werden, die zumindest an einer Langseite (links oder rechts) frei liegen.

Marble Drop



Match3

1-4

In Marble Drop müssen die Spieler Murmeln mit gleicher Farbe oder Nummer in eine Reihe bringen um sie zu entfernen.

Reihen können horizontal, vertikal und diagonal gebildet werden. Entfernt man alle Murmeln über der dritten Reihe, erhält man Bonusmurmeln und einen höheren Punkte-Multiplikator. Ausgelöste Kettenreaktionen bringen zusätzliche Punkte.

Das Spiel endet, wenn der Spieler keine Murmeln mehr im Depot hat oder die Murmeln sich zu hoch auftürmen und die obere Begrenzung des Spielfeldes berühren. Ziel ist so lange wie möglich im Spiel zu bleiben und Punkte zu sammeln.

Match 3



Match 3



Das Ziel von Match 3 ist, die geforderte Anzahl Juwelen jeder Farbe einzusammeln. Es müssen waagrechte oder senkrechte Ketten aus mindesten 3 gleichfarbigen Spielsteinen gebildet werden um diese aufzulösen. Durch das Auflösen von Ketten die vier Spielsteine beinhalten, werden Bomben erzeugt. Diese können benachbarte Spielsteine wegsprengen. Ketten ab 5 Spielsteinen erzeugen „Hyper-Icons“, die alle Spielsteine einer Farbe auflösen. Erreicht der Spieler die geforderte Anzahl der jeweils gesuchten Farben innerhalb des Zeitlimits, ist das Level geschafft.

Memory



Brett

1-4

Memory kann von bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. Eine gerade Anzahl Memory-Karten, auf denen paarweise der gleiche Inhalt abgebildet ist, liegt verdeckt auf dem Spielfeld. Jeder Spieler muss innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits zwei beliebige Karten umdrehen. Sind die beiden Karten identisch, darf der Spieler diese behalten und zwei weitere Karten umdrehen. Unterscheiden sich die Spielkarten, muss er sie wieder verdecken.

Mill



Brett

1-2

Mühle kann gegeneinander oder gegen den Computer gespielt werden. Gespielt wird nach den offiziellen Regeln. Steine in einer Mühle dürfen nicht geschlagen werden. Kann ein Spieler nicht mehr ziehen so hat er verloren.

Monopoly



Brett

2-6

Ziel des Spiels ist es, ein Grundstücksimperium aufzubauen und alle anderen Mitspieler in die Insolvenz zu treiben.

Dazu erwirbt man möglichst viele Besitzrechte - Straßen, Bahnhöfe, Elektrizitäts- und Wasserwerke. Die Mitspieler müssen Miete bezahlen, wenn diese durch Würfeln auf einem solchen Feld landen. Noch teurer wirds auf bebauten Grundstücken.

Naval Combat



Klassiker

 2-4

In Naval Combat treten Marine Flotten gegeneinander an.

Die Schiffe der Spieler werden auf geheime Positionen am Spielfeld verteilt. Die Flotten-Kommandanten müssen nun die Positionen der gegnerischen Schiffe herausfinden und diese versenken.

Der Spieler selektiert eine feindliche Flotte und wählt eine Position am Radar Gitter aus. Trifft der Schuß, kann ein weiterer abgefeuert werden. Fällt die Kugel ins Wasser, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Spieler versucht alle Schiffe seiner Gegner zu versenken. Der Eigentümer einer besiegten Flotte scheidet aus. Der letzte übrig gebliebene Spieler gewinnt das Spiel.

Omaha Hold'em HD



Karten

 2-6

Gespielt wird die bekannte Poker-Variante Omaha Hold'em ohne Setzlimit mit bis zu 6 Spielern.

Mit den fünf offenen Karten in der Tischmitte und den vier eigenen Karten muss eine hochwertige Pokerhand gebildet werden. Dabei müssen immer genau zwei der eigenen Karten verwendet werden – nicht mehr und nicht weniger. Bei der Auswertung gelten die üblichen Pokerregeln.

Der Spieler, der allen anderen ihre Chips abnimmt, gewinnt.

Omkara



Klassiker

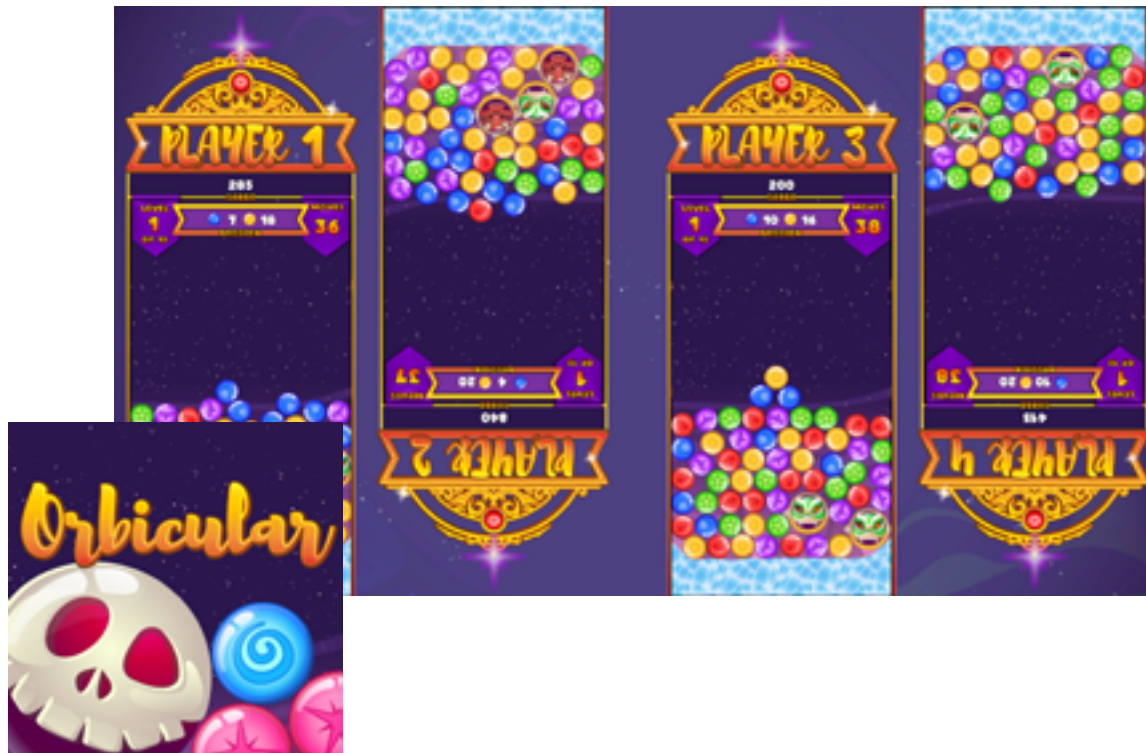
 2-4

Omkara ist ein Strategie-Brettspiel für bis zu vier Spieler, das in einem Raster gespielt wird.

Jeder Spieler besitzt ein Set an Spielsteinen seiner Farbe. Die Spieler legen abwechselnd Spielsteine auf das Brett. Wird ein Stein gelegt, werden alle gegnerischen Steine, die sich zwischen dem neuen Spielstein und einem bereits gelegten Stein der eigenen Farbe befinden, umgefärbt.

Wenn das letzte spielbare Feld im Raster gefüllt ist, endet das Spiel. Der Spieler, der am Ende der Partie die meisten Spielsteine seiner Farbe am Feld hat, gewinnt.

Orbicular



Match 3

1-4

In Orbicular tippt man auf eine Gruppe von zwei oder mehr gleichfarbigen Kugeln, um sie zu entfernen. Erfülle Missionen, wie eine bestimmte Anzahl von Kugeln und Gegenständen zu sammeln, um den Levelbonus zu gewinnen. Gruppen von drei oder mehr Kugeln erzeugen Power-Orbs. Diese explodieren bei Aktivierung und entfernen eine große Anzahl an Kugeln auf einmal. Zwei kollidierende Power-Orbs verschmelzen zu einem stärkeren.

Das Gameplay ist abwechslungsreich. Eine Aufgabe besteht darin, farbige Schlösser zu öffnen, indem man entsprechende Kugeln einsammelt. Eine andere ist es Augäpfel einzusammeln. Diese müssen den goldenen Boden berühren, um eingesammelt zu werden. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.

