

RHBBIT

HOLE VOM

20.01.2026

22-10-05 BBS

22-25-32

YOUTUBE AT DUCKDUCKGO

YouTube

<https://www.youtube.com> › ?gl=DE&hl=de

Music Visit the YouTube Music Channel to find today's top talent, featured artists, and playlists. Subscribe to see the latest in the music world.This channel was ...

Music

Visit the YouTube Music Channel to find today's top talent, featured artists, and playlists. Subscribe to see the latest in the music world.This channel was ...

YouTube Music With the YouTube Music app, enjoy over 100 million songs at your fingertips, plus albums, playlists, remixes, music videos, live performances, covers, and hard-to-find music you can't get anywhere else.

YouTube Music

With the YouTube Music app, enjoy over 100 million songs at your fingertips, plus albums, playlists, remixes, music videos, live performances, covers, and hard-to-find music you can't get anywhere else.

Animation Find the latest and greatest movies and shows all available on YouTube.com/movies. From award-winning hits to independent releases, watch on any device and from the ...

Animation

Find the latest and greatest movies and shows all available on YouTube.com/movies. From award-winning hits to independent releases, watch on any device and from the ...

Mediathek Sign in to access videos that you've liked or saved

Mediathek

Sign in to access videos that you've liked or saved

Neue Youtube-Startseite Aktivieren In diesem Video zeige ich euch, wie man die neue YouTube Startseite aktiviert.Mit Firefox oder Chrome die Konsole öffnen:Firefox: "Umschalttaste+STRG+K" (bz...

Neue Youtube-Startseite Aktivieren

In diesem Video zeige ich euch, wie man die neue YouTube Startseite aktiviert.Mit Firefox oder Chrome die Konsole öffnen:Firefox: "Umschalttaste+STRG+K" (bz...

Subscriptions Sign in to see updates from your favorite YouTube channels

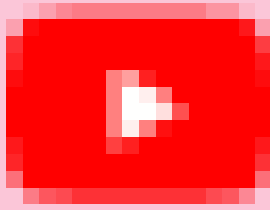
20.01.2026 22:10:05

Subscriptions

Sign in to see updates from your favorite YouTube channels

20.01.2026 22:10:05

youtube at DuckDuckGo

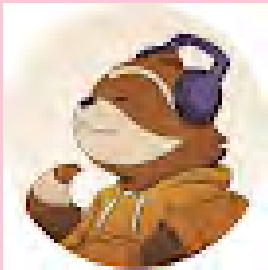
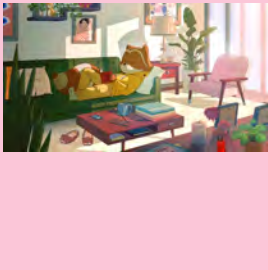
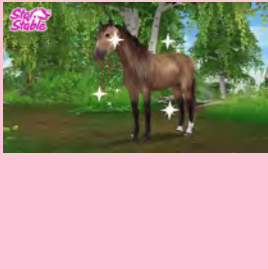
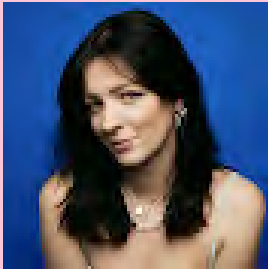
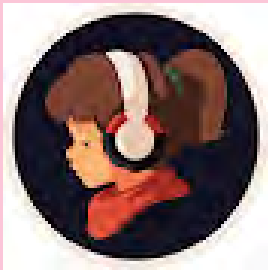
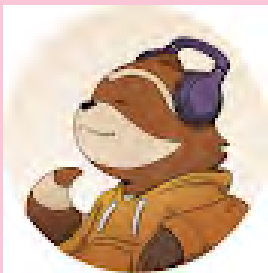


20.01.2026 22:10:05

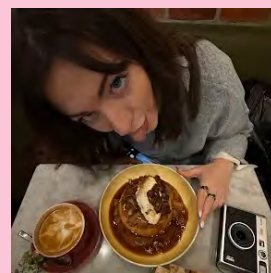
(9073) SILVI CARLSSON - YOUTUBE

Silvi Carlsson ••

Auf YouTube findest du die angesagtesten Videos und Tracks. Außerdem kannst du eigene Inhalte hochladen und mit Freunden oder gleich der ganzen Welt teilen.



20.01.2026 22:10:10



20.01.2026 22:10:10

(9073) Silvi Carlsson - YouTube



20.01.2026 22:10:10

(9073) LOVE IS BLIND- GERMANY STAFFEL 2 FOLGE 1 UND 2 - ES WIRD KRASS! - YOUTUBE

Silvi Carlsson • 251.761 Aufrufe • 09.01.2026

Love Is Blind Germany Staffel 2 Folge 1 und 2 - es wird KRASS! Es geht wieder los mit Love Is Blind Germany auf Netflix und ich werde euch hier während der 2. Staffel im Jahre 2026 begleiten und die Beziehungsdynamiken analysieren. Welche Paare sich wohl formen werden? Ob es am Ende Hochzeiten gibt? Ich bin gespannt! Heute lernen wir erst mal den Cast kennen und die sind wirklich ZUCKER! JETZT ABONNIEREN ✓ <http://bit.ly/1RmKQfk> Hier geht es zu den ganzen Folgen von Love Is Blind Germany Staffel 2:

<https://www.netflix.com/title/81682952> Der Time-Table: 8.1. Folgen 1 - 8 15.1. Folge 9 (Hochzeitsglocken?) 18.1. Das Wiedersehen Werbung: In diesem Video erfolgte eine bezahlte Kooperation mit Netflix. JETZT ABONNIEREN ✓ <http://bit.ly/1RmKQfk> Silvi ♥ ___ ✓ mein Shop: <https://warmkid.de> ✓ instagram: / silvicarlsson ✓ tiktok: <https://www.tiktok.com/@silvicarlsson...> ► geschäftlicher Kontakt: silvi@holc-media.de _____ MEIN EQUIPMENT

_____ MEINE KAMERA* <http://amzn.to/2ffSblh> OBJEKTIV 1* <http://amzn.to/2ffXZv9> OBJEKTIV 2* <http://amzn.to/2ffWVaK> LICHT* <http://amzn.to/2ffn5m> MIKRO* <http://amzn.to/2fjh7vA> *Affiliate Links: Das bedeutet, das ich einen Teil der Einnahmen bekomme, wenn ihr das Produkt über meinen vorgeschlagenen Link kauft. Ihr müsst aber nicht mehr bezahlen, sondern Amazon gibt mir nur einen Teil der Einnahmen ab. Transkript Du kannst im Transkript mitlesen. Transkript anzeigen Silvi Carlsson 349.000 Abonnenten Videos Kanalinfo Instagram Weniger anzeigen



SILVI
CARLSSON



20.01.2026 22:11:53

(9073) LOVE IS BLIND- GERMANY STAFFEL 2 FOLGE 1 UND 2 - ES WIRD KRASS! - YOUTUBE

Silvi Carlsson • 251.761 Aufrufe • 09.01.2026

Love Is Blind Germany Staffel 2 Folge 1 und 2 - es wird KRASS! Es geht wieder los mit Love Is Blind Germany auf Netflix und ich werde euch hier während der 2. Staffel im Jahre 2026 begleiten und die Beziehungsdynamiken analysieren. Welche Paare sich wohl formen werden? Ob es am Ende Hochzeiten gibt? Ich bin gespannt! Heute lernen wir erst mal den Cast kennen und die sind wirklich ZUCKER! JETZT ABONNIEREN ✓ <http://bit.ly/1RmKQfk> Hier geht es zu den ganzen Folgen von Love Is Blind Germany Staffel 2:

<https://www.netflix.com/title/81682952> Der Time-Table: 8.1. Folgen 1 - 8 15.1. Folge 9 (Hochzeitsglocken?) 18.1. Das Wiedersehen Werbung: In diesem Video erfolgte eine bezahlte Kooperation mit Netflix. JETZT ABONNIEREN ✓ <http://bit.ly/1RmKQfk> Silvi ♥ ___ ✓ mein Shop: <https://warmkid.de> ✓ instagram: / silvicarlsson ✓ tiktok: <https://www.tiktok.com/@silvicarlsson...> ► geschäftlicher Kontakt: silvi@holc-media.de _____ MEIN EQUIPMENT

_____ MEINE KAMERA* <http://amzn.to/2ffSblh> OBJEKTIV 1* <http://amzn.to/2ffXZv9> OBJEKTIV 2* <http://amzn.to/2ffWVaK> LICHT* <http://amzn.to/2ffn5m> MIKRO* <http://amzn.to/2fjh7vA> *Affiliate Links: Das bedeutet, das ich einen Teil der Einnahmen bekomme, wenn ihr das Produkt über meinen vorgeschlagenen Link kauft. Ihr müsst aber nicht mehr bezahlen, sondern Amazon gibt mir nur einen Teil der Einnahmen ab. Transkript Du kannst im Transkript mitlesen. Transkript anzeigen Silvi Carlsson 349.000 Abonnenten Videos Kanalinfo Instagram Weniger anzeigen

(9073) Love Is Blind: Germany Staffel 2 Folge 1 und 2 - es wird TREFFSS! - YouTube



20.01.2026 22:11:54

(9073) LOVE IS BLIND- GERMANY STAFFEL 2 FOLGE 5 UND 6 - "ICH LIEBE DICH" - YOUTUBE

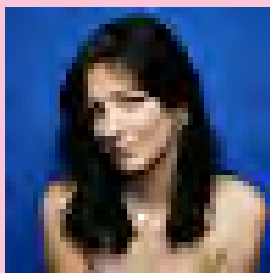
Silvi Carlsson • 186.595 Aufrufe • 11.01.2026

Love Is Blind Germany: Staffel 2 Folge 5 und 6 - "Ich liebe dich". Heute wirds romantisch! Wir hören das erste Mal die drei magischen Worte. Aber auch Konflikte werden entweder gelöst oder nach hinten verschoben. Ein Paar trennt sich auch, bevor alle in den Alltag nach Hause fliegen und die Paare zusammen ziehen.

JETZT ABONNIEREN ✓ <http://bit.ly/1RmKQfk> Hier geht es zu den ganzen Folgen von Love Is Blind Germany Staffel 2: <https://www.netflix.com/title/81682952> Der Time-Table: 8.1. Folgen 1 – 8 15.1. Folge 9 (Hochzeitsglocken?) 18.1. Das Wiedersehen Werbung: In diesem Video erfolgte eine bezahlte Kooperation mit Netflix. Silvi ♥ ___ ✓ mein Shop: <https://warmkid.de> ✓ instagram: / silvicarlsson ✓ tiktok: <https://www.tiktok.com/@silvicarlsson...> ► geschäftlicher Kontakt: silvi@holc-media.de _____ MEIN EQUIPMENT

_____ MEINE KAMERA* <http://amzn.to/2ffSblh> OBJEKTIV 1* <http://amzn.to/2ffXZv9> OBJEKTIV 2* <http://amzn.to/2ffWVaK> LICHT* <http://amzn.to/2fffn5m> MIKRO* <http://amzn.to/2fjh7vA> *Affiliate Links: Das bedeutet, das ich einen Teil der Einnahmen bekomme, wenn ihr das Produkt über meinen vorgeschlagenen Link kauft. Ihr müsst aber nicht mehr bezahlen, sondern Amazon gibt mir nur einen Teil der Einnahmen ab. Transkript Du kannst im Transkript mitlesen. Transkript anzeigen Silvi Carlsson 349.000 Abonnenten Videos Kanalinfo Instagram Weniger anzeigen

(9073) Love Is Blind: Germany Staffel 2 Folge 5 und 6 - "Ich liebe dich" - YouTube



20.01.2026 22:12:03

(9073) LOVE IS
BLIND-
GERMANY
STAFFEL 2 FOLGE
7 UND 8 -
VERANTWORTUNG,
NEIN DANKE -
YOUTUBE

20.01.2026 22:12:46

Silvi Carlsson • 195.839 Aufrufe • 12.01.2026

Love Is Blind: Germany Staffel 2 Folge 7 und 8 - Verantwortung, Nein Danke. In den heutigen Folgen Love Is Blind trifft Wandi wieder auf Jubriel und beide sprechen über Versprechen, die nicht gehalten wurden. Auch zwischen Andi und Yasmin gibt es wegen des Vorfalls mit Dustin auf der Party Krisenstimmung. Gleichzeitig ist Hochzeitsanprobe - finden die Hochzeiten denn alle überhaupt statt? JETZT ABONNIEREN ✓ <http://bit.ly/1RmKQfk> Werbung: In diesem Video erfolgte eine bezahlte Kooperation mit Netflix. Hier geht es zu den ganzen Folgen von Love Is Blind Germany Staffel 2: <https://www.netflix.com/title/81682952> Der Time-Table: 8.1. Folgen 1 - 8 15.1. Folge 9 (Hochzeitsglocken?) 18.1. Das Wiedersehen Silvi ♥ ___ ✓ mein Shop: <https://warmkid.de> ✓ instagram: /silvicarlsson ✓ tiktok: <https://www.tiktok.com/@silvicarlsson...> ► geschäftlicher Kontakt: silvi@holc-media.de _____ MEIN EQUIPMENT _____ MEINE KAMERA* <http://amzn.to/2ffSblh> OBJEKTIV 1* <http://amzn.to/2ffXZv9> OBJEKTIV 2* <http://amzn.to/2ffWVaK> LICHT* <http://amzn.to/2fjfn5m> MIKRO* <http://amzn.to/2fjh7vA> *Affiliate Links: Das bedeutet, das ich einen Teil der Einnahmen bekomme, wenn ihr das Produkt über meinen vorgeschlagenen Link kauft. Ihr müsst aber nicht mehr bezahlen, sondern Amazon gibt mir nur einen Teil der Einnahmen ab. Transkript Du kannst im Transkript mitlesen. Transkript anzeigen Silvi Carlsson 349.000 Abonnenten Videos Kanalinfo Instagram Weniger anzeigen



JOSY & GUNNAR- WIE WAR ES WIRKLICH? LOVE IS BLIND- GERMANY STAFFEL 2 - YOUTUBE

..

JOSY & GUNNAR: Wie war es wirklich? Love Is Blind: Germany Staffel 2. Heute darf ich Josy und Gunnar auf ihre Couch einladen und alle Fragen stellen, die mir...

JOSY & GUNNAR: Wie war es wirklich? Love Is Blind: Germany Staffel 2 - YouTube



20.01.2026 22:13:28

LOVE IS BLIND- GERMANY STAFFEL 2 - REUNION - YOUTUBE

..

Love Is Blind: Germany Staffel 2 Reunion. Das Wiedersehen von Love Is Blind
Germany Staffel 2 steht an und es gibt einiges zu klären. Wie es wohl bei allen n...

20.01.2026 22:13:30

Love Is Blind: Germany Staffel 2 - Reunion - YouTube



20.01.2026 22:13:30

Willa wunst at DuckDuckGo

*WILLA WUNST
AT DUCKDUCKGO*

konsumentenecho.de

<https://reviews.konsumentenecho.de>

*willa wunst Ih Billigster Preis
Ih Top Produkt Preise
vergleichen WERBUNG*

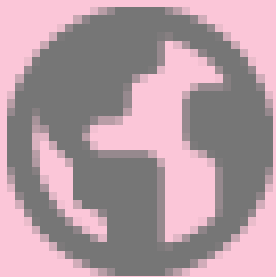
Fernseher testsieger 2025

Pfannenset Wabenstruktur

Die besten Laptops 2025

Beste Deals

20.01.2026 22:14:18



Willa wunst at DuckDuckGo

*WILLA WUNST
AT DUCKDUCKGO*

konsumentenecho.de

<https://reviews.konsumentenecho.de>

*willa wunst Ih Billigster Preis
Ih Top Produkt Preise
vergleichen WERBUNG*

Fernseher testsieger 2025

Pfannenset Wabenstruktur

Die besten Laptops 2025

Beste Deals

20.01.2026 22:14:18

Willä wunst at DuckDuckGo

20.01.2026 22.14.18

WILLA WUNST - INSPIRIERENDE PUZZLES ONLINE KAUFEN

NEU IM SHOP

Durch die Blume Puzzle

Eine florale Reise durch die Jahreszeiten – verspielt, detailreich und perfekt zum Entspannen.

MADE IN GERMANY

Inspirierende Puzzles

für Groß und Klein

20.01.2026 22:14:22

UNSERE BESTSELLER

Kaffee Puzzle

Saisonkalender Puzzle

Bücherwelt Puzzle

Unser neues Durch die Blume Puzzle begeistert mit sanften Pastelltönen und liebevollen Details. Kleine Figuren entdecken eine verspielte Blumenwelt – Tulpen werden zu Schaukeln, Sonnenblumen zu Liegewiesen. Perfekt zum Entspannen, Staunen und Verschenken.

ÜBER DIE GRÜNDERIN MIRELLA PRECEK

Gegründet wurde Willa Wunst 2021 von Mirella Precek, bekannt auf Instagram und YouTube als Mirellativegal. Mit ihrer Vision möchte sie die Puzzle & Spiele Welt nachhaltig verändern.

PUZZLE FERTIG UND JETZT?

Mit unseren Rahmen kannst du dein fertig gepuzzeltes Kunstwerk perfekt in Szene setzen. Wähle zwischen drei verschiedenen Farbvarianten und verschönere deine vier Wände.

INSPIRIERENDE PUZZLES VON WILLA WUNST

Mit Willa Wunst bringen wir Puzzles und Spiele, wie wir sie lieben, unter die Leute: außergewöhnliche Motive, satte Farben und Themen, die uns begeistern. Wenn du bei Willa Wunst einkaufst, erhältst du ein nachhaltiges und liebevoll gestaltetes Produkt. Unsere Puzzles werden ressourcenschonend produziert und sind recyclebar.

VERSAND

Wir versenden in viele Länder Europas.

PUZZLE SUPPORT

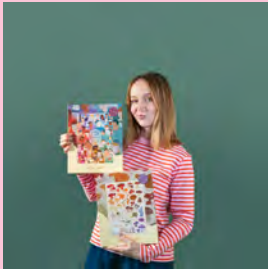
Unser Customer Support hilft dir gerne.

NACHHALTIGE PRODUKTE

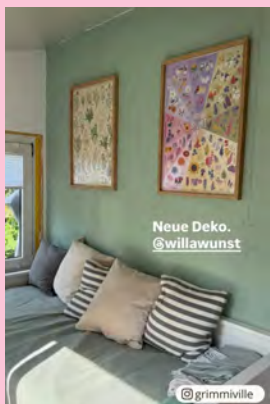
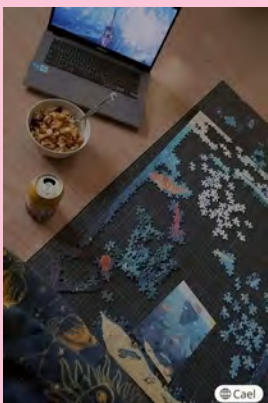
Ressourcenschonend produziert.

FEHLT EIN TEIL?

Wir suchen dir dein passgenaues Puzzleteil raus!



20.01.2026 22.14:22



20.01.2026 22:14:22

INSPIRIERENDE PUZZLES & WILLA WUNST

UNSERE PRODUKTE GÖRKE

Puzzles

Puzzle Rahmen

Papierprodukte

Gutscheine

NACHHALTIGE PUZZLES BEI WILLA WUNST ONLINE KAUFEN

Mit einem Puzzle von Willa Wunst kaufst du ein nachhaltig durchdachtes Produkt. In unserem Sortiment findest du sowohl ressourcenschonende produzierte Puzzles für Erwachsene als auch für Kinder. Unsere Puzzles mit einzigartigen Motiven gibt es im Hochformat bzw. Querformat und mit 100, 500 bzw. 1000 Teilen.

Durch die Blume Puzzle

Kaffee Puzzle

Saisonkalender Puzzle

Flohmarkt Puzzle

Pilzvielfalt Puzzle

Weihnachtszeit Puzzle

Winter Wonderland Puzzle

Bücherwelt Puzzle

Quality Time Puzzle

Katzencafé Puzzle

Herbst Puzzle

Gefühle Puzzle
Süße Teile Puzzle
Bunte Bergwelt Puzzle
Smash it! Puzzle
Blütezeit Puzzle
Hundepark Puzzle
Trash Paradise Puzzle
Nichts zu verbergen Puzzle
Feelgood Spa Puzzle
Kräutergarten Puzzle
Body Acceptance Puzzle
Unterwasserwelt Puzzle
Mini Puzzle Kalender
Ausverkauft
In der Casa Carlo Puzzle
Zyklus Puzzle
Better Together Puzzle
Kartoffel Puzzle
Puzzle Rahmen 1000 Teile
Next Level Prokrastination Puzzle
Puzzle Rahmen 500 Teile
Pflanzen Guide Puzzle

1

2

FÜR WEN SIND DIE WILLA WUNST PUZZLES GEEIGNET?

Egal ob Puzzle-Profi oder -Anfänger*in, zu zweit oder alleine, zu Hause oder im Urlaub: Willa Wunst bietet für alle die perfekte Puzzle-(Aus)Zeit. Dabei eignen sich unsere Puzzles auch perfekt als nachhaltiges Geschenk für alle Personen, die einen Hang zu schönen Dingen haben. Die Willa Wunst Motive machen nämlich nicht nur Spaß beim Tüfteln und Kombinieren, sondern eignen sich eingerahmt auch als Kunstwerk an der Wand.

WAS MACHT DIE PUZZLES VON WILLA WUNST BESONDERS?

Jedes Motiv ist in enger Zusammenarbeit mit freiberuflichen Illustrator*innen entstanden und von den einzigartigen Illustrationen bis hin zur bunten Verpackung steckt viel Liebe in jedem Detail.

Die Motive sind anspruchsvoll und dabei trotzdem nicht unlösbar. Du kannst zwischen 100, 500 und 1000 Teilen wählen. Unterschiedliche Farbbereiche und Illustrationen sorgen schon beim Sortieren der Teile für ein erfolgreiches Puzzle-Erlebnis.

Die Puzzles bestehen aus Recycling-Pappe. Die Themen der Motive sind vielseitig und manchmal sogar lehrreich: so kannst du beim Puzzeln mehr über deine Zimmerpflanzen lernen, dich mental auf den nächsten Strandurlaub vorbereiten oder einfach die schönen Farben genießen.

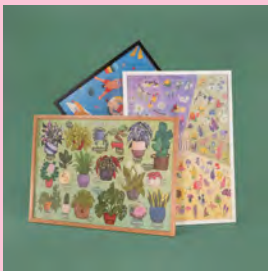


20.01.2026 22:14:31

Inspirierende Puzzles f. Willa Wunst



20.01.2026 22.14.31



20.01.2026 22.14:31

INSPIRIERENDE PUZZLES KAUFEN BEI WILLA WUNST

Puzzles

Durch die Blume Puzzle
Kaffee Puzzle
Flohmarkt Puzzle
Pilzvielfalt Puzzle
Saisonkalender Puzzle
Weihnachtszeit Puzzle
Winter Wonderland Puzzle
Bücherwelt Puzzle
Quality Time Puzzle
Herbst Puzzle
Katzencafé Puzzle
Süße Teile Puzzle
Gefühle Puzzle
Bunte Bergwelt Puzzle
Blütezeit Puzzle
Hundepark Puzzle
Smash it! Puzzle
Nichts zu verbergen Puzzle
Feelgood Spa Puzzle
Trash Paradise Puzzle
Kräutergarten Puzzle

Unterwasserwelt Puzzle

Better Together Puzzle

In der Casa Carlo Puzzle

Zyklus Puzzle

Body Acceptance Puzzle

Kartoffel Puzzle

Pflanzen Guide Puzzle

Astrologie Puzzle

Next Level Prokrastination Puzzle

Donut Puzzle

Die illustrierten Puzzles von Willa Wunst sind ressourcenschonend in Deutschland hergestellt. In unserem Puzzle-Shop findest du eine vielfältige Auswahl an Puzzles mit 100, 500 oder 1000 Teilen, sowohl im Hoch- als auch im Querformat. So kommen sowohl Puzzle-Profis, als auch Puzzle-Anfänger auf ihre Kosten. Die Puzzles eignen sich hervorragend als Geschenk für deine Liebsten oder als eine wohlverdiente Auszeit für dich selbst. Ob lehrreich oder zur reinen Unterhaltung, wir haben bestimmt das passende Puzzle für deine Wohnung. Die inspirierenden Puzzle Motive sind perfekt, um im Nachhinein eingerahmt deine vier Wände zu schmücken.



20.01.2026 22.14:34

MINECRAFT WIKI AT DUCKDUCKGO

- SUCHE
- Startseite
- Themes
- Einstellungen
- FEEDBACK TEILEN
- DOWNLOADS
- iOS-Browser
- Android-Browser
- Mac-Browser
- Windows-Browser
- Browsererweiterungen
- MEHR VON DUCKDUCKGO
- DuckDuckGo Abonnement
- Duck.ai
- E-Mail-Schutz
- Newsletter
- Blog
- Podcast NEU
- MEHR ERFAHREN
- Was gibt's Neues?
- Datenschutz vergleichen
- Über unseren Browser
- Über DuckDuckGo
- WEITERE RESSOURCEN

20.01.2026 22:16:56

Hilfe

Community

Karriere

Datenschutzrichtlinie

Nutzungsbedingungen

Pressekit

In den Suchergebnissen werben

Hol dir unseren Windows-Browser

Schütze deine Daten, während du suchst und browsst.

Mehr erfahren

Über den Browser

PodcastNEU

MINECRAFT WIKI AT DUCKDUCKGO

de.minecraft.wiki

https://de.minecraft.wiki

Minecraft Wiki

Nächste Mit der Vollversion 1.21.6 für die Java Edition kamen folgende Neuerungen, Änderungen und Fehlerkorrekturen ins Spiel:

Nächste

Mit der Vollversion 1.21.6 für die Java Edition kamen folgende Neuerungen, Änderungen und Fehlerkorrekturen ins Spiel:

English Welcome to the most comprehensive wiki about the Minecraft franchise, proudly community-run since 2009. Anyone can contribute!

English

Welcome to the most comprehensive wiki about the Minecraft franchise, proudly community-run since 2009. Anyone can contribute!

Kreaturen Eine Kreatur ist eine Nicht-Spieler-Figur, die sich von selbst bewegt und von selbst bestimmte Verhaltensmuster aufweisen. Hauptsächlich werden die Kreaturen in Monster und Tiere unterteilt, außerdem gibt es aber noch Golems und Dorfbewohner.

Kreaturen

Eine Kreatur ist eine Nicht-Spieler-Figur, die sich von selbst bewegt und von selbst bestimmte Verhaltensmuster aufweisen. Hauptsächlich werden die Kreaturen in Monster und Tiere unterteilt, außerdem gibt es aber noch Golems und Dorfbewohner.

Diskussionsseite Hier sollte eine Beschreibung angezeigt werden, diese Seite lässt dies jedoch nicht zu.

Diskussionsseite

Hier sollte eine Beschreibung angezeigt werden, diese Seite lässt dies jedoch nicht zu.

Beiträge Hier sollte eine Beschreibung angezeigt werden, diese Seite lässt dies jedoch nicht zu.

Beiträge

20.01.2026 22:16:56
95:97:22:602:10:02



20.01.2026 22:16:56

MINECRAFT WIKI

Minecraft Wiki

Gemeinschaftsportal

Adminpinnwand

Richtlinien

Letzte Änderungen

Bearbeitungshilfen

Wie du helfen kannst

Fehlende Seiten

Unvollständige Seiten

Gestaltungsrichtlinien

Dieses Wiki ist eine von Wikipedia inspirierte Enzyklopädie, in der hilfreiche und ausführliche Informationen zum Franchise Minecraft bereitgestellt werden. Das Wiki mit seinen 5.508 Artikeln (siehe Inhaltsverzeichnis) und 24.578 Dateien wird von 60 aktiven Autoren und Administratoren aktuell gehalten. Jeder kann mit seinem Wissen beitragen. Erfahre mehr über uns hier! Das Minecraft Wiki beschreibt in jedem Artikel ohne weiteren Hinweis die Java Edition des Spiels in der aktuellen Version 1.21.11. Unterschiede zu älteren Versionen stehen in den Geschichtsabschnitten der Artikel. Auf Abweichungen der Java Edition zur Bedrock Edition wird in jedem Artikel gesondert hingewiesen.

20.01.2026 22:17:01

The Copper Age!

Mounts of Mayhem!

... dass die Textur des Leuchtfuers fünf verschiedene Designs durchlief, bevor sie ihr jetziges Aussehen erhielt?

... dass das Iglu das erste Bauwerk ist, das Schilder, Falltüren, Betten und Teppiche enthält?

... dass das Muster von Schleimchunks in der Bedrock Edition unabhängig vom Startwert immer gleich ist?

... dass Bienen blühende Azaleen und blühendes Azaleenlaub bestäuben können?

... dass der Abbau vieler steinartiger Stufen etwas länger dauert als der Abbau ihrer Gegenstücke aus ganzen Blöcken?

... dass die Geräusche von Loren der Kategorie "friendly creatures" zugehörig sind?

... dass Bambus mit jeder Art von Schwert sofort zerstört werden kann?

... dass Blitzableiter verhindern, dass Blitze Skelettfallenpferde spawnen?

