

# Neuerwerbungen der Bibliothek Lohmen ab Mai 2026

## Neue Spiele für die Bibliothek – Ausleihe auf Zeit

Ab sofort stehen wieder neue Gesellschaftsspiele zur Verfügung. Möglich ist dies durch die Sächsische Landesfachstelle für Bibliotheken, die halbjährlich aktuelle Spiele zur Verfügung stellt, um das Angebot vor Ort attraktiv und abwechslungsreich zu gestalten.

Mit dabei sind zahlreiche Neuerscheinungen und beliebte Spiele für unterschiedliche Altersgruppen – von spannenden Familienspielen über strategische Herausforderungen bis hin zu unterhaltsamen Kartenspielen.

Die Spiele können wie gewohnt während der Öffnungszeiten ausgeliehen werden. Die Leihfrist beträgt 2 Wochen.

### ab 3 Jahre

#### **Zahlen-Hexe : Wieviele Katzen siehst du? – Zählen lernen von 1-10**

Kostümparty im Hexenhaus! Oh nein! Die Hexe kann sich nicht mehr genau an den Zauber erinnern! Wie ging nochmal der Spruch? „7 rote Rüben...“? Oder „5 gelbe Socken“? Die Hilfe der Kinder ist gefragt!

### ab 4 Jahre

#### **Disney: FROZEN II : Nach Hause!**

Lasst die Würfel fallen und startet den Wettlauf zum Ziel. Aber passt auf! Auf einigen Feldern kommt ihr schneller voran und andere lassen euch ein Runde aussetzen.

### ab 5 Jahre

#### **Minecraft**

Baut gemeinsam einen Bauernhof und gebt den Tieren ein schönes Zuhause. Sammelt mit der Spitzhacke und Schaufel Blöcke, um für die Tiere Ställe zu bauen. Aber passt auf, dass keine Blöcke in die Lava fallen! Außerdem kommen euch Monster in die Quere! Baut euren Bauernhof fertig, bevor zu viele Monster euren Hof erreichen! Baut euren Bauernhof gemeinsam fertig, indem ihr alle leeren Felder des Bauernhof-Spielplans mit Tierkarten belegt. Schafft ihr das, bevor alle Wege zu eurem Hof von Monstern blockiert werden, habt ihr gemeinsam gewonnen!

#### **Team SMART ermittelt: Diebstahl im Tier-Express**

Im Tier-Express wurde ein Diebstahl begangen. Das ist ein klarer Fall für Team SMART. Jetzt heißt es, die Zugabteile genau inspizieren und die Tiere befragen. Denn der Täter oder die Täterin befindet sich noch an Bord. Und jedes Tier kann es gewesen sein. Durch verschiedene Aktionen wie umsehen, zuhören, befragen und riechen erhält das Team Hinweise auf den Dieb oder die Diebin. Durch geschicktes Ermitteln und Verknüpfen der Hinweise, lässt sich der Diebstahl aufklären.

### **Tief im Wörtermeer : Lege die Wörter und finde den Schatz! (Tiptoi)**

Tief im Wörter-Meer liegt der Schatz der Tiefseestadt Anlautis. Um diesen Schatz zu bergen, müssen die Kinder Aufgaben rund um die Themen erste Buchstaben, erstes Lesen, Reime, Anlaute, Wörter und Silben lösen. Dabei begegnen ihnen viele lustige Meeresbewohner: ein Krake, ein Kugelfisch, ein Hai und eine Krabbe. Sie alle haben Probleme mit den Buchstaben und brauchen die Hilfe der Kinder.

**ab 6 Jahre**

### **Dschungelgedrängel – Das Kartenspiel für tierischen Tumult**

#### **SAGALAND – Wintermärchen**

In den verschneiten Wäldern des Sagalandes sind allerlei Dinge aus den Märchen der Gebrüder Grimm versteckt. Aufgabe der Spielenden ist es, sich auf die Suche zu begeben. Jeder würfelt und zieht seine Figur über den Spielplan. Findet man unter einem der Bäume den gesuchten Gegenstand, eilt man schnell zum Schloss, um dem König davon zu berichten. Wer als Erstes drei Gegenstände richtig benennt, gewinnt das Spiel und wird zum Nachfolger des Königs ernannt.

#### **Torfitz : Das Planspiel zum Strukturwandel**

Torfitz ist eine erfundene Gemeinde in der Lausitz und befindet sich mitten im Strukturwandel. In dem Planspiel setzen sich die Spielenden auf kreative Weise mit Veränderungen in ihrer Kommune auseinander.

**ab 7 Jahre**

### **Escape Box: Piraten - Lustiges Spiel in der Box zur Organisation Einer Schatzsuche, 2-5 Spieler**

Der Käpt`n hat euch auf einer verlassenen Insel ausgesetzt. Er hat euch 45 Minuten Zeit gegeben, den verlorenen Schatz von Fangschnabel zu finden. Nun müsst ihr euch beeilen, da die Uhr tickt und ihr keine Minute länger Zeit bekommt! Schafft ihr es, das Rätsel zu lösen und rechtzeitig mit der Beute zurückzukehren?