Parchis



Klassiker

2-4

Das Ziel in Parchis ist, alle eigenen Spielsteine von der Startbox ins Ziel zu bringen. Dafür muss jeder Stein ein Mal das Spielfeld umrunden. Wie weit sie gehen dürfen, entscheidet der Würfel. Würfle eine 5 - ziehe einen Spielstein aus der Startbox. Lande auf einem besetzten Feld - schlag deinen Gegner, ziehe 20 Felder zusätzlich. Kein Schlagen auf sicheren Feldern. Lande neben deinem eigenen Spielstein - baue eine Brücke. Brücken können weder betreten noch übersprungen werden. Würfle eine 6 - öffne deine Brücke und würfle nochmal. Würfle 3 mal eine 6 - letzter Spielstein zurück zum Start. Wer zuerst alle vier Figuren im Ziel hat gewinnt.

Pick Up



Strategie

1-4

Der Spieler muss versuchen innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits möglichst viele der am Panel aufgelisteten Kombinationen zu erreichen. Nach der Drehung der 5 Reels kann der Spieler beliebig viele Symbole halten und die anderen Walzen nochmals drehen. Sein Ergebnis aufzubessern, ist so bis zu zweimal möglich. Um den Zug zu beenden, muss eine Kombination eingetragen werden, wofür man entsprechende Punkte bekommt. Erreicht man die Ziel-Punktzahl, erhält man für die Restzeit Bonuspunkte. Kann man keine Kombination eintragen, endet das Level vorzeitig.

Picnic



Match 3

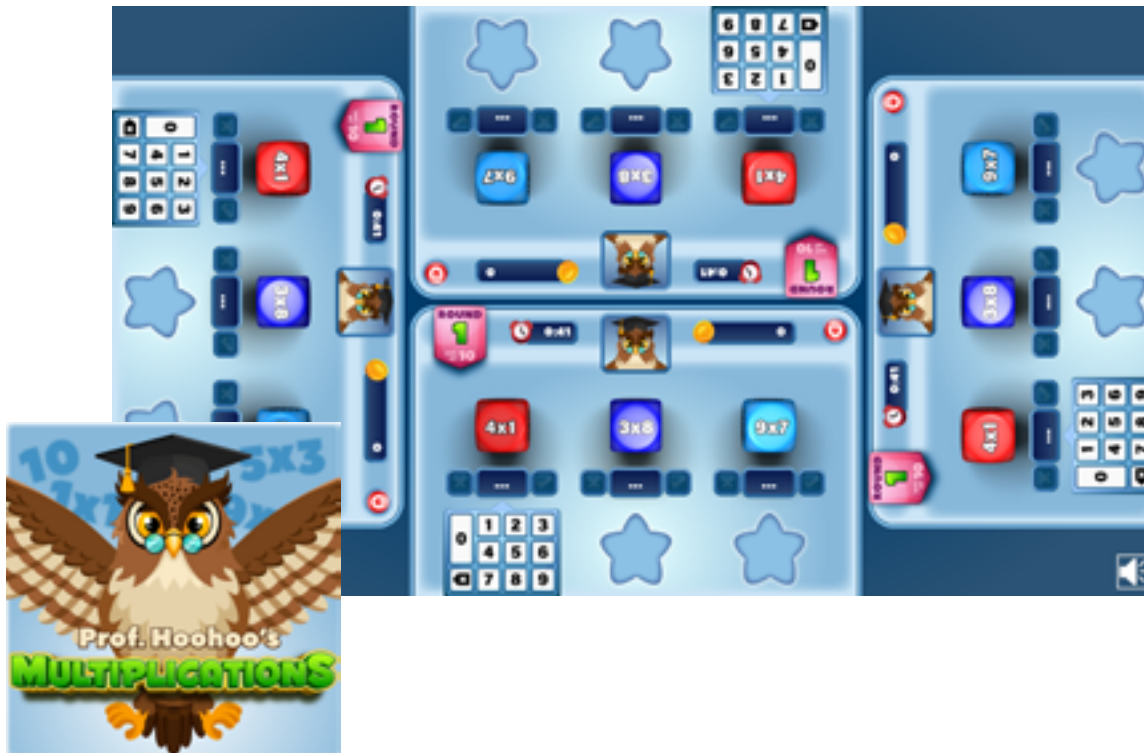
1-4

Picnic ist ein Knobel- und Match3-Spiel. Die Spielsteine müssen in Dreiergruppen gesammelt werden. Dies wird erreicht, indem zusammen passende Steine in das Sammelfeld verschoben werden.

Die Spielsteine sind in Ebenen übereinander gestapelt. Es können nur unbedeckte Spielsteine eingesammelt werden. Der Spieler muss vorausplanen. Das Sammelfeld kann nur bis zu 7 Spielsteine aufnehmen. Wird das Feld ohne einen passenden Drilling gefüllt, endet das Level vorzeitig.

Lösen Sie alle Level so schnell wie möglich, um das Spiel zu gewinnen.

Prof. Hoohoo's Multiplications



Klassik

1-4

Prof. Hoohoo's Multiplications ist ein Mathe-Spiel zum Trainieren der Multiplikationsfähigkeiten.

Ein 3er Set Gleichungen muss so schnell wie möglich gelöst werden. Für einen fehlerfreien Satz erhält der Spieler einen Bonus.

Nach 10 Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl das Spiel.

Quiz

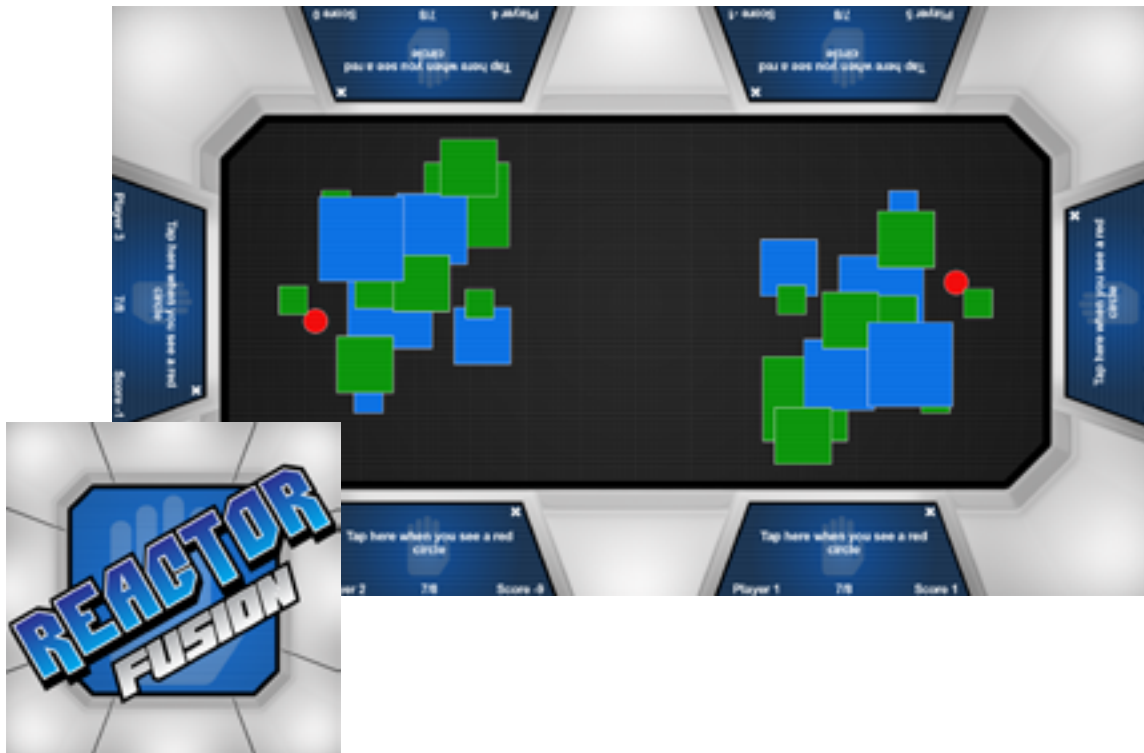


Klassiker

1-4

Ziel des Spiels ist es der Quiz-Champion zu werden. Das Spiel ist in 3 Stufen eingeteilt. In der ersten Stufe werden nacheinander einige Fragen gestellt. In Stufe 2 können Fragen aus 3 zufälligen Kategorien gewählt werden. Der Spieler, der die Frage richtig beantwortet, darf die nächste Fragekategorie auswählen. Jede Frage ist unterschiedlich viele Punkte wert. Je höher der Wert einer Frage, um so schwieriger ist sie. In Stufe 3 fällt alle 20 Sekunden der schwächste Spieler aus dem Spiel. Am Ende bleibt der Spieler übrig, der am meisten Punkte erreicht hat.