Neuigkeiten

Beta

Alpha

Infdev

Indev

Classic

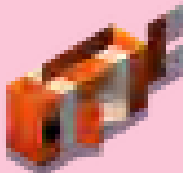
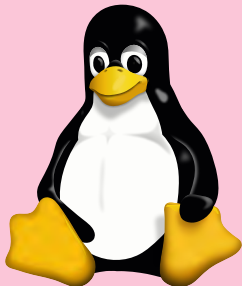
Pre-Classic



20.01.2026 22:17:01



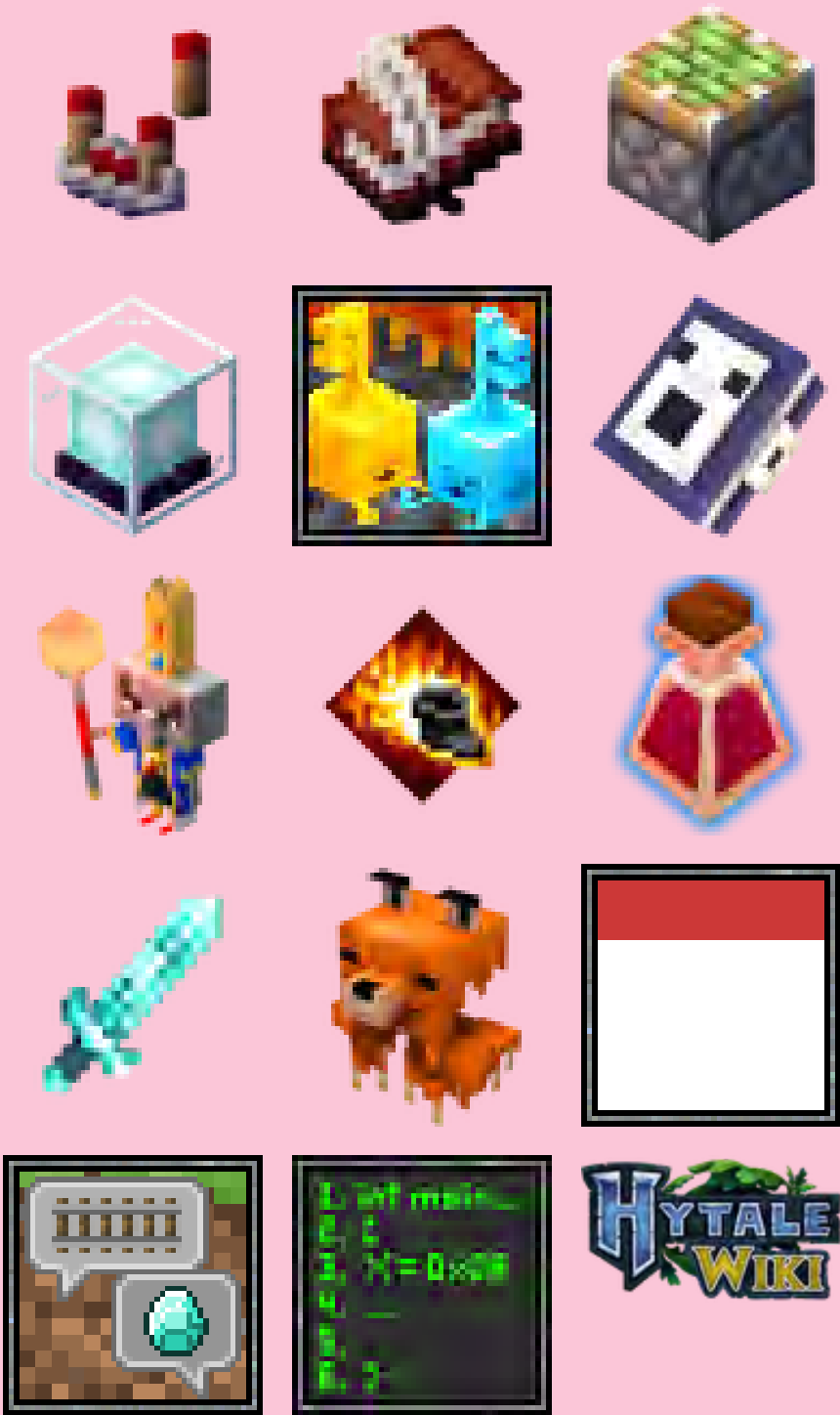
20.01.2026 22:17:01



20.01.2026 22:17:01



20.01.2026 22:17:01



20.01.2026 22:17:01

BIOM — MINECRAFT WIKI

Biom

Ein Taigabiom (links) neben einem Waldbiom und einer Ebene (im Hintergrund)

Als Biom wird ein bestimmtes Gebiet bezeichnet, das sich durch spezifische Vegetation, Laub- und Grasfärbung sowie Häufigkeit verschiedener Blöcke und Geländeformationen auszeichnet. Die ID des Bioms, in dem man sich gerade befindet, erfährt man im Debug-Bildschirm(nur Java-Edition), der mit F3 geöffnet werden kann. Diese Zuordnung des Bioms hängt von den X- und Z-Koordinaten ab; die Höhe (Y-Koordinate), auf der man sich befindet, spielt nur bei sogenannten Höhlenbiomen eine Rolle. Demnach wechselt man auch auf Erkundungstouren unter der Erde zwischen Biomen, ohne dass sich meistens in der unterirdischen Höhlenlandschaft etwas ändert, was das gegenwärtige Biom verraten könnte. Dies ist nur bei Höhlenbiomen der Fall.

Biome lassen sich prinzipiell in drei Kategorien aufteilen, die mitunter als Biomvarianten sehr stark voneinander abhängen können:

Grundbiom: Ein Grundbiom ist die einfachste Version eines Bioms und stellt einen bestimmten Landschaftstypus dar, z. B. Wüste, Wald und Dschungel. Solch ein Grundbiom dient als Ausgangspunkt für weitere Biomvarianten. Die verschiedenen Grundbiome heben sich prinzipiell sehr stark voneinander ab.

Seltene Variante: Die seltene Variante ist eine abgewandelte Form eines Grundbioms mit speziellen Merkmalen, die nur selten vorkommt. Seltene Varianten werden immer gemeinsam mit ihrem zugehörigen Grundbiom generiert, entweder als An- oder Einschluss. Ihre Ausdehnung variiert allerdings stark, diese reicht von einzelnen Flächen wie bei der Sonnenblumenebene innerhalb der gewöhnlichen Ebene bis hin zu einer selbst mit dem Grundbiom vergleichbaren Größe wie dem Hochbirkenwald. Einige seltene Varianten erkennt man sofort, andere sind einfach nur hügeliger als das Grundbiom. Eindeutig zu erkennen sind sie immer am Präfix "mutated_" in ihrem ID-Namen. Die numerische ID ist größer als 128. Zieht man 128 ab, erhält man die ID des Bioms, dessen Mutation sie sind.

Technisches Biom: Dies sind fast immer nur kleine Biome, die inselartig in oder am Rand anderer, größerer Biome eingesetzt werden. Technische Biome können genau wie Grundbiome eine ganz eigene, nirgendwo sonst vorzufindende Landschaft präsentieren; natürlich nur viel kleiner, so wie es z. B. bei Flüssen der Fall ist. Aber auch als Biomvarianten treten sie auf, sowohl von Grundbiomen, wie der Dschungelrand, als auch von seltenen Varianten, wie der Dschungelrand (Variante) und sogar von anderen technischen Biomen, wie der vereiste Fluss. Technische Biome erfüllen stets eine ganz konkrete Funktion, nämlich indem sie durch ihr Auftreten der Landschaft einen gewissen Grad von Realismus und von

20.01.2026 22:17:12

Abwechslung verleihen. So werden beispielsweise passende Übergänge zwischen kontrastreichen Biomen geschaffen, wie etwa eine Verbindung von Ebene und Ozean durch einen Strand oder auch Höhenvariationen durch die Hügelbiome, wie z. B. eingestreute Waldhügel im sonst vorwiegend flachen Wald.

Die Biomgröße ist standardmäßig auf 4 gesetzt. In dem Welttyp Große Biome ist dieser Wert auf 6 gesetzt. Außerdem ist es in Buffet-Welten möglich, die ganze Welt aus nur einem einzigen Biom bestehen zu lassen.

Biome lassen sich mit dem Befehl `/locate biome` orten. Dazu tippt man den Befehl in den Chat ein und trägt die Biom-ID ein. Ebenso kann man mit dem Befehl `/execute if biome` prüfen ob man in einem bestimmten Biom ist.

Temperatur in Biomen (Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend)

Die Schneegrenze ist nicht konstant: Während auf manchen Blöcken bereits Schneeflocken fallen, wodurch Schnee entsteht, regnet es auf Blöcken, die direkt daneben auf selber Höhe liegen.

Je nach Klimazone hat der Himmel eine andere Blaufärbung (v. l. n. r.): warm, gemäßigt, kalt, verschneit.

Jedem Biom in Minecraft ist intern ein Temperaturwert zugewiesen, auf Grundlage dessen das Biom einer von vier unterschiedlichen Klimazonen zugeordnet wird. Klimazonen verhindern, dass zwei zu unterschiedliche Biome nebeneinander generiert werden (z. B. Tafelberge neben einer verschneiten Taiga). Die Temperaturwerte reichen von $-0,5$ in der verschneiten Taiga bis zu $2,0$ in der Wüste und den Tafelbergen. Da einige Faktoren von der Temperatur abhängen, kann man das jeweilige Klima in fast allen Biomen direkt an der Umwelt erkennen.

In Biomen mit einem Temperaturwert bis $0,15$ schneit es, bei Temperaturwerten größer $0,15$ und kleiner $1,0$ regnet es und bei einem Temperaturwert ab $1,0$ gibt es weder Regen noch Schneefall. Doch die Temperatur ist in keinem Biom konstant. Je höher man sich im Biom befindet, desto niedriger ist der Temperaturwert. Unterschreitet die Temperatur dabei einen Wert von $\approx 0,15$ beginnt es zu schneien anstatt zu regnen und Wasser gefriert zu Eis. Die Temperatur nimmt erst ab einer Höhe von $Y=65$ ab, darunter herrscht überall die Standardtemperatur des jeweiligen Biomes.

Für eine bestimmte Höhe lässt sich die Temperatur in einem Biom mit der folgenden Formel berechnen: $\text{Biomtemperatur} - ((\text{Höhe} - 64) \times 0,05 / 30)$. Daraus ergibt sich, dass mit jedem einzelnen Block, den man in einem Biom an Höhe gewinnt, der Temperaturwert um $1/600$ ($0,0016$) abnimmt. Sobald man auf einen Temperaturwert von unter $0,156$ kommt, wird es Schneefall an Stelle von Regen geben.

20.01.2026 22:17:12

Allerdings ist dies nicht überall im gesamten Biom gleichermaßen der Fall. Die Schneegrenze variiert nämlich mit jedem einzelnen Block in der X-Z-Ebene über eine Höhe von acht Blöcken hinweg. So findet man beispielsweise in den Bergen auf einer Höhe von Y=121 (Beispielrechnung: $0,155 = 0,2 - ((121 - 94) \times 0,05 / 30)$ und $0,155 < 0,156$) bereits vereinzelt Schneefall vor, aber erst ab Y=128 wird wirklich auf jedem Block Schnee entstehen und auch der Schneefall anstelle von Regen angezeigt.

Wichtig ist bei den aufgeführten Berechnungen der jeweils oberste Block an einer bestimmten Stelle. Befindet sich kein Block einen Block unter der jeweiligen Schneegrenze, wird der Schneeeffekt erst ca. 10 Blöcke darüber angezeigt. So liegt die Schneegrenze der Berge zwar bei Y=121, befindet sich aber bei Y=120 und darüber kein Block mehr, wird der Schneefalleffekt erst ab ca. Y=131 angezeigt. Wird nachträglich ein Block unter Y=131 und oberhalb der eigentlichen Schneegrenze platziert, wandelt sich der Regen sofort in Schnee um.

Aus den Erkenntnissen zur Temperatur lassen sich die Biome der verschneiten, kalten, gemäßigten oder warmen Klimazone zuordnen. Dabei richtet sich die Einteilung im Artikel nach der Standardtemperatur auf Höhe des Meeresspiegels. Die kalten und gemäßigten Biome verhalten sich deswegen zwar scheinbar gleich, in beiden Kategorien regnet es schließlich, doch ab einer gewissen Höhe beginnt es in den kalten Biomen zu schneien anstatt zu regnen. In den gemäßigten Biomen existiert zwar ebenso eine Schneefallgrenze, da auch hier die Temperatur mit steigender Höhe abnimmt, allerdings liegt diese meist erst weit außerhalb der maximalen Bauhöhe. Fliegt man also bei Regen mit Elytren oder im Kreativmodus sehr hoch in einem gemäßigten Biom, wird es früher oder später ab Höhe y=479 anfangen zu schneien. Das extremste Beispiel für dieses Verhalten ist der Dschungel, dort liegt die Schneegrenze bei Y=571.

Neben dem Wetter ist außerdem die Färbung von Laub, Grasblöcken und Gras direkt von der vorherrschenden Temperatur abhängig. Während sie in verschneiten Biomen eine bläulich-blassgrüne Färbung haben, wird der Farbton mit zunehmendem Temperaturwert immer grüner und saftiger. In den warmen Biomen mit einem Temperaturwert von 1,0 und höher wandelt sich die Färbung dann weiter in eine gelbliche Richtung. Nur in drei Grundbiomen wird die Laub- und Grasfärbung nicht von der Temperatur beeinflusst. Hierbei handelt es sich um den Sumpf, den dunklen Wald und die Tafelberge.

Einteilung der Biome Bearbeiten *Th Quelltext bearbeitend*

Es gibt insgesamt 73 verschiedene Grundbiome, technische Biome und seltene Varianten in Minecraft. In der Oberwelt gibt es 16 Grundbiome, 29 technische Biome und 21 seltene Varianten, wobei zwei technische Biome aktuell nicht generiert werden. Des Weiteren gibt es 5 Biome im Nether und ein Biom, das nur in Flachlandwelten genutzt werden kann. Im Ende gibt es fünf verschiedene Biome,

die allerdings hauptsächlich technischer Natur sind und daher keine einzigartigen Landschaften wie die Biome der Oberwelt erzeugen.

In den folgenden Listen sind alle in Minecraft existierenden Biome aufgezählt. Bei der jeweils angegebenen Temperatur handelt es sich um den Wert auf Höhe des Meeresspiegels und darunter. Die Sortierung in den Tabellen richtet sich danach. Für Biome, die kein Grundbiom sind, ist die ID farblich eingefärbt und zeigt dadurch die Art des Bioms an (Orange = Seltene Variante | Grün = Technisches Biom).

Verschneite Biome[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

In diesen Biomen schneit es und Wasser gefriert zu Eis. Laub und Gras haben eine bläulich-blassgrüne Färbung (#80B497).

Temperatur: -0,5

Die verschneite Taiga ist genau wie die Taiga ein recht flaches, mit Fichten bewaldetes Biom, nur ist das Klima viel kälter. Dadurch schneit es anstatt zu regnen und das ganze Biom ist demzufolge mit Schnee bedeckt. Obwohl auch Gras und hohes Gras generiert werden, wächst hier hauptsächlich Farn und großer Farn. Ein paar Blumen gibt es ebenfalls. Neben den normalen Tieren spawnen hier außerdem Wölfe und weiße, sowie weiß-schwarze Kaninchen. Sehr selten stößt man zwischen den Bäumen auf ein verlassenes Iglu.

Temperatur: 0,0

Recht flaches und sehr weitläufiges Biom. Komplette mit Schnee überzogen und spärliche Vegetation. Vereinzelte Eichen und Fichten lassen sich auffinden. Einige kleine Seen kommen vor, die jedoch schnell gefrieren. Zuckerrohr wird zwar an diesen Wasserstellen generiert, aber dadurch zerstört, dass das Wasser gefriert. Hier kommen keine Tiere bis auf Eisbären und weiße, sowie weiß-schwarze Kaninchen vor. In der Nacht spawnen anstatt der üblichen Skelette meistens Eiswanderer. Selten findet man ein verlassenes Iglu, in dem es gelegentlich ein Geheimnis zu finden gibt.

In dieser seltenen Variante der verschneiten Tundra sind überall riesige Eiszapfen aus Packeis verteilt, die aus dem Erdboden zu sprießen scheinen. Sie haben sehr unterschiedliche Größen und sind normalerweise 10 bis 20 Blöcke hoch, stellenweise können sie aber sogar Höhen von bis zu 50 Blöcken erreichen. Die oberste Bodenschicht besteht hier nicht aus mit Schnee bedeckter Erde, sondern aus ganzen Schneeblocken. Erst darunter folgt wie gewohnt Erde und anschließend Stein. Zwischen den vollständigen Eiszapfen gibt es auch abgebrochene Exemplare, von denen nur die kreisförmige Packeis-Grundfläche zu sehen ist (das sind keine zugefrorenen Teiche, denn sie haben teilweise schräge Oberflächen). Wie auch in der normalen verschneiten Tundra spawnen hier keine Tiere außer Eisbären und Kaninchen, in der Nacht treten anstatt von Skeletten meistens Eiswanderer auf.

Temperatur: 0,05

Wie der gewöhnliche Strand besteht auch der verschneite Strand komplett aus Sand, mit dem einzigen Unterschied, dass er mit Schnee bedeckt ist. Er tritt auf, falls ein schneebedecktes Biom direkt an einen Ozean grenzt, um einen sanfteren und vor allem realistischeren Übergang zu gewährleisten. Am Häufigsten ist dies

20.01.2026 22:17:12

bei einer verschneiten Tundra und einem Ozean der Fall. Am Strand spawnen niemals Tiere.

Temperatur: -0,2

Der Berghain bildet einen Fichtenwald unter den Berggipfeln in der Nähe eines bewaldeten Bioms. Er erinnert stark an die verschneite Taiga, aber die Oberfläche ist mit Schneeschichten, Schneeblöcken, Erde und viel Pulverschnee anstelle von Grasblöcken bedeckt. Kaninchen, Wölfe und Füchse können in diesem Biom spawnen.

Temperatur: -0,3

Die verschneiten Hänge generieren unterhalb der Berggipfel und sind mit mehreren Schichten von Schneeblöcken und Pulverschnee bedeckt, wobei einige Seiten auch Steinfelsen aufweisen. In diesem Biom spawnen neben Kaninchen auch Ziegen. Dies ist das einzige Bergbiom, in dem Iglus generiert werden können.

Temperatur: -0,7

Eines der drei Biome, die in den Gipfeln eines Gebirges generieren. Dieses Biom findet sich auf höheren, zerklüfteten und spitzen Gipfeln, die oft an den Wolken vorbeiziehen und eine Höhe von $y=256$ erreichen können. Er ist mit einer einzigen Schicht aus Schneeblöcken bedeckt, unter denen Stein liegt, der oft Erze wie Kohle, Eisen und Smaragd freilegt, und genau wie die verschneiten Hänge können an einigen Seiten des Berges Steinklippen generiert werden. In diesem Biom spawnen nur Ziegen.

Die vereisten Gipfel sind mit Schneeblöcken und Packeis bedeckt, gelegentlich mit kleinen Eisblöcken. Nur Ziegen können in diesem Biom spawnen. Dieses Biom generiert in der Regel glattere und weniger zerklüftete Berge als das Biom der zerklüfteten Gipfel.

Kalte Biome[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

In den kalten Biomen schneit es erst ab einer gewissen Höhe. Ab eben dieser Höhe gefriert auch Wasser zu Eis. Laub und Gras nehmen, wie in den verschneiten Biomen, eine blassgrün-bläuliche Farbe (z.B. #86B783, unterscheidet sich je nach Biom etwas) an.

Temperatur: 0,2

Hier gibt es nur wenige Bäume, wenn überhaupt dann kommen einzelne Eichen und Baumgruppen aus Fichten vor. Die Hügel sind nicht sehr hoch, teils weisen sie extreme Überhänge auf, bis hin zu schwebenden Felsen und spitzen Felsnadeln. Die Spitzen können sogar mit Schnee bedeckt sein. In den zerzausten Hügeln kommt unterirdisch selten Smaragderz vor, woraus man Smaragde zum Handeln gewinnen kann. Es gibt auch manchmal befallene Steine in der Größe von Eisenerzadern, was für böse Überraschungen sorgen kann. Neben der Savannenhochebene spawnen hier auch Lamas.

Das Gelände dieser Variante der zerzauste Hügel hat ebenfalls stärkere Höhenunterschiede, die zerzausten Geröllhügel können größere Höhen als die zerzauste Hügel erreichen. Somit sind einzelne zerzauste Geröllhügel an der Spitze mit Schnee bedeckt. Während in den zerzausten Hügeln noch viele Grasblöcke auf dem Boden vorhanden sind, besteht der Bodenbelag hier im

Grunde nur aus Stein und Kies. Wegen der meist fehlenden Erde auf dem Boden gibt es so gut wie keine Bäume. Lamas gibt es hier ebenso wie in allen anderen Varianten der Hügel.

Dieses Biom findet man, wenn die zerzauste Hügel an bewaldete Biome angrenzen. Es generiert keine Steinfelder, so dass der Boden vollständig mit Gras bedeckt ist. In diesem Biom gibt es mehr Fichten und Eichen, die kleine Wälder mit einer geringeren Baumdichte als im Taiga-Biom bilden.

Temperatur: 0,25

Dieses vorwiegend flache Biom ist komplett von einem Fichtenwald überzogen. Das Biom ist sehr weitläufig und grenzt oft an den Ozean, wobei immer noch weite Sandstrände zwischen Taiga und Ozean liegen. Auf dem Waldboden wachsen einige Farne und große Farne, dazwischen lässt sich die eine oder andere Blume finden. Oft trifft man hier auf kleine Wolfsrudel. Einzelne braune, braun gefleckte und schwarze Kaninchen lassen sich ebenfalls antreffen. Nur selten findet man hier ein Dorf, dass dann ganz im Sinne der Umgebung aus Fichtenholz besteht.

Temperatur: 0,3

Dieses Biom besteht wie die Taiga aus Fichten, allerdings meist aus deren großer Variante, den Riesenfichten. Diese sind viel größer als normale Fichten, haben einen nackten, 2×2 Blöcke dicken Stamm und in großer Höhe eine meist kugelige Krone. Sie reichen höher als alle anderen Bäume im Spiel. Der leicht hügelige Boden besteht hier aus einer Mischung von Grasblöcken, Podzol und grober Erde, oft wird er von Seen unterbrochen. Überall sind Gras, Farn und große Farne verteilt. Man findet außerdem einige Pilze, da diese auf Podzol unabhängig des Lichtlevels wachsen können. Überall an der Oberfläche sind außerdem Felsbrocken, bestehend aus bemoostem Bruchstein, verstreut. Wölfe und braune, braun gefleckte, sowie schwarze Kaninchen spawnen in der Kiefern-Urtaiga.

Das Biom der Fichten-Urtaiga ist vom Gelände her wie die Kiefern-Urtaiga aufgebaut. Jedoch haben hier die Riesenbäume ein anderes Aussehen. Im Gegensatz zu den normalen Riesenfichten, die eine kugelige Krone auf einem nackten Stamm haben, sind diese Bäume am gesamten Stamm mit Nadeln bedeckt und wirken dadurch wie eine riesenhafte Vergrößerung der kleinen Fichten. Der Boden ist auch hier von Grasblöcken, Podzol und grober Erde, sowie viel Gras, Farn und großem Farn bedeckt. Ebenfalls gibt es Wölfe und braune, braun gefleckte, sowie schwarze Kaninchen.

Normalerweise werden am Rand von Ozeanen flache Strände aus Sand generiert, allerdings nicht, wenn der Ozean an Berge grenzt. Wie die Berge selbst ist die Felsküste in den meisten Fällen sehr steil und hoch, außerdem besteht sie aus Stein. Reicht sie hoch genug, kann sie sogar mit Schnee bedeckt sein. An der Felsküste spawnen niemals irgendwelche Tiere.

Gemäßigte Biome[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

In diesen Biomen regnet es innerhalb der Welt auf jeder Höhe. Laub und Gras sind in einem saftigen Grün gefärbt, außer im Sumpf und im dunklen Wald. In diesen beiden Biomen sind Laub und Gras in einem sehr dunklen, feuchtem Grünton eingefärbt. Die nahezu gänzlich von Wasser bedeckten Biome haben eine von Grün ausgehende, nahezu türkise Laub- und Grasfärbung (#8EB971).

Temperatur: 0,8

20.01.2026 22:17:12

Ein relativ flaches Biom mit nur sanften Hügeln und sehr viel hohem Gras. Vereinzelte Eichen und große Eichen kommen hier vor. Hin und wieder befinden sich einige Höhleneingänge im Erdboden und kleine Seen aus Lava sind auch nicht selten anzutreffen. Viele Tiere, vor allem Pferde und Esel, können hier in kleinen Gruppen aufgefunden werden. Oft lässt sich in diesem Biom ein Dorf finden, wo dann mit den Bewohnern gehandelt werden kann. Die dort auf den Feldern angebauten Agrarprodukte erleichtern die Nahrungssuche am Anfang des Spiels stark. Wegen ihrer Weitläufigkeit und flachen Beschaffenheit ist die Ebene ideal zum Bauen geeignet, zum Anlegen von Feldern und zur Viehzucht.

Sonnenblumenebenen sind eine seltene Variante der Ebene, kommen inmitten von normalen Ebenen vor und weisen landschaftlich keinen Unterschied zu diesen auf. Allerdings sind sie über und über mit Sonnenblumen bewachsen, die teilweise recht dicht beieinander stehen. Sonnenblumen können nur hier gefunden werden und sind eine hervorragende Quelle für Gelben Farbstoff.

Temperatur: 0,7

Der Wald ist ein sehr häufig auftretendes Biom mit vielen Bäumen und mittelmäßig viel Gras. Zwei verschiedene Baumarten können hier gefunden werden, und zwar Eichen und Birken. In der Bedrock Edition sind neben den normalen Bäumen auch umgestürzte Baumstämme zu finden. Auf dem Waldboden befindet sich neben dem Gras an manchen Stellen ein paar Blumen. Kleine Wolfsrudel lassen sich in Wäldern oft antreffen. Dies ist ein sehr gutes Biom für den Anfang des Spiels, da hier der wichtigste Rohstoff, Stämme, in großen Mengen vorhanden ist und auch einige Tiere vorkommen, die später gezüchtet werden können.

Der Blumenwald ist eine seltene Variante des normalen Waldes, wobei hier keine Wölfe spawnen, dafür aber braune, braun gefleckte und schwarze Kaninchen. Es gibt hier ebenfalls Eichen und Birken, wobei im Durchschnitt nicht ganz so viele Exemplare wie gewohnt auftauchen. Dafür ist der Boden über und über mit Blumen bedeckt. Bis auf wenige Ausnahmen lassen sich in diesem Biom fast alle im Spiel existierenden Blumen finden, und das in sehr großen Mengen. Lediglich Orchideen und Sonnenblumen müssen woanders gesucht werden. Auf Grund der vielen Blumen ist dieses Biom ideal für Blumen- und Farbstofffarmen geeignet.

Temperatur: 0,6

Der Birkenwald ist dem normalen Wald recht ähnlich, unterscheidet sich von diesem dennoch in einigen Merkmalen: Hier wachsen ausschließlich Birken und es sind keine Wölfe anzutreffen. Ansonsten gibt es ebenso wie im Wald einige Blumen dazwischen.

In dieser seltenen Variante des Birkenwaldes gibt es nur einen Unterschied zum normalen Birkenwald: Die meisten Birken sind deutlich höher als gewöhnlich, was das Fällen umständlicher macht und sich daher für die effektive Holzgewinnung eher weniger lohnt. Die hohen Birken können nicht mit Setzlingen erzeugt werden.

Nur im dunklen Wald können Schwarzeichen gefunden werden. Die Schwarzeichen haben eine recht breite Baumkrone und stehen dicht genug beieinander, so dass der dunkle Wald ein fast durchgängiges Blätterdach hat. Somit ist es auch tagsüber auf dem Waldboden ziemlich dunkel, was Monstern das Spawnen ermöglicht und dieses Biom zu jeder Tageszeit sehr gefährlich macht. Ab und zu wachsen im dunklen Wald auch Riesenpilze, sowie Eichen und Birken.

Ausgesprochen selten kann hier ein riesiges Waldanwesen gefunden werden, in dem die gefährlichen Illager leben und einige Schätze gefunden werden können.

Ein flaches Biom mit Sumpfeichen, an denen Ranken wachsen, und flachen Teichen aus Ton und Erde. Das Biom besteht zwar vorwiegend aus Landmassen, aber große Teile können auch mit Wasser bedeckt sein, das etwas grünlich gefärbt ist. Auf dem Wasser schwimmen dann einzelne Seerosenblätter. Es gibt viele Pilze und die nur hier auftretenden Orchideen. In der Bedrock Edition kommen hier Riesenpilze vor und das Wasser hat einen deutlich dunkleren Ton. Ab und zu können Bäume im Wasser stehen. Selten spawnt eine Hexe in einer Sumpfhütte. Nachtsüber spawnen in Abhängigkeit von der Mondphase einige Schleime.

Ein Biom, das sich durch eine dichte Belaubung auszeichnet, mit vielen Mangrovenbäumen, die in ihrer Höhe stark variieren. Der Boden besteht hauptsächlich aus Schlammblöcken mit gelegentlichen Grasflecken. Das Gras hat die gleiche Farbe wie im normalen Sumpf, aber die Blätter und Ranken haben eine einzigartige hellgrüne Tönung und das Wasser ist eher türkis als grau. Frösche erscheinen oft in diesem Biom und alle Frösche, die hier erscheinen, sind Warmfrösche. Schleime erscheinen natürlich auch nachts, am häufigsten bei Vollmond. Einige Zombies können unter Wasser landen, was sie in Ertrunkene verwandeln kann, und einige Skelette werden durch Sumpfskelette ersetzt, was dieses Biom bei Nacht besonders gefährlich macht. Die Sichtbarkeit ist auch geringer als in anderen Biomen, wenn der Spieler unter Wasser ist.

Temperatur: 0,95

Ein sehr grünes Biom mit vielen kleinen Tropenbäumen und auch Riesentropenbäumen, die einen 2×2 Blöcke dicken Stamm haben. Die Riesentropenbäume können sogar bis zu 30 Blöcke hoch sein und stechen damit aus dem übrigen Dschungel hervor. Ranken und Laub sind wegen der vielen Bäume in großer Zahl vorhanden. Zwischen den Tropenbäumen stehen einige große Eichen und der Boden ist nahezu überall mit Tropenbüschen bedeckt, was das Vorankommen sehr erschwert. Im Biom tauchen vermehrt Seen auf. In Dschungelbiomen leben zähmbare Ozelote und Papageien. Außerdem kann man vereinzelt auf Dschungeltempel stoßen, in denen es Fallen und ein Rätsel gibt.

Dieses Biom generiert am Übergang vom Dschungel zu anderen Biomen in einem meist recht schmalen Streifen, um diesen Übergang etwas sanfter zu gestalten. Denn der hohe Bewuchs im Dschungel stellt einen starken Kontrast zu allen anderen Biomen mit einer deutlich geringeren Baumdichte dar. Ganz im Gegensatz zu dem sonst sehr wilden Bewuchs im Dschungel wachsen im lichten Dschungel somit nur vereinzelte Bäume, Riesentropenbäume kommen gar nicht vor. Dafür ist der flache Boden weiterhin mit sehr viel Gras bedeckt. Wie im Dschungel wachsen hier ebenfalls Melonen, und da keine Bäume mit ihrem Laub die Sicht versperren, lassen sich diese sehr leicht entdecken und einsammeln.

Das Terrain in diesem Biom ist mit Gras bedeckt, mit einigen Flecken von Podzol. Im Gegensatz zum normalen Dschungel generieren die Büsche zwar, aber sie bedecken nicht den Boden. Zusätzlich können Riesentropenbäume hier generieren, zusammen mit großen Eichen. Die Dichte der Bäume in diesem Biom ist viel weniger im Vergleich zum lichten Dschungel, aber massive Mengen von Bambussprossen generieren in diesem Biom. Dschungel-exklusive Kreaturen wie Ozelots und Papageien können hier spawnen. Pandas spawnen ausschließlich in diesem Biom. Dschungeltempel können ebenfalls generiert werden.

20.01.2026 22:17:12

Am Rand von Ozeanen werden Strände aus Sand generiert. Somit entsteht ein besserer Übergang zwischen Wasser und angrenzendem Landbiom. Strände bestehen komplett aus Sand. Am Strand spawnen Schildkröten.

Temperatur: 0,9

Dieses Biom kommt nur selten vor und lässt sich meistens als große Insel mitten im Ozean antreffen. Sehr selten grenzt es direkt ans Festland. Das Pilzland besteht aus flachen Landschaften und einigen Hügeln, hat Myzel statt Gras als Oberfläche, und anstelle von Bäumen wachsen hier lauter Riesenpilze. Überall auf dem Boden wachsen außerdem kleine Pilze, da sich diese auf Myzel unabhängig des Lichtlevels verbreiten können. Im Pilzland spawnen natürlicherweise weder gewöhnliche Tiere noch Monster, auch nicht bei Nacht oder unter der Erde. Das einzige vorkommende Tier sind die Mooshrooms, eine Variante der gewöhnlichen Kuh. Somit ist das Erkunden des Untergrunds in diesem Biom sehr sicher.

Temperatur: 0,5

Die Alm ist ein hochgelegenes Grasbiom, das in der Nähe von Gebirgsketten zu finden ist. Sie ist mit Blumenfeldern und türkisgrünem Gras und hohem Gras gefüllt. Alle kleinen Blumen generieren, außer blauen Orchideen, Tulpen, Maiglöckchen oder Wither-Rosen. Selten kann eine einzelne Eiche oder Birke generieren und hat immer ein Bienenest. In diesem Biom können sowohl Plünderer-Außenposten als auch Dörfer in der Ebene generiert werden. Schafe, Esel und Kaninchen sind die einzigen passiven Mobs, die in diesem Biom spawnen.

