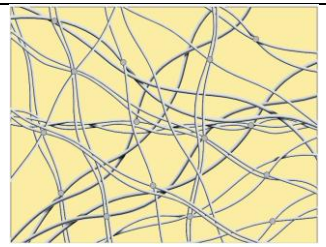
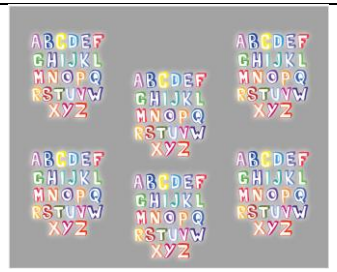
alle Spiele eignen sich ab 6 / 7 / 8 Jahren, für Jugendliche, Erwachsene, Seniorinnen und Senioren

Einstieg sehr leicht - Spielregeln sehr einfach

Spieldauer kurz: ca. 5 - 10 Min., je nach Anzahl Spielrunden

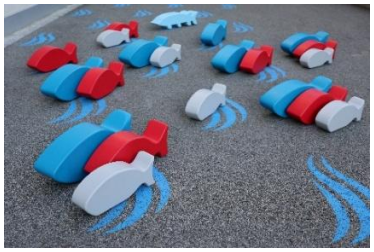
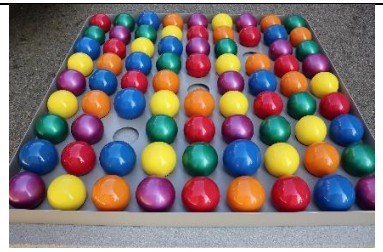
Elektrisierend! Faszination Licht und Reflex **Steffen Energie & Elektro GmbH**		**Anzahl Spielende** 2 - 6	**Spieldauer** kurz	**Beschreibung** Während des Spiels leuchten in einer zufälligen Reihenfolge zehn Licht-Taster auf, die möglichst schnell ausgeschaltet werden müssen. Dabei wird die Zeit gemessen.
Attacke! Katapult und Action **Burg-Aussichtspunkt**		**Anzahl Spielende** 2 - 6	**Spieldauer** kurz	**Beschreibung** Mit Hilfe der Katapulte werden die Wurfgeschosse in die passenden Öffnungen geschleudert. Die Entfernung und der nötige Schwung müssen abgeschätzt werden. Mit Treffern können Punkte gesammelt werden.
Bahn-Rallye Aussichtsreiche Fahrt **Bahnhof, Walzenhausenbahn**		**Anzahl Spielende** 2 - 4	**Spieldauer** kurz	**Beschreibung** Ein Streckenziel soll mit dem Triebwagen genau angesteuert werden, indem der Hebel, mit dem die Bahn angetrieben wird, richtig dosiert ausgelöst wird, damit der Wagen genau bis zum vorgegebenen Feld fährt.
Von A bis Z Ein rasantes Buchstaben-Spiel **Primarschule**		**Anzahl Spielende** 2 - 6	**Spieldauer** kurz	**Beschreibung** Unter Zeitdruck sollen zu verschiedenen Begriffen möglichst viele passende Wörter gefunden werden, deren Anfangsbuchstaben im ABC mit einem Magnet abgedeckt werden.
Was ist es? fragen, rätseln, lachen **Heilsarmee**		**Anzahl Spielende** 2 - 6	**Spieldauer** kurz	**Beschreibung** Durch gezieltes Fragen soll das gesuchte Bild erraten werden.

Ludotrail ® Spiel dich durch Rheineck - Idee, Konzept, Spiele-Entwicklung, Texte und Fotos: Gaby Kaufmann, Erlebnisverlag 2026 © **Erlebnisverlag**

alle Spiele eignen sich ab 6 / 7 / 8 Jahren, für Jugendliche, Erwachsene, Seniorinnen und Senioren

Einstieg sehr leicht - Spielregeln sehr einfach

Spieldauer mittel: ca. 10 - 20 Min., je nach Anzahl Spielrunden

Hecht in Sicht! Rheinecker-Schwarm in Gefahr **Hotel Hecht**		**Anzahl Spielende** 2 Teams	**Spieldauer** mittel	**Beschreibung** Mit Würfelglück und Strategie werden die Fische vorwärtsbewegt, um dem Hecht zu entkommen. Wenn aus drei Rheinecker-Fischen ein Schwarm gebildet werden kann, sind die Fische in Sicherheit. Der Hecht hingegen, versucht möglichst viele Fische einzufangen. Beide, Fische und Hecht, können durch ihre Aktionen Punkte gewinnen.
Kugelbunt schieben – sammeln - punkten **Innenhof Alte Krone-Ludothek**		**Anzahl Spielende** 2 - 6	**Spieldauer** mittel	**Beschreibung** Durch das Verschieben von Kugelreihen können nebeneinanderliegende Kugeln derselben Farbe gesammelt werden, um Punkte zu erlangen.
Schiff ahoi! Möwe und Witzli auf grosser Fahrt **Schifflände Rheineck**		**Anzahl Spielende** 2 Teams	**Spieldauer** mittel	**Beschreibung** Durch geschicktes Verschieben der Teile soll das Puzzlebild möglichst schnell zusammengesetzt werden.
Bäckerei-Parcours geschickt mit Gebäck **Bäckerei Bachmann**		**Anzahl Spielende** 2 - 4	**Spieldauer** mittel	**Beschreibung** Mit den Bäckerfiguren soll möglichst viel Gebäck gesammelt, geschickt transportiert und rechtzeitig in den Verkaufsladen gebracht werden.
Kirchenfenster-Puzzle bunt und leuchtend **Katholische Kirche**		**Anzahl Spielende** 2 Teams	**Spieldauer** mittel	**Beschreibung** Aus den bunten Puzzleteilen werden zwei symmetrisch gespiegelte Kirchenfenster zusammengesetzt.