Reactor Fusion



Action

2-6

Das knifflige Spiel testet die Reflexe, trainiert die Konzentration und das Reaktionsvermögen zugleich. Auch etwas Allgemeinwissen kann nicht schaden.

Ziel ist es in Reactor Fusion 10 zufällig gewählten Aufgaben schneller und besser als die Mitspieler zu lösen. Das Spiel kann von bis zu 6 Personen gespielt werden. Das Spiel ist gefinkelter und schwieriger als es auf den ersten Blick scheint.

Roulette

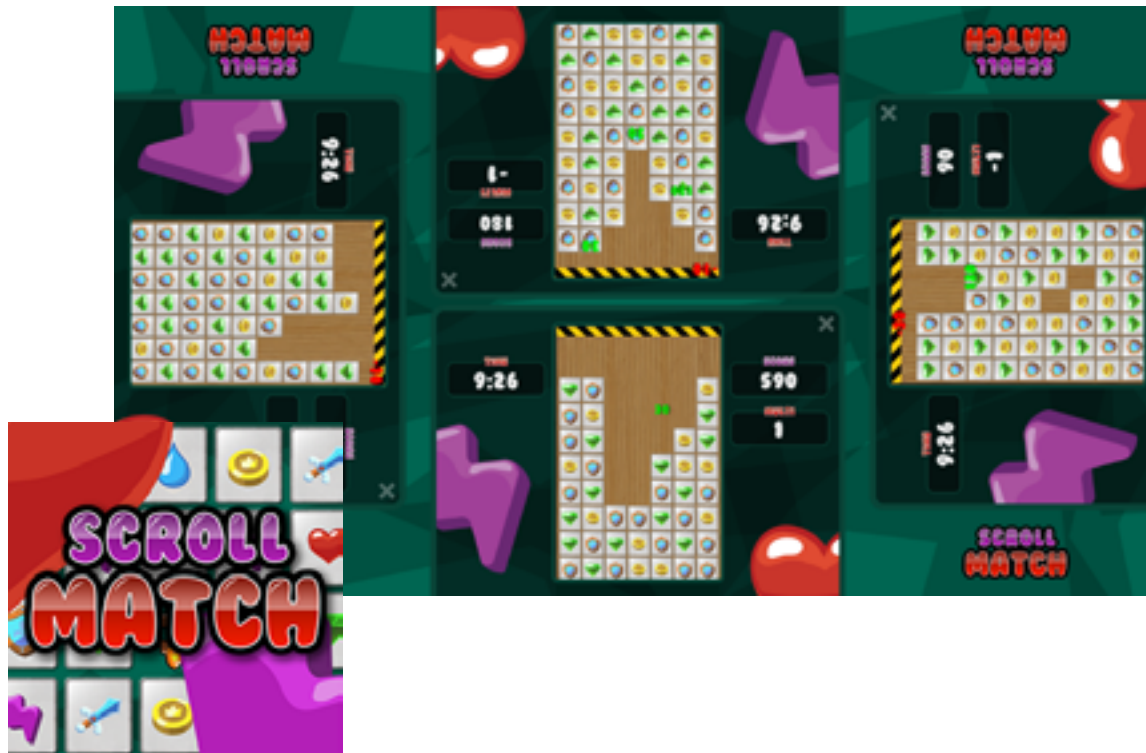


Klassiker

1-4

“Rien ne va plus!” Nichts geht mehr! Jeder, der diesen Spruch hört, weiß sofort, um welches Spiel es hier geht: Roulette. Gespielt wird nach den klassischen französischen Regeln mit 36 Zahlen und einer grünen Null. Das Spiel läuft über 10 Runden, als Start-Budget stehen 2.000 Punkte zur Verfügung. Der Spieler, der am Ende den meisten Gewinn erspielt hat, ist der Sieger.

Scroll Match



Match 3

1-4

In Scroll Match muss der Spieler so schnell wie möglich Kombinationen bilden, indem er zwei benachbarte Spielsteine vertauscht.

Sobald 3 oder mehr gleiche Symbole in einer geraden Linie (horizontal und/oder vertikal) landen, explodieren sie und die Punkte werden gesammelt. Werden die Spielsteine nicht schnell genug entfernt, fahren sie bis zur Decke. Jeder Spielstein, der die Begrenzung berührt, löst sich auf und stiehlt Punkte. Je länger die Grenze frei bleibt, desto höher steigt der Multiplikator und damit die gesammelten Punkte.

Werden Kombinationen von vier oder mehr Symbolen gebildet, entfernt der aktivierte Bonus die obersten Spielsteine.

Nach Ablauf des Timers gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl das Spiel.

Sheep Market



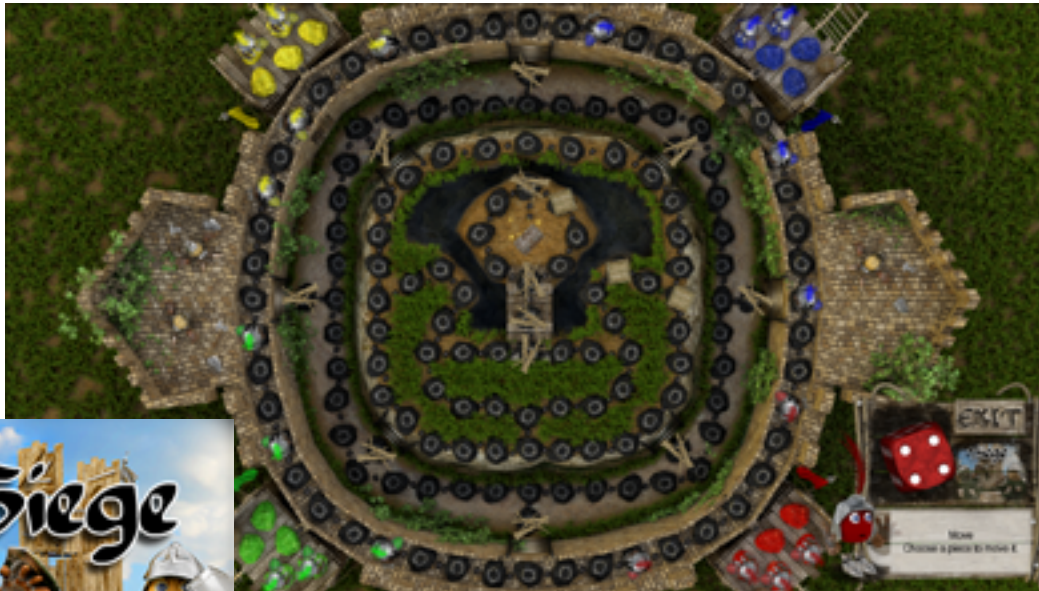
Strategie

2-4

Der Markt ist in der Stadt! Die Spieler versuchen so viele Schafe wie möglich für Ihren Bauernhof zu bekommen.

Es wird mit Münzen unterschiedlichen Wertes auf die Tiere in der Koppel geboten. Jede Münze kann nur einmal verwendet werden. Gewinner einer Auktion ist der Spieler mit dem höchsten einmaligen Gebot. Er erhält alle Tiere in der Koppel. Sind Füchse in der Koppel, so erhält sie der Spieler mit dem niedrigsten einmaligen Gebot. Leider frisst jeder Fuchs ein Schaf im Stall. Haben zwei Spieler die gleiche Münze gesetzt, heben sie sich gegenseitig auf. Das nächste Gebot erhält die Tiere.

Siege



Brett

 2-4

Bis zu vier Spieler belagern eine Burg. Gewonnen hat der Spieler, der mit einer Spielfigur das Ziel erreicht. Die Spielfiguren anderer Spieler können geschlagen werden. Über einen Blocker darf nicht gezogen werden. Kommt man allerdings genau auf das Feld des Blockers, so darf man ihn entfernen und neu setzen.