Kirschberghaine sind Wiesen mit viel kurzem und hohem Gras, und neben den traditionellen Löwenzahn- und Mohnblumen gibt es auch rosa Blütenblätter. Das Hauptmerkmal des Kirschberghains sind die Kirschbäume, die durch ihre auffallend rosa Farbe gekennzeichnet sind. Ihre Blätter werfen Blütenblätter ab. Die Kirschbäume können dicht genug wachsen, um eine Laubdecke zu bilden. Das Biom des Kirschberghains ist gut zum Überleben. Die wenigen Bäume können dem Spieler helfen, sich nicht zu verirren, während er eine große Menge an Ressourcen sammelt.

Temperatur: 1,0

Die steinigen Gipfel sind eine wärmere Variante der Gipfelbiome, die in wärmeren Regionen generiert werden, um Temperaturkonflikte zu vermeiden. Es ist hauptsächlich mit Stein bedeckt, mit großen Streifen von Kalzit und freiliegenden Erzen. Hier spawnen keine passiven Mobs und es gibt keinen Schnee in diesem Biom.

Warme Biome[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Diese Biome sind sehr trocken, daher gibt es keinen Niederschlag. Laub und Gras sind in einem olivfarbenen Ton gefärbt (#BFB755), außer in den Tafelbergen. Dort sind Laub und Gras bräunlich (#90814D).

Temperatur: 2,0

Ein Biom, das nahezu komplett aus Sand besteht. Es ist von einigen Hügeln durchzogen, und an der Oberfläche wachsen vereinzelt Kakteen, sowie tote Büsche. Unter dem Wüstensand befindet sich Sandstein. Sandfarbene Kaninchen

sind die einzigen Tiere, die in der Wüste leben. Nachts spawnen anstatt der normalen Zombies spezielle Wüstenzombies, die auch bei Tageslicht überleben. Wüstenbrunnen und Wüstentempel, sowie komplett aus Sandstein bestehende Dörfer werden in Wüsten generiert. Im Untergrund von Wüsten lassen sich selten Fossile aus Knochenblöcken finden.

Temperatur: 1,2

Die Savanne ist durchweg sehr flach und merklich trocken. Insgesamt liegt sie auch etwas höher als normales Gelände. Der Boden ist mit einer großen Menge an Gras und hohem Gras bedeckt, dazwischen lassen sich ab und zu ein paar Blumen finden. Vereinzelt wachsen hier Akazien, die sich nur in diesem Biom finden lassen. Seltener kommen Eichen vor. Im Boden gibt es hin und wieder einen kleinen See. Dörfer werden hier außerdem generiert, aber anders als die normalen Dörfer im Ebenenbiom bestehen diese nicht aus Eichenholz und Bruchstein, sondern nahezu komplett aus dem lokalen Akazienholz. Abgesehen von der Ebene spawnen Pferde nur in diesem Biom.

Die Savannenhochebene ist genau wie die Savanne ziemlich flach, allerdings mit dem Unterschied, dass sie um etwas über 20 Blöcke höher liegt. Das Gelände ist ebenfalls mit sehr viel Gras und hohem Gras, sowie vereinzelt Akazien und Eichen bewachsen. Kleine Seen lassen sich hier finden. Dörfer generieren auf dieser Höhe allerdings nicht mehr. Pferde spawnen hier oben genauso wie in der Savanne. Zusätzlich kann man die seltenen Lamas antreffen, die es sonst nur noch in den Bergen gibt.

Temperatur: 1,1

Die zerzauste Savanne ist eine seltene Variante der normalen Savanne mit drastischen Höhenunterschieden, was die Landschaft ziemlich chaotisch erscheinen lässt. Sie besteht im Prinzip aus lauter einzelnen Bergen, die häufig ringförmig gruppiert sind, mit tiefen Tälern dazwischen, was an die Form eines vor langer Zeit erloschenen Vulkans erinnert. Diese Berge erreichen vereinzelt sogar die maximale Höhe der Welt von 256 Blöcken. Zusätzlich sind die Berge so steil, dass dies das mit Abstand am schwersten zu durchquerende Biom ist. Da die Berghänge so steil sind, ist eine große Menge an Stein sichtbar und gelegentlich fließt aus den Hängen Wasser oder Lava. Der Boden ist in diesem Biom an vielen Stellen nicht mit Grasblöcken, sondern mit grober Erde bedeckt, auf der kein Gras wächst. Stein kommt ebenfalls häufig als Bodenmaterial vor. Akazien und wenige Eichen sind einzeln verteilt, selten trifft man außerdem auf Pferde.

Die Tafelberge kommen nur selten vor und bestehen komplett aus Schichten von Keramik und deren Variante, der gefärbten Keramik. Findet man aber einmal ein Tafelbergebiom, ist es stets von riesigem Ausmaß, vor allem wegen der vielen Varianten. Die flachen Bereiche des Bioms sind oft mit rotem Sand gefüllt. Überall stehen tote Büsche und auf dem Sand wachsen Kakteen. Hier spawnen niemals Tiere, selbst nicht, wenn irgendwo eine Stelle mit Grasblöcken sein sollte. Minen können hier ziemlich oft an der Oberfläche gefunden werden, und im Gegensatz zu gewöhnlichen Minen bestehen sie aus Schwarzeichenholz.

Die bewaldete Tafelberge bestehen aus Schichten von grober Erde und Eichenwäldern, die auf den Tafelbergen in feuchten Gebieten generiert werden. Die Farbe des Grases und des Laubs hat einen stumpfen grün-braunen Farbton, der ihnen ein trockenes und totes Aussehen verleiht. Diese Bäume sind eine

20.01.2026 22:17:12

seltene Quelle für Holz, wenn man in den ansonsten kargen und leblosen Tafelbergen lebt.

Diese seltene Variante der Tafelberge bedeckt meist nur eine kleine Fläche, hat aber ein ganz besonderes Gelände: Die Tafelberge sind hier zerfurcht und abgetragen. Sie bestehen, wie das restliche Biom, komplett aus Schichten von Keramik und gefärbter Keramik. Ab und zu sind die abgetragenen Tafelberge sogar so schmal, dass sie lediglich als Felsnadel auftreten.

Wasserbiome[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

All diese Biome sind mit Wasser gefüllt, wie z.B. die Tiefsee. Je nach Wasserbiom hat das Wasser eine andere Farbe, z.B. hat das Wasser im Vereisten Ozean eine tiefblaue Farbe, das im Fluss die des Ozeans, während es in der Warmen Tiefsee eine helle, türkise Wasserfarbe hat. Ein Wasserbiom wird derzeit nicht generiert.

Der vereiste Ozean hat eine tiefblaue Wasserfarbe und einen Kiesboden. Besonders auffällig sind die Eisberge und die teilweise zugefrorene Wasseroberfläche. Auf den Eisflächen können Eisbären spawnen. Vereinzelt liegen flache, grasbedeckte und verschneite Inselchen im Ozean, die zum Ozeanbiom gehören. Im vereisten Ozean gibt es Lachse. Seegras und Seetang werden hier nicht generiert. Ozeanruinen bestehen aus Steinziegeln.

Die vereiste Tiefsee hat wie alle Tiefseen Ozeanmonumente und Ertrunkene. Zusätzlich sind hier Eisberge zu finden, aber keine Eisflächen zwischen den Eisbergen und damit auch keine Eisbären. Gemeinsam mit dem vereisten Ozean sind der seegraslose Kiesboden, die Ozeanruinen aus Steinziegeln und die Lachse.

Dieser Fluss ist mit einer geschlossenen Eisschicht überzogen und wird nur in schneebedeckten Biomen generiert. Er durchquert diese oder stellt einen Übergang zwischen zwei schneebedeckten Biomen dar. Sollte an einem Übergang von einem schneebedeckten Biom zu einem wärmeren Biom, also einem Biom ohne Schneedecke, ein Fluss auftreten, ist dieser stets ein normaler Fluss, da es für einen vereisten Fluss zu warm ist. Geht der vereiste Fluss in ein wärmeres Biom über, wird er zu einem normalen Fluss ohne Eisschicht. Dies kann sogar direkt in der Mitte des Flusses geschehen, sodass die eine Hälfte mit Eis bedeckt ist, während die andere Hälfte eisfrei ist, da es sich um ein normales Flussbiom handelt.

Der kalte Ozean hat eine tiefblaue Wasserfarbe und einen Kiesboden. Hier gibt es Kabeljau und Lachse, Seegras und Seetang. Ozeanruinen bestehen aus Steinziegeln.

Die kalte Tiefsee hat wie alle Tiefseen Ozeanmonumente und Ertrunkene. Gemeinsam mit dem kalten Ozean sind der Kiesboden, Ozeanruinen aus Steinziegeln, Kabeljau, Lachse, Seegras und Seetang.

Ein Biom mit großen Wassermengen und kleinen, vereinzelt Inseln. Der Grund des Ozeans besteht aus Kies. Ozeane können Eingänge zu Schluchten und Minen beinhalten. Sie können mehrere tausend Blöcke lang und breit sein. Im Ozeanbiom spawnen niemals Landtiere, selbst nicht, wenn es irgendwo Inseln oder Festland geben sollte, das noch zum Biom gehört. Im Wasser gibt es Kabeljau und Delfine, Seegras und Seetang.

Diese Variante des Ozeans reicht teilweise bis zu Y=30 herunter, womit die Tiefsee doppelt so tief wie der normale Ozean ist. Ertrunkene spawnen im freien Wasser

und in den Ozeanruinen, die aus Steinsiegeln bestehen. Selten kann hier ein Ozeanmonument gefunden werden, in dem Wächter spawnen.

Flüsse sind ein eigenes, mit Wasser gefülltes Biom, das sehr kurvig ist und fast immer zwei Ozeane miteinander verbindet. Das Wasser in Flüssen steht still, es gibt keine Strömung. Sie können sich mitten durch andere Biome hindurchschlängeln, oder dienen als Grenze zwischen zwei Biomen. Im Wasser schwimmen meist einige Tintenfische und auf dem Grund findet man oft Ton. Wegen ihrer teils großen Breite sind Flüsse sehr gut zum Angeln geeignet. Oft sind einzelne Abschnitte verlandet.

Der lauwarmer Ozean hat eine hellblaue Wasserfarbe und einen Sandboden. Es gibt Tropen- und Kugelfische, Kabeljau, Delfine, Seegras und Seetang. Ozeanruinen bestehen aus Sandstein.

Die lauwarmer Tiefsee hat wie alle Tiefseen Ozeanmonumente und Ertrunkene. Gemeinsam mit dem lauwarmen Ozean sind der Sandboden, Ozeanruinen aus Sandstein, Tropen- und Kugelfische, Kabeljau, Delfine, Seegras und Seetang.

Der warme Ozean hat eine türkise Wasserfarbe und einen Sandboden. Besonders auffällig sind die Korallenriffe. Es gibt Tropen- und Kugelfische, Delfine und Seegras. Ozeanruinen bestehen aus Sandstein.

Endbiome[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Diese Biome kommen nur im Ende vor und es gibt in ihnen kein Wetter, somit auch kein Klima. Hier können keine Blumen durch die Anwendung von Knochenmehl auf Grasblöcke erzeugt werden.

Dies ist das Grundbiom des Endes. Es befindet sich am Mittelpunkt der Dimension und erstreckt sich über einen Radius von 1000 Blöcken hinweg. Der gesamte Bereich ist fast komplett leer, nur genau in der Mitte befindet sich eine einzelne, große Endsteininsel, die wie ein Klumpen über der Leere schwebt. Auf dieser Hauptinsel stehen in einem Kreis zehn Obsidiansäulen unterschiedlicher Höhe, in deren Mitte findet man den Endbrunnen. Überall spawnen sehr viele Endermen. Bewacht wird die Insel von dem im Himmel fliegenden Enderdrachen. Nachdem der Drache besiegt ist, kann mittels eines erscheinenden Endtransitportals der äußere Rand jenseits des 1000 Blöcke weit reichenden Grundbioms komfortabel erreicht werden.

Dieses Biom sorgt für die Leere zwischen den großen Inseln im äußeren Rand des Endes. Hin und wieder schweben kleine, flache Inseln in unterschiedlicher Höhe in der Leere. Endermen können hier auf allen Blöcken spawnen und einzelne Endtransitportale sind vorzufinden.

Dieses Biom wird genutzt, um die Ränder der großen schwebenden Inseln im äußeren Rand des Endes zu generieren. Daher enthält es meistens viel Leere und die Ränder der großen Inseln. Diese sind meist nahezu senkrecht und teilweise mit Überhängen versehen, so dass man sich nur mit Vorsicht näher an sie heranwagen sollte. Auf der Oberfläche der Inseln spawnen Endermen. Zufällig im gesamten Ende generierte Endtransitportale können hier ebenfalls vorkommen.

Dieses Biom dient die Randbereiche der großen schwebenden Inseln im äußeren Rand des Endes zu generieren. Es schließt direkt an das End-Kargland an, das ebenfalls für die Ränder zuständig ist. Im Gegensatz zum End-Kargland, das sich von den Inseln nach außen in die Leere richtet, ist das End-Mittelland zu den

20.01.2026 22:17:12

Inselzentren hin gerichtet. Das kann dazu führen, dass es zwei eigentlich getrennte Inseln miteinander verbindet. Auf der Oberfläche bildet es eine flache Fläche, die bis zur Inselmitte hin leicht ansteigt. Choruspflanzen und Endermen kommen hier vor und selten stößt man wie in der ganzen Dimension auf ein Endtransitportal.

Dieses Biom bildet die höher gelegenen, flachen Inselmitten, wo überall kleine Wälder aus Choruspflanzen wachsen. Manchmal stößt man auf eine Endsiedlung. Während auf den schwebenden Inseln selbst wieder überall nur Endermen auftauchen, gibt es im Inneren der Endsiedlungen etwas Abwechslung, nämlich Shulker. Ansonsten trifft man auf der Inseln höchstens noch auf ein einzelnes Endtransitportal.

Netherbiome[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Diese Biome kommen nur im Nether vor.

Eine rötliche und feurige Dimension ohne Pflanzen, ohne Sonne und mit einem endlosen Lavameer. Das gesamte Biom besteht nur aus einer höhlenartigen Landschaft aus Netherrack mit einzelnen Netherquarzerzvorkommen. Zombifizierte Piglins spawnen überall, und an der Decke findet man Leuchtstein. Hin und wieder stößt man auf gigantische Netherfestungen, dort trifft man auf die exklusiven Lohen und Witherskelette. Auch Netherwarzen können dort gefunden werden, diese stellen die Grundlage zum Brauen von Tränken dar.

In den Lavaseen können Schreiter gefunden werden, die man satteln und reiten kann. Sie können mit Wirrpilzruten gesteuert werden. Außerdem spawnen in diesem Biom manchmal auch Piglins. Es können hier auch Bastionen gefunden werden. Auf Lavaseehöhe generieren verteilt Schwarzstein-Cluster.

Ein karges, hauptsächlich aus Seelensand und Seelenerde bestehendes Biom ohne Pflanzen. Hin und wieder stößt man hier auf Basaltsäulen und blaues Feuer, das Seelenfeuer. Auch hier können Netherfestungen, Leuchtstein-Cluster und Bastionen gefunden werden.

Ein rötliches Pilzbiom, mit vielen riesigen Pilzen und Wurzeln. Von diesen Pilzen wachsen häufig Trauerranken hinab und werden mit Pilzlichtern beleuchtet. Hoglins und Piglins erscheinen fast ausschließlich in diesem Biom.

Ein bläuliches Pilzbiom, mit vielen riesigen Pilzen und Wurzeln. Zwirbelranken wachsen hier vom Boden empor. Die Pilze werden mit Pilzlichtern beleuchtet. In diesem Biom erscheinen bis auf Endermen keine anderen Kreaturen, es sei denn, eine Bastion generiert hier.

Ein vulkanähnliches Biom, welches hauptsächlich aus Basalt besteht. Häufig ist der Basalt mit Schwarzstein versetzt. Hier haben Magmawürfel ihr Zuhause und erscheinen hier vermehrt. Leuchtstein-Cluster und Lavaseen können hier ebenfalls gefunden werden. Es ist das einzige Biom im Nether, in dem Bastionen nicht generieren können.

Höhlenbiome[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Diese Biome werden im Untergrund generiert.

Es handelt sich um Höhlen, die mit Tropfsteinblöcken und spitzen Tropfsteinen gefüllt sind, die sowohl als Stalaktiten hängen als auch als Stalagmiten aus dem

Boden wachsen, sowie um kleine Wasserbrunnen von 1 × 1 im Boden. Gelegentlich generieren große Tropfsteinhaufen Strukturen in diesen Höhlen. Die in diesem Biom gefundenen Kupfererzadern sind im Vergleich zu anderen Biomen viel größer. Ertrunkene können in Aquiferen spawnen.

Wie der Name schon sagt, sind diese Höhlen sehr üppig und mit Moos, Moosteppichen, Gras und Azaleen auf dem Boden bedeckt. An der Decke wachsen Ranken und Höhlenranken mit Leuchtbeeren herab und erhellen die Höhlen, und von der Decke wachsen Sporenblüten und Sporenpartikel. Es gibt auch flache Seen mit Ton, aus denen Tropfblatt-Pflanzen wachsen und in denen Axolotls spawnen, was dies zum einzigen Biom macht, in dem sie spawnen können. Tropenfische können auch in den Aquiferen in einer üppigen Höhle spawnen. Azaleenbäume spawnen oberirdisch, wenn sich darunter üppige Höhlen befinden.

Das Tiefe Dunkel wird auch unterhalb von Y=32 bis zum Grundgestein (Y=-59) generiert, jedoch mit fast keiner Leuchtflechte. Es besteht größtenteils aus Sculk-Blöcken, die auf allen Oberflächen 1 Block dick sind, mit häufigen Sculk-Sensoren und gelegentlichen Sculk-Kreischern, von denen letztere direkt den Wärter (oder mehrere Wärter) beschwören können. Eine antike Stätte ist ein großes Bauwerk, das hier entstehen kann, einschließlich einer portalähnlichen Struktur, die das Stadtzentrum bildet (und wertvolle Truhen mit einzigartiger Beute beinhaltet). Wie bei den Pilzländern spawnen hier keine anderen feindlichen Kreaturen. Während das Abbauen von Sculk-Blöcken, die durch den Tod von Kreaturen in der Nähe eines Sculk-Katalysators generiert werden können, eine gute Quelle für Erfahrungspunkte sein kann, ist jedoch die sehr hohe Wahrscheinlichkeit eines sofortigen Todes durch einen nahezu unbesiegbaren Wärter (mit einem Fernkampfangriff) sehr hoch, sodass dies der gefährlichste Ort in der Oberwelt ist, um diese Art des Levelaufstiegs zu versuchen.

Weitere Biome[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Ein Biom ohne Landschaftsgenerierung, mit einer Steinplattform, die verhindert, dass der Spieler beim erstmaligen Betreten der Welt in die Leere fällt. Kreaturen spawnen hier nicht natürlich. Das Biom kommt in einer normalen Welt nicht vor, kann aber mittels der Flachlandvorlage Die Leere erzeugt werden. Es kann auch in Buffet-Welten als Biom ausgewählt werden.

Ungenutzte Biome[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Diese Biome stammen aus alten Versionen von Minecraft und werden vom Weltgenerator nicht mehr verwendet. Sie können ungeachtet dessen im Buffet-Welttyp eingestellt werden.

Am Rand der Berge wird dieser Übergang zum jeweiligen angrenzenden Biom generiert. Dieser Übergang ist nicht so hoch wie die tatsächlichen Berge, liegt aber dennoch hoch genug, um an vielen Stellen komplett mit Schnee bedeckt zu sein. Da dieses Biom lediglich einen Übergang darstellt, fällt es meist sehr schmal aus. Der Boden ist überall mit Grasblöcken bedeckt und Stein ist fast nirgendwo zu sehen. Auf dem Boden wachsen überall Fichten und Eichen, dazwischen lässt sich vereinzelt Gras mit ein paar Blumen finden. Wie überall in den Bergen kommen auch hier Lamas vor.

Nur in Vollversion 1.13 (18w08a) wurde die warme Tiefsee in der Spielwelt generiert. Bereits einen Tag später, ab 18w08b, wurde dieses Biom aus dem Weltgenerator wieder entfernt. Die warme Tiefsee hat wie alle Tiefseen Ozeanmonumente und

20.01.2026 22:17:12

Ertrunkene. Gemeinsam mit dem warmen Ozean sind der Sandboden, Ozeanruinen aus Sandstein, Tropenfische, Delfine und Seegras.

Kreaturen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

In allen Biomen spawnen verschiedene Kreaturen. Viele Biome haben eigene, ganz spezielle Kreaturen, die auch nur dort auftreten, aber die meisten Kreaturen sind dennoch in nahezu allen Biomen aufzufinden. Diese sehr häufig auftretenden Kreaturen sind daher in diesem Abschnitt mit einigen Details aufgeführt, spezielle Kreaturen lassen sich mit ähnlichen Informationen auf der Seite des entsprechenden Biomes finden. Tritt eine in diesem Abschnitt bereits aufgeführte Kreatur in einem Biom mit veränderten Werten auf, wird der Eintrag dort erneut aufgeführt. Kreaturen in anderen Dimensionen werden im Hauptartikel der jeweiligen Dimension gelistet.

Die Aufteilung dieses Abschnittes in "Monster", "Tiere" und "Umgebung" richtet sich weniger nach der Art der aufgeführten Kreaturen, sondern nach der Behandlung durch den Spawnalgorithmus, der bestimmt, wie die jeweilige Kreatur gespawnt wird.

Kreaturen werden immer in Gruppen gespawnt, die "maximale Gruppengröße" bezieht sich auf die dabei mögliche Höchstanzahl. Die Mindestanzahl ist meistens "1", es gibt in einigen Fällen aber auch ein höheres Minimum. Für die tatsächliche Gruppengröße wählt das Spiel eine zufällige Zahl zwischen dem Minimum und dem Maximum. Sollten im Umkreis um den gewählten Ort zum Spawnen nicht genügend geeignete Plätze gefunden werden, wird allerdings auch diese Zahl nicht erreicht. Im Extremfall wird gar kein Exemplar der Kreatur gespawnt.

Das "Gewicht" wird als eine Wahrscheinlichkeit für das Auftreten der Kreaturgruppe genutzt. Die Wahrscheinlichkeit für das Spawnen einer einzelnen Kreatur der Gruppe entspricht ihrem Anteil an der Gruppengröße. Kann eine Kreatur an einem vom Spawnalgorithmus ausgewählten Ort nicht spawnen, da die Voraussetzungen für ihr Auftreten nicht gegeben sind, hat ihr Gewicht keine Auswirkung auf das Auftreten anderer Kreaturen (z. B. werden Schleime nur in Schleimchunks versucht zu spawnen).

Eventuell gibt es Einschränkungen und Bedingungen für das Spawnen einer Kreatur, diese sind dann unter "Besonderheiten" aufgeführt.

Monster[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Monster spawnen überall bei ausreichendem Platz, solange das Lichtlevel 0 beträgt. Ihr Auftreten richtet sich nach der Monster-Konstante.

In Schleimchunks unter Y=40

Lichtlevel hat keine Auswirkung

Tiere[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Tiere spawnen auf Grasblöcken bei Lichtlevel 9 und höher. Ihr weiteres Auftreten nach der ursprünglichen Generierung der Welt hängt von der Landtiere-Konstante ab.

Umgebung[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Umgebungstiere spawnen ähnlich den Monstern neu und verschwinden auch wieder. Ihr Auftreten hängt von der Wassertiere-, bzw. Umfeldtiere-Konstante ab.

Nur unter dem Meeresspiegel (standardmäßig Y=63)

Lichtlevel darf nicht größer als 3 betragen

Zwischen Y=46 und dem Meeresspiegel (standardmäßig Y=63)

Block muss nicht wie üblich Luft, sondern Wasser sein

Technikl[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Siehe Biom-Sensor (Befehle)

Biom-IDs[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Die Biom-ID wird in den Chunkdaten in der Biomes-Eigenschaft gespeichert.

Die ID-Namen werden im Debug-Bildschirm angezeigt.

Fortschritt[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Besuche alle 5 Netherbiome:

Besuche diese 54 Biome:

Erfolgel Bearbeiten Th Quelltext
bearbeitend

Trivial Bearbeiten Th Quelltext
bearbeitend

Da allen Biomen die jeweilige Klimakategorie auf Grundlage ihrer Temperatur automatisch zugewiesen wird, gehören technisch gesehen auch der Nether (warm), Das Ende (gemäßigt) und Die Leere (verschneit) zu einer solchen Kategorie. Da das markanteste Klimamerkmal, das Wetter, jedoch in allen drei Biomen ausbleibt und sie auch nicht in der Oberwelt auftreten, werden sie einer separaten Kategorie zugeordnet. Zu erkennen ist die Zugehörigkeit zur jeweiligen Kategorie im Spiel nur anhand der Laub- und Grasfarbe, die sich nach den im Abschnitt Temperatur in Biomen beschriebenen Regeln richtet.

In Sumpfbioden ist auch unterirdisch das Wasser gefärbt, was neben der Färbung des unterirdisch nur sehr selten vorkommenden Grases den einzige biombedingten Unterschied unter Tage darstellt. Dieser Unterschied ist aber nur mit einem sehr scharfen Blick zu erkennen.

Galeriel Bearbeiten Th Quelltext
bearbeitend

Erstes Bild des neuen Tafelberg-Bioms von Jeb[1].

Von Jeb getwittertes Bild zum neuen Riesenbaumtaiga-Biom[2].

Erstes Bild von der neuen Felsküste[3].

Warme und verschneite Biome nebeneinander, was eigentlich nicht vorkommen sollte.

Zwei Biome gehen nicht fließend ineinander über, da sie in verschiedenen Versionen generiert wurden.

20.01.2026 22:17:12

In einer Angepasst-Welt wurden die Biome so hoch generiert, dass man keine Landschaft mehr sieht.

Die Biomverteilung im aktuellen Weltgenerator.

Geschichtel Bearbeiten *Quelltext bearbeitend*

Biome vor Beta 1.8[\[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten\]](#)

Biome vor Vollversion 1.7[\[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten\]](#)

Biome vor Vollversion 1.18[\[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten\]](#)

Erstmalig werden beim Generieren einige neue Welten im Wintermodus erzeugt, sie sind komplett schneebedeckt und haben Eis.

Biome hinzugefügt: Forest, Seasonal Forest, Taiga, Rain Forest, Swampland, Shrubland, Plains, Tundra, Savanna, Desert.

Bestehende Welten verändern sich nicht, nur durch das Generieren neuer Chunks können Biome auch dort erhalten werden.

Statt des Wintermodus, der immer eine ganze Welt im Schnee generiert hat, sind nur Taiga und Tundra schneebedeckt.

Birken und Fichten hinzugefügt, die in Forest, Rain Forest und Taiga generiert werden.

Hohes Gras kommt in allen Biomen mit Grasoberfläche vor.

Himmelsdimension mit eigenem Biom Sky hinzugefügt, die nur mit Spielmodifikationen erreichbar ist.

Komplett neue Biomgenerierung mit größeren Biomen und Flüssen.

Alte Biome entfernt: Seasonal Forest, Rain Forest, Shrubland, Tundra und Savanna.

Alte Biome überarbeitet: Sumpf (Swampland), Wald (Forest), Taiga, Ebene (Plains) und Wüste (Desert).

Neue Biome hinzugefügt: Berge (Extreme Hills), Fluss (River) und Ozean (Ocean).

Es gibt zwar noch Regen, aber keinen Schneefall mehr, und es werden keine verschneiten Biome mehr generiert, die Tundra ist entfernt und die Taiga ist schneelos.

Neue Biome: Pilzland (MushroomIsland), Pilzlandküste (MushroomIslandShore), Vereister Ozean (FrozenOcean), Vereister Fluss (FrozenRiver) und Wiedereinführung der verschneiten Tundra (Ice Plains).

20.01.2026 22:17:12

Es gibt wieder Schneefall und verschneite Biome, aber die Taiga gehört nicht dazu.

Sumpfbioime haben jetzt grünliches Wasser und leicht bräunliches Gras.

In Ebenen werden keine kleinen Ozeanbiome mehr generiert, die ursprüngliche große Seen dargestellt hatten.

Sky-Biom als Teil der neuen Ende-Dimension verfügbar gemacht.

Die Taiga ist wieder verschneit.

Biome werden durch neue technische Varianten verfeinert: Strand (Beach), Wüstenhügel (DesertHills), Waldhügel (ForestHills), Taigahügel (TaigaHills), Verschneite Berge (Ice Mountains) und Bergrand (Extreme Hills Edge).

In Sümpfen werden überall kleine Flussbiome generiert, um die Wasserfarbe abwechslungsreicher zu gestalten.

Sanftere Farbübergänge in Laub und Gras zwischen einzelnen Biomen.

Dschungel (Jungle) und Dschungelhügel (JungleHills) als neue Biome hinzugefügt.

Wüstenbrunnen werden in Wüsten und Wüstenhügeln generiert.

Drücken von F3 (Debug-Bildschirm) zeigt den englischen Namen des aktuellen Bioms an.

Neuer Welttyp Große Biome, der 16-fach größere Biome generiert.

In Wüsten und Wüstenhügeln werden Wüstentempel generiert.

Dörfer in Wüsten bestehen aus Sandstein und nicht mehr aus Eichenholz und Bruchstein.

Im Dschungel und in den Dschungelhügeln werden Dschungeltempel generiert.

Wüstenhügel und Waldhügel sind höher

In Sümpfen werden selten Sumpfhütten generiert.

Schleime spawnen in Sümpfen.

In Wüsten werden keine Wasserseen mehr generiert.

In der Taiga und den Taighügeln schneit es nicht mehr.

Dafür wird die verschneite Taiga (Cold Taiga) mit verschneiten Taigahügeln (Cold Taiga Hills) hinzugefügt, in der sich das Wetter genau wie in der bisherigen Taiga verhält.

Weitere Biome hinzugefügt: Birkenwald (Birch Forest), Savanne (Savanna), Tafelberge (Mesa), Riesenbaumtaiga (Mega Taiga), Dunkler Wald (Roofed Forest).

Technische Varianten hinzugefügt: Tiefsee (Deep Ocean), Felsküste (Stone Beach), Verschneiter Strand (Cold Beach), Birkenwaldhügel (Birch Forest Hills), Savannenhochebene (Savanna Plateau), Tafelberghochebene (Mesa Plateau),

Tafelbergwaldhochebene (Mesa Plateau F), Riesenbaumtaigahügel (Mega Taiga Hills), Dschungelrand (JungleEdge), Bergwald (Extreme Hills+).

Es gibt seltene Varianten von Biomen: Sumpfhügel (Swampland M), Eiszapfentundra (Ice Plains Spikes), Sonnenblumenebene (Sunflower Plains), Blumenwald (Flower Forest), Hochbirkenwald (Birch Forest M), Hochbirkenwaldhügel (Birch Forest Hills M), Zerklüftete Savanne (Savanna M), Zerklüftete Savannenhochebene (Savanna Plateau M), Wüstenseen (Desert M), Abgetragene Tafelberge (Mesa (Bryce), Tafelbergwaldhochebene (Variante) (Mesa Plateau F M), Tafelberghochebene (Variante) (Mesa Plateau M), Riesenfichtentaiga (Mega Spruce Taiga), Riesenfichtentaigahügel (Redwood Taiga Hills M), Dunkler Hügelwald (Roofed Forest M), Dschungel (Variante) (Jungle M), Dschungelrand (Variante) (JungleEdge M), Taigaberger (Taiga M), Verschneite Taigaberger (Cold Taiga M), Geröllberge (Extreme Hills M), Geröllberge (Variante) (Extreme Hills+ M).

Biome sind jetzt nach Temperatur kategorisiert und es schneit in den Bergen.

Vereister Ozean und der Bergrand werden nicht mehr generiert, sind aber noch im Spiel vorhanden.

Flüsse werden nicht mehr in Sümpfen als Zusatz eingesetzt.