#### **My Gold mine**

Edelsteine, Gold, Diamanten – ein unermesslicher Schatz verbirgt sich tief in der Höhle. Jeder Spieler verwandelt sich in einen Zwerg und schürft Gold-Nuggets. Aber aufgepasst! Der Hüter des Berges, der Feuer speiende Drache, hat es auf die Zwerge abgesehen und nimmt die Verfolgung auf. Wer kann die Goldmine mit den meisten Nuggets verlassen und wer ist zu gierig und wird vom Drachen geschnappt? Mit kurzen Regeln starten bis zu 6 Spieler in ein aufregendes Kartenspiel, bei dem sich der Gewinner mit ein wenig Glück und Geschick den größten Schatz sichert. Das handliche Reisespiel in toller Verpackung mit Magnetverschluss ist ab sofort immer mit dabei!

## **Ab 8 Jahre**

### **Alpino**

Die einzigartige Tierwelt der Alpen steht im Zentrum dieses Familienspiels. Plättchen für Plättchen entstehen neue Lebensräume für Steinböcke, Luchse, Bussarde und Co. Wer siegen möchte, braucht eine gute Taktik: Spezialisierung auf eine Tierart oder doch lieber auf Vielfalt setzen? Die Konkurrenz schläft aber auch nicht und so ändert sich Runde für Runde die Wertigkeit der verschiedenen Tierarten. Punkte wiederum gibt es am Ende aber nur für die größte Gruppe jeder Tierart. Das heißt, besonders wachsam und flexibel sein und auf die Gebiete der Konkurrenz zu achten

### **Chaos im Museum : Die Antwort liegt auf dem Tisch**

Das Wimmelbild-Quizspiel. 3 Spielvarianten: Quiz-, Kommunikations- und Reaktionsspiel.

### **Code**

Schaffst du es, als Erster deinen Code zu knacken und alle überflüssigen Karten loszuwerden? Sei dir deiner Sache nie zu sicher, denn auch wenn du den Sieg schon vor Augen hast, kann eine Aktionskarte deines Mitspielers alles zunichtemachen. Ein Spiel - nichts für schwache Nerven!

### **Corinth**

Im griechischen Hafen Corinth wollen wir Handel treiben und versuchen, der erfolgreichste Händler zu werden. Dazu versorgen wir die Marktstände geschickt mit Gütern und erwirtschaften Gold und Ziegen zu erwirtschaften. Denn damit können wir die Stadt erweitern und den Statthalter beeinflussen. Wer am Ende die meisten Punkte erwürfelt, gewinnt Corinth.

### **Flip 7**

In diesem aufregenden Kartenspiel sammeln Spielerinnen und Spieler reihum Karten, um ihre Punktzahl zu maximieren. Jedes Mal heißt es: Aufhören oder Weitermachen? - Doch Vorsicht: Wer doppelte Zahlenkarten zieht, scheidet sofort aus der Runde aus!

### **Rauf und Runter – Das wildeste Leiterspiel seit Hühner würfeln**

#### **Unterwegs in Deutschland**

Ferienzeit: Die Maus hat ihren Rucksack gepackt und möchte mit dir Deutschland erkunden. Hilf ihr bei der Planung und reise mit! Tüftle eine Route aus, um die gewünschten Städte zu erreichen. Mit etwas Würfelglück erreichst du als Erster deine Ziele. Unterwegs gibt es viel zu entdecken: Durch die kniffligen Fragen des Quizspiels erfährst du Wissenswertes über die unterschiedlichen Regionen Deutschlands. Beim zweiten Spiel auf der Rückseite, das auf dem Memoprinzip basiert, lernen jüngere Kinder ab 5 Jahren die Bundesländer und ihre Hauptstädte kennen. Gute Reise!

## **ab 10 Jahre**

### **Moorland**

Erste Sonnenstrahlen bahnen sich ihren Weg durch lichte Nebelschwaden, die noch immer über dem Hochmoor liegen. Auf schwankendem Untergrund wiegen sich die uralten Bäume im Wind. Hier ist nicht nur der Lebensraum für hoch spezialisierte Tier- und Pflanzenarten, sondern vor allem ein unvergleichlich bedeutsamer Ort für unser Klima. In Moorland erwecken die Spielenden ihr eigenes Moor zum Leben, indem sie dort seltene Pflanzen- und Tierarten ansiedeln. Aus Wasserwegen erschaffen sie ein cleveres Netzwerk, um ihre Pflanzenmarker an die richtigen Stellen zu „schwemmen“. Denn nur so können sie die passenden Karten in ihr Moor spielen und über die Moore ihrer Mitspielenden triumphieren.

### **Murdio Island : Das Geheimnis des Geisterschiffs – Das interaktive Audio-Brettspiel**

Hört die Story und löst die Rätsel – könnt ihr das Verbrechen auf Murdio Island stoppen?

### **The Gang : Das kooperative Pokerspiel**

Pokern im Team! Die berüchtigte „The Gang“ plant eine Serie an Überfällen und muss drei Tresore knacken, bevor der Alarm dreimal ausgelöst wird. Genaue Abstimmung und richtige Platzierung in der Gang sind hier entscheidend. Drei bis sechs Spielerinnen und Spieler ab zehn Jahren können sich dieser Herausforderung stellen und kooperativ Poker spielen. Dabei dürfen sie allerdings nicht über ihre Handkarten sprechen. Ein spannendes Spielerlebnis basierend auf dem bekannten Pokerprinzip mit Pokerchips und cool gestalteten Karten.