Slots



Strategie

1-6

Im Spiel Slots müssen die gezogenen Symbolkombinationen clever in den 4 Boxen verstaut werden. 3 gleiche Symbole in einer Reihe (horizontal, vertikal, diagonal) bringen Punkte. Aber Achtung, der Wert der Symbole ist sehr unterschiedlich. Die Karte in der Mitte zeigt die möglichen Einnahmen.

Spezielle Kombinationen bringen Bonuspunkte. Der Spieler mit dem größten strategischen Planungsvermögen wird über alle anderen triumphieren.

Smoothie - Tiles deluxe



Match3

1-4

Eine Gruppe von zwei oder mehr gleichen Spielsteinen kann durch Antippen entfernt werden. Die Mission ist, eine Mindestanzahl an Steinen zu entfernen.

Größere Gruppen bringen höhere Punkte und füllen zusätzlich die Bonusleiste. Erspielte Boni können jederzeit verwendet werden. Auflösen einer Spielsteingruppe größer 5 erzeugt einen Regenbogen-Multiplikator. Regenbögen können nur durch Auflösen eines angrenzenden Spielsteins gespielt werden. Steinblöcke können nur mit Regenbogen- oder Raketenboni entfernt werden.

Der Punktemultiplikator in der Zeitleiste belohnt schnelle Spieler. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.

Solitaire Classic



Karten

1-4

Die Karten müssen farbtreu (Karo, Herz, Pik, Kreuz) und aufsteigend sortiert auf den Ablagestapeln abgelegt werden, beginnend mit dem Ass. Auf dem Spielfeld dürfen Karten nur Rot, Schwarz im Wechsel in absteigender Reihenfolge aufeinander gelegt werden. Korrekt aufgebaute Stapel kann man im Ganzen verschieben. Auf leere Spielfeldzellen dürfen nur Könige. Das Ziel ist alle Karten auf die zugehörigen Ablagestapel zu bringen.

Die Spielzeit ist limitiert und in 2 Runden geteilt. Mit dem New-Button kann man ein neues Deck spielen. Aus dem Talon werden Karten wahlweise einzeln oder in 3er Packs gezogen.

Solitaire Fun



Karten

1-4

Die Karten müssen farbtreu (Karo, Herz, Pik, Kreuz) und aufsteigend sortiert auf den Ablagestapeln abgelegt werden, beginnend mit dem Ass.

Auf dem Spielfeld dürfen Karten nur Rot, Schwarz im Wechsel in absteigender Reihenfolge aufeinander gelegt werden. Korrekt aufgebaute Stapel kann man im Ganzen verschieben. Auf leere Spielfeldzellen dürfen nur Könige. Das Ziel ist alle Karten auf die zugehörigen Ablagestapel zu bringen.

Die Spielzeit ist limitiert. Mit dem New-Button kann man ein neues Deck spielen. Aus dem Talon werden Karten wahlweise einzeln oder in 3er Packs gezogen.

Space Towers



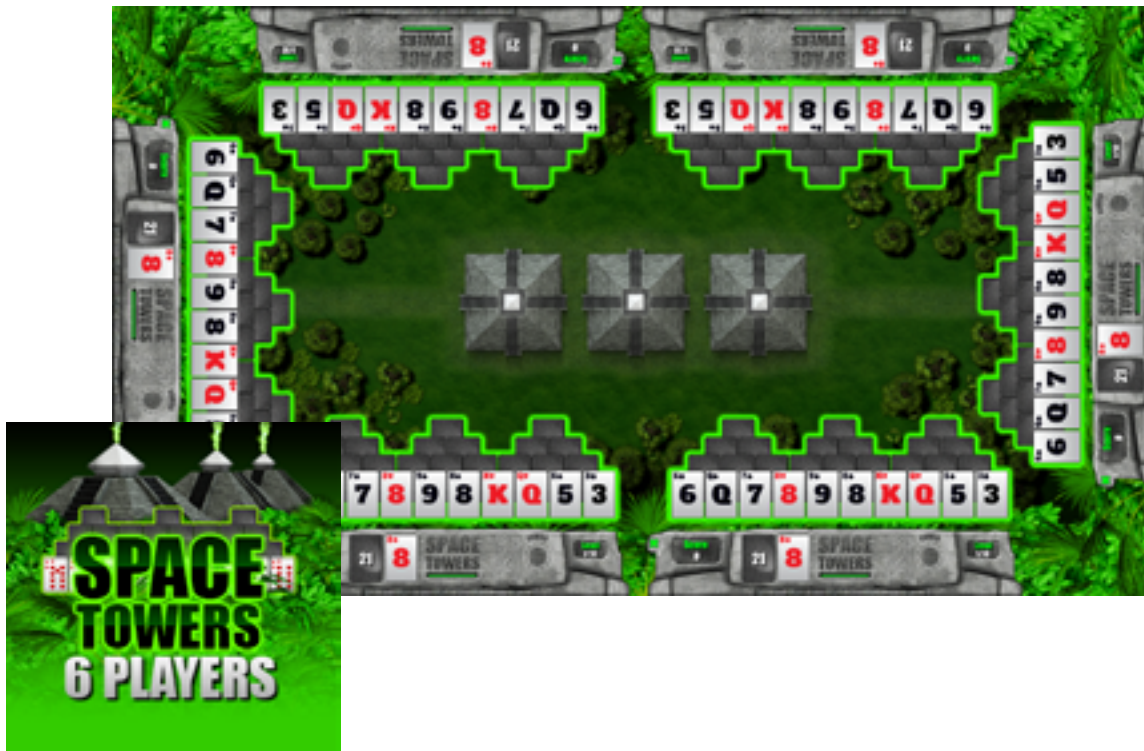
Karten

1-4

In Space Towers muss man alle am Spielfeld liegenden Karten auf den aufgeschlagenen Ablagestapel neben dem Talon ablegen. Der Kartenwert muss entweder um eins höher oder niedriger sein als der Wert der obersten Karte am Ablagestapel, die Farbe spielt dabei keine Rolle. Ist kein Zug möglich, muss eine neue Karte vom Talon gezogen werden. Drei Karten in Serie abgelegt, öffnen einen zusätzlichen Ablagestapel. Das ziehen einer neuen Karte vom Talon unterbricht die Serie und der Ablagestapel verschwindet.

Das Totenkopfsymbol beim Zwischenstand kündigt das Ausscheiden des schlechtesten Spielers in der nächsten Runde an.

Space Towers 6 Players



Karten

1-6

In Space Towers 6 Players muss man alle am Spielfeld liegenden Karten auf den aufgeschlagenen Ablagestapel neben dem Talon ablegen. Der Kartenwert muss entweder um eins höher oder niedriger sein als der Wert der obersten Karte am Ablagestapel, die Farbe spielt dabei keine Rolle. Ist kein Zug möglich, muss eine neue Karte vom Talon gezogen werden. Drei Karten in Serie abgelegt, öffnen einen zusätzlichen Ablagestapel. Das ziehen einer neuen Karte vom Talon unterbricht die Serie und der Ablagestapel verschwindet.

Das Totenkopfsymbol beim Zwischenstand kündigt das Ausscheiden des schlechtesten Spielers in der nächsten Runde an.

Sphero



Match3

1-4

In Sphero müssen mit Zahlen beschriftete Kugeln zum Zielwert 2048 kombiniert werden.

Eine nach Zufallsprinzip erstellte Kugel umkreist eine Masse von anderen Sphären, die im Zentrum aneinander haften. Durch antippen wird die Kugel in Richtung Mitte abgeschossen. Wenn sich 3 oder mehr gleiche Kugeln berühren, verschmelzen diese und bilden eine neue mit doppeltem Zahlenwert. Jede Fusion erzeugt Punkte. Wenn eine Kugel 2048 erreicht, erhält der Spieler einen Bonus und darf eine weitere Runde spielen um noch mehr Punkte zu sammeln. Nach Ablauf des Timers gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl das Spiel.

Spooky Maze



Strategie

 2-4

Spooky Maze ist ein Logikspiel für bis zu 4 Spieler. Platzieren, drehen, verschieben und der Weg zu den verborgenen Schätzen des Geisterschlusses ist frei. Je größer der gefundene Schatz, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Super Fun Soccer



Action

1-6

Auch im digitalen Fußballspiel ist das Ziel den Ball so oft wie möglich ins gegnerische Tor zu schießen.