Neuer Erfolg "Abenteuerzeit" zum Erkunden aller Biome.

In Sümpfen generieren keine überfluteten Gebiete mehr[4].

In den Tafelbergen generiert roter Sand statt Sand und Sandstein wird durch orange Keramik ersetzt.

Bäume in Savannen und dunklen Wäldern bestehen aus eigenen Stämmen und Laub (Akazien und Schwarzeichen).

Das Biom im Ende wird von Sky zu The End umbenannt.

Höhleneingänge erscheinen an der Oberfläche in Wüsten, Tafelbergen, Riesenbaumtaigas und im Pilzland.

In Sümpfen generieren wieder überflutete Gebiete[5].

Roter Sandstein wird an Höhleneingängen in den Tafelbergen generiert.

Das neue Biom Die Leere (The Void) wird speziell für Flachland-Welten hinzugefügt.

In der Ebene wachsen einzelne Eichen.

Dörfer generieren in Taigabiomen und bestehen in Savannen aus Akazienholz anstatt Eichenholz.

Fossile treten unterirdisch in Sümpfen und Wüsten auf.

In Tafelbergen wird mehr Golderz generiert und Minen kommen auch an der Oberfläche vor, roter Sandstein tritt nicht mehr an Höhleneingängen auf.

In der verschneiten Tundra und ihren Varianten spawnen nur noch Kaninchen und die neuen Eisbären, außerdem spawnen Tiere dort seltener (Wahrscheinlichkeit jetzt 7%, vorher 10%).

20.01.2026 22:17:12

Komplette Überholung des Codes zur Weltgenerierung:

Vorzufindende Blöcke wie Erze und auftretende Kreaturen sind nicht mehr universell definiert, sondern für jedes Biom einzeln.

Das ursprüngliche Endbiom reicht nur noch bis zum Beginn des äußeren Randes, ab dort setzt sich die Landschaft aus vier neuen Biomen zusammen: Kleine Endinseln (The End – Floating islands), End-Kargland (The End – Barren island), End-Mittelland (The End – Medium island) und End-Hochland (The End – High island).

Am Aussehen der Landschaft ändert sich dadurch nichts, sie wird nur technisch gesehen auf andere Weise erzeugt.

Sämtliche Blockstrukturen generieren nicht mehr exakt an der früheren Position, aber in deren Nähe[6].

Im Ozean wird Seetang generiert, ebenfalls dort und zusätzlich in der Tiefsee Seegras.

Sieben neue Ozeanbiome hinzugefügt: Warmer Ozean (Warm Ocean), Lauwarmer Ozean (Lukewarm Ocean), Kalter Ozean (Cold Ocean), Warme Tiefsee (Deep Warm Ocean), Lauwarme Tiefsee (Deep Lukewarm Ocean), Kalte Tiefsee (Deep Cold Ocean), Vereiste Tiefsee (Deep Frozen Ocean).

Der vereiste Ozean wird wieder in der Welt generiert.

In allen Ozeanvarianten kommen mehr Schluchten, sowie geflutete Höhlen und Schluchten vor.

Die neuen Biome kommen nur dort vor, wo sich bereits in älteren Spielversionen Ozean befand; daher ändert sich die Verteilung sämtlicher Landbiome nicht.

Die warme Tiefsee wird nicht mehr in der Spielwelt generiert, denn warme Ozeane sollen nur flach sein.

Der Meeresgrund im lauwarmen und warmen Ozean mitsamt ihrer Varianten ist mit Sand anstelle von Kies bedeckt.

Kugelfische, Kabeljaue und Lachse spawnen in den verschiedenen Varianten des Ozeans, Lachse spawnen außerdem in beiden Flussarten.

Mit Einführung des Buffet-Welttyps werden die Biomnamen erstmalig übersetzbar gemacht.

Die Übersetzung ist auch im Debug-Bildschirm zu sehen (Beispiel: "Berge" statt "Extreme Hills").

Angeregt durch die Übersetzung werden die Originalbezeichnungen der Biome einer kritischen Betrachtung unterworfen, was zur Änderung von mehr als der Hälfte der englischen Texte führt (Beispiel: "Extreme Hills" wird zu "Mountains").

Die Anzeige der übersetzten Biombezeichnungen im Debug-Bildschirm wird durch die ID-Namen ersetzt (Beispiel: "minecraft:extreme_hills" statt "Berge").

Die ID-Namen der Biome werden an die geänderten Originalbezeichnungen angepasst (Beispiel: "minecraft:extreme_hills" wird zu "minecraft:mountains").

In Flachland-Welten werden statt numerischer Biom-IDs die ID-Namen der Biome verwendet.

Der Befehl `/locatebiome` wird hinzugefügt um Biome erstmalig zu orten.

Die Biome Alm, Berghain, Verschneite Hänge, Vereiste Gipfel und Steinige Gipfel werden hinzugefügt.

Tropfsteinhöhlen, üppige Höhlen und warme Tiefsee-Biome können natürlich entstehen.

Die Schneegrenze wird von Y=90 auf Y=120 erhöht.

Die warme Tiefsee wird entfernt.

Tiefes Dunkel hinzugefügt.

Mangrovensumpf hinzugefügt.

Befehl `/execute if biome` hinzugefügt, mit dem man nach Biomen prüfen kann.

Kirschberghain hinzugefügt.

Die Biomgenerierung funktioniert wie in der Vollversion 1.7 der Java Edition.

Neue Biome: Vereister Ozean (Frozen Ocean), Vereiste Tiefsee (Deep Frozen Ocean), Kalter Ozean (Cold Ocean), Kalte Tiefsee (Deep Cold Ocean), Lauwarmer Ozean (Lukewarm Ocean), Lauwarme Tiefsee (Deep Lukewarm Ocean), Warmer Ozean (Warm Ocean).

Die ersten Biome werden hinzugefügt.

Sumpf, Taiga, Berge und Ozean hinzugefügt.

Regenwald, Laubwald, Savanne und Buschland entfernt.

Pilzland hinzugefügt.

Strand und Hügelbiome hinzugefügt.

Dschungel hinzugefügt.

Hügel in Wäldern und Wüsten sind größer.

In Wüsten generieren keine Wasserseen mehr.

Neun neue und 20 technische Varianten hinzugefügt.

*Einzelnachweise bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend*

↑ https://twitter.com/jeb_/status/363298862301470720

↑ https://twitter.com/jeb_/status/365099357625778177

↑ https://twitter.com/jeb_/status/365794828153389056

↑ <http://i.imgur.com/wE7PK24.png>

↑ <http://i.imgur.com/IQELvLX.jpg>

↑ Datei:Blockstrukturen Verschiebung 1.13.gif

Navigation/Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Biome

Chunk

Die Leere

Explosion

Höhe

Landschaftsmerkmale

Merkmale

Licht

Transparenz

Weltbarriere

Oberwelt

Nether

Das Ende

Endhimmel

Gewitter

Luft

Nebel

Mond

Regen

20.01.2026 22:17:12

Schneefall
Sonne
Sterne
Tag-Nacht-Rhythmus
Wolke
Standard
Flachland
Zerküftet
Große Biome
Buffet
Debug-Modus
Alt
Portalruine
Quelle Lava
Lava
Berg
Blockscheibe
Dorf Vor 1.14
Vor 1.14
Dschungeltempel
Eisberg
Eiszapfen
Felsen
Felsküste
Fluss
Hügel
Iglu
Insel Schwebend
Schwebend
Plünderer-Außenposten

20.01.2026 22:17:12
21:17:12

Schlucht
See
Sumpfhütte
Pfadruine
Uferböschung
Waldanwesen
Wüstenbrunnen
Wüstentempel
Korallenriff
Ozeanmonument
Ozeanruine
Schiffswrack
Amethystgeode
Antike Stätte
Erzader
Festung Endportal
Endportal
Fossil
Höhle
Mine
Prüfungskammern
Vergrabener Schatz
Verlies
Baum
Riesenpilz
Basaltsäule
Bastionsruine
Leuchtstein-Cluster
Lavameer
Netherfestung

Netherfossil

Riesennetherpilz

Choruspflanze

Endbrunnen

Endinseln

Endsiedlung

Endtransitportal

Hauptinsel

Obsidianplattform

Obsidiansäule

Aquisatorrahmen

Bonustruheplatz

Leuchtfeuer

Netherportal

Verbundblock-Konstruktion

Block

Erneuerbare Ressourcen

Feuer

Gegenstand

Objekt

Partikel

Wasser

Kreatur

Spieler

Ambiente

Geräusche

Musik

Angepasst

Biome vor Beta 1.8

Biome vor 1.7

20.01.2026 22:17:12

Dörfer vor 1.14

Ferne Länder

Himmelsdimension

Kartenthema

Kartenform

Kartentyp

Netherreaktor

Obsidianwand

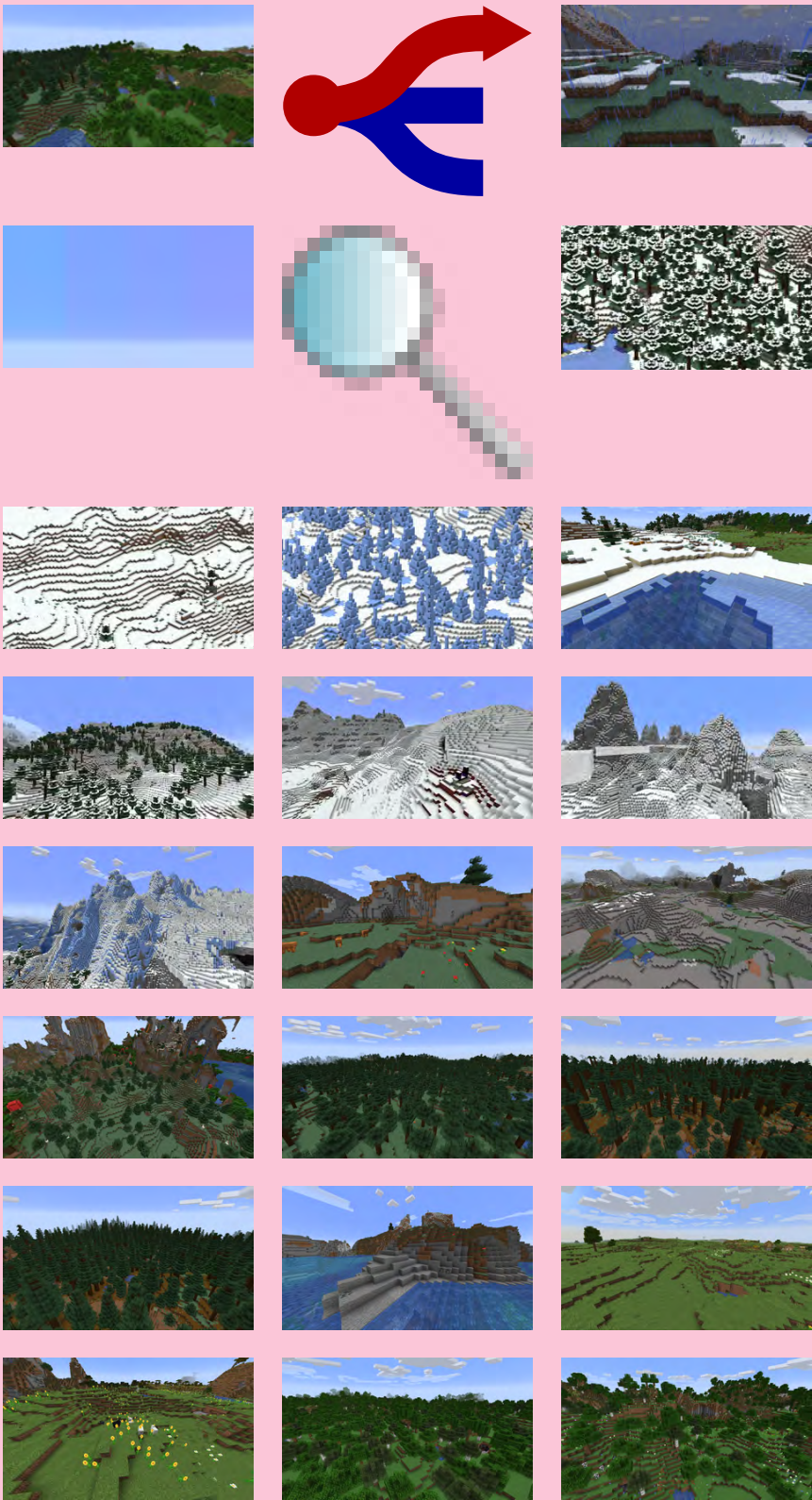
Ziegelsteinpyramide

Umwelt

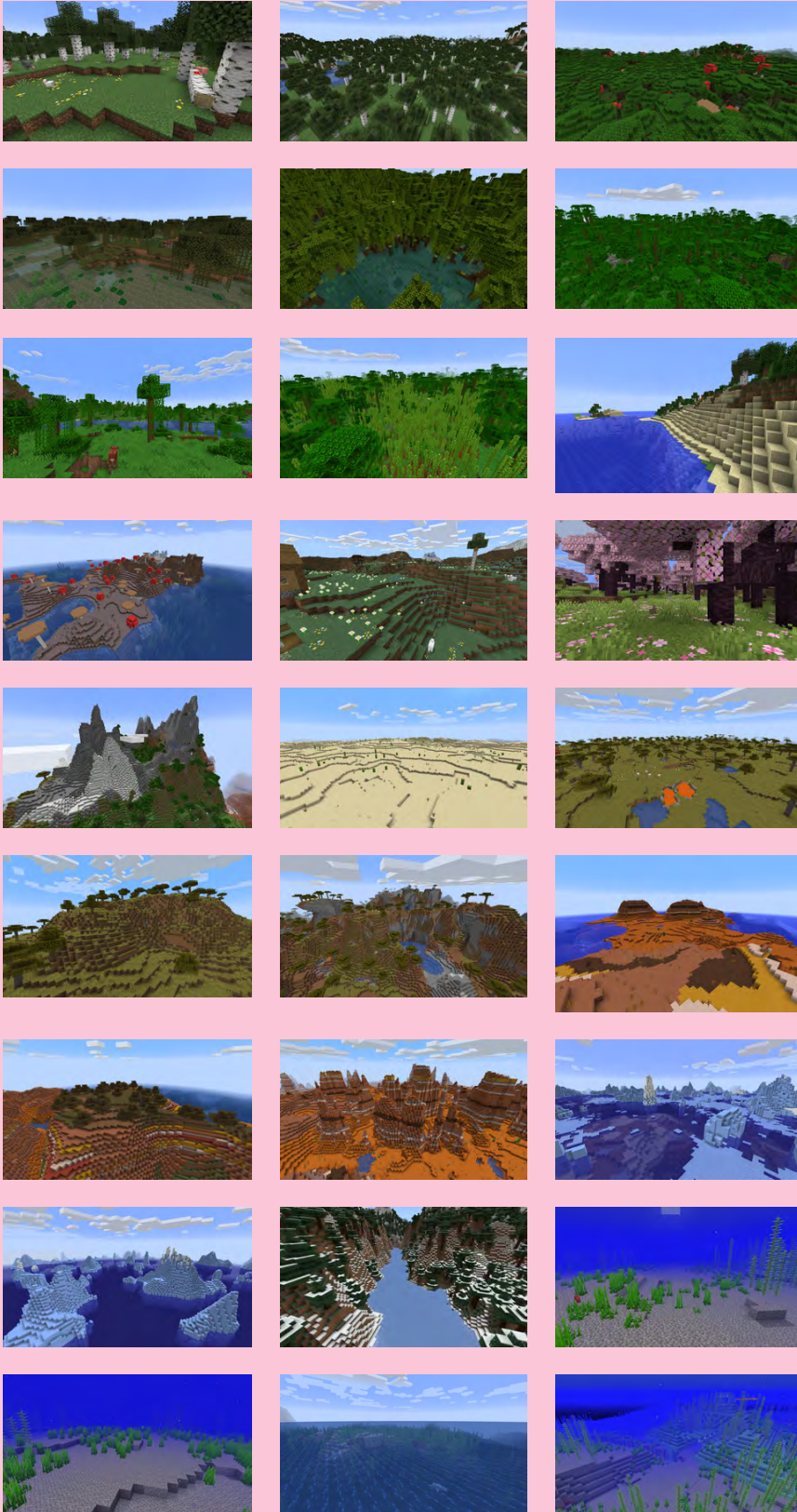
Seiten, die DynamicPageList dplvar parser function nutzen

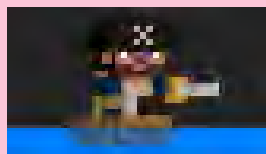
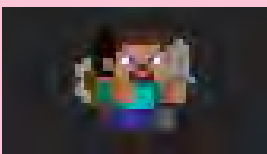
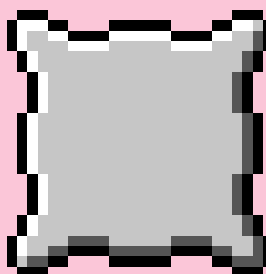
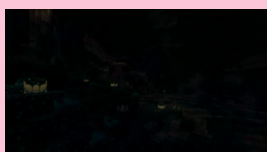
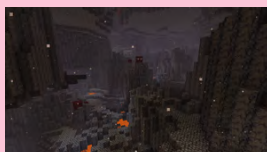
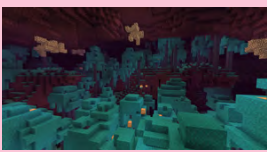
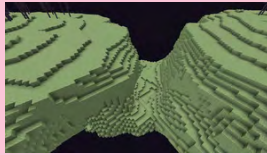
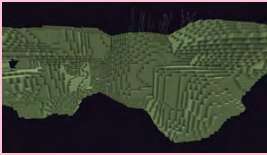
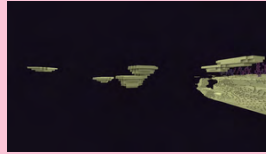
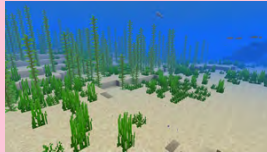
Seiten, die DynamicPageList dplreplace parser function nutzen

Seiten, die DynamicPageList parser function nutzen

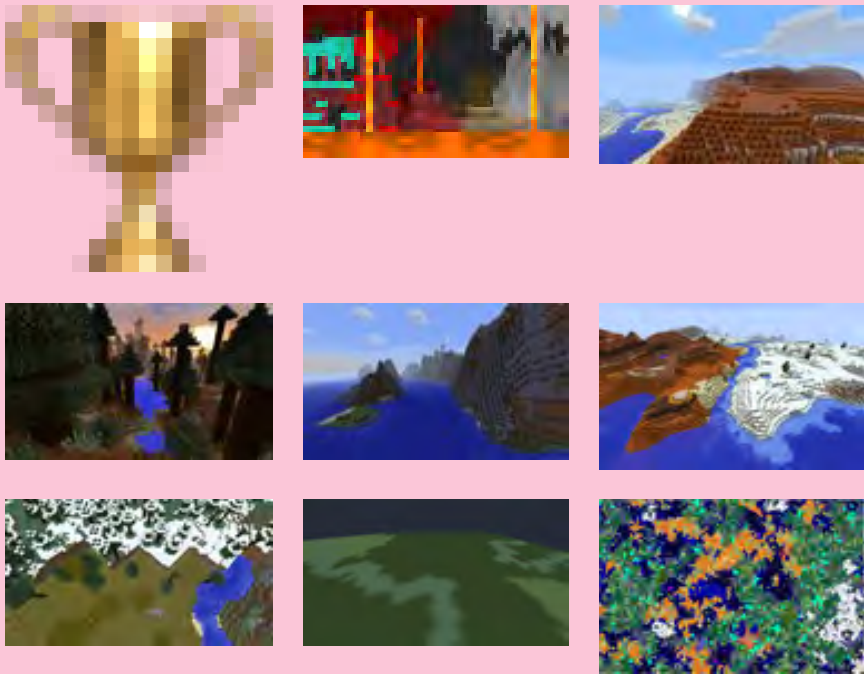


20.01.2026 22:17:12





20.01.2026 22:17:12



20.01.2026 22.17.12

YOUTUBE MINECRAFT AT DUCKDUCKGO

SUCHE

Startseite

Themes

Einstellungen

FEEDBACK TEILEN

DOWNLOADS

iOS-Browser

Android-Browser

Mac-Browser

Windows-Browser

Browsererweiterungen

MEHR VON DUCKDUCKGO

DuckDuckGo Abonnement

Duck.ai

E-Mail-Schutz

Newsletter

Blog

Podcast NEU

MEHR ERFAHREN

Was gibt's Neues?

Datenschutz vergleichen

Über unseren Browser

Über DuckDuckGo

WEITERE RESSOURCEN

Hilfe

Community

Karriere

Datenschutzrichtlinie

Nutzungsbedingungen

Pressekit

In den Suchergebnissen werben

Hol dir unseren Windows-Browser

Schütze deine Daten, während du suchst und browsst.

Mehr erfahren

Über den Browser

PodcastNEU

20.01.2026 22:17:39

youtube minecraft at DuckDuckGo

20.01.2026 22.17:39

youtube minecraft at DuckDuckGo

*YOUTUBE
MINECRAFT AT
DUCKDUCKGO*

YouTube

<https://www.youtube.com> > Minecraft

Minecraft - YouTube

20.01.2026 22:17:39

youtube minecraft at DuckDuckGo

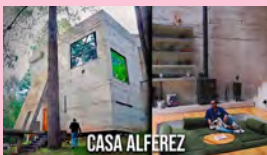
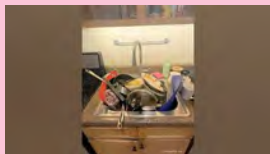
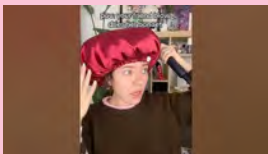
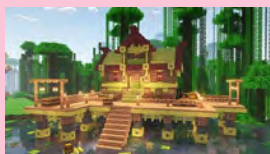
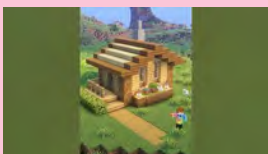
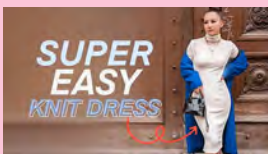
20.01.2026 22.17:39

(9073) PLAYLISTS - YOUTUBE

Minecraft • •

This is the official YouTube channel of Minecraft. We tell stories about the Minecraft Universe. ESRB Rating: Everyone 10+ with Fantasy Violence

20.01.2026 22:17:44



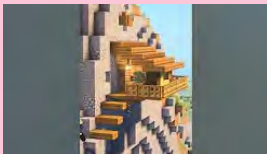
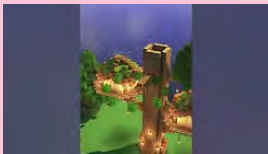
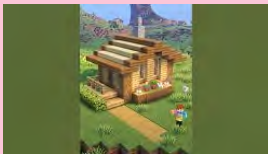
20.01.2026 22:17:44

(9073) MINECRAFT - YOUTUBE

Minecraft • •

This is the official YouTube channel of Minecraft. We tell stories about the Minecraft Universe. ESRB Rating: Everyone 10+ with Fantasy Violence

20.01.2026 22:17:49



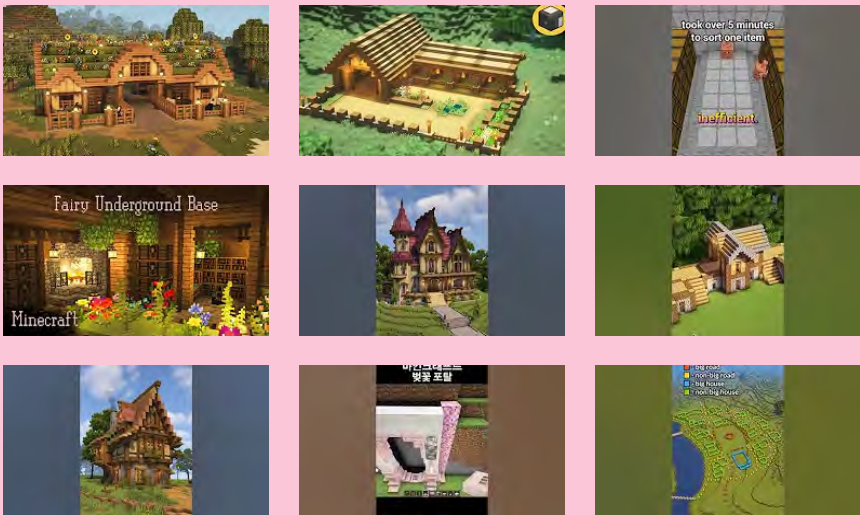
20.01.2026 22:17:49

(9073) MINECRAFT - YOUTUBE

Minecraft • •

This is the official YouTube channel of Minecraft. We tell stories about the Minecraft Universe. ESRB Rating: Everyone 10+ with Fantasy Violence

20.01.2026 22:17:56



(9073) MINECRAFT HOW TO BUILD A SIMPLE SURVIVAL HOUSE | CABIN HOUSE TUTORIAL - YOUTUBE

20.01.2026 22:18:19

Minecraft • 1.832.478 Aufrufe • 07.09.2024

A simple survival cabin house in Minecraft is a basic but cozy shelter, perfect for beginners. Made mostly of wood and stone, it's easy to build with common materials. The cabin often has a small, boxy shape with a sloped wooden roof and glass windows for natural light. Inside, there's just enough room for a bed, crafting table, furnace, and some chests for storage. A small porch or overhang adds a nice touch, and you can decorate with a few lanterns or flowers to make it feel like home. This type of house is great for staying safe and storing supplies in survival mode. Hope you'll enjoy building!

GAME INFORMATION

✂ Seed and Location World by: Zhyyr:
<https://tinyurl.com/5anfjty9> ✂ Version Java Edition 1.21 ✂ Texture Pack Jerm's Better Leaves V2.9: <https://tinyurl.com/23eu3cfj> Vanilla Tweaks:
<https://vanillatweaks.net/> ✂ Shaders Complementary Reimagined Shaders v4.3
✂ API and Mod Fabric: <https://fabricmc.net/> ReplayMod:
<https://www.replaymod.com/> ✂ Music Minecraft Soundtrack by C418:
<https://c418.bandcamp.com/>

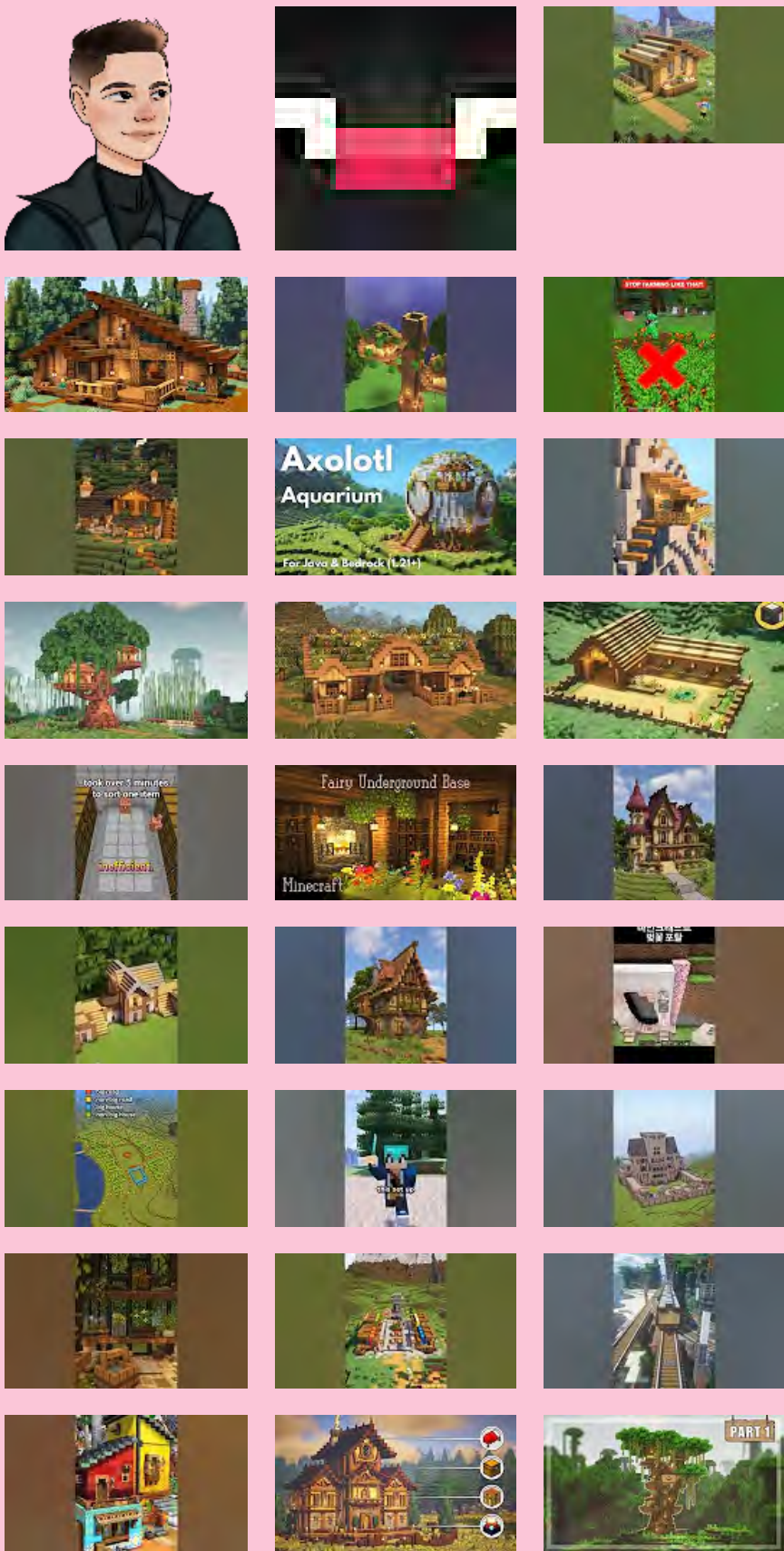
SOCIAL MEDIA

✂ Kindly check <https://linktr.ee/reimiho> to see my active social media accounts!
✂ Join the Discord server to share and get to know more about our small
Minecraft Community! / discord ✂ Join this channel to get access to the perks:
/ @reimiho

TIMESTAMPS

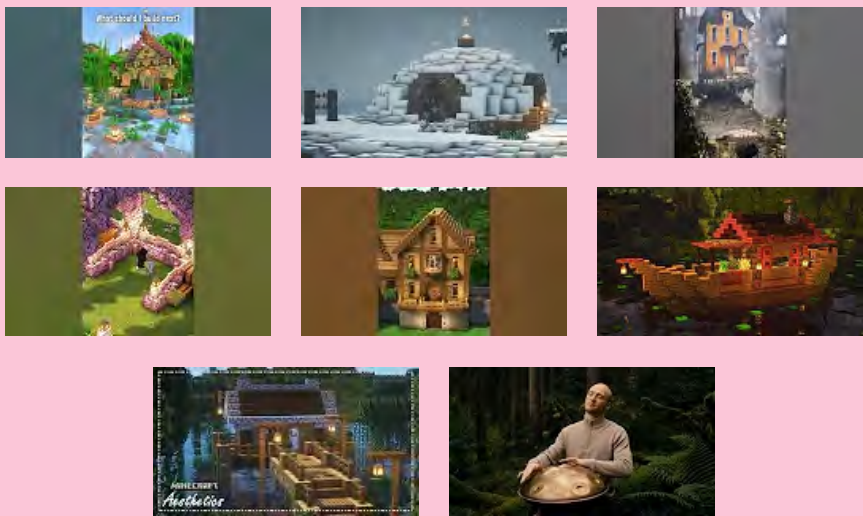
0:00 - Intro 0:09
- Materials 0:25 - Simple Survival House: Outline 0:35 - Simple Survival House:
Floor 1:00 - Simple Survival House: Foundation 1:55 - Simple Survival House:
Front Porch 2:36 - Simple Survival House: Walls 8:10 - Simple Survival House:
Roof 15:06 - Simple Survival House: Wall Designs 17:03 - Simple Survival House:

