

Spielname		Anzahl Spieler		Alter ab	Jahr	Spieldauer
Querdenker		3	bis 5	12	1994	

Verlag	Autor	Zugang zum Bestand	Sterne
MB	k.A.		4

Spieleranzahl

- Solitär-Spiel
- Zweispieler-Spiel
- Dreispieler-Spiel
- Vierspieler-Spiel
- Fünf - und Sechspieler-Spiel
- Gruppen-Spiel

Art des Spieles

- Würfelspiel
- Kartenspiel
- Brettspiel
- Reisespiel
- Appunterstützung

Genre

- Ärgerspiel
- Detektivspiel
- Knobelspiel
- Kooperationsspiel
- Legespiel
- Lernspiel
- Partyspiel
- Reaktionsspiel
- Rollenspiel
- Stichspiel
- Strategiespiel
- Tabletopspiele
- Sammelkartenspiel
- Ratespiel
- Wissensspiel

Spieldauer

- Schnelles Spiel
- Kurzes Spiel
- Bis 1-2 Stunden Spieldauer
- Lange Spieldauer 2-4 Stunden
- Sehr lange Spieldauer mehr als 4 Stunden

Spielanleitung

- Simple
- Einfach
- Anspruchsvoll
- Komplex

Anspruch

- Glücksspiel
- Familienspiel
- Taktikspiel
- Abstrakt

Interaktion

- Etwas Interaktion
- Keine Interaktion
- Interaktion

Grundprinzip

- Bauen
- Bluffen
- Diplomatie/Intrige
- Entwickeln
- Erforschen
- Erotik
- Experimentieren
- Gebiete/Erobern
- Kontrollieren
- Geschicklichkeit
- Handeln
- Kämpfen
- Kommunizieren
- Körpereinsatz
- Lernen
- Merken/Konzentrat.
- Optimieren
- Raten
- Reaktionsvermögen
- Logik
- Rechnen
- Sammeln
- Singen
- Suchen
- Versteigern
- Wetten/Zocken
- Wettrennen
- Zeichnen / Formen
- Zuordnen

Thematische Einbindung

- Mittelalter
- jüngere Vergangenheit
- Gegenwart
- Sience Fiction
- Fantasy
- Kultur (westlich)
- Kultur (asiatisch)
- Kultur (arabisch)
- Kultur (indigene)
- Berühmte Vorlage
- Tiere
- Wirtschaft
- Eroberung
- Sport
- Technik
- Geografie
- Entwicklung
- Literatur/Film/Musik

Weitere Informationen / Bemerkungen

Mit dieser Querdenken-Box befreit man sich von allzu starren Denkmustern, verlässt man gewohnte Denkpfade, erfährt man, wie einfach Querdenken ist, übt man, um die Ecke zu denken.