Die Gegner angreifen, den Ball schnappen und Pässe spielen - so erreicht man das Ziel. Das Team mit den meisten Toren gewinnt.

Swimming



Karten

2-4

Ziel ist es, drei Karten der gleichen Farbe mit insgesamt 31 Punkten zu erhalten.

Asse zählen 11, Bildkarten 10 Punkte, alle anderen Karten entsprechen den aufgedruckten Werten. Drei gleiche Karten zählen 30,5 Punkte. Hat ein Spieler drei Asse, endet die Runde sofort und alle anderen Spieler verlieren ein Leben. Wer am Zug ist, darf entweder eine oder alle drei Karten mit den Karten in der Spieltischmitte austauschen. Tauscht man nicht, muss man schieben oder klopfen. Klopft ein Spieler, dürfen die Mitspieler noch einen Zug ausführen, dann werden die Karten aufgedeckt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Swimming Hawaii



Karten

1-4

Ziel ist es, drei Karten der gleichen Farbe mit insgesamt 31 Punkten zu erhalten.

Asse zählen 11, Bildkarten 10 Punkte, alle anderen Karten entsprechen den aufgedruckten Werten. Drei gleiche Karten zählen 30,5 Punkte. Hat ein Spieler drei Asse, endet die Runde sofort und alle anderen Spieler verlieren ein Leben. Wer am Zug ist, darf entweder eine oder alle drei Karten mit den Karten in der Spieltischmitte austauschen. Tauscht man nicht, muss man schieben oder klopfen. Klopft ein Spieler, dürfen die Mitspieler noch einen Zug ausführen, dann werden die Karten aufgedeckt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Texas Hold'em



Karten

2-4

Gespielt wird die bekannte Poker-Variante Texas Hold'em ohne Setzlimit.

Mit den fünf offenen Karten in der Tischmitte und den zwei eigenen Karten muss eine hochwertige Pokerhand zusammengestellt werden. Für das Bilden der Pokerhand kann man beide, eine oder auch keine der eigenen Karten verwenden. Bei der Auswertung gelten die üblichen Pokerregeln.

Der Spieler, der innerhalb des Zeitlimits das meiste Geld anhäuft, gewinnt.

Texas Hold'em Battle



Karten

 1-4

Texas Hold'em Battle ist eine Variante von Texas Hold'em für 1-4 Spieler. Der Große Unterschied ist, die Spieler spielen gemeinsam gegen das Casino. Sprengen Sie die Bank?

Mit den fünf offenen Karten in der Tischmitte und den zwei eigenen Karten muss eine hochwertige Pokerhand zusammengestellt werden. Für das Bilden der Pokerhand kann man beide, eine oder auch keine der eigenen Karten verwenden. Bei der Auswertung gelten die üblichen Pokerregeln.

Texas Hold'em HD



Mit Handy App spielbar

Karten

2-6

Gespielt wird die bekannte Poker-Variante Texas Hold'em ohne Setzlimit mit bis zu 6 Spielern gleichzeitig.

Mit den fünf offenen Karten in der Tischmitte und den zwei eigenen Karten muss eine hochwertige Pokerhand zusammengestellt werden. Für das Bilden der Pokerhand kann man beide, eine oder auch keine der eigenen Karten verwenden. Bei der Auswertung gelten die üblichen Pokerregeln.

Der Spieler, der allen anderen ihre Chips abnimmt, gewinnt.



Tic Tac Four



Brett

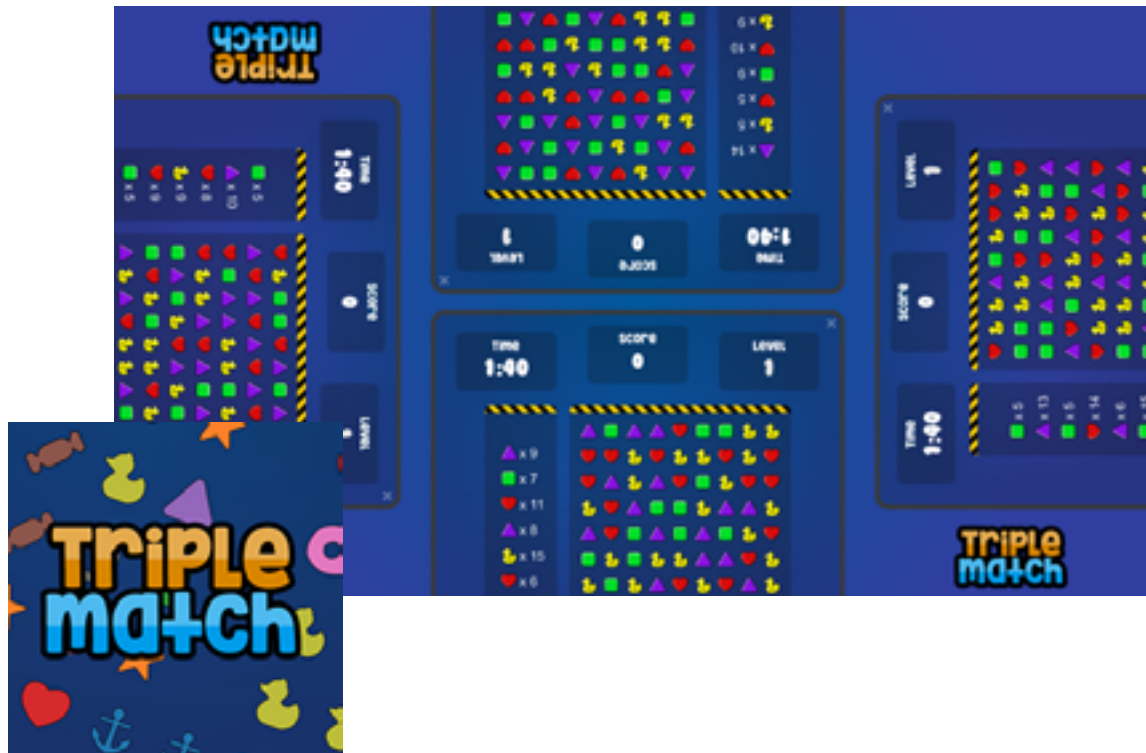
2-4

Tic Tac Four ist Tic Tac Toe für bis zu 4 Spieler gleichzeitig. Ziel ist es, 3 der eigenen Spielsteine in eine Reihe zu bringen.

Gespielt wird auf einem 3x3 Raster. Jeder Spieler besitzt insgesamt 9 Ringe, 3 von jeder Größe, mit denen er seine Reihe bilden kann. Jedes Spielfeld-Kästchen kann bis zu 3 Ringe aufnehmen, einen jeder Größe. Die Möglichkeit jedes Feld mehrfach zu nutzen, liefert unzählige Chancen die Mitspieler auszubooten.

Gültige Ausrichtungen für 3er Reihen sind: horizontal, vertikal, diagonal, konzentrisch - mit entweder gleich großen oder auf- oder absteigend sortierten Ringen jeder Größe.

Triple Match



Match 3

1-4

Beim Triple Match muss der Spieler möglichst schnell Kombinationen bilden, indem er zwei benachbarte Spielsteine vertauscht.

Sobald 3 oder mehr gleiche Symbole in einer geraden Linie (horizontal und/oder vertikal) landen, explodieren sie und die Spielsteine werden eingesammelt.

Erledige Aufgaben aus der Liste links, indem du entsprechende Spielsteine sammelst. Dadurch erhält man die meisten Punkte. Werden die Aufgaben nicht schnell genug erledigt, fahren sie an die Decke und verschwinden.

Nach Ende des letzten Levels gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl das Spiel.

Trivial Pursuit



Brett

 2-6

Das Ziel ist, die Fragen aus unterschiedlichen Wissenskategorien korrekt zu beantworten und so seinen Spielstein (Wissensspeicher) mit allen sechs Tortenecken (Purtings) zu füllen - eines jeder Farbe.

Trivial Pursuit - Bet You Know It



Brett

2-6

Man muss nicht alle Antworten kennen um zu gewinnen - tatsächlich zählt es mehr seine Mitspieler, bzw. ihr Wissen einschätzen zu können.