Interior Design 24:07 – Outro #Minecraft #HowtoBuild #Reimiho Do not reupload
or modify this video. Copyright © 2024 by Reimiho. All rights reserved. Kapitel Alle
ansehen Intro 0:00 Materials 0:09 Simple Survival House: Outline 0:25 Simple
Survival House: Floor 0:35 Simple Survival House: Foundation 1:00 Simple
Survival House: Front Porch 1:55 Simple Survival House: Walls 2:36 Simple
Survival House: Roof 8:10 Spiele Minecraft 2009 Gaming Shorts–Remixe mit
diesem Video 1 Short #minecraftbuilding 76 Aufrufe Reimiho 128.000 Abonnenten
Videos Kanalinfo Twitch Instagram Facebook Reddit Twitter Weniger anzeigen



20.01.2026 22:18:19

(9073) *Minecraft: How to Build a Simple Survival House Th Cabin House Tutorial - YouTube*



20.01.2026 22:18:19

(9073) MINECRAFT | HOW TO BUILD AN IGLOO | WINTER CABIN | PART 1 - YOUTUBE

Minecraft • 151.568 Aufrufe • 09.12.2020

Today i will show you how you can build yourself an unique little Igloo / Winter Cabin. This is Part 1 where we build up the exterior and the basic interior. The second Part will come soon. I hope you enjoyed, if you do so, leave a like and a comment and don't forget to subscribe. Thanks for watching! -----

----- Sozials ----- Instagram: / tokobuilds Reddit: / schittee Linktree: <https://linktr.ee/Tokobuilds> -----

GAME INFO -----  Version -] Java Edition 1.16.3 

Shader -] BSL Shader - <https://bitsofminecraft.com/>  Resource Pack -] Better Leaves

Add-On - <https://www.curseforge.com/minecraft/...>  Mods -] Replay Mod -

<https://www.replaymod.com/> -] World Edit -

<https://www.curseforge.com/minecraft/...> -] Optifine - <https://optifine.net/home> -]

Fabric - <https://fabricmc.net/> -----

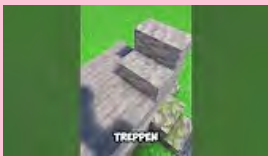
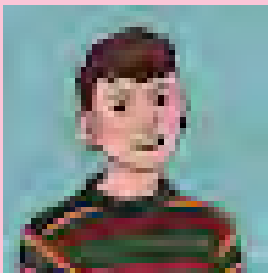
----- #Minecraft #Tutorial #Howtobuild Wichtige

Momente Alle ansehen Dark Oak Flanks Stone Cobblestone Andesite 1:31 Stripped

Spruce Log Spruce Stars 2:16 Dark Oak Stairs Spruce Trapdoors 8:56 Spiele

Minecraft 2009 Gaming TokoBuilds 4290 Abonnenten Videos Kanalinfo Instagram

Reddit 11 Building Tutorials von TokoBuilds Weniger anzeigen



(9073) MINECRAFT | HOW TO BUILD A BARN FOR ANIMALS | TUTORIAL - YOUTUBE

Minecraft • 1.901.658 Aufrufe • 26.08.2022

How to build a Barn for Animals in Minecraft! In this tutorial I will show you how to build a complete barn / animal pen with stables for your animals. It's the perfect barn for your survival Minecraft world! SUBSCRIBE TO Goldrobin ►

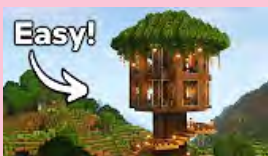
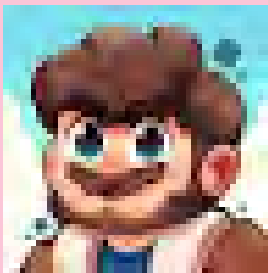
/ @goldrobin Watch my last Minecraft building tutorial: • Minecraft |

How to build an Underground Ba... Follow my socials: ► Twitter - @xgoldrobin

► Instagram - @xgoldrobin 

BSL Shaders  Optifine  Replay Mod

00:00 - Minecraft Barn Intro 00:16
- Materials 00:26 - Building the Barn 03:30 - Building the Roof 06:04 - Adding
details around the Barn 08:55 - Building a Stable next to the Barn 11:37 - Building
the Barn Interior  #Minecraft
#Tutorial #HowToBuild Music by EpidemicSounds Kapitel Alle ansehen Minecraft
Barn Intro 0:00 Materials 0:16 Building the Barn 0:26 Building the Roof 3:30
Adding details around the Barn 6:04 Building a Stable next to the Barn 8:55
Building the Barn Interior 11:37 Spiele Minecraft 2009 Gaming Transkript Du
kannst im Transkript mitlesen. Transkript anzeigen Goldrobin 308.000 Abonnenten
Videos Kanalinfo Patreon Instagram TikTok Weniger anzeigen



20.01.2026 22:18:34

(9073) MINECRAFT
| HOW TO BUILD
A FARMHOUSE |
TUTORIAL -
YOUTUBE

Minecraft • 171.452 Aufrufe • 12.05.2023

In this video, I'll show you how to build a beautiful farmhouse that's perfect for your survival world. This farmhouse features two decorative floors with a kitchen, dining room, living room, bedroom, enchanting room and more! This is the perfect survival house/base for your Minecraft world! SUBSCRIBE TO Goldrobin ▶

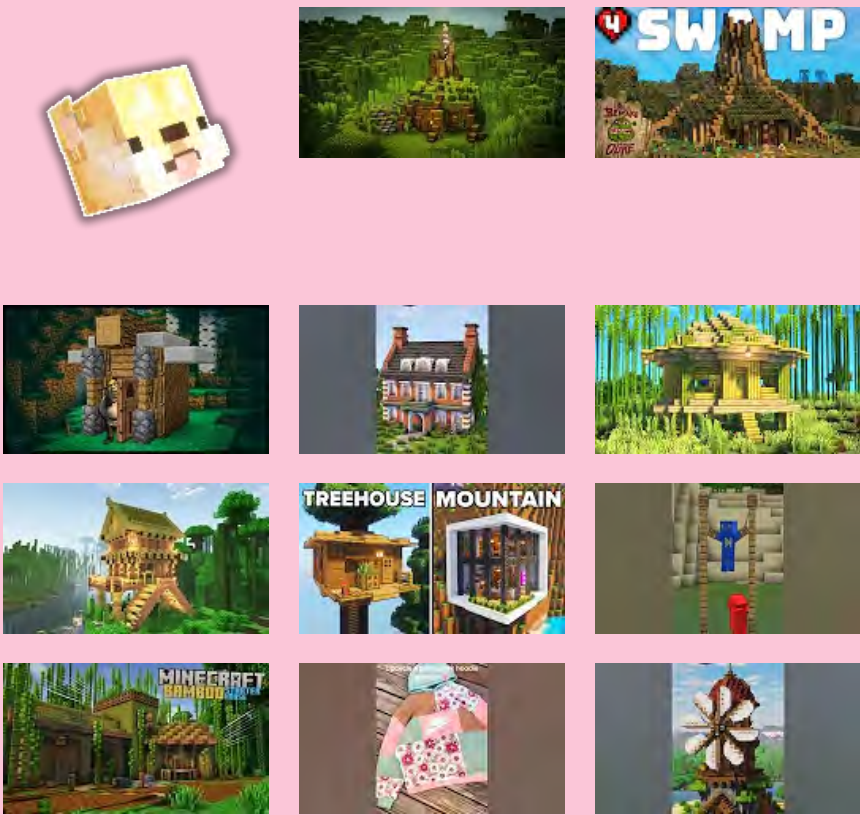
/ @goldrobin ▶ Twitter: / xgoldrobin ▶ Instagram: / xgoldrobin ▶ TikTok: / xgoldrobin

1.19  Complementary Shaders  Optifine  Replay Mod  Minecraft Java

00:00 - Intro

▶ Music: • Lena Raine - Left to Bloom (Minecraft Soundtrack) • Lena Raine - One More Day (Minecraft Soundtrack) • Lena Raine - Stand Tall (Minecraft Soundtrack) • Kumi Tanioka - An Ordinary Day (Minecraft Soundtrack) #minecraft #minecraftbuilding #minecraftbuilding Kapitel Alle ansehen Intro 0:00 Materials 0:21 Let's start by placing down the layout of the house. 0:38 Fill the floor with spruce planks. 0:52 Place spruce stairs around the house as shown. 1:27 I use cobblestone, diorite, smooth quartz and calcite for the walls. 2:36 You can build a small bench here for decoration. 3:20 Don't forget to place glass panes in the window. 3:47 Spiele Minecraft 2009 Gaming Transkript Du kannst im Transkript mitlesen. Transkript anzeigen Goldrobin 308.000 Abonnenten Videos Kanalinfo Patreon Instagram TikTok Weniger anzeigen

20.01.2026 22:18:38



20.01.2026 22:18:38

BIENE — MINECRAFT WIKI

English

Español

Français

Italiano

日本語

한국어

Português

Русский

ไทย

Українська

中文

Biene

10 ()

Einmalig: Einfach: 2 () Normal: 2 () Schwer: 3 ()

1 () alle 1,25 sek Normal: Vergiftung I für 10 Sek. Schwer: Vergiftung I für 18 Sek.

Erwachsen Breite: 0,7 Blöcke Höhe: 0,6 Blöcke Jungtier Breite: 0,35 Blöcke Höhe: 0,3 Blöcke

Natürlich generiert Bienennest

Blumen Leine

Siehe Drops

Erwachsene Biene töten: 1–3 Paarung: 1–7

bee

Siehe Kreaturdaten

Bienen sind neutrale Kreaturen, welche in Bienennestern und Bienenstöcken leben. Werden sie angegriffen, greifen sie im Schwarm an, was eine Ähnlichkeit mit

Zombifizierten Piglins und Wölfen aufweist.

Vorkommen Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Bienen erscheinen natürlich im Biom Ebene und ihren Varianten, sowie in Blumenwäldern.

Bienen erscheinen in Gruppen von ein bis drei Bienen, in der Nähe eines Bienennestes.

Beutel Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Nach dem Tod dropen erwachsene Bienen 1–3 Erfahrungskugeln, wenn sie von einem Spieler oder einem gezähmten Wolf getötet werden.

Wie andere Tierjungen bringt das Töten eines Bienenjungs keine Erfahrungspunkte.

Verhalten Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

20.01.2026 22:18:49

Allgemein[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Bienen sind neutrale Kreaturen.

Bienen suchen nach Blumen und sammeln von diesen Pollen. Nach dem Sammeln fliegen sie zurück zu ihrem Bienennest / Bienenstock, wobei sie Pollen auf ihrem Körper haben und Partikel abgeben.

Hat eine Biene eine Blume gefunden, so teilt sie allen anderen Bienen, in einem Radius von 12 Blöcken, die noch keine Blume gefunden haben, die Position der Blume mit. Zudem merkt sich die Biene diese Blume und wird beim nächsten Mal, wenn sie keine Pollen hat, grob in Richtung der Blume fliegen.

Trägt eine Biene Pollen mit sich herum und fliegt dabei z.B. über eine Ackerpflanze, wird gelegentlich ein ähnlicher Effekt ausgelöst, wie bei Knochenmehl – das Wachstum der Pflanze wird ein wenig beschleunigt. Dabei gehen die Pollen nicht verloren.

Wenn eine Biene keinen Nektar findet, kehrt sie nach einiger Zeit nach Hause zurück.

Lagerfeuer-Rauch beruhigt Bienen, wenn man eines unter ihrem Nest platziert greifen sie den Spieler nicht an wenn er Wachs oder Honig sammelt.

Wenn eine Biene kein Heimnest hat, wandert sie herum, bis sie ein Nest findet.

In einem Radius von 5 Blöcken erkennen Bienen ein Nest bzw. einen Stock. Falls eine Biene noch keinen Heimatbienenstock hat, wird sie sich dieses Nest bzw. diesen Stock merken.

Mit einer Leine kann man eine Biene anleinen.

Wenn es regnet, schneit oder es Nacht wird, bewegen sich die Bienen grob in die Richtung vom Bienenstock zurück und fliegen in einem Radius von 8 Blöcken um ihr Nest / ihren Stock herum oder gehen in diesen hinein, wenn sie Pollen haben.

Eine Biene nimmt Schaden, wenn sie Wasser berührt.[Nur Java Edition]

Angriff[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Wenn der Spieler die Bienen durch seine Handlung provoziert, werden alle Bienen in einem Radius von 20 Blöcken aggressiv gegenüber dem Spieler und versuchen diesen zu stechen dabei färben sich ihre Augen Rot. Nach 20 Sekunden oder nachdem sie dem Spieler gestochen haben, werden sie wieder neutral dem Spieler gegenüber. Sobald eine Biene von einem Spieler angegriffen wird, werden alle Bienen in einem Radius von 20 Blöcken aggressiv. Beim Ernten von Honigwaben oder Honig aus Bienennestern oder Bienenstöcken, werden Bienen ebenfalls aggressiv. Dies kann verhindert werden, indem man ein brennendes Lagerfeuer unterhalb des Bienennestes / Bienenstocks platziert. Bienen werden ebenfalls aggressiv, wenn man ihr Nest ohne Behutsamkeit abgebaut hat.

Sobald eine Biene von einem Spieler angegriffen wird, werden alle Bienen in einem Radius von 20 Blöcken aggressiv.

Beim Ernten von Honigwaben oder Honig aus Bienennestern oder Bienenstöcken, werden Bienen ebenfalls aggressiv. Dies kann verhindert werden, indem man ein brennendes Lagerfeuer unterhalb des Bienennestes / Bienenstocks platziert.

Dies kann verhindert werden, indem man ein brennendes Lagerfeuer unterhalb des Bienennestes / Bienenstocks platziert.

Bienen werden ebenfalls aggressiv, wenn man ihr Nest ohne Behutsamkeit abgebaut hat.

Allerdings werden die Bienen im Schwierigkeitsgrad *Friedlich* zwar aggressiv, wenn man ihr Nest zerstört oder sie angreift, sie können den Spieler aber nicht angreifen. Das heißt sie versuchen zwar den Spieler zu stechen, aber es funktioniert nicht.

Kurz bevor die Biene den Spieler sticht, rollt sie sich rückwärts, um ihren Stachel auf den Spieler zu drücken.

Nachdem eine Biene einen Spieler gestochen hat, kann sie diesen nicht mehr angreifen, ist nicht mehr aggressiv und verfolgt den Spieler nicht mehr, verliert den Stachel und überlebt noch 700 Ticks, was 35 realen Sekunden entspricht, bevor sie stirbt.

Bestäubung[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Tagsüber verlassen die Bienen nacheinander ihr Nest. Sie fliegen um ihre Bienennester und werden von Blumen angezogen. Nachdem eine Blume eine Weile umkreist wurde, sammelt eine Biene Pollen. Wenn eine Biene Pollen trägt, ändert sich ihre Textur. Man erkennt Pollen-Flecken auf dem Rücken.

Bienen, die Pollen haben, bestäuben Getreide, Kartoffeln, Karotten, Rote Beete, Melonen, Kürbis, Netherwarzen und Süßbeerensträucher, über die sie fliegen. Wenn eine dieser Pflanzen bestäubt wird, rückt sie in ein anderes Wachstumsstadium vor, ähnlich wie bei der Verwendung von Knochenmehl. Um eine Pflanze zu bestäuben, müssen die Partikel, die fallen, diese direkt berühren. Eine Biene kann Pflanzen jedes Mal, wenn sie Pollen haben, nur 10-mal düngen und es gibt eine kurze Wartezeit zwischen der Bestäubung jeder Pflanze.

*Vermehrungl Bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend*

Bienen folgen Spielern, die Blumen halten. Wenn der Spieler still steht und von Bienen verfolgt wird, gehen/fliegen die Bienen auf den Spieler zu und ruhen sich auf dem Boden aus. Sie tun dies, bis sich der Spieler wieder bewegt.

Eine kleine Biene erscheint, wenn man zwei ausgewachsene Bienen mit einer Blume in Paarungsbereitschaft versetzt.

*Fortschrittell Bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend*

[Ausklappen] Vermehre eines von diesen Tieren mindestens einmal:

[Ausklappen] Vermehre alle von diesen Tieren mindestens einmal:

20.01.2026 22:18:49

*Erfolg Bearbeiten Th Quelltext
bearbeitend*

*Technik Bearbeiten Th Quelltext
bearbeitend*

Siehe Honigfarm (Redstone)

*NBT-Daten Bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend*

20.01.2026 22:18:49

Biene hat die Objekt-ID „bee“ Allgemeine Objekteigenschaften[Anzeigen] Allgemeine Weseneigenschaften[Anzeigen] Allgemeine Kreatureigenschaften[Anzeigen] Allgemeine Paarungseigenschaften[Anzeigen] anger_end_time: Ticks, bis die Biene neutral wird. Der Wert verringert sich mit jedem Tick um 1, wenn er größer als 0 ist und das Ziel ein Spieler außerhalb des Erfassungsradius oder eine Kreatur innerhalb des Erfassungsradius ist. Der Wert wird auf 0 gesetzt, wenn Kreatur-Ziele den Erfassungsradius verlassen oder getötet werden. Bei Bienen verringert sich der Wert mit jedem Tick um 1 für Spielerziele, unabhängig vom Erfassungsradius, und wird auf 0 gesetzt, wenn das Ziel gestochen wird. Im verärgerten Zustand wird der Wert auf eine Zufallszahl zwischen 400 und 800 gesetzt. angry_at: Die UUID der Kreatur, die die Biene wütend gemacht hat, gespeichert als vier Ints. hive_pos: 3 Listen-Einträge für die Koordinaten vom Bienenstock. : X-Koordinate. : Y-Koordinate. : Z-Koordinate. flower_pos: 3 Listen-Einträge für die Koordinaten der Blume, um die Biene kreist. : X-Koordinate. : Y-Koordinate. : Z-Koordinate. HasNectar: 1 oder 0 (true/false) – true wenn die Biene Pollen mit sich trägt. HasStung: 1 oder 0 (true/false) – true wenn die Biene eine Kreatur gestochen hat. TicksSincePollination: Anzahl der seit der letzten Bestäubung verstrichenen Ticks. CannotEnterHiveTicks: In Ticks verbleibende Zeit, bis die Biene einen Bienenstock betreten kann. Wird verwendet, wenn die Biene von einem Spieler verärgert wurde oder aus dem Bienenstock gejagt wird. CropsGrownSincePollination: Anzahl der Blumen die die Biene seit ihrer letzten Bestäubung besucht hat. Wird verwendet, um die Anzahl der Blumen zu begrenzen, die wachsen können.

Allgemeine Objekteigenschaften[Anzeigen]

Allgemeine Weseneigenschaften[Anzeigen]

Allgemeine Kreatureigenschaften[Anzeigen]

Allgemeine Paarungseigenschaften[Anzeigen]

anger_end_time: Ticks, bis die Biene neutral wird. Der Wert verringert sich mit jedem Tick um 1, wenn er größer als 0 ist und das Ziel ein Spieler außerhalb des Erfassungsradius oder eine Kreatur innerhalb des Erfassungsradius ist. Der Wert wird auf 0 gesetzt, wenn Kreatur-Ziele den Erfassungsradius verlassen oder getötet werden. Bei Bienen verringert sich der Wert mit jedem Tick um 1 für Spielerziele, unabhängig vom Erfassungsradius, und wird auf 0 gesetzt, wenn das Ziel gestochen wird. Im verärgerten Zustand wird der Wert auf eine Zufallszahl zwischen 400 und 800 gesetzt.

angry_at: Die UUID der Kreatur, die die Biene wütend gemacht hat, gespeichert als vier Ints.

hive_pos: 3 Listen-Einträge für die Koordinaten vom Bienenstock. : X-Koordinate. : Y-Koordinate. : Z-Koordinate.

: X-Koordinate.

: Y-Koordinate.

: Z-Koordinate.

flower_pos: 3 Listen-Einträge für die Koordinaten der Blume, um die Biene kreist. : X-Koordinate. : Y-Koordinate. : Z-Koordinate.

HasNectar: 1 oder 0 (true/false) – true wenn die Biene Pollen mit sich trägt.

HasStung: 1 oder 0 (true/false) – true wenn die Biene eine Kreatur gestochen hat.

TicksSincePollination: Anzahl der seit der letzten Bestäubung verstrichenen Ticks.

CannotEnterHiveTicks: In Ticks verbleibende Zeit, bis die Biene einen Bienenstock betreten kann. Wird verwendet, wenn die Biene von einem Spieler verärgert wurde oder aus dem Bienenstock gejagt wird.

CropsGrownSincePollination: Anzahl der Blumen die die Biene seit ihrer letzten Bestäubung besucht hat. Wird verwendet, um die Anzahl der Blumen zu begrenzen, die wachsen können.

20.01.2026 22:18:49

*Galeriel Bearbeiten Ih Quelltext
bearbeitend*

Ein Spieler der Bienen mit Bienenstöcken nutzt, um das Wachstum des Weizensfeldes zu beschleunigen.

Ein Spieler der von einem Bienenschwarm verfolgt wird, nachdem der Spieler eine Biene angegriffen hatte.

Bienen auf einem Banner zum Earth Day, der auf der offiziellen Minecraft-Website zu finden ist[1].

Einzelnachweise Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

↑ <https://www.minecraft.net/de-de/article/earth-day>

Trivial Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Bienen sind die ersten fliegenden Insekten die neutral sind.

Geschichte Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Bienen und Bienenjunge hinzugefügt.

Bienen und Bienenjunge können wütend werden und den Spieler angreifen.

Bienen und Bienenjunge können Blumen bestäuben und den Nektar auf ihnen zeigen, nachdem sie dies getan haben.

Bienen und Bienenjunge, die Blumen bestäubt haben, können wütend werden und den Spieler angreifen.

Bienen interagieren mit den Blöcken Bienennest und Bienenstock.

Die Bienen versuchen Wasser zu meiden.

Bienennester spawnen seltener, wodurch Bienen seltener werden.

Das Züchten von Bienen zählt für den Fortschritt "Die Hühnchen und die Blümchen".

Bienen sind von der Verzauberung "Nemesis der Gliederfüßer" betroffen.

Bienen können die Blumen von Flieder, Rosenstrauch und Pfingstrosen bestäuben.

Die Texturen der Bienen wurden überarbeitet. Die Abstufung zur Aufnahme der Farbe wurde entfernt, und die durchscheinenden Pixel sind vollständig transparent.

"bee_angry_nectar" hat dasselbe Pollenmuster wie "bee_nectar", wodurch sich die Texturen von nach geändert haben.

Bienen hören nicht mehr auf zu fliegen, wenn sie den Spieler erreichen, dem sie folgen.

Bienen "essen" Honigblöcke.

Die Bienen verlassen den Bienenstock nur noch von vorne.

Bienen werden nicht mehr wütend, wenn ein Bienennest/Bienenstock in der Nähe mit einem Behutsamkeits-Werkzeug zerstört wird.

Die Bienen wissen, wie viele Pflanzen sie bestäubt haben.

Bienen bleiben nicht mehr ewig im Bienennest/Bienenstock, wenn sie mit einer Lore oder Boot fahren.

Die maximale Entfernung, die eine Biene beim zufälligen Umherwandern von ihrem Heimatstock zurücklegen kann, wurde auf etwa 22 Blöcke reduziert.

Bienen sehen Blühende Azalee und Blühendes Azaleenlaub als Blüten an.

Bienen sehen Mangroven-Keimlinge als Blumen an.

Bienen sehen Kirschlaub, rosa Blütenblätter und Fackellilien als Blumen an.

Die Biene kann Pollen von Sporenblüten oder Chorusblüten sammeln.

Das Flugverhalten wird angepasst, um zu verhindern, dass sie beim Auf- und Abfliegen über ihre Position hinausschießen.

Statt sich zu vermehren, nehmen sie Schaden, wenn sie mit Wither-Rosen gefüttert werden, und werden durch Augenblüten vergiftet, aber beides wird die Biene nicht erzürnen.

Bienen verstecken sich im Ende nicht mehr in ihrem Bienenstock, wenn es in der Oberwelt regnet.

Bienen hinzugefügt.

Bienen fliegen nicht mehr schneller, wenn sie einen Spieler oder eine Kreatur umschwärmen.

20.01.2026 22:18:49

Bienen werden von blühenden Azaleen und blühendem Azaleenlaub angezogen.

Bienen sammeln keinen Nektar mehr von Süßbeerensträuchern.

Bienen erleiden keinen Schaden mehr, wenn sie sich durch Süßbeerensträuchern bewegen.

Bienen erhalten nun den Wither-Effekt, wenn sie mit Wither-Rosen gefüttert werden.

Bienen können nicht mehr mit geschlossenen Augenblüten angelockt oder bestäubt werden.

Das Füttern von Bienen mit geöffneten Augenblüten bewirkt nun den Vergiftungs-Effekt.

Navigation/Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Böe

Creeper

Diener

Eiswanderer

Endermite

Ghast

Großwächter

Hexe

Hoglin

Hühnerreiter

Knarz

Kugelfisch

Lohe

Magier

Magmawürfel

Phantom

Piglin-Barbar
Plagegeist
Plünderer
Räuberhauptmann
Schleim
Shulker
Silberfischchen
Skelett
Skelettreiter
Spinnenreiter
Sumpfskelett
Vertrockneter
Verwüster
Wächter
Wärter
Witherskelett
Wüstenzombie
Zoglin
Zombie
Zombiedorfbewohner Vor 1.14
Vor 1.14
Zombienautilusreiter
Zombiereiter
Delfin
Eisbär
Eisengolem
Enderman
Ertrunkener
Fuchs
Händlerlama

20.01.2026 22:18:49

Höhlenspinne
Lama
Nautilus
Panda
Piglin
Spinne
Wolf Gezähmt
Gezähmt
Ziege
Zombifizierter Piglin
Zombienutilus
Axolotl
Dorfbewohner Vor 1.14
Dromedar
Esel
Fahrender Händler
Fledermaus
Frosch
Ghastlein
Glücklicher Ghast
Gürteltier
Hilfsgeist
Huhn
Kabeljau
Kaninchen
Katze Vor 1.14
Kaulquappe
Kuh
Kupfergolem
Lachs

Leuchttintenfisch
Maultier
Mooshroom
Ozelot
Papagei
Pferd
Schaf
Schildkröte
Schneegolem
Schnüffler
Schreiter
Schwein
Skelettpferd
Tintenfisch
Tropenfisch
Zombiedromedar
Zombiepferd
Enderdrache
Wither
Knarzherz
Prüfungs-Spawner Unheilvoll
Unheilvoll
Spawner
Spawn-Ei
Illusionist
Das Killer-Kaninchen
Riese
MD3-Kreaturen
Mensch
Agent

20.01.2026 22:18:49

NPC

Blickwinkel

Datenwert

Handel

Künstliche Intelligenz

Kreatur

Kreaturdaten

Objektobergrenze

Viehzucht

Zombiebelagerung

Seiten, die DynamicPageList dplvar parser function nutzen

Seiten, die DynamicPageList dplreplace parser function nutzen

Seiten, die DynamicPageList parser function nutzen

20.01.2026 22:18:49



20.01.2026 22:18:49



20.01.2026 22:18:49



20.01.2026 22:18:49

BIE N E N N E S T — M I N E C R A F T W I K I

Bienennest

Naturblöcke, Gebrauchsblöcke

Nein

Ja

0,3

0.3

Ja (64)

Keine Mit Behutsamkeit: Sich selbst

bee_nest

Siehe Tabelle

Ein Bienennest ist ein natürlich vorkommender Block, der Bienen beherbergt. Sie füllen sich mit Honig, wenn die Bienen die Blumen bestäuben und zu ihrem Zuhause zurückkehren. Wenn sie voll sind, können sie entweder zu Honigwaben geschoren oder mit Glasflaschen zu Honigflaschen abgefüllt werden.

Gewinnungl Bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend

Abbauen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Bienennester können mit jedem Werkzeug oder mit der Faust des Spielers abgebaut werden, wobei sie mit einer Axt schneller abgebaut werden können.

Wird ein Bienennest mit einem Werkzeug abgebaut, das nicht mit Behutsamkeit verzaubert ist, lässt es nichts fallen und die Bienen im Inneren werden wütend auf den Spieler, stechen ihn und verursachen Gift. Auch die Bienen in der Nähe werden wütend und greifen an. Wird ein Behutsamkeitswerkzeug verwendet, fällt

das Bienennest von selbst ab, und die darin befindlichen Bienen bleiben im Nest, ohne dass sie wütend werden.

Wird es im Kreativmodus mit Bienen im Inneren abgebaut, fällt das Bienennest von selbst zu Boden und die Bienen bleiben im Inneren.

↑ Zeiten sind für nicht verzauberte Werkzeuge, gemessen in Sekunden. Für mehr Informationen, siehe Abbau § Geschwindigkeit.

Vorkommen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Natürlich erzeugte Bienennester entstehen mit 2–3 Bienen darin. Die Bienennester sind immer nach Süden ausgerichtet.

Bienennester werden in den folgenden Biomen mit unterschiedlicher Wahrscheinlichkeit erzeugt:

↑ Die Wahrscheinlichkeit, dass jede natürlich entstandene Eiche, Birke, jeder Mangrovenbaum oder Kirschbaum ein Bienennest hat.

Generierung[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Eichen, Birken oder Kirschbäume, die aus Setzlingen gewachsen sind, die sich innerhalb von 2 Blöcken (einschließlich diagonal) einer Blume auf derselben Y-Ebene befinden, haben eine 5%ige Chance, mit einem Bienennest mit 2–3 Bienen zu wachsen. Dies gilt für alle Biome in allen Dimensionen und für alle Blumen, einschließlich Wither-Rosen und Blühende Azaleen.

*Verwendung Bearbeiten
Th
Quelltext bearbeitend*

20.01.2026 22:18:56

Bienenwohnungen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Bienennester und Bienenstöcke können bis zu 3 Bienen auf einmal beherbergen. Sie können durch eine beliebige unversperrte Seite, Oberseite oder Unterseite eintreten, aber nur durch die Vorderseite austreten, und auch nur dann, wenn diese nicht durch einen Block (einschließlich eines nicht-vollen Blocks) versperrt ist. [Nur BE].

Bienen fliegen in der Nacht, bei Regen und nach dem Aufladen mit Pollen von einer Blüte in ein Nest oder einen Bienenstock. Sie suchen zunächst nach einem Nest an denselben Koordinaten wie das letzte, das sie betreten haben, aber wenn es dort kein Nest oder keinen Bienenstock gibt oder sich dort bereits 3 Bienen aufhalten, wenn sie ankommen, suchen sie in der Nähe nach einem anderen Nest.

Wenn ein Nest oder ein Bienenstock angezündet wird, können die darin befindlichen Bienen entkommen und auf ihrer Flucht möglicherweise Feuer fangen.

Ernten[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Einmal gefüllt, liefern Bienennester zwei erntefähige Produkte: Honigflaschen und Honigwaben.

Jedes Mal, wenn eine Biene ein mit Pollen bedecktes Nest oder einen Bienenstock betritt, beginnt sie, diesen in Honig und Waben umzuwandeln. Wenn sie damit fertig ist, wartet sie auf Tageslicht ohne Regen (falls nötig) und verlässt dann das Bienennest, um weitere Pollen zu sammeln. Befindet sich das Bienennest im Nether oder im Ende, verlässt die Biene das Nest, sobald sie den Pollen verarbeitet hat. Wenn die Biene das Bienennest verlässt, erhöht sich ihre Honigmenge um 1 und hat eine Chance von 1 %, sie um 2 zu erhöhen. Sobald sie die maximale Honigmenge von 5 erreicht hat, ändert sie ihr Aussehen, so dass der Honig herausläuft, und beginnt, falls der Block unter ihr nicht ein ganzer, fester Block ist, Honigpartikel zu tropfen. (Der tropfende Honig ist dekorativ; er kann nicht in einem Kessel gesammelt werden.) Diese Veränderungen signalisieren, dass das Nest bereit zum Ernten ist.