Ludotrail ® Spiel dich durch Rheineck - Idee, Konzept, Spiele-Entwicklung, Texte und Fotos: Gaby Kaufmann, Erlebnisverlag 2026 © **Erlebnisverlag**

alle Spiele eignen sich ab 6 / 7 / 8 Jahren, für Jugendliche, Erwachsene, Seniorinnen und Senioren

Einstieg mittel - Spielregeln einfach, aber etwas länger

Spieldauer mittel bis länger: ca. 15 - 30 Min.

Schere Kamm & Föhn Haarscharfer Wettkampf **Coiffure Isabel**		**Anzahl Spielende** 2 - 4	**Spieldauer** mittel bis länger	**Beschreibung** Die Mitspielenden bahnen sich mit ihren Spielfiguren ihren Weg quer durch den Coiffure-Salon und stellen sich laufend dem Wettkampf nach dem «Schere-, Kamm- und Föhn-Prinzip». Wer bringt seine Utensilien möglichst schnell auf die gegenüberliegende Seite?
Wunschbaum Von Ast zu Ast, aber aufgepasst! **Wunschbaum** **Blumen & Wohnaccessoires**		**Anzahl Spielende** 2 - 6	**Spieldauer** mittel	**Beschreibung** Die Vögel sollen von Ast zu Ast möglichst schnell hinauf ins Nest geführt werden. Um Punkte zu erlangen, ist entscheidend, in welcher Reihenfolge die Vögel im Ziel ankommen. Unterwegs warten einige Herausforderungen.
Trio-Memo Bibel-Puzzle **Evang.-reformiertes** **Kirchgemeindehaus**		**Anzahl Spielende** 2 - 4	**Spieldauer** mittel	**Beschreibung** Durch geschicktes Verschieben der Plättchen sollen biblische Geschichten zusammengesetzt werden. Jede Geschichte besteht aus drei Bildern. Gelingt dies, können mit den gesetzten Magneten Punkte erlangt werden.

 Ludotrail ® Spiel dich durch Rheineck - Idee, Konzept, Spiele-Entwicklung, Texte und Fotos: Gaby Kaufmann, Erlebnisverlag 2026 © **Erlebnisverlag**

alle Spiele eignen sich ab 6 / 7 / 8 Jahren, für Jugendliche, Erwachsene, Seniorinnen und Senioren

Einstieg mittel - Spielregeln einfach, aber etwas umfangreicher

Spieldauer mittel bis länger: ca. 15 - 30 Min.

Traum-Quartett Ausgeben oder sparen? **Raiffeisenbank Unteres Rheintal**		**Anzahl Spielende** 2 - 4	**Spieldauer** mittel bis länger	**Beschreibung** Durch geschicktes Aufnehmen und Ablegen von Spielkarten können Quartette gebildet, Traum-Karten erworben und dadurch Punkte gesammelt werden.
Meter um Meter 3D 4-gewinnt **RLC Architekten AG**		**Anzahl Spielende** 2 - 4	**Spieldauer** mittel bis länger	**Beschreibung** Alle Spielenden versuchen möglichst viele ununterbrochene 4er-Reihen aus ihren eigenen Metern zu bilden. Sie können sowohl waagrecht, senkrecht und diagonal auf einer Ebene als auch senkrecht oder schräg über vier Ebenen gebildet werden. Es gilt einerseits selbst möglichst viele Reihen zu bilden, anderseits aber auch dies bei den Mitspielenden zu verhindern.
UrDinkel, Galloway & more Eingezäunte Weide und gedroschenes Getreide **Rütihof**		**Anzahl Spielende** 2 - 6	**Spieldauer** mittel bis länger	**Beschreibung** Alle Tiere auf der Weide sollen eingezäunt werden, bevor der Mähdrescher das UrDinkel-Feld fertig gedroschen hat.

Ludotrail ® Spiel dich durch Rheineck - Idee, Konzept, Spiele-Entwicklung, Texte und Fotos: Gaby Kaufmann, Erlebnisverlag 2026 © **Erlebnisverlag**