Die Spieler tippen auf Erfolg oder Versagen ihrer Gegner - der Gewinn verwandelt sich in Tortenstücke (Purtings) und füllt den Spielstein (Wissensspeicher).

Dieses faszinierende Quiz fordert strategisches Denken sowie Menschenkenntnis gleichermaßen.

Trivial Pursuit Challenge



Quiz

1-4

Trivial Pursuit Challenge ist eine Quizvariante ohne Spielbrett und ohne Würfel, dafür umso schneller und aufregender.

In diesem Spiel geht es nur darum, so viele Fragen wie möglich korrekt zu beantworten. Mit einem kleinen Extra gibt es noch mehr Punkte zu erhaschen. Jeder Fragekategorie ist eine Farbe zugeordnet. Eine korrekte Antwort füllt den Spielstein (Wissensspeicher) mit einem farbigen Dreieck (Purting) der korrespondierenden Farbe. Hat man ein Purting jeder Kategorie, erhält man Bonuspunkte.

Twiddle's Five



Match3

 2-4

Twiddle's Five ist ein Strategiespiel für bis zu vier Spieler. Ziel ist es fünf Murmeln waagrecht, senkrecht oder diagonal in eine Linie zu bringen. Das Spielfeld besteht aus neun Sektoren mit jeweils drei mal drei Mulden. Die einzige Regel ist, man muss eine Murmel setzen und einen beliebigen Sektor drehen.

Two of a Kind



Karten

1-4

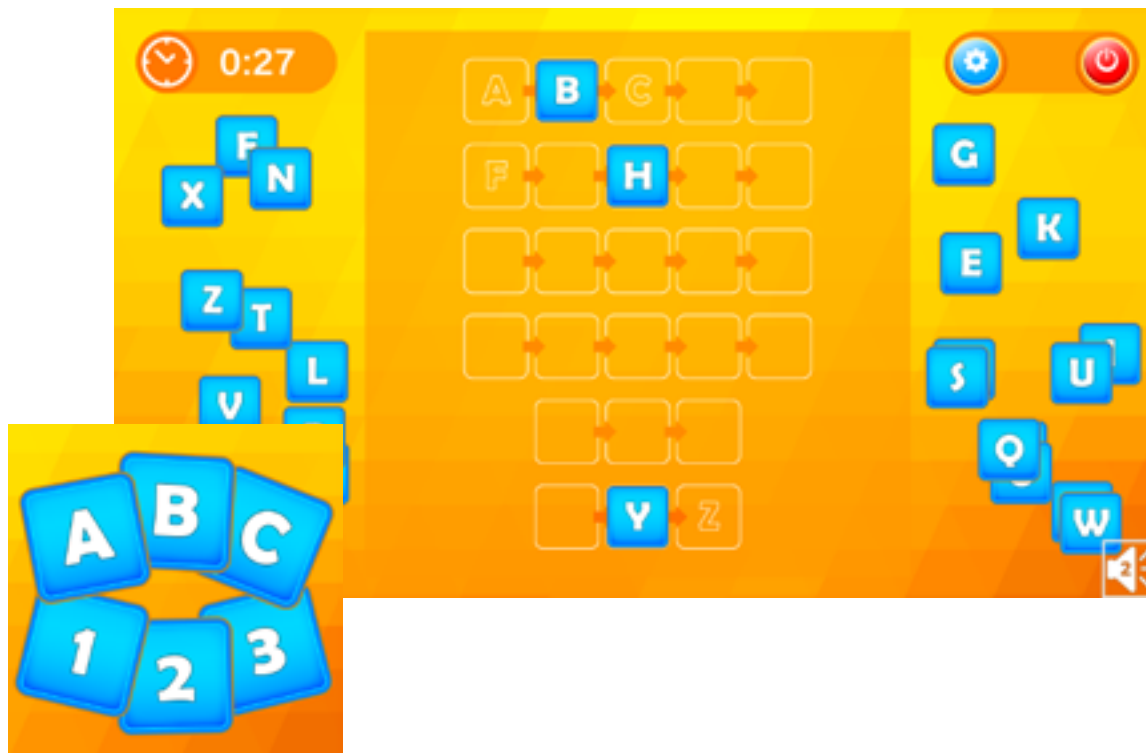
In Two of a Kind muss der Spieler alle Karten vom Spielfeld entfernen. Dafür wählt er zwei freie Karten mit dem gleichen Wert aus und sie fliegen zum Sammelstapel.

Lassen sich am Spielfeld keine Paare bilden, kann man die Karten vom Talon nutzen. Wenn keine weiteren Züge möglich sind, müssen die übrigen Karten neu gemischt werden.

Bevor die Zeit abläuft, sollen so viele Kartenpaare wie möglich aufgelöst werden. Nicht aufgebrauchte Zeit wird mit Bonuspunkten vergütet. Ein Combo-Bonus wird angerechnet, wenn man mindestens 5 Kartenpaare auflöst, ohne eine Karte vom Talon zu nehmen.

Spiele Mindtab

ABC123



Puzzle

1

ABC123 ist ein Sortierspiel. Der Spieler kann aus verschiedenen Modi auswählen und muss entweder Zahlen oder Buchstaben aufsteigend sortieren.

Dieses Spiel trainiert auf spielerische Weise die motorischen und geistigen Fähigkeiten und wurde speziell für die Aufstellung in Seniorenheimen entwickelt.

Es gibt keine Zeitbeschränkung. Es wird erfasst wie lange der Spieler für die Lösung eines Puzzels braucht. Daraus lässt sich die Entwicklung des Spielers ablesen.

Bonbon Sort



Puzzle

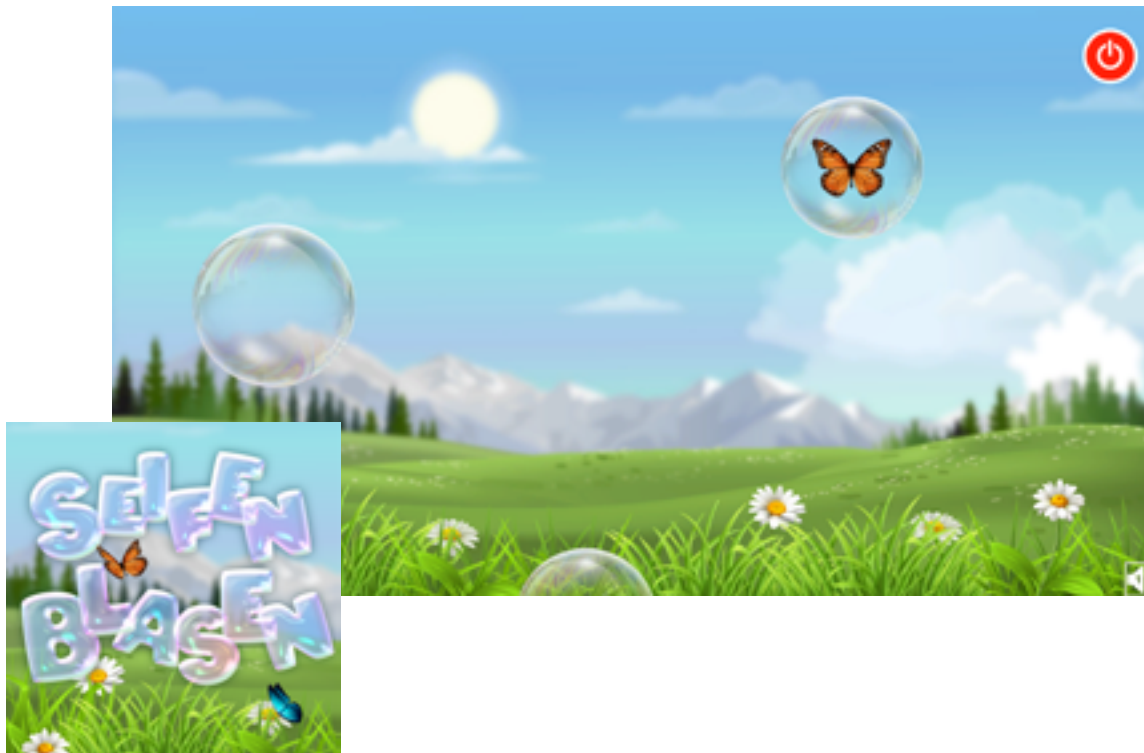


BonBonSort ist ein Sortierspiel. Am Spielfeld befinden sich Röhren, gefüllt mit verschiedenen farbigen Kaugummikugeln. Der Spieler muss nun so lange die Kugeln von einer Röhre in die andere verschieben, bis die Kaugummikugeln sortenrein eine Farbe pro Röhre sortiert sind.