Um Honig zu ernten, benutzt der Spieler eine Glasflasche auf dem Nest; die Flasche wird dann zu einer Honigflasche. Um Honigwaben zu ernten, benutzt der Spieler eine Schere am Nest, die drei Honigwaben fallen lässt. Nach der Ernte wird das Nest auf leer zurückgesetzt (Honigstufe 0, mit dem Standardaussehen).

Alternativ können Honig oder Honigwaben auch durch Betätigen eines Werfers mit Redstone geerntet werden, der entweder eine Glasflasche oder eine Schere enthält. Der Werfer muss neben dem Nest platziert werden und auf dieses gerichtet sein.

Die Ernte aus einem Bienennest führt dazu, dass die darin befindlichen Bienen dem Spieler gegenüber aggressiv werden, es sei denn, es befindet sich ein Feuer direkt darunter oder ein angezündetes Lagerfeuer im Umkreis von fünf Blocken und der Rauch wird nicht behindert. Der Rauch kann höchstens einen festen Block durchdringen, und auch nur dann, wenn sich dieser Block direkt über dem Lagerfeuer befindet. Wenn man einen Teppich über dem Lagerfeuer platziert, können die Bienen unter dem Nest schweben, ohne Feuerschaden zu erleiden. In der Java Edition beruhigt der Rauch, der durch den Teppich aufsteigt, auch die Bienen. In der Bedrock Edition wird ein Teppich als Hindernis behandelt, das die beruhigende Wirkung des Rauches des Lagerfeuers aufhebt. Ohne einen Block, der das Feuer abdeckt, können die Bienen immer noch Feuerschaden vermeiden, wenn das Lagerfeuer 4–5 Blöcke unterhalb des Nestes platziert wird.

Redstone-Komparator[[Bearbeiten](#) | [Quelltext bearbeiten](#)]

Bienennester haben einen Redstone-Komparator-Ausgang mit einer Stärke, die dem Honigstand im Block entspricht. Sobald das Bienennest mit Honig gefüllt ist, sendet er eine Signalstärke von fünf aus.

Brennstoff[[Bearbeiten](#) | [Quelltext bearbeiten](#)]

Außerdem kann man Bienennester als Brennstoff für eineinhalb Erhitzungsvorgänge im Ofen verwenden.

20.01.2026 22:18:56

Fortschrittell Bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend

Erfolgell Bearbeiten Th Quelltext
bearbeitend

Technikell Bearbeiten Th Quelltext
bearbeitend

Siehe Honigfarm (Redstone)

Blockzustandell Bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend

NBT-Datenell Bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend

Bienennest hat die Gegenstand-ID "bee_nest"

Bienenstock hat die Gegenstand-ID "beehive" count: Größe des Gegenstandsstapels. Prinzipiell kann hier für jeden Gegenstand (z.B. auch für Werkzeuge und Fahrzeuge) eine Stapelung eingetragen werden, auch wenn das Spiel dies im normalen Ablauf nicht ermöglicht. Der Wert muss mindestens 1 betragen, sonst wird der Gegenstand automatisch gelöscht. Anzahlen größer 1 werden im Inventar angezeigt. id: ID-Name. Slot: Optional. Die Inventarplatz-

20.01.2026 22:18:56

Nummer, wenn der Gegenstand in einem Inventar einsortiert ist. components: Optional. Alle weiteren Eigenschaften des Gegenstands. Beachte die Besonderheit der components-Eigenschaft. "minecraft:bees": Alle Blockobjektdaten des Blockes. : Eine einzelne Biene. entity_data: Die NBT-Daten der Biene. Siehe Bienendaten. min_ticks_in_hive: Die Mindestzeit in Ticks, die diese Biene benötigt, um im Bienenstock zu bleiben. ticks_in_hive: Die Anzahl der Ticks, die die Biene im Bienenstock verblieben ist.

count: Größe des Gegenstandsstapels. Prinzipiell kann hier für jeden Gegenstand (z.B. auch für Werkzeuge und Fahrzeuge) eine Stapelung eingetragen werden, auch wenn das Spiel dies im normalen Ablauf nicht ermöglicht. Der Wert muss mindestens 1 betragen, sonst wird der Gegenstand automatisch gelöscht. Anzahlen größer 1 werden im Inventar angezeigt.

id: ID-Name.

Slot: Optional. Die Inventarplatz-Nummer, wenn der Gegenstand in einem Inventar einsortiert ist.

components: Optional. Alle weiteren Eigenschaften des Gegenstands. Beachte die Besonderheit der components-Eigenschaft. "minecraft:bees": Alle Blockobjektdaten des Blockes. : Eine einzelne Biene. entity_data: Die NBT-Daten der Biene. Siehe Bienendaten. min_ticks_in_hive: Die Mindestzeit in Ticks, die diese Biene benötigt, um im Bienenstock zu bleiben. ticks_in_hive: Die Anzahl der Ticks, die die Biene im Bienenstock verblieben ist.

"minecraft:bees": Alle Blockobjektdaten des Blockes. : Eine einzelne Biene. entity_data: Die NBT-Daten der Biene. Siehe Bienendaten. min_ticks_in_hive: Die Mindestzeit in Ticks, die diese Biene benötigt, um im Bienenstock zu bleiben. ticks_in_hive: Die Anzahl der Ticks, die die Biene im Bienenstock verblieben ist.

: Eine einzelne Biene. entity_data: Die NBT-Daten der Biene. Siehe Bienendaten. min_ticks_in_hive: Die Mindestzeit in Ticks, die diese Biene benötigt, um im Bienenstock zu bleiben. ticks_in_hive: Die Anzahl der Ticks, die die Biene im Bienenstock verblieben ist.

entity_data: Die NBT-Daten der Biene. Siehe Bienendaten.

min_ticks_in_hive: Die Mindestzeit in Ticks, die diese Biene benötigt, um im Bienenstock zu bleiben.

ticks_in_hive: Die Anzahl der Ticks, die die Biene im Bienenstock verblieben ist.

Bienennest und Bienenstock besitzen die Blockobjekt-ID "beehive" flower_pos: Speichert den Standort einer Blume, damit andere Bienen ebenfalls dorthin fliegen können. X: X-Koordinate. Y: Y-Koordinate. Z: Z-Koordinate. bees: Bienen, die sich derzeit im Bienennest befinden. Eine Biene. min_ticks_in_hive: Die Mindestzeit in Ticks, die diese Biene im Bienennest verbringt. ticks_in_hive: Die Anzahl der Ticks, die die Biene im Bienennest verblieben ist. entity_data: Die NBT-Daten der Biene. Siehe Bienendaten.

flower_pos: Speichert den Standort einer Blume, damit andere Bienen ebenfalls dorthin fliegen können. X: X-Koordinate. Y: Y-Koordinate. Z: Z-Koordinate.

X: X-Koordinate.

Y: Y-Koordinate.

Z: Z-Koordinate.

bees: Bienen, die sich derzeit im Bienennest befinden. Eine Biene.
min_ticks_in_hive: Die Mindestzeit in Ticks, die diese Biene im Bienennest verbringt. ticks_in_hive: Die Anzahl der Ticks, die die Biene im Bienennest verblieben ist. entity_data: Die NBT-Daten der Biene. Siehe Bienendaten.

Eine Biene. min_ticks_in_hive: Die Mindestzeit in Ticks, die diese Biene im Bienennest verbringt. ticks_in_hive: Die Anzahl der Ticks, die die Biene im Bienennest verblieben ist. entity_data: Die NBT-Daten der Biene. Siehe Bienendaten.

min_ticks_in_hive: Die Mindestzeit in Ticks, die diese Biene im Bienennest verbringt.

ticks_in_hive: Die Anzahl der Ticks, die die Biene im Bienennest verblieben ist.

Galeriel Bearbeiten Ih Quelltext bearbeitend

Ein natürlich generiertes Bienennest in einem Wald.

Geschichtel Bearbeiten Ih Quelltext bearbeitend

20.01.2026 22:18:56

Bienennest hinzugefügt.

Eichen und Birken, die aus Setzlingen generiert werden, können keine Bienennester mehr haben.

Bienennester können nur generieren, wenn sich vor der Vorderseite des Nestes Luft befindet.

Bienennester sind entflammbar.

Eichen- und Birkensetzlinge, die innerhalb von 2 Blöcken um eine Blume auf derselben Y-Ebene wachsen, haben eine 5%ige Chance, ein Bienennest zu haben.

Bienennester haben eine 2%ige Chance, in Blumenwäldern zu spawnen.

Die Chance, dass Bienennester in den Biomen Wald, Waldhügel, Birkenwald, Birken-Urwald, Birkenwaldhügel und Hochbirkenwaldhügel spawnen, liegt bei

0,2%.

Bienennester erscheinen gelb auf Karten.

Bienennester haben eine hohe Chance, auf Almen zu spawnen.

Bienennester haben eine 100%ige Chance, auf Almen zu spawnen.

Bienennester haben eine 5%ige Chance, in Mangrovenbäumen und in Mangrovensümpfen zu spawnen.

Bienennester haben eine Chance, auf Kirschberghainen zu spawnen.

Bienennester zeigen in der Schnellinfo Informationen zu ihrem Honigstand und der Anzahl der Bienen an.

Bienennester mit dem höchsten Honigstand werden im Inventar als solche dargestellt.

Bienennester haben eine 3%ige Chance, in Blumenwäldern zu spawnen.

Bienennester haben eine 5%ige Chance, in Ebenen und Sonnenblumenebenen zu generieren.

Die Chance, dass Bienennester in den Biomen Wald, Waldhügel, Birkenwald, Birken-Urwald, Birkenwaldhügel und Hochbirkenwaldhügel spawnen, liegt bei 0,035%.

Das Abbauen eines Bienennestes mit Behutsamkeit verärgert die Bienen nicht mehr.

Bienennester haben eine Chance, in Mangrovenbäumen und in Mangrovensümpfen zu spawnen.

Verringert den Explosionswiderstand von Bienennestern von 2,7 auf 0,3.

*Navigation/Bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend*

Azalee Blühende

Blühende

Bambus

Blassmoosblock

Blassmoosteppich

Busch

Chorusblüte
Choruspflanze
Farn Groß
Groß
Getrockneter Seetangblock
Glühwürmchenbusch
Grasblock
Großes Tropfblatt
Harzblock
Hohes Gras
Hohes Trockengras
Hängende Wurzeln
Hängendes Blassmoos
Kaktus
Kaktusblüte
Kleines Tropfblatt
Kürbis Geschnitzt
Geschnitzt
Kürbislaterne
Laub
Laubhaufen
Leuchtbeeren Höhlenranken
Höhlenranken
Leuchtflechte
Mangrovenwurzeln Schlammig
Schlammig
Melone
Moosblock
Moosteppich
Niedriges Gras

20.01.2026 22:18:56
95:97:22 902:10'0

Niedriges Trockengras
Netherwurzeln
Ranken
Rosa Blütenblätter
Seerosenblatt
Seegras Hoch
Hoch
Seetang
Stamm
Strohballen
Süßbeeren Süßbeerenstrauch
Süßbeerenstrauch
Toter Busch
Trauerranken
Zuckerrohr
Zwirbelranken
Wurzelerde
Fackelliliensamen
Kakaobohnen
Kannepflanzenkapsel
Kürbiskerne
Melonenkerne
Rote-Bete-Samen
Setzling
Weizenkörner
Blaue Orchidee
Fackellilie
Flieder
Geöffnete Augenblüte
Geschlossene Augenblüte

Kannenspore
Löwenzahn
Margerite
Mohn
Pfingstrose
Porzellansternchen
Rosenstrauch
Sonnenblume
Tulpen
Wildblumen
Wither-Rose
Zierlauch
Myzel
Nethersprossen
Netherpilz
Netherwarze
Netherwarzenblock
Nezel
Pilz
Pilzblock
Pilzlicht
Sporenblüte
Ausgetrockneter Ghast
Froschlaich
Froschlicht
Honigblock
Honigwabenblock
Knochenblock
Korallenblock Abgestorben
Abgestorben

20.01.2026 22:18:56
95:97:22:90:10:0

Koralle Abgestorben
Korallenfächer Abgestorben
Meeresgurke
Schildkrötenei
Schleimblock
Schnüffler-Ei
Schwamm
Spinnennetz
Ackerboden
Erde
Grobe Erde
Kies
Podsol
Roter Sand
Sand
Schlamm
Seelenerde
Seelensand
Ton
Trampelpfad
Andesit
Basalt
Diorit
Endstein
Glatter Basalt
Granit
Grundgestein
Kalzit
Netherrack
Roter Sandstein

20.01.2026 22:18:56

Sandstein

Schwarzstein

Spitzer Tropfstein

Stein

Tiefenschiefer

Tropfsteinblock

Tuffstein

Antiker Schrott

Diamanterz

Eisenerz

Golderz

Kupfererz

Lapislazulierz

Nethergolderz

Netherquarzerz

Redstone-Erz

Roheisenblock

Rohgoldblock

Rohkupferblock

Smaragderz

Steinkohle

Sculk

Sculk-Ader

Sculk-Katalysator

Sculk-Kreischer

Sculk-Sensor

Amethystblock

Amethystknospenblock

Amethysthaufen Amethystknospen

Amethystknospen

20.01.2026 22:18:56
95:97:22:90:10:0

Blaueis
Brüchiges Eis
Eis
Lava
Magmablock
Obsidian
Packedis
Prismarin
Pulverschnee
Schnee
Schneeblock
Wasser Blasensäule
Blasensäule
Weinender Obsidian
Rose
Cyan-Blume
Block
Erneuerbare Ressourcen
Erz
Handwerk Dekoration
Dekoration
Landschaftsmerkmal
Endstab
Fackel Seelenfackel
Seelenfackel
Feuer Seelenfeuer
Seelenfeuer
Kerze
Kupferleuchte
Kupferfackel

20.01.2026 22:18:56

Kupferlaterne
Lagerfeuer Seelenlagerfeuer
Seelenlagerfeuer
Laterne Seelenlaterne
Seelenlaterne
Leuchtfeuer
Leuchtstein
Redstone-Fackel
Redstone-Lampe
Seelaterne
Aquisator
Banner
Befallener Stein
Bett
Blitzableiter
Blumentopf
Bücherregal
Drachenei
Eisenkette
Enderkristall
Endportalrahmen Enderauge
Enderauge
Gemälde
Gerüst
Getöntes Glas
Gearbeitetes Bücherregal
Glocke
Hängeschild
Kupfergolemstatue
Kupferkette

20.01.2026 22:18:56
95:97:22:10:0

Kopf
Leiter
Leitstein
Rahmen
Rüstungsständer
Schild
Seelenanker
Seltsamer Kies
Seltsamer Sand
Amboss
Bognertisch
Braustand
Kartentisch
Leseput
Notenblock
Regal
Schleifstein
Schmiedetisch
Steinsäge
Webstuhl
Werkbank
Zaubertisch
Bienenstock
Endertruhe
Fass
Kessel
Komposter
Kupfertruhe
Ofen
Plattenspieler

Räucherofen

Schmelzofen

Shulker-Kiste Gefärbt

Gefärbt

Tresor Unheilvoll

Unheilvoll

Truhe

Verzierter Krug

Naturblöcke

Gebrauchsblöcke

Seiten, die DynamicPageList dplvar parser function nutzen

Seiten, die DynamicPageList dplreplace parser function nutzen

Seiten, die DynamicPageList parser function nutzen

20.01.2026 22:18:56
95:97:22:602:10'0



20.01.2026 22.18:56

PFERD – MINECRAFT WIKI

Pferd

Pferd: 15 () bis 30 (× 15)

Erwachsen: Breite: 1,3965 Blöcke Höhe: 1,6 Blöcke Jungtier: Breite: 0,6982 Blöcke
Höhe: 0,8 Blöcke

Pferd: Ebene und Savanne mit allen Varianten

Siehe Verwendbare Gegenstände

Siehe Drops

Erwachsenes Pferd töten: 1–3 Paarung: 1–7

horse

Siehe Kreaturdaten

Alle 35 Fellmerkmale der Pferde

Unter dem Begriff Pferde werden in Minecraft alle Kreaturen zusammengefasst,
die den realen Pferden nachempfunden sind.

02:01:2009.11.20

Eigenschaften/Bearbeiten
Th
Quelltext bearbeitend

Verhalten[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Pferde sind passive Kreaturen, d.h. sie fliehen vor Angriffen, ohne sich zu wehren.
Sie meiden Gefahren wie Abgründe und Lava, und können in Loren steigen.

Im Gegensatz zu anderen passiven Kreaturen regenerieren sie mit der Zeit ihre
Gesundheit. Durch das Füttern mit bestimmten Nahrungsmitteln kann man die
Heilung beschleunigen.

Sie streifen zufällig in der Landschaft umher, bäumen sich auf, bewegen ihren
Schweif und beugen den Kopf, als würden sie grasen. Anders als Schafe verzehren

sie dabei kein Gras. Ab und zu geben sie charakteristische Laute von sich (siehe Abschnitt Geräusche).

Pferde lassen sich mit goldenen Äpfeln oder goldenen Karotten anlocken.

Pferde lassen sich auch ungezähmt anleinen.

Pferde passen nicht durch 1 Block breite Öffnungen.

Pferde können gezähmt, geritten und vermehrt werden. Sie paaren sich auch mit Eseln.

Pferde können einen Sattel und einen Rossharnisch tragen.

Aussehen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Jedes Pferd besitzt grundsätzlich eine bestimmte Fellfarbe: Weiß (Schimmel), Schwarz (Rappe), Grau (Grauschimmel), Dunkelbraun und Hellbraun (Brauner), Kastanienbraun (Fuchs) oder Nussfarben (Falbe). Dazu kann eine Fellzeichnung kommen: keine Fellzeichnung, weiße Beine, weiße Flecken, rußig-grauer Rücken oder weiße Punkte. Damit sind 35 verschiedene Kombinationen (sieben Farben × fünf Zeichnungen) von Fellmerkmalen möglich.

Fellmerkmale und andere Eigenschaften werden beim Spawning teilweise zufällig zugeteilt.

in Abgrenzung zu Eseln und Maultieren sind neben der Fellfarbe noch die deutlich kürzeren Ohren von Pferden zu erwähnen (nur 2 Pixel lang)

Gesundheit, Sprungkraft und Geschwindigkeit[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Gesundheit, Sprungkraft und maximale Geschwindigkeit sind die grundlegenden körperlichen Eigenschaften eines Pferdes, die für den Spieler vor allem bei der Nutzung als Reittier relevant werden. Sie werden beim Spawning individuell festgelegt.

Durch eine gezielte Auswahl und Paarung von Exemplaren mit bestimmten Merkmalen können Pferde mit bestimmten Eigenschaften gezüchtet werden. Skelettpferde und Zombiepferde können nicht gezüchtet werden, haben aber sowieso eine festgelegte Gesundheit und maximale Geschwindigkeit. Nur ihre Sprungkraft variiert mit jedem Auftreten. Für mehr Details zur Pferdezucht siehe Anleitungen/Pferdezucht.

In internen Einheiten: 0,4 bis 1,0

In internen Einheiten: 0,7

In internen Einheiten: 0,1125 bis 0,3375

In internen Einheiten: 0,225

↑ a b Eine Formel zum Umrechnen der internen Einheiten findet man unter **Attribute**.

↑ Zum Vergleich: Ein Spieler hat eine interne Geschwindigkeit von ca. 0,1 internen Einheiten, was ca. 4,3 Blöcken/Sekunde entspricht.

Verwendbare Gegenstände Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Apfel

Karotte

Goldene Karotte

Goldener Apfel

Strohballen

Verzauberter Goldener Apfel

Weizen

Zucker

Sattel

Rossharnisch

Leine

02:01:2006 22:19:20

Vorkommen Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Natürliche Vorkommen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Pferde spawnen ausschließlich in Ebenen und Savannen in Herden von bis zu sechs Tieren. In den genannten Biomen können ebenfalls Esel vorkommen. Sie sind deutlich seltener als Pferde und kommen in der Ebene gerade einmal in Herden aus bis zu drei Tieren vor, während sie in der Savanne einzeln auftreten. 1⁄5 (20%) aller Tiere einer Herde werden als Fohlen gespawnt. Während Esel immer ein graues Fell besitzen, wird das Fell von Pferden aus einer zufälligen Kombination von Fellfarbe und Fellmerkmal bestimmt, worauf im Abschnitt Pferd genauer eingegangen wird. Die Fellfarbe ist dabei aber nicht vom Biom abhängig, wie es bei

anderen Tieren der Fall ist, und ist innerhalb einer Herde weitgehend einheitlich. Auch andere körperliche Eigenschaften werden beim Spawning zufällig festgelegt.

Während bei in der Natur gespawnten Pferden alle drei körperlichen Eigenschaften zufällig festgelegt werden, ist dies bei Eseln nur für die Gesundheit der Fall. Geschwindigkeit und Sprungkraft sind von vornherein festgelegt und somit bei jedem in der Natur gespawnten Esel gleich. Dies muss allerdings nicht so bleiben. Durch die Zucht von Eseln untereinander oder gar mit Pferden können alle drei Werte im Rahmen der Möglichkeiten verbessert werden.

Vermehrung[**Bearbeiten** | **Quelltext bearbeiten**]

Eine Übersicht über die Vermehrung anderer Tiere gibt Viehzucht. Grundsätzlich können nur die Varianten Pferd und Esel – auch gemischt – gepaart werden. Dazu müssen die gewünschten Elterntiere zunächst gezähmt und dann in Paarungsbereitschaft versetzt werden. Die Paarungsbereitschaft wird durch das Füttern der gezähmten Tiere mit (auch verzauberten) goldenen Äpfeln oder mit goldenen Karotten ausgelöst und durch aufsteigende Herzen angezeigt. Die Elterntiere wenden sich einander zu, und nach einiger Zeit erscheint ein Fohlen bei ihnen. Dafür erhält der Spieler Erfahrungspunkte.

Maultiere entstehen, wenn die Eltern aus je einem Pferd und einem Esel bestehen. Nachkommen der Variante Pferd haben meist die Fellmerkmale ihrer Eltern, lediglich ca. 11,11% (1/9) aller Nachkommen haben rein zufällige Fellmerkmale. Eselfohlen sind immer grau, Maultierfohlen immer dunkelbraun. Andere körperliche Eigenschaften wie die Lebenspunkte werden zufällig aus den Eigenschaften der Elterntiere berechnet.

Alle Fohlen sind schlaksiger und kleiner als ihre Eltern. Fohlen sind noch nicht zahm, und sie können erst als Erwachsene gezähmt werden. Nach ca. 20 Minuten Realzeit (ein Minecrafttag) wächst das Fohlen zu einem erwachsenen Tier heran. Diese Zeitspanne kann man durch die Fütterung mit bestimmten Nahrungsmitteln verkürzen. Das Füttern von Fohlen zur Wachstumsbeschleunigung erhöht zugleich die Wahrscheinlichkeit, es erfolgreich zu zähmen.

*Beutel Bearbeiten Th Quelltext
bearbeitend*

Java Edition:

Bedrock Edition:

1–3 Erfahrungspunkte, wenn er von einem Spieler oder einem gezähmten Wolf getötet wird.

Sattel, wenn das Pferd bereits ausgerüstet war

Rossharnisch, wenn das Pferd bereits ausgerüstet war

Ein Fohlen droppt niemals etwas.

Nutzen/Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Reiten[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Nachdem ein Pferd gezähmt worden ist, kann der Spieler mit aufsteigen und mit ⇧ Umschalttaste wieder absteigen. Befindet man sich mit dem Pferd in mehr als zwei Blöcken tiefem Wasser, steigt der Spieler automatisch ab. Beim Reiten wird die Hungeranzeige des Spielers durch die Lebensanzeige des Pferdes ersetzt, die Sprungleiste tritt an die Stelle der Erfahrungsleiste. Um das Pferd steuern zu können, muss der Spieler einen Sattel im Pferdeinventar in den oberen linken Slot einsetzen. Das Pferdeinventar öffnet sich mit E, wenn der Spieler aufgesessen ist, oder mit ⇧ Umschalttaste + , wenn er daneben steht. Die Steuerung erfolgt mit den üblichen Steuertasten , W, A, S, D, Leertaste.

Wenn man die Sprungtaste gedrückt hält, füllt sich die Sprungleiste blau auf. Je voller sie ist, desto weiter und höher springt das Pferd beim Loslassen. Einen Block hohe Steigungen und ein Block breite Lücken überwindet das gerittene Pferd von alleine. Pferde können zwischen 1,2 und 5,1 Blöcke hoch springen. Leuchtf Feuer oder Tränke, welche die Sprungstärke erhöhen, haben keinen Einfluss auf Pferde.

Die Höchstgeschwindigkeit von Pferden variiert zwischen ca. 4,8 und 14,5 Blöcke pro Sekunde (zum Vergleich: Die Gehgeschwindigkeit des Spielers beträgt 4,3 Blöcke pro Sekunde). Mit Geschwindigkeitstränken kann man Pferde noch schneller machen. Reist man zusätzlich durch den Nether, kann man die effektive Geschwindigkeit in der Oberwelt auf bis zu 130 Blöcke pro Sekunde steigern. Dies ist eine der schnellsten Fortbewegungsmöglichkeiten in Minecraft. Allerdings betreten gerittene Pferde kein Netherportal, dazu muss der Spieler absteigen. Beim Rückwärtslaufen sind Pferde sehr langsam, beim Seitlichlaufen beinahe so schnell wie der Spieler.

Auf einem Pferd kann man mit der Umwelt weiterhin interagieren, also etwa Nutzen von Tränken, Aktivieren von Mechanismen, Interaktion mit Blöcken (der Abbau von Blöcken ist um den Faktor 5 verlangsamt wie auf einer Leiter), Kampf mit Schwert und Bogen.

Pferd und Reiter passen sicher durch eine Öffnung von 2,75 Blöcken Höhe. Bei niedrigeren Höhen riskiert der Reiter Erstickungsschaden, wenn sein Kopf in einen nichttransparenten Block gerät. Das Reiten durch ein Netherportal ist nicht möglich, da dieses keine reitenden Objekte transportieren kann.

Ausrüstung[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Das Inventar eines Pferdes mit Sattel und Rüstung

Nachdem ein Pferd gezähmt worden ist, kann es ausgerüstet werden. Sättel können allen Pferdevarianten angelegt und auch wieder abgenommen werden. Rossharnische können nur von Pferden getragen werden. Um die Ausrüstung

anzulegen, rechtsklickt man mit ihr auf das Tier. Sattel bzw. Rüstung legt man auch in die vorgesehenen Slots des Pferdeinventars.

Rossharnische kommen in allen Rüstungsmaterialien außer Ketten- und Netheritrossharnische vor, wobei letztere im Mounts of Mayhem hinzugefügt werden und geben dem Pferd einen Schutz von 22%–40%. Sie nutzen sich niemals ab, und können auch wieder abgelegt werden. Truhen erweitern das Inventar eines Esels oder eines Maultiers durch 15 weitere Felder, die man wie eine normale Truhe nutzen kann. Eine Truhe kann beliebig genutzt werden, aber nur durch das Töten des Tieres wieder entfernt werden.

An allen Pferden, sogar an ungezähmten, können durch Rechtsklicken Leinen angebracht werden. Damit kann man Pferde herumführen oder sie an einen Zaun festbinden.

Zähmen/Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Erwachsene Pferde können gezähmt werden, d.h. sie werden für weitere Interaktionen mit dem Spieler (Vermehrung, Reiten, Ausrüsten, Heilung) zugänglich. Dazu steigt der Spieler wiederholt auf das Tier, indem er es mit einer leeren Hand anklickt. Wenn es sich nicht länger aufbäumt und Herzen aufsteigen, ist es gezähmt. Intern beruht das Zähmen auf einem "Temperaments"-Wert:

Jedes zähmbare, aber noch ungezähmte Pferd hat anfangs ein Temperament mit dem internen Wert 0. Wenn der Spieler versucht, auf das Pferd zu steigen, wird ein zufälliger Wert von 0 bis 99 ermittelt. Wenn dieser Wert kleiner ist als der aktuelle Temperamentswert des Pferdes, ist das Pferd gezähmt. Ist der Wert nicht kleiner, wird der aktuelle Temperamentswert um 5 Einheiten erhöht. Praktisch bedeutet diese Vorgehensweise, dass eine erfolgreiche Zählung mit jedem Versuch um 5% wahrscheinlicher wird. Gleichzeitig kann die Wahrscheinlichkeit eines Erfolges durch das Füttern bestimmter Nahrungsmittel erhöht werden.

Nahrung/Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Durch bestimmte Nahrungsmittel können Pferde geheilt, im Wachstum beschleunigt, schneller gezähmt und/oder in Paarungsbereitschaft versetzt werden. Skelettpferde und Zombiepferde können grundsätzlich nicht gefüttert werden, selbst wenn sie gezähmt sind.

Füttern zur Verkürzung der Wachstumszeit erhöht gleichzeitig die Erfolgchancen beim Zähmen des Fohlens. Beispielsweise wird ein Fohlen, das 34 Mal Zucker für das Wachstum erhalten hat und danach ausgewachsen ist, bereits beim ersten Versuch erfolgreich gezähmt.

NBT-Daten/Bearbeiten In Quelltext bearbeitend

Pferd hat die Objekt-ID „horse“

Esel hat die Objekt-ID „donkey“

Maultier hat die Objekt-ID „mule“

Skelettpferd hat die Objekt-ID „skeleton_horse“

Zombiepferd hat die Objekt-ID „zombie_horse“

Lama hat die Objekt-ID „llama“

Händlerlama hat die Objekt-ID „trader_llama“ Allgemeine Objekteigenschaften Allgemeine Weseneigenschaften Allgemeine Kreatureigenschaften Allgemeine Paarungseigenschaften Bred: 1 oder 0 (true/false) – zur Zeit unbenutzt. Immer 0. ChestedHorse: 1 oder 0 (true/false) – true wenn die Kreatur Truhen trägt (nur für Esel, Maultiere und Lamas). EatingHaystack: 1 oder 0 (true/false) – true wenn die Kreatur grast. Items: Nur für Esel, Maultiere und Lamas und nur wenn ChestedHorse true ist: Liste der Gegenstandsdaten, die die Kreatur trägt mit Slot. Die Slots haben die Nummern 2 bis 16. Einzelner Gegenstand in der Satteltasche der Kreatur. Owner: Die UUID des Spielers, dem diese Kreatur gehört. SkeletonTrap: Nur für Skelettpferde: 1 oder 0 (true/false) – wenn true, spawnnt das Pferd drei Skelettreyter und verwandelt sich selbst in einen, wenn sich ein Spieler im Umkreis von 10 Blöcken befindet. Danach wird der Wert automatisch auf false gesetzt.[1] SkeletonTrapTime: Nur für Skelettpferde: Zeit in Ticks, solange SkeletonTrap true ist. Wenn der Wert 18.000 (15 Minuten) erreicht, despawnt das Skelettpferd.[1] Strength: Nur für Lamas: Multipliziert mit 3 ist das die Anzahl der Slots, die das Lama in einer Truhe hat. Maximum ist 5 (= 15 Slots). Tame: 1 oder 0 (true/false) – true wenn die Kreatur gezähmt ist. Temper: Stimmung der Kreatur von 0 bis 100. Steigt wenn die Kreatur gefüttert wird. Ein höherer Wert macht die Kreatur leichter zähmbar. Variant: Farb- und Fleckenvariante für Pferde: Farben: 0 = weiß, 1 = hellbraun, 2 = rotbraun, 3 = dunkelbraun, 4 = schwarz, 5 = grau, 6 = schwarzbraun. Flecken durch Addition von: +256 = weiße Füße, +512 = große weiße Flecken, +768 = kleine weiße Flecken, +1024 = changierend. Für Lamas: 0 = Cremefarben, 1 = Weiß, 2 = Braun, 3 = Grau. Despawndelay: Nur für Händlerlamas und nur vorhanden, wenn Tame false ist. Zeit in Ticks, bis die Kreatur despawnt, welche heruntergezählt wird. Bei 0 despawnt das Händlerlama.

Allgemeine Objekteigenschaften

02:01:2026 22:16:20

Allgemeine Weseneigenschaften

Allgemeine Kreatureigenschaften

Allgemeine Paarungseigenschaften

Bred: 1 oder 0 (true/false) – zur Zeit unbenutzt. Immer 0.

ChestedHorse: 1 oder 0 (true/false) – true wenn die Kreatur Truhen trägt (nur für Esel, Maultiere und Lamas).

EatingHaystack: 1 oder 0 (true/false) – true wenn die Kreatur grast.

Items: Nur für Esel, Maultiere und Lamas und nur wenn ChestedHorse true ist: Liste der Gegenstandsdaten, die die Kreatur trägt mit Slot. Die Slots haben die Nummern 2 bis 16. Einzelner Gegenstand in der Satteltasche der Kreatur.

Einzelner Gegenstand in der Satteltasche der Kreatur.

Owner: Die UUID des Spielers, dem diese Kreatur gehört.

SkeletonTrap: Nur für Skelettpferde: 1 oder 0 (true/false) – wenn true, spawnt das Pferd drei Skelettreiter und verwandelt sich selbst in einen, wenn sich ein Spieler im Umkreis von 10 Blöcken befindet. Danach wird der Wert automatisch auf false gesetzt.[1]

SkeletonTrapTime: Nur für Skelettpferde: Zeit in Ticks, solange SkeletonTrap true ist. Wenn der Wert 18.000 (15 Minuten) erreicht, despawnt das Skelettpferd.[1]

Strength: Nur für Lamas: Multipliziert mit 3 ist das die Anzahl der Slots, die das Lama in einer Truhe hat. Maximum ist 5 (= 15 Slots).

Tame: 1 oder 0 (true/false) – true wenn die Kreatur gezähmt ist.

Temper: Stimmung der Kreatur von 0 bis 100. Steigt wenn die Kreatur gefüttert wird. Ein höherer Wert macht die Kreatur leichter zähmbar.

Variant: Farb- und Fleckenvariante für Pferde: Farben: 0 = weiß, 1 = hellbraun, 2 = rotbraun, 3 = dunkelbraun, 4 = schwarz, 5 = grau, 6 = schwarzbraun. Flecken durch Addition von: +256 = weiße Füße, +512 = große weiße Flecken, +768 = kleine weiße Flecken, +1024 = changierend. Für Lamas: 0 = Cremefarben, 1 = Weiß, 2 = Braun, 3 = Grau.

DespawnDelay: Nur für Händlerlamas und nur vorhanden, wenn Tame false ist. Zeit in Ticks, bis die Kreatur despawnt, welche heruntergezählt wird. Bei 0 despawnt das Händlerlama.

00:01:20:26:22:19:20

*Fortschrittell Bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend*

Vermehre eines von diesen Tieren mindestens einmal:

Vermehre alle von diesen Tieren mindestens einmal:

Erfolge Bearbeiten Th Quelltext bearbeiten

Technik Bearbeiten Th Quelltext bearbeiten

Siehe Reittier-Tachometer (Redstone)

Trivia Bearbeiten Th Quelltext bearbeiten

Die Einführung dieser neuen Kreatur wurde von Jeb beim Erreichen von 10.000.000 Spielverkäufen auf Twitter angekündigt.[2]

An der Entwicklung der Pferde war der Modersteller DrZhark beteiligt, der Entwickler der Modifikation Mo'Creatures.[3] Dies erklärt auch die Ähnlichkeit des Pferdes mit denen aus der besagten Mod.

Galerie Bearbeiten Th Quelltext bearbeiten

Render

Screenshots[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

20.01.2026 22:19:20

Das erste Bild von Jeb zu Pferden[4].

Ein Pferd mit einer Eisenrüstung, angebunden an einen Zaun[5].

Dinnerbone demonstriert die Satteltasche eines Esels[6].

Die fünf Rossharnische der Java Edition.

Der Spieler reitet auf einem Pferd.

Ein wildes Pferd schlägt aus.

Ein kleines Fohlen.

Ein gezähmtes Pferd in seinem Stall.

Ein Pferd mit Sattel sowie ein Esel und ein Maultier mit Sattel und Truhe.

Vor Vollversion 1.9 (16w07b) konnten mit Befehlen alle Pferdevarianten Satteltaschen tragen.

Jeb zeigt eine Anpassung des neuen Modells für Pferde auf Twitter[7].

*Einzelnachweise bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend*

↑ a b Minecraft Snapshot 15w38a: Beschreibung der neuen Funktionen in Snapshot 15w38a.

↑ https://twitter.com/jeb_/status/319937646673674241

↑ https://twitter.com/jeb_/status/319938276003827712

↑ <http://instagram.com/p/XszMhppMMd>

↑ https://twitter.com/jeb_/status/322020745754583042

↑ <https://twitter.com/Dinnerbone/status/332858477057810432>

↑ https://twitter.com/jeb_/status/930013753722200064

*Geschichte bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend*

Pferd hinzugefügt.

Sie sind nur in Ebenenbiomen aufzufinden

Das Wachstum von Fohlen kann durch Füttern beschleunigt werden.

Pferde bewegen sich beim Reiten langsamer.

Pferde müssen mit dem normalen Sattel geritten werden, der Pferdesattel wurde wieder entfernt.

Inventar des Pferdes hinzugefügt.

Sounds für alle Pferdearten hinzugefügt.

Pferde kommen neben Ebenen auch in der Sonnenblumenebene und in allen Varianten der Savanne vor.

Pferde können nicht mehr mit Brot gefüttert werden.

Es wird mehr Weizen zum Füttern eines Fohlens benötigt, um dieses auswachsen zu lassen.

Auf Pferden reitende Kreaturen sitzen richtig auf dem Pferd und steuern dieses direkt (nicht mehr das Pferd steuert den Weg).

Die Wachstumsanimation beim Füttern von Fohlen wurde entfernt.

Geräusche für Pferde, die von einem Spieler gefüttert werden, wurden hinzugefügt.

Die Objekt-ID des Pferdes wurde von „EntityHorse“ für jede einzelne Variante „horse“, „donkey“, „mule“, „skeleton_horse“ und „zombie_horse“ aufgespalten.

Spawn-Eier für Esel, Maultier, Skelett- und Zombiepferd erneut hinzugefügt

Die Wahrscheinlichkeit für das Spawnen von Skelettpferden durch Blitze während Gewittern wurde auf 1/5 des ursprünglichen Wertes verringert.

Beim Füttern von Fohlen erscheinen grüne Partikel, so wie auch beim Füttern aller anderen Tierkinder.

Alle Arten von Pferden besitzen ein einfacheres Modell; das ursprüngliche war den Entwicklern im Vergleich zu anderen Kreaturen zu detailreich, vor allem an den Beinen.

Außerdem ist das Pferdmodell nun 10% größer als vorher, während die Esel- und Maultiermodelle ihre alte Größe behalten haben.

Das neue Pferdmodell wird leicht angepasst (Schnauze wird nach oben, und Hinterbeine leicht zurück geschoben).

Das Pferdmodell wird weiter angepasst (Mähne und Schweif sind länger), auch die Textur wird diesmal aktualisiert.

Die Textur am Schweif von cremefarbenen Pferden wird geändert.

Die Texturen der Pferde werden geändert.

Pferde lassen ihren Rossharnisch nicht mehr fallen, wenn sie im Kreativmodus mit einem Amboss mit dem Fluch des Verschwindens verzaubert wurde.

Das Model des Fohlen wird geändert.

Pferde können per Werfer mit einem Sattel ausgestattet werden.

Werfer können nun gezähmten Pferden Rossharnische anlegen.

Pferde folgen dem Spieler, wenn dieser goldene Karotten, goldene Äpfel oder verzauberte goldene Äpfel in der Hand hält.

Pferde können nicht mehr in dem Obsidianrahmen ersticken, nachdem sie durch Netherportale gegangen sind.

Bei der Zucht von Pferden und ähnlichen Tieren sind die Geschwindigkeit, Sprunghöhe und Gesundheit der Nachkommen nun eine Variation des Durchschnitts der Werte der Eltern. Zuvor war es ein Durchschnitt der Werte der Eltern plus die Werte eines zufälligen imaginären Pferdes, was dazu führte, dass die Werte der Nachkommen zum Durchschnitt hin verzerrt waren.

Pferde können die Verzauberungen Wasserläufer und Atmung nicht mehr über Rossharnische nutzen.

Spieler im Überlebens- oder Abenteuermodus entfernen nicht mehr die Rossharnische mit dem Fluch der Bindung von Pferden.

Rossharnische zeigen den Verzauberungsschimmer auf dem Pferd, wenn sie verzaubert sind.

Sättel werden auf unsichtbaren Pferden angezeigt.

Sättel zeigen nun den Verzauberungsschimmer auf dem Pferd, wenn sie verzaubert sind.

Sättel und Rossharnische können mit einer Schere von Pferden entfernt werden.

Pferde können mit Karotten gefüttert werden, um sie zu zähmen, zu heilen und wachsen zu lassen.

Pferde versinken nicht mehr im Wasser, wenn ein Spieler auf ihnen reitet.

Pferde geraten nicht in Panik, wenn sie von Kreaturen geritten werden.

Pferde können nun mit verzauberten goldenen Äpfeln gefüttert werden.

Die Spielregel "Kreaturenbeute" kann nun in den Welteinstellungen umgeschaltet werden.

Pferde folgen Spielern, die Futter bei sich haben, nicht mehr.

Die Modelle der Pferde werden geändert.

Die Spielregel "Kreaturenbeute" kann nun in den Welteinstellungen umgeschaltet werden, ohne Cheats zu aktivieren.

Spawnrate von Pferden erhöht.

Pferde öffnen nicht mehr ihr Maul, wenn sie den Spieler abwerfen oder Schaden nehmen.

Pferde erscheinen nun in Dorfställen und Tiergehegen.

Die Pferde verwenden die alten Modelle nicht mehr. Früher tauchten manchmal alte Pferde auf.

Bei der Zucht von Pferden und ähnlichen Tieren sind die Geschwindigkeit, Sprungkraft, Größe und Gesundheit der Jungtiere nicht mehr auf den Durchschnitt ausgerichtet.

Pferde folgen nun Spielern, die goldene Karotten, goldene Äpfel oder verzauberte goldene Äpfel in der Hand halten.

Sättel und Rossharnische können nun mit einer Schere von Pferden entfernt werden.

Beim Entfernen eines Sattels oder eines Rossharnischs mit einer Schere ertönt nun ein Geräusch.

Pferde können nun mit Karotten gefüttert werden, um sie zu zähmen, zu heilen und wachsen zu lassen.

Das Pferde-Inventar kann von außen geöffnet werden.

Das Wachstum von Fohlen kann durch Weizen beschleunigt werden.

Neue Geräusche für Pferde hinzugefügt.

*Navigation/Bearbeiten
Th
Quelltext bearbeitend*

02:51:22.19:20

Böe

Creeper

Diener

Eiswanderer

Endermite

Ghast

Großwächter

Hexe

Hoglin

- Hühnerreiter
- Knarz
- Kugelfisch
- Lohe
- Magier
- Magmawürfel
- Phantom
- Piglin-Barbar
- Plagegeist
- Plünderer
- Räuberhauptmann
- Schleim
- Shulker
- Silberfischchen
- Skelett
- Skelettreiter
- Spinnenreiter
- Sumpfskelett
- Vertrockneter
- Verwüster
- Wächter
- Wärter
- Witherskelett
- Wüstenzombie
- Zoglin
- Zombie
- Zombiedorfbewohner Vor 1.14
- Vor 1.14
- Zombienautilusreiter
- Zombiereiter

20.01.2026 22:19:20

Biene

Delfin

Eisbär

Eisengolem

Enderman

Ertrunkener

Fuchs

Händlerlama

Höhlenspinne

Lama

Nautilus

Panda

Piglin

Spinne

Wolf Gezähmt

Gezähmt

Ziege

Zombifizierter Piglin

Zombienautilus

Axolotl

Dorfbewohner Vor 1.14

Dromedar

Esel

Fahrender Händler

Fledermaus

Frosch

Ghastlein

Glücklicher Ghast

Gürteltier

Hilfsgeist

- Huhn
- Kabeljau
- Kaninchen
- Katze Vor 1.14
- Kaulquappe
- Kuh
- Kupfergolem
- Lachs
- Leuchtintenfisch
- Maultier
- Mooshroom
- Ozelot
- Papagei
- Schaf
- Schildkröte
- Schneegolem
- Schnüffler
- Schreiter
- Schwein
- Skelettpferd
- Tintenfisch
- Tropenfisch
- Zombiedromedar
- Zombiepferd
- Enderdrache
- Wither
- Knarzherz
- Prüfungs-Spawner Unheilvoll
- Unheilvoll
- Spawner

20.01.2026 22:19:20

Spawn-Ei

Illusionist

Das Killer-Kaninchen

Riese

MD3-Kreaturen

Mensch

Agent

NPC

Blickwinkel

Datenwert

Handel

Künstliche Intelligenz

Kreatur

Kreaturdaten

Objektobergrenze

Viehzucht

Zombiebelagerung

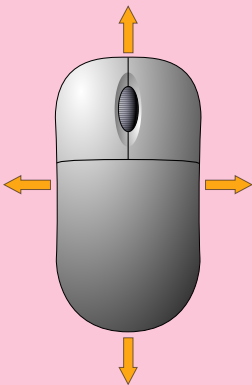
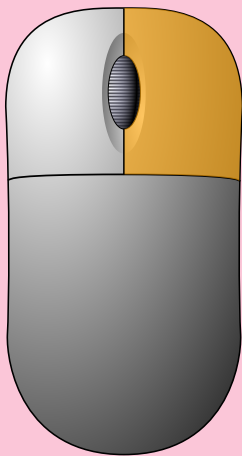
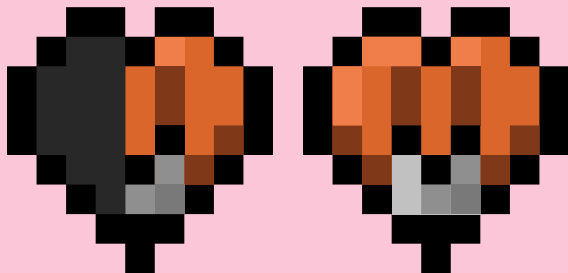
Seiten, die DynamicPageList parser function nutzen

Seiten, die DynamicPageList dplreplace parser function nutzen

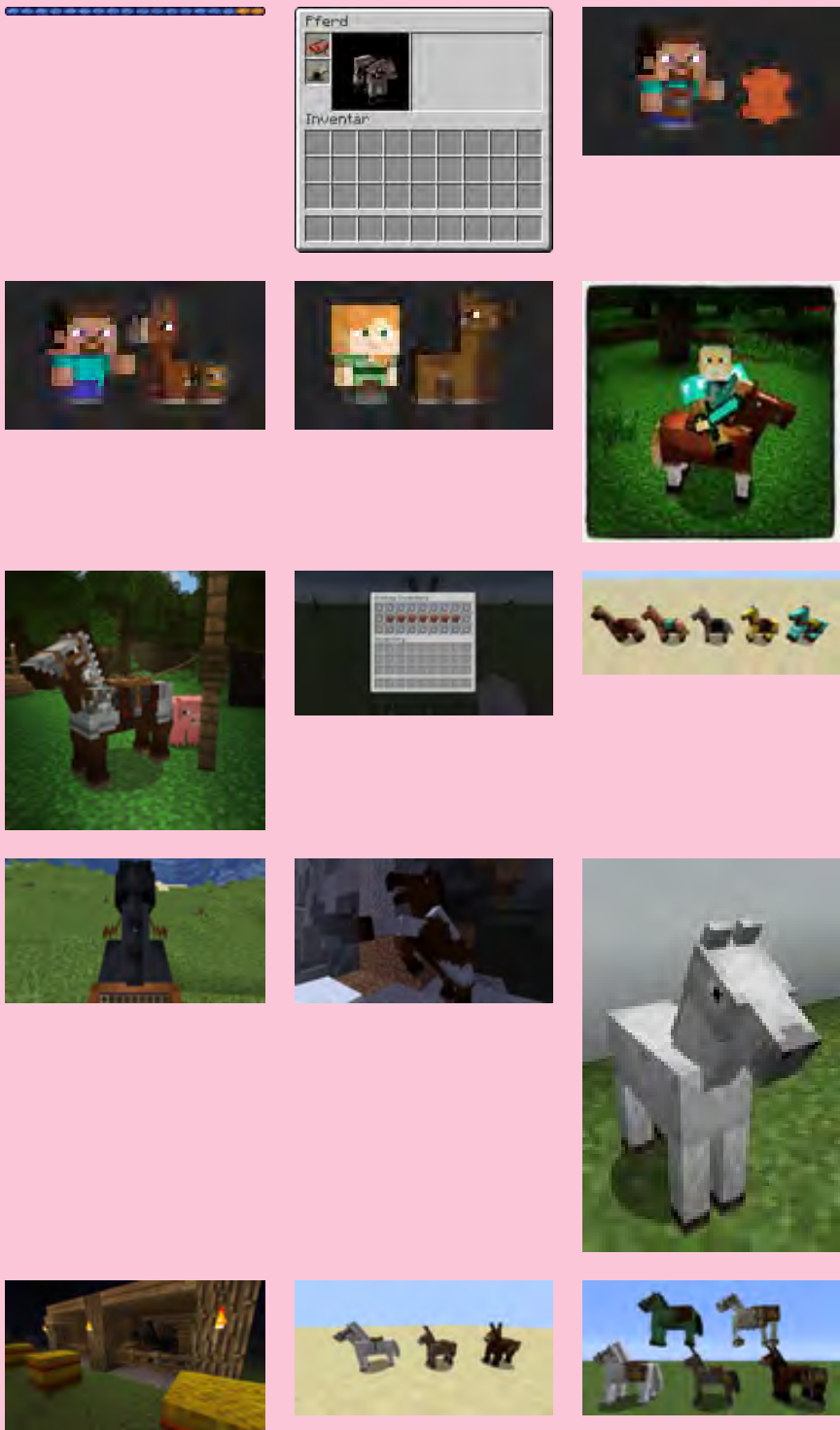
Seiten, die DynamicPageList dplvar parser function nutzen



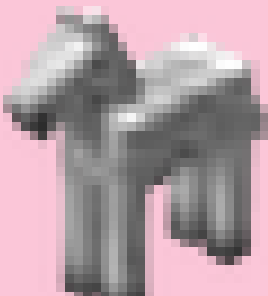
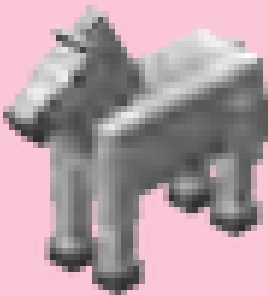
20.01.2026 22:19:20



2017.09.22.19:10



20.01.2026 22:19:20



20.01.2026 22:19:20



20.01.2026 22.19:20



20.01.2026 22:19:20



20.01.2026 22:19:20



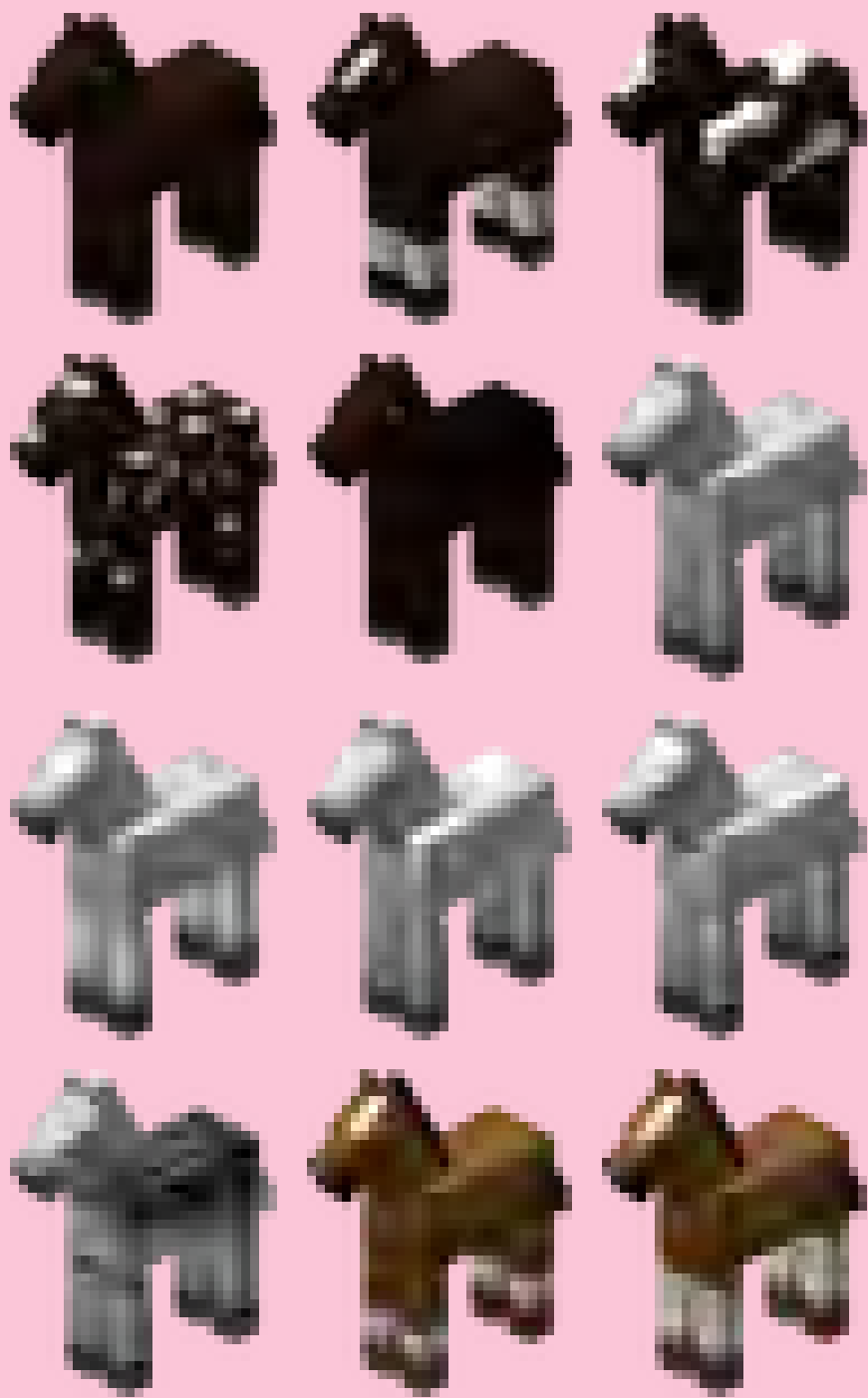
20.01.2026 22:19:20



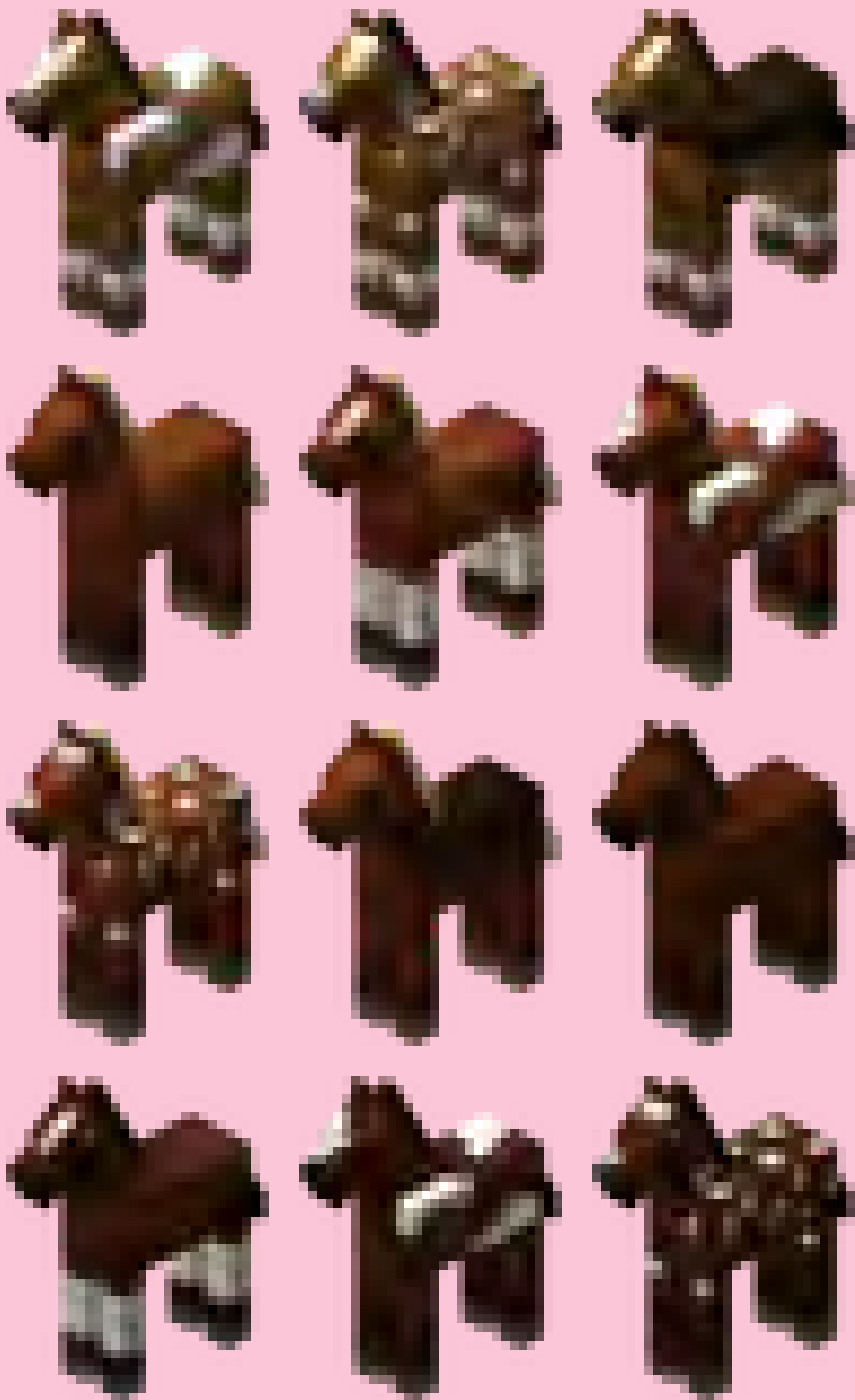
20.01.2026 22:19:20



20.01.2026 22:19:20



20.01.2026 22:19:20



20.01.2026 22:19:20



20.01.2026 22:19:20



20.01.2026 22:19:20

KUPFERGOLEM — MINECRAFT WIKI

English

Español

Français

Italiano

日本語

한국어

文言

Português

Русский

Українська

中文

Kupfergolem

12 ()

Breite: 0,49 Blöcke Höhe: 0,98 Blöcke

Bauen: Ein Kupferblock und ein geschnitzter Kürbis oder eine Kürbislaterne

Axt Honigwabe Schere Leine

Siehe Drops

copper_golem

Siehe Kreaturdaten

Ein Kupfergolem ist eine baubare passive Kreatur, die Gegenstände aus Kupfertruhen entnimmt und sie in normale Truhen sortiert.

20.01.2026 22:19:40

Vorkommen Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Ein Kupfergolem kann nicht auf natürliche Weise entstehen. Stattdessen muss der Spieler einen geschnitzten Kürbis oder eine Kürbislaterne auf einen Kupferblock platzieren, um ihn zu erschaffen. Dadurch entsteht auch eine Kupfertruhe, auf der der Kupfergolem erscheint. Der Oxidationsgrad des erzeugten Kupfergolems hängt vom Oxidationsgrad des zur Erzeugung verwendeten Kupferblocks ab. Wird ein gewachster Kupferblock verwendet, ist der erzeugte Kupfergolem nicht gewachst[1].

Ein Kupfergolem entsteht auch, wenn die Oxidation einer Kupfergolemstatue mit einer Axt entfernt wird.

Beutel Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Java Edition:

Dezimal

Verteilung

Erwartung

Bedrock Edition:

Scheren[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Wenn ein Kupfergolem von einem Eisengolem eine Mohnblume erhalten hat, kann er geschoren werden, um 1 Mohnblume fallen zu lassen.

Verhalten Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

20.01.2026 22:19:40

Kupfergolems sind passive Kreaturen, d.h. sie fliehen vor Angriffen, ohne sich zu wehren. Sie laufen ziellos umher und vermeiden dabei Gefahren wie Abgründe und Lava. Gelegentlich sehen sie den Spieler an. Wie die meisten Kreaturen sind sie in der Lage einen Block hoch zu laufen. Kupfergolems sind immun gegen Ertrinken. Sie können im Wasser nicht schwimmen, sondern sinken zu Boden, ähnlich wie Eisengolems.

Sortieren[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Hält ein Kupfergolem keinen Gegenstand, geht er zur nächsten Kupfertruhe (egal ob gewachst oder wie stark oxidiert) und entnimmt dort bis zu 16 Gegenstände aus dem ersten Inventarplatz. Es dauert jeweils 3 Sekunden zu stoppen und eine Kupfertruhe zu durchsuchen. Ist die Kupfertruhe leer, geht er zur nächsten Kupfertruhe, die er noch nicht durchsucht hat. Ein Kupfergolem kann sich an bis zu 10 Kupfertruhen erinnern, die er zuvor durchsucht hat. Hat er 10 Kupfertruhen durchsucht und dabei immer noch keinen Gegenstand gefunden, wandert er 7 Sekunden ziellos umher, vergisst die durchsuchten Kupfertruhen wieder und beginnt erneut Kupfertruhen nach Gegenständen zu durchsuchen, die er entnehmen kann.

Hält ein Kupfergolem einen Gegenstand (oder einen Stapel Gegenstände), geht er zur nächsten Truhe oder Redstone-Truhe und versucht den Gegenstand abzulegen. Es dauert jeweils 3 Sekunden zu stoppen und eine Truhe zu durchsuchen. Ist die Truhe leer, oder befindet sich darin bereits der gleiche Gegenstand, versucht er den Gegenstand hineinzulegen. Wenn das nicht möglich ist (z.B. weil die Truhe voll ist), geht er zur nächsten Truhe die er noch nicht durchsucht hat. Ein Kupfergolem kann sich an bis zu 10 Truhen erinnern, die er zuvor durchsucht hat. Hat er 10 Truhen durchsucht und dabei immer noch keinen freien Platz gefunden, wandert er 7 Sekunden ziellos umher, vergisst die durchsuchten Truhen wieder und beginnt erneut Truhen nach einem freien Platz zu durchsuchen.

Ein Kupfergolem versucht immer die Gegenstände in den ersten verfügbaren Inventarplatz abzulegen (oben links).

Kann eine Truhe oder Kupfertruhe nicht geöffnet werden (wenn beispielsweise eine Katze darauf sitzt), markiert der Kupfergolem diese Truhe als bereits durchsucht und geht weiter.

Kupfergolems vergessen alle bereits durchsuchten Truhen, sobald sie erfolgreich alle Gegenstände abgelegt haben.