Dieses Spiel trainiert auf spielerische Weise die motorischen und geistigen Fähigkeiten und wurde speziell für die Aufstellung in Seniorenheimen entwickelt.

Es gibt keine Zeitbeschränkung. Es wird erfasst wie lange der Spieler für die Lösung eines Puzzels braucht. Daraus lässt sich die Entwicklung des Spielers ablesen.

Seifenblasen



Action



1

Seifenblasen schweben durch das Bild. Der Spieler tippt die Blasen an. Kleine Blasen zerplatzen. Grosse Blasen teilen sich in mehrere kleine. Wird ein Schmetterling befreit, flattert er davon.

Dieses Spiel trainiert auf spielerische Weise die motorischen und geistigen Fähigkeiten und wurde speziell für die Aufstellung in Seniorenheimen entwickelt.

Es gibt keine Zeitbeschränkung. Zerplatze Blasen werden in Relation zur Spielzeit gestellt. Daraus lässt sich die Entwicklung des Spielers ablesen.

Farbfolge



Puzzle

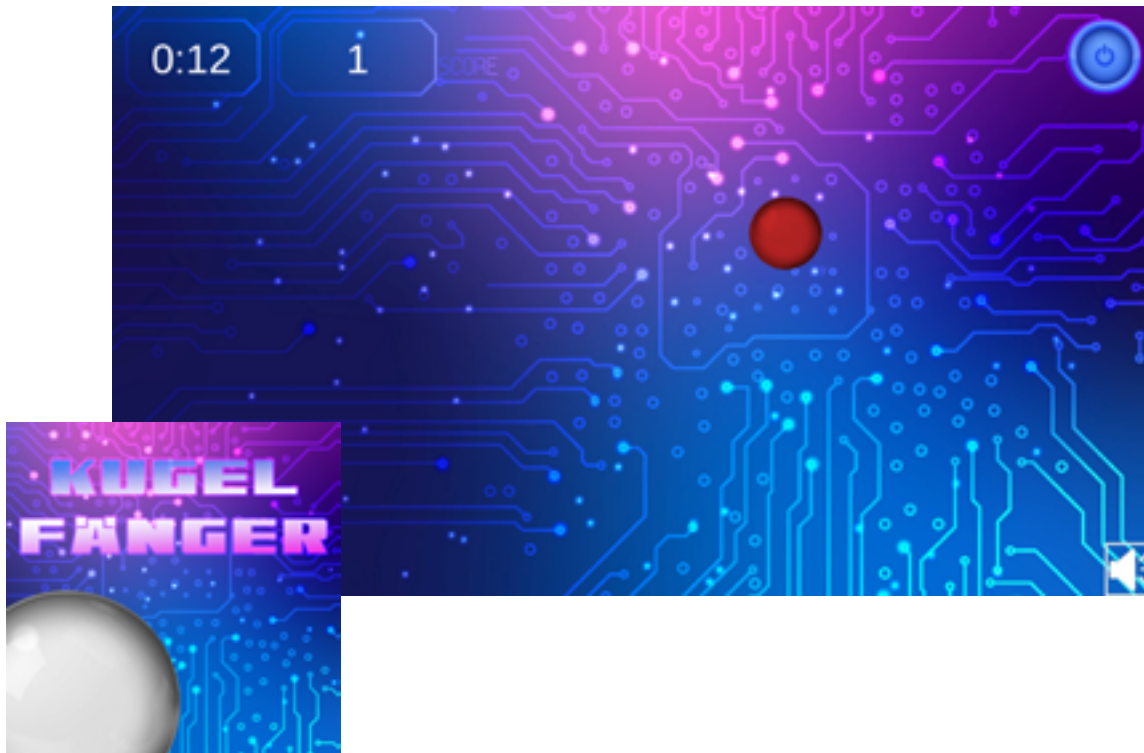


Im Spiel Farbfolge muss sich der Spieler eine Folge von aufblinkenden, farbigen Lichtern merken. Diese Farbfolge muss er korrekt nachahmen. Bei Erfolg verlängert sich die Farbfolge um ein weiteres Licht.

Dieses Spiel trainiert auf spielerische Weise die motorischen und geistigen Fähigkeiten und wurde speziell für die Aufstellung in Seniorenheimen entwickelt.

Es gibt keine Zeitbeschränkung. Es wird erfasst wie lange der Spieler für die Lösung eines Puzzels braucht. Daraus lässt sich die Entwicklung des Spielers ablesen.

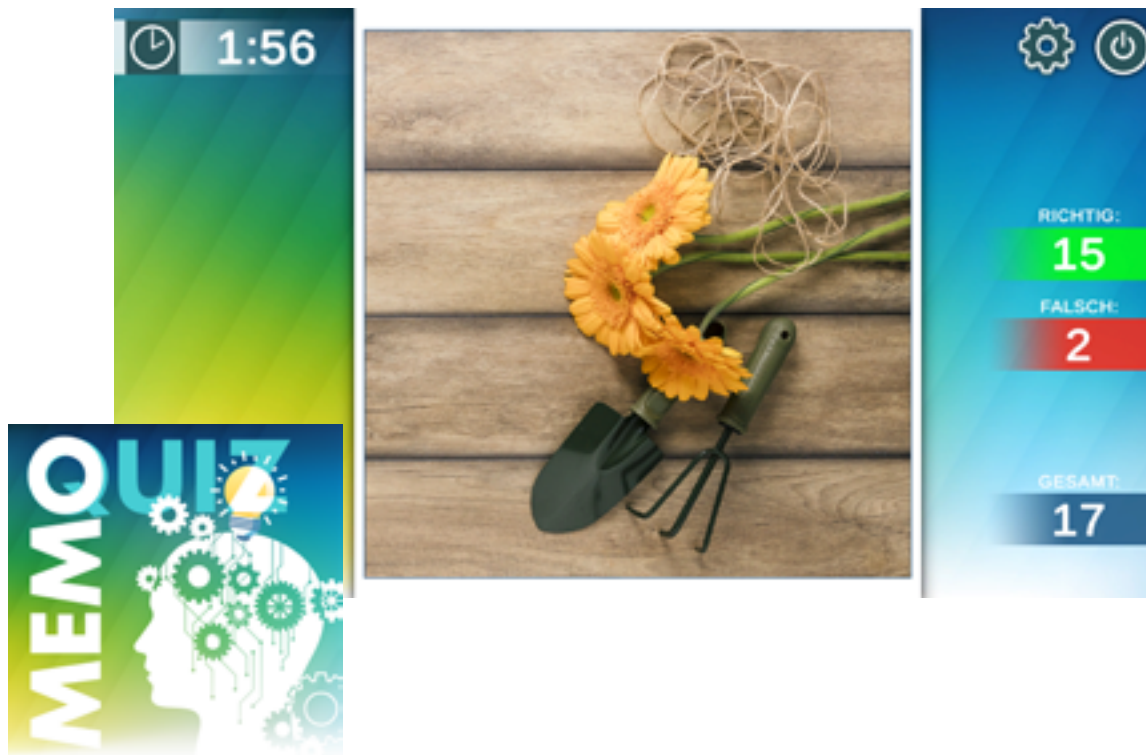
Kugelfänger

**Action**

Im Spiel Kugelfänger muss der Spieler eine über den Bildschirm flitzende Kugel antippen. Bei jeder Berührung wechselt die Kugel die Richtung und der Punktezähler erhöht sich um einen Punkt. Dieses Spiel trainiert auf spielerische Weise die motorischen und geistigen Fähigkeiten und wurde speziell für die Aufstellung in Seniorenheimen entwickelt.

Es gibt keine Zeitbeschränkung. Gefangene Kugeln werden in Relation zur Spielzeit gestellt. Daraus lässt sich die Entwicklung des Spielers ablesen.

Memo Quiz



Quiz



In MemoQuiz erscheinen am Bildschirm verschiedenste Fotos. Der Spieler muss sich die Einzelheiten der Bilder ganz genau merken. Sobald das Bild ausgeblendet wird, muss der Spieler Fragen zum Bild beantworten. Korrekte Antworten bringen Punkte.

Dieses Spiel trainiert auf spielerische Weise die geistigen Fähigkeiten und wurde speziell für die Aufstellung in Seniorenheimen entwickelt.

Es gibt keine Zeitbeschränkung. Die Gesamtpunktezahle wird in Relation zur Spielzeit gestellt. Daraus lässt sich die Entwicklung des Spielers ablesen.

Memory



Klassiker

2-6

Memory kann von bis zu 6 Spielern gleichzeitig gespielt werden. Eine gerade Anzahl Memory-Karten, auf denen paarweise der gleiche Inhalt abgebildet ist, liegt verdeckt auf dem Spielfeld. Jeder Spieler muss nacheinander zwei beliebige Karten umdrehen. Sind die beiden Karten identisch, darf der Spieler diese behalten und zwei weitere Karten umdrehen. Unterscheiden sich die Spielkarten, muss er sie wieder verdecken.

Dieses Spiel wurde speziell für die Aufstellung in Seniorenheimen entwickelt und hat daher keine Zeitbeschränkung.

Sudoku



Puzzle

1

In Sudoku ist es das Ziel, ein 9×9-Gitter mit den Ziffern 1 bis 9 so zu füllen, dass jede Ziffer in jeder Einheit (Spalte, Zeile, Block) genau einmal vorkommt.

Dieses Spiel wurde speziell für die Aufstellung in Seniorenheimen entwickelt und hat daher keine Zeitbeschränkung.

Secret Garden



Puzzle

1-4

In Secret Garden besteht das Ziel darin, alle Blumenbeete mit einer Wasserquelle zu verbinden. Durch drehen der Bodenplatten können die Wasserkanäle verbunden werden und das Wasser durch den Garten fließen.

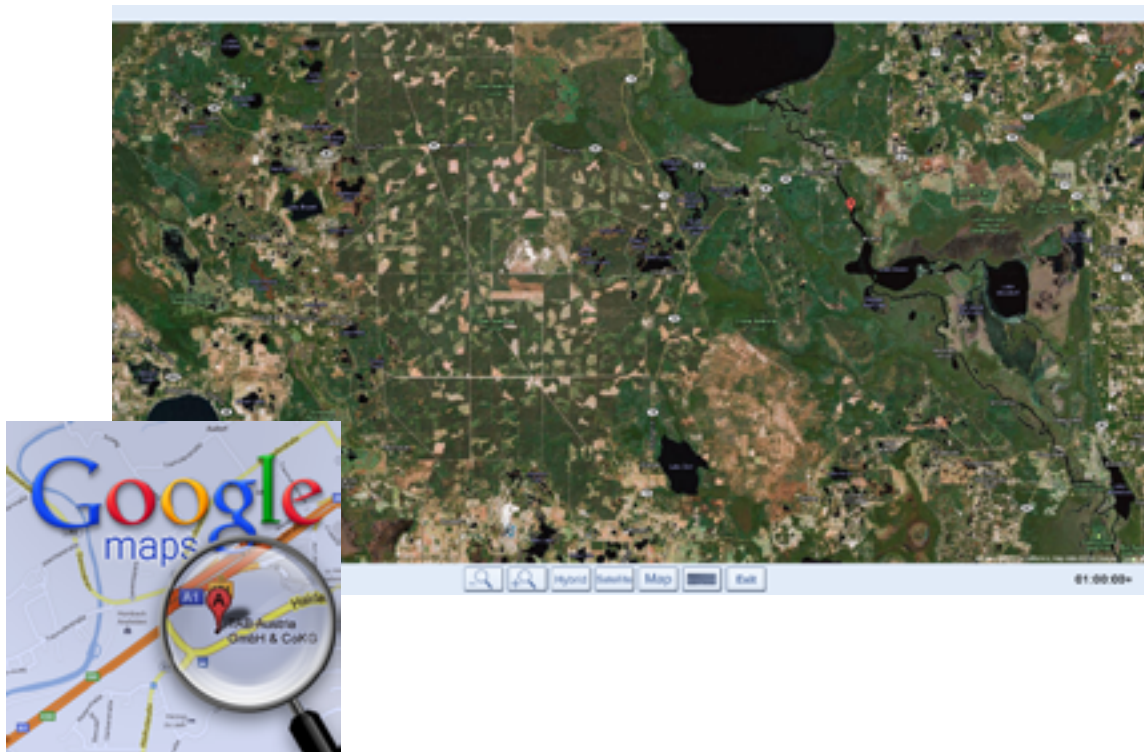
Die Farbe des Springbrunnens muss dabei mit der Farbe der Blumen überein stimmen.

Die Spielzeit ist begrenzt. Löse alle Rätsel schneller als deine Gegner, um das Spiel zu gewinnen.

Dieses Spiel ist kompetitiv mit Zeitbeschränkung. Die Level sind mit großen Kacheln gestaltet, speziell für die Aufstellung in Seniorenheimen.

Softwareanwendungen

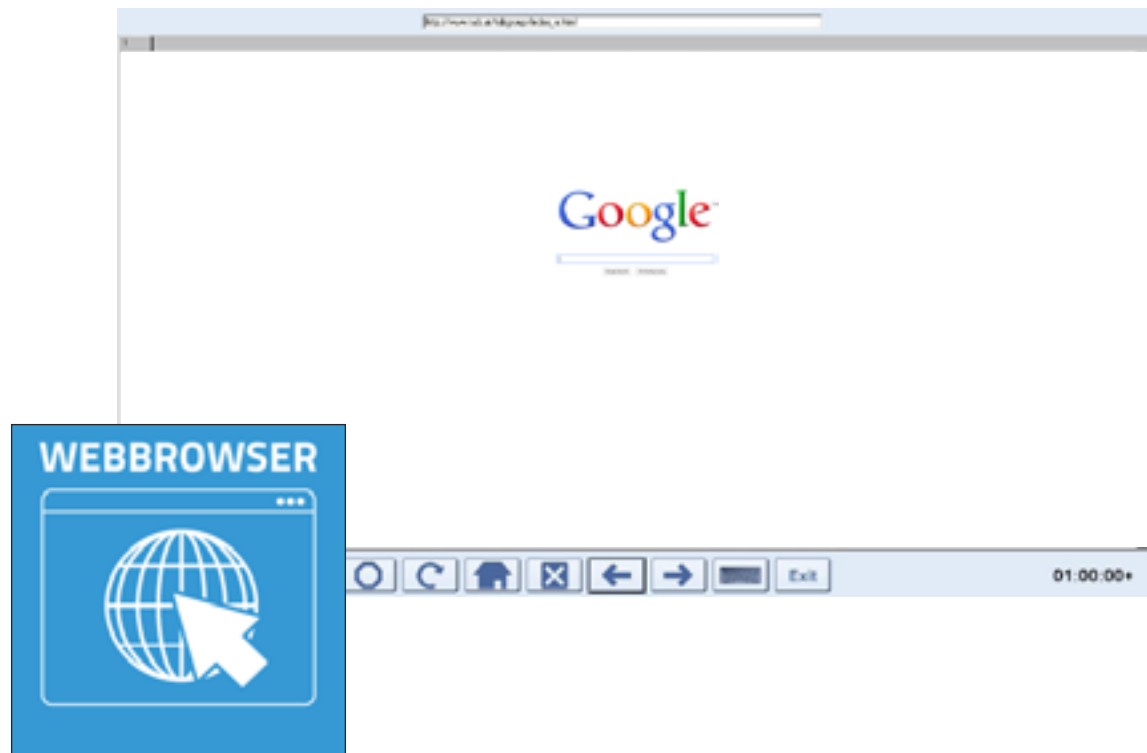
Google Maps



Anwendung

Mit Google Maps können Sie Orte auf der Weltkarte finden.

Web Browser



Anwendung

Surfen, chatten, E-Mails schreiben: mit dem Fun4Four Browser ist das World Wide Web immer erreichbar.



tab.at

TAB Austria Industrie- und Unterhaltungselektronik GmbH & Co KG
Haider Straße 40, 4052 Ansfelden
+43 (0) 7229 78040, sales @ tab.at
www.tab.at