Kupfergolems können keine Gegenstände in Endertruhen, Fässer und Shulker-Kisten ablegen.

Kupfergolems können nicht gleichzeitig eine Truhe öffnen, die bereits von einem anderen Kupfergolem benutzt wird.

Ein Kupfergolem kann eine Truhe oder Kupfertruhe nur in einem Abstand von maximal 16 Blöcken horizontal (seitlich) und 8 Blöcken vertikal finden.

Wenn ein Kupfergolem Gegenstände in eine Truhe ablegt, die sich weiter als 16 Blöcke von der nächsten Kupfertruhe entfernt befindet, wandert es ziellos umher bis er wieder eine Kupfertruhe gefunden hat.

20.01.2026 22:19:40

Kupfergolems können keine Drops vom Boden aufnehmen.

Fehlerquellen bei mehrstufigen Sortiersystemen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Kupfergolems legen Gegenstände in den ersten gültigen Behälter ab, den sie während ihres initialen Behälterscans erkennen, der unmittelbar nach dem Aufnehmen eines Gegenstands aus ihrer Kupferkiste erfolgt. Ein Behälter gilt als gültig, wenn er entweder leer ist oder bereits mindestens ein Exemplar desselben Gegenstandstyps enthält, den der Golem gerade hält. Da leere Kisten ebenfalls als gültige Ziele behandelt werden, besitzen sie die gleiche Priorität wie Kisten mit passenden Gegenständen.

Dadurch kann es in Sortiersystemen zu unerwartetem Verhalten kommen: Befindet sich eine leere Kiste innerhalb der anfänglichen Sichtweite, kann der Golem diese frühzeitig auswählen und dadurch eine weiter entfernte oder anders positionierte Kiste mit passenden Gegenständen überspringen. Dies verhindert insbesondere mehrstufige Sortier- oder Weitergabesysteme.

Um ein zuverlässiges Sortieren zu gewährleisten, müssen leere Auffang- oder „Überlauf“-Kisten außerhalb der anfänglichen Sichtweite des Golems platziert werden. Wird die Überlaufkiste erst sichtbar, nachdem der Golem alle zunächst erkannten Behälter überprüft hat und sich zu bewegen beginnt, dient sie zuverlässig als letzte Option, wenn keine passende Kiste verfügbar war.

Oxidation[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Nicht gewachste Kupfergolems durchlaufen vier Oxidationsstufen (einschließlich des anfänglichen Normalzustands). Blitzeinschläge oder das Verwenden einer Axt setzen die Oxidation um eine Stufe zurück. Sie können mit einer Honigwabe gewachst werden, um ein Fortschreiten der Oxidation zu verhindern.

Wenn die Kreatur zu oxidieren beginnt (angelaufene Kupfergolems), verfärbt er sich und es entstehen grüne Flecken. Mit fortschreitender Oxidation (verwitterter Kupfergolem) ist die Kreatur grün mit braunen Flecken. Im letzten Stadium (oxidierte Kupfergolem) ist die Kreatur blaugrün mit mehreren grünen Flecken.

20.01.2026 22:19:40

Kupfergolemstatue[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Kupfergolemstatuen entstehen, wenn ein Kupfergolem vollständig oxidiert. Die Statue wird in einer zufälligen Pose eingefroren und lässt alle Gegenstände fallen, die sie trägt.

Blume[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Eisengolems halten gelegentlich eine Mohnblume hoch, die Kupfergolems nehmen können und auf ihren Blitzableiter setzen. Wenn man mit einer Schere auf den Kupfergolem einwirkt, lässt er die Mohnblume fallen. Die Blume dropt auch, wenn sich der Kupfergolem in eine Kupfergolemstatue verwandelt.

Totem[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Transportiert ein Kupfergolem ein Totem der Unsterblichkeit und wird tödlich verletzt, so verwendet er das Totem.

Schild und Dreizack[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Entnimmt ein Kupfergolem einer Kiste ein Schild oder ein Dreizack, so trägt er diese auf dem Blitzableiter.

NBT-Daten/Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Kupfergolem hat die Objekt-ID „copper_golem“ Allgemeine
Objekteigenschaften[Anzeigen] Allgemeine Weseneigenschaften[Anzeigen]
Allgemeine Kreatureigenschaften[Anzeigen] CanPickUpLoot: 1 oder 0 (true/false)
– true, wenn der Zombie Gegenstände aufsammeln kann. Ein beliebiger
Gegenstand wird in die Hand genommen. Da der Zombie kein Inventar hat, kann er
dann keinen weiteren Gegenstand mehr aufnehmen. Findet er jedoch eine Waffe,
wird sie aufgenommen, falls sie besser als der bisherige Gegenstand in der Hand
ist, und der alte Gegenstand wird fallengelassen. Findet er ein Rüstungsteil, wird
es angezogen, wenn es eine Verbesserung darstellt. Ein Zombie kann nur
Gegenstände aufsammeln, wenn die Spielregel mobGriefing auf true gesetzt ist.
weather_state: Zeigt, in welcher Oxidationsstadium sich der Kupfergolem befindet:
unaffected, exposed, weathered oder oxidized next_weather_age: Die Anzahl der
Ticks, bis der Golem die nächste Oxidationsstufe erreicht oder sich in eine Statue
verwandelt. -2, wenn der Golem gewachsen ist. Bei einer Einstellung von -1 wird
automatisch ein Zufallswert zwischen 504000 und 552000 festgelegt.

Allgemeine Objekteigenschaften[Anzeigen]

Allgemeine Weseneigenschaften[Anzeigen]

Allgemeine Kreatureigenschaften[Anzeigen]

CanPickUpLoot: 1 oder 0 (true/false) – true, wenn der Zombie Gegenstände
aufsammeln kann. Ein beliebiger Gegenstand wird in die Hand genommen. Da der
Zombie kein Inventar hat, kann er dann keinen weiteren Gegenstand mehr
aufnehmen. Findet er jedoch eine Waffe, wird sie aufgenommen, falls sie besser
als der bisherige Gegenstand in der Hand ist, und der alte Gegenstand wird
fallengelassen. Findet er ein Rüstungsteil, wird es angezogen, wenn es eine
Verbesserung darstellt. Ein Zombie kann nur Gegenstände aufsammeln, wenn die
Spielregel mobGriefing auf true gesetzt ist.

weather_state: Zeigt, in welcher Oxidationsstadium sich der Kupfergolem befindet:
unaffected, exposed, weathered oder oxidized

next_weather_age: Die Anzahl der Ticks, bis der Golem die nächste
Oxidationsstufe erreicht oder sich in eine Statue verwandelt. -2, wenn der Golem
gewachsen ist. Bei einer Einstellung von -1 wird automatisch ein Zufallswert
zwischen 504000 und 552000 festgelegt.

20.01.2026 22:19:40

Fortschrittell Bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend

Videosl Bearbeiten Th Quelltext
bearbeitend

Galeriel Bearbeiten Th Quelltext
bearbeitend

Kupfergolem läuft.

Ein von Spielern erstellter Workshop, in dem mehrere Kupfergolems herumlaufen.

Ein Kupfergolem, der in eine Kupfertruhe schaut.

Kupfergolem mit Blume.

Angelaufener Kupfergolem mit Blume.

Verwitterter Kupfergolem mit Blume.

Oxidierter Kupfergolem mit Blume.

20.01.2026 22:19:40

Geschichtel Bearbeiten Th
Quelltext bearbeitend

Kupfergolem hinzugefügt.

Dekorative Blumen können von Eisengolems gepflanzt werden. Diese Blumen können mit einer Schere entfernt werden und fallen herunter, wenn sie sich in eine Statue verwandeln.

Die Augen des Kupfergolems sind ebenfalls unsichtbar, wenn sie mit einem Trank der Unsichtbarkeit getroffen werden.

Die Hitbox wurde angepasst.

Kupfergolems sind aus einer Entfernung von bis zu 12 Blöcken hörbar.

Die Sortiergeräusche des Kupfers werden leiser eingestellt.

Die Höhe der Hitbox von Kupfergolems wurde von 1 Block auf 0,98 Blöcke reduziert.

Der Kupfergolem nutzt den Sattel-Ausrüstungsplatz für Blöcke, die auf seinem Blitzableiter platziert werden.

Die Hitbox ist 0,49 Blöcke breit, um den Weg durch enge Räume zu finden.

Kupfergolems können Türen öffnen.

Blitze desoxidieren Kupfergolems.

Der Kupfergolem versucht nur noch, Truhen in benachbarten Blöcken zu öffnen, wenn es sich um beim Kupfergolem um einen Passagier handelt.

Kupfergolems müssen sich nicht mehr in der Nähe der Mitte einer leeren Blockposition befinden, um sich in eine Statue zu verwandeln.

Kupfergolems können sich in eine Statue verwandeln, sobald sie vollständig oxidiert sind.

Alle Funktionen hinter dem experimentellen Schalter „Ausbeute 3 2025“ wurden vollständig implementiert.

Wenn man mit einem Kupfergolem interagiert, der einen Gegenstand hält, lässt der Kupfergolem den Gegenstand fallen.

Kupfergolems, die vollständig oxidieren, verwandeln sich in eine Kupfergolemstatue und erstarren in einer zufälligen Pose, wobei sie alle Gegenstände fallen lassen, die sie gehalten haben.

Die Kollisionsbox für Kupfergolems wurde verkleinert.

Kupfergolems können nun auch Türen öffnen, die nicht aus Eisen sind.

Kupfergolems versuchen nicht mehr, Gegenstände zu transportieren, wenn sie angeleint sind.

Es wurde ein Code hinzugefügt, mit dem Kupfergolems Mohnblumen von Eisengolems nehmen und sie an ihrem Blitzableiter tragen können. Diese Funktion ist jedoch im Spiel nicht zu sehen.

Kupfergolems können nun Wege durch 1 Block hohe Durchgänge finden.

Der Kupfergolem interagiert nicht mehr mit Truhen und Kupfertruhen, die er nicht sehen kann.

Truhen schließen sich nun sofort, wenn ein Kupfergolem beim Blick hinein in Panik gerät.

Navigation/Bearbeiten *Th* *Quelltext bearbeiten*

- Böe
- Creeper
- Diener
- Eiswanderer
- Endermite
- Ghast
- Großwächter
- Hexe
- Hoglin
- Hühnerreiter
- Knarz
- Kugelfisch
- Lohe
- Magier
- Magmawürfel
- Phantom
- Piglin-Barbar
- Plagegeist
- Plünderer
- Räuberhauptmann
- Schleim
- Shulker
- Silberfischchen
- Skelett
- Skelettreiter

20.01.2026 22:19:40

Spinnenreiter
Sumpfskelett
Vertrockneter
Verwüster
Wächter
Wärter
Witherskelett
Wüstenzombie
Zoglin
Zombie
Zombiedorfbewohner Vor 1.14
Vor 1.14
Zombienautilusreiter
Zombiereiter
Biene
Delfin
Eisbär
Eisengolem
Enderman
Ertrunkener
Fuchs
Händlerlama
Höhlenspinne
Lama
Nautilus
Panda
Piglin
Spinne
Wolf Gezähmt
Gezähmt

- Ziege
- Zombifizierter Piglin
- Zombienautilus
- Axolotl
- Dorfbewohner Vor 1.14
- Dromedar
- Esel
- Fahrender Händler
- Fledermaus
- Frosch
- Ghastlein
- Glücklicher Ghast
- Gürteltier
- Hilfsgeist
- Huhn
- Kabeljau
- Kaninchen
- Katze Vor 1.14
- Kaulquappe
- Kuh
- Lachs
- Leuchtintenfisch
- Maultier
- Mooshroom
- Ozelot
- Papagei
- Pferd
- Schaf
- Schildkröte
- Schneegolem

20.01.2026 22:19:40

Schnüffler
Schreiter
Schwein
Skelettpferd
Tintenfisch
Tropenfisch
Zombiedromedar
Zombiepferd
Enderdrache
Wither
Knarzherz
Prüfungs-Spawner Unheilvoll
Unheilvoll
Spawner
Spawn-Ei
Illusionist
Das Killer-Kaninchen
Riese
MD3-Kreaturen
Mensch
Agent
NPC
Blickwinkel
Datenwert
Handel
Künstliche Intelligenz
Kreatur
Kreaturdaten
Objektobergrenze
Viehzucht

Zombiebelagerung

↑ <https://bugs.mojang.com/browse/MCPE/issues/MCPE-223868>

Fehlende Eigenschaft

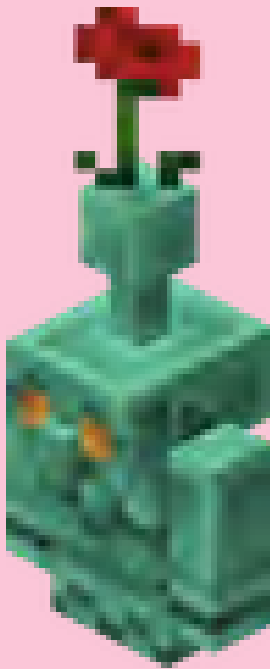
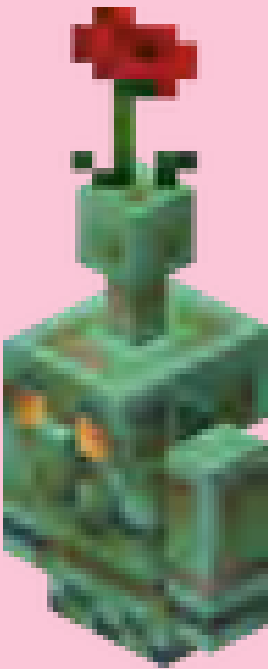
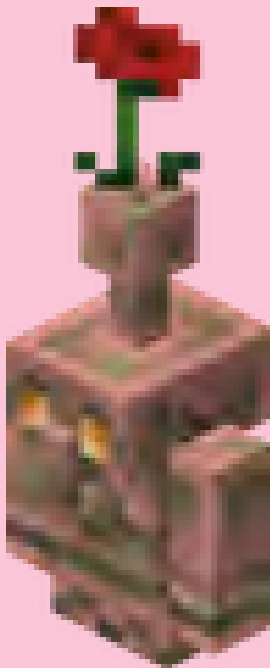
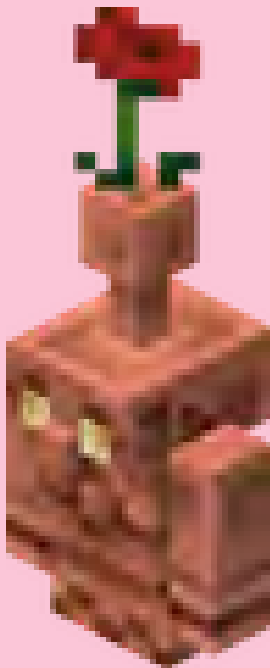
Seiten, die DynamicPageList parser function nutzen

Seiten, die DynamicPageList dplreplace parser function nutzen

Seiten, die DynamicPageList dplvar parser function nutzen



20.01.2026 22.19:40



20.01.2026 22:19:40



20.01.2026 22.19:40

NAUTILUS — MINECRAFT WIKI

Nautilus

14 ()

0 () Siehe Nautiluspanzer

Erwachsen: Breite: 0,875 Blöcke Höhe: 0,95 Blöcke Kind: Breite: 0,4375 Blöcke
Höhe: 0,475 Blöcke

Kalter Ozean Kalte Tiefsee Lauwarmer Ozean Lauwarme Tiefsee Ozean Tiefsee
Vereister Ozean Vereiste Tiefsee Warmer Ozean

Leine Nautiluspanzer Kugelfisch Sattel

Siehe Drops

1-3

nautilus

Siehe Kreaturdaten

Ein Nautilus ist eine neutrale Kreatur, die gezähmt, gesattelt und als Unterwasser-Reittier geritten werden kann, das sprinten kann und den Reiter vor dem Ertrinken schützt. Ohne Reiter nutzt er seine Sprintfähigkeit, um Kugelfische zu jagen und sich kurzzeitig zu wehren, wenn er angegriffen wird. Er kann auch mit einem Nautiluspanzer ausgerüstet werden.

20.01.2026 22:19:50

Vorkommen/Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Nautilusse kommen in allen Meeresbiomen vor, wo sie einzeln oder in Gruppen von 2-3 Stück vorkommen können. Nautilusse kommen zwischen den Ebenen 38 und 58 vor.

In der Bedrock Edition haben Nautilusse eine 10-prozentige Chance, als Jungtier zu erscheinen.

Beutel Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Java Edition:

Bedrock Edition:

1–3 Erfahrung, wenn sie von einem Spieler oder gezähmten Wolf getötet werden.

Wenn sie mit einem Sattel oder einem Nautiluspanzer ausgerüstet sind, lassen sie diese Gegenstände fallen.

Verhalten Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Wie sein reales Gegenstück sind auch bei einem Nautilus Mund und Tentakel in Bezug auf seine Bewegungsrichtung nach hinten ausgerichtet.

Nautilus folgen Spielern, die innerhalb eines Radius von 10 Blöcken Fische oder Fischeimer tragen.

Nautilusse sind immun gegen den Vergiftungs-Effekt.

Angriff[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Nautilusse stürzen sich gelegentlich auf nahegelegene Kugelfische und greifen sie an. Sie wehren sich auch gegen Spieler, wenn sie provoziert werden, ebenfalls mit ihrem Sprungangriff. Wenn sie sich auf ein Ziel an Land stürzen, können sich Nautilusse aus dem Wasser katapultieren und versehentlich an Land stranden, wo sie sich nicht mehr bewegen können.

Es kann auch vorkommen, dass sie unbeabsichtigt eine Kreatur oder Spieler angreifen, der sich zwischen ihnen und ihrem Ziel befindet.

Zähmen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Nautilusse können gezähmt werden, indem man sie mit Kugelfischen oder Kugelfischeimern füttert.

Heilung und Zucht[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Erwachsene Nautilusse können geheilt oder gezüchtet werden, indem man sie mit Fisch oder einem Fischeimer füttert.

20.01.2026 22:19:50

Babynautilus benötigen 20 Minuten, um zu erwachsenen Nautilus heranzuwachsen. Dieser Prozess kann mit jedem Fisch oder jedem Fischeimer beschleunigt werden:

In der Bedrock Edition benötigt ein Babynautilus 10 Fische oder Fischeimer, um erwachsen zu werden;

In der Java Edition verkürzt jeder Fisch oder Fischeimer, der einem Babynautilus gefüttert wird, dessen verbleibende Wachstumszeit um 10 %.

Schwächen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Nautilus erleiden wie die meisten anderen Unterwasserkreaturen auf dem Land Erstickungsschaden. Sie können kontrolliert werden und sogar sprinten, wenn sie sich auf dem Land befinden, wobei ihre Bewegung jedoch viel langsamer ist.

Nutzen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Ein Nautilus, auf dem Steve reitet

Gezähmte und gesattelte Nautilusse können als Fortbewegungsmittel verwendet werden. Beim Reiten erhält der Spieler den Effekt Atem des Nautilus, der Luftblasen unter Wasser anhält und es ermöglicht, sich frei zu bewegen und schneller zu schwimmen als üblich, wodurch das Auftauchen zum Atmen nicht mehr erforderlich ist.

Ausrüstung[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Gezähmte erwachsene Nautilusse können mit einem Sattel und einem Nautiluspanzer ausgestattet werden.

Ausrüstung kann auf einem Nautilus platziert werden, indem man sie hält und dann auf dem Nautilus rechtsklickt.

Die Ausrüstung kann entfernt werden, indem man die Schere auf den Nautilus anwendet. Wenn sowohl ein Sattel als auch ein Nautiluspanzer ausgerüstet sind, werden sie nacheinander entfernt. Beim ersten Anwenden wird der Nautiluspanzer entfernt, beim zweiten Anwenden der Sattel.

Babynautilus können nicht ausgerüstet werden, da sie nicht geritten werden können.

Reiten[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Sobald ein Nautilus gezähmt und gesattelt ist, kann der Spieler ihn so wie einen glücklichen Ghast steuern. Der Spieler kann mit der Umschalt-Taste absteigen.

Gesattelte Nautilusse haben auch die Fähigkeit zum "Stoßen". Wenn der Spieler sie reitet, wird die Erfahrungsleiste im HUD durch eine Stoßladeleiste ersetzt, ähnlich der Ladeleiste für das Dromedar. Das Stoßen erfolgt über die Springsteuerung, und das Halten der Steuerung lädt für einen längeren Stoß.

NBT-Daten Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Nautilus hat die Objekt-ID „nautilus“ Allgemeine Objekteigenschaften Allgemeine Weseneigenschaften Allgemeine Kreatureigenschaften Allgemeine Paarungseigenschaften

Allgemeine Objekteigenschaften

Allgemeine Weseneigenschaften

Allgemeine Kreatureigenschaften

Allgemeine Paarungseigenschaften

20.01.2026 22:19:50

Fortschritt Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Habe diese 34 Statuseffekte gleichzeitig:

Vermehre eines von diesen Tieren mindestens einmal:

Vermehre alle von diesen Tieren mindestens einmal:

Erfolge Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Galeriel Bearbeiten Ih Quelltext bearbeitend

Rückseite der Nautilus.

Rückseite eines gesattelten Nautilus.

Rückseite einer Babynautilus.

Geschichtel Bearbeiten Ih Quelltext bearbeitend

Ankündigung der Nautilus während der Minecraft Live

Nautilus hinzugefügt.

Nautilus können nun an Land gesteuert werden.

Babynautilus können nun mit jeder Art von Fisch gefüttert werden.

Beim Reiten eines Nautilus unter Wasser wird ein Umgebungsgeräusch abgespielt.

Nautilusse können nicht mehr in Booten platziert werden.

Das Anbringen eines Sattels an einem Nautilus erzeugt nun einen einzigartigen Klang.

Nautilusse können jede Kreatur angreifen, wenn sie von dieser Kreatur provoziert werden, nicht nur Spieler.

Erwachsene Nautilus haben jetzt einzigartige Schwimmgeräusche.

Das Anbringen eines Sattels an einem Nautilus erzeugt nun einen unterschiedlichen Klang, je nachdem, ob sich der Nautilus unter Wasser befindet oder nicht.

Nautilusse spielen einen Dash-Sound ab, wenn sie ihren Dash-Angriff ausführen.

Es wird eine Inventar-Benutzeroberfläche hinzugefügt.

Ein gezähmter Nautilus wird nun von allen Fischen angelockt. Dazu gehören auch Fischeimer.

20.01.2026 22:19:50

Das Modell des Nautilus und des Babynautilus wurde angepasst, um mit der Java Edition übereinzustimmen.

Navigation/Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Böe
Creeper
Diener
Eiswanderer
Endermite
Ghast
Großwächter
Hexe
Hoglin
Hühnerreiter
Knarz
Kugelfisch
Lohe
Magier
Magmawürfel
Phantom
Piglin-Barbar
Plagegeist
Plünderer
Räuberhauptmann
Schleim
Shulker
Silberfischchen

20.01.2026 22:19:50

Skelett

Skelettreiter

Spinnenreiter

Sumpfskelett

Vertrockneter

Verwüster

Wächter

Wärter

Witherskelett

Wüstenzombie

Zoglin

Zombie

Zombiedorfbewohner Vor 1.14

Vor 1.14

Zombienautilusreiter

Zombiereiter

Biene

Delfin

Eisbär

Eisengolem

Enderman

Ertrunkener

Fuchs

Händlerlama

Höhlenspinne

Lama

Panda

Piglin

Spinne

Wolf Gezähmt

20.01.2026 22:19:50
05:67:22 908:10.0

- Gezähmt
- Ziege
- Zombifizierter Piglin
- Zombienautilus
- Axolotl
- Dorfbewohner Vor 1.14
- Dromedar
- Esel
- Fahrender Händler
- Fledermaus
- Frosch
- Ghastlein
- Glücklicher Ghast
- Gürteltier
- Hilfsgeist
- Huhn
- Kabeljau
- Kaninchen
- Katze Vor 1.14
- Kaulquappe
- Kuh
- Kupfergolem
- Lachs
- Leuchtintenfisch
- Maultier
- Mooshroom
- Ozelot
- Papagei
- Pferd
- Schaf

20.01.2026 22:19:50

Schildkröte
Schneegolem
Schnüffler
Schreiter
Schwein
Skelettpferd
Tintenfisch
Tropenfisch
Zombiedromedar
Zombiepferd
Enderdrache
Wither
Knarzherz
Prüfungs-Spawner Unheilvoll
Unheilvoll
Spawner
Spawn-Ei
Illusionist
Das Killer-Kaninchen
Riese
MD3-Kreaturen
Mensch
Agent
NPC
Blickwinkel
Datenwert
Handel
Künstliche Intelligenz
Kreatur
Kreaturdaten

20.01.2026 22:19:50
05:67:22 908:10'08

Objektobergrenze

Viehzucht

Zombiebelagerung

Seiten, die DynamicPageList parser function nutzen

Seiten, die DynamicPageList dplreplace parser function nutzen

Seiten, die DynamicPageList dplvar parser function nutzen

20.01.2026 22:19:50



20.01.2026 22:19:50

KATZE — MINECRAFT WIKI

Katze

Bisher

[Neu: JE 26.1 & BE 26.0]

10 ()

3 () gegen Kaninchen und Babyschildkröten

Erwachsen: Breite: 0,6 Blöcke Höhe: 0,7 Blöcke Kind: Breite: 0,3 Blöcke Höhe: 0,35 Blöcke

Dorf Sumpfhütte (nur schwarz)

Roher Kabeljau Roher Lachs Leine Farbstoff

Siehe Drops

Erwachsene Katze töten: 1–3 Paarung: 1–7

cat

Siehe Kreaturdaten

Die Katze ist eine passive, zähmbare Kreatur, die der realen Hauskatze nachempfunden ist.

Eigenschaften/Bearbeiten
Th
Quelltext bearbeitend

Katzen kommen in elf verschiedenen Varianten vor, die sich nur durch ihr Aussehen, nicht aber durch ihr Verhalten unterscheiden.

Katzen folgen dem Spieler, der sie gezähmt hat (ihrem "Besitzer"), und streunen in seiner Nähe herum. Sie bleiben in der Oberwelt, wenn der Spieler in eine andere Dimension wechselt. In ein Nether- oder Endportal können sie jedoch hineingeschoben werden.

Bei größerer Entfernung zum Spieler teleportieren sich Katzen zu ihm hin (siehe Abschnitt Teleportieren).

Wenn ihr Besitzer sie schlägt, wehren Katzen sich nicht und laufen nicht davon.

Katzen nehmen ihren Besitzer auch wahr, wenn er unsichtbar ist.

Katzen können durch rohen Fisch angelockt und gefüttert werden. Dadurch können sie zur Paarung (Erwachsene) oder zum Wachsen (Kätzchen) veranlasst werden (Abschnitt Vermehrung).

Katzen meiden Gefahren wie Lava und sogar Abgründe, obwohl sie immun gegen Fallschaden sind.

Katzen verfolgen und jagen Hühner und Hasen, wo immer sie auf sie stoßen, sogar durch einen Zaun oder eine Tür hindurch. Dazu nehmen sie eine geduckte Haltung ein und nähern sich ihnen langsam. Das Huhn oder der Hase fliehen erst, wenn sie angegriffen werden.

Katzen wirken abschreckend auf Creeper und Phantome, obwohl sie diese nicht angreifen, sie fauchen dabei auch Phantome an. Daher bietet die Nähe von Katzen einen gewissen Schutz vor diesen Monstern.

Gezähmte Katzen erzeugen eine Todesmeldung für den Besitzer, falls sie sterben.

Wenn der Spieler schlafen geht und die Katze in der Nähe ist, legt sie sich auf den Spieler und schnurrt dabei. Dies ist nicht der Fall, wenn die Katze auf einem Block sitzt (Siehe unteren Abschnitt).

Es kann sein, dass die Katze dem Spieler ein "Geschenk", bestehend aus einem Item, am Morgen bringt, sofern der Spieler geschlafen hat. Dies kann eine Feder, ein Faden, eine Hasenpfote, ein Kaninchenfell, Verrottetes Fleisch, rohes Hühnchen oder auch eine Phantomhaut sein.

Sitzen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Katzen können mittels der als Benutzen/Platzieren konfigurierten Taste (standardmäßig per Rechtsklick) veranlasst werden zu sitzen. Dann bleiben sie an ihrer aktuellen Position, bis sie durch einen weiteren Klick mit der Taste für Benutzen/Platzieren zum Aufstehen gebracht werden. Sitzt eine Katze, kann sie sich nicht mehr zum Spieler teleportieren. Wird sie allerdings in diesem Zustand ins Wasser geschoben oder nimmt Schaden, steht sie auf und folgt dem Spieler wieder. Wird der Besitzer durch ein Monster verletzt, steht eine Katze sofort auf, beteiligt sich aber nicht am Kampf. Unmittelbar nach dem Zähmen sitzen Katzen immer.

Neben dem gezielten Hinsetzen durch den Spieler setzen sich Katzen auch selbstständig auf ganz bestimmte Blöcke. Dabei handelt es sich um geschlossene Truhen, brennende Öfen und das Fußteil von Betten. Die genannten Blöcke müssen sich in einem 8×8-Bereich um die aktuelle Position der Katze befinden und auf gleicher Höhe oder bis zu zwei Blöcke unter ihr liegen. Hat eine Katze sich einmal auf einem der genannten Blöcke niedergelassen, kann sie durch den Spieler nicht mehr auf die übliche Weise zum Aufstehen bewegt werden. Sie steht jedoch sofort auf, wenn er einen rohen Fisch in der Hand hält. Wird die Katze allerdings von dem Block herunter gedrängt, steht sie sofort auf, kehrt aber in den meisten Fällen schnell wieder darauf zurück. Verändert sich der Block, indem er

20.01.2026 22:20:38

zerstört wird oder im Fall des Ofens erlischt, steht die Katze ebenfalls auf. Für die Katze ist immer nur der Block relevant, auf dem sie sich ausgesucht hat zu sitzen. Wird sie auf einen benachbarten Blöcke gedrängt, auf den sich Katzen sonst ebenfalls von selbst setzen würden, steht sie dennoch auf. Sie kann sich außerdem selber dazu entscheiden, ihre sitzende Position zu verlassen und sich von dem Block zu entfernen. Sitzt eine Katze auf einer Truhe, wird diese für den Spieler blockiert, solange sich die Katze darauf befindet. Für die Benutzung von Öfen und Betten hat die Anwesenheit einer Katze hingegen keine Auswirkung.

Beutel Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Java Edition:

Bedrock Edition:

Aussehen Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

20.01.2026 22:20:38

Alle elf Katzenvarianten (von oben nach unten und links nach rechts): Getiepert, Rot, Calico, Britisch-Kurzhaar, Panther, Jellie, Perser, Siam, Weiß, Ragdoll, Schwarz

Die unbenutzte, gezähmte, getigerte, graue Katzentextur in der Bedrock-Edition.

Obwohl sie das gleiche Modell teilen, sind Katzen sichtbar kleiner als Ozelots. Es gibt derzeit 11 Skins, die Katzen haben können, darunter Jellie, die Katze des YouTubers GoodTimesWithScar, die von der Community in einer Twitter-Abstimmung ausgewählt wurde^[1]. Die aktuellen Skins sind:

Getigert (braun und weiß mit gelben Augen)

Schwarz (schwarz und weiß mit grünen Augen)

Rot (orange und weiß mit grünen Augen)

Siam (weiß und hellbraun mit blauen Augen)

Britisch-Kurzhaar (silber mit gelben Augen)

Calico (orange, weiß und dunkelbraun mit gelben und blauen Augen)

Perser (cremefarben mit blauen Augen)

Ragdoll (weiß und bernsteinfarben mit blauen Augen)

Weiß (weiß mit hellblauen und gelben Augen)

Jellie (grau und weiß mit grau-grünen Augen)

Panther (schwarz mit orangen Augen)

Im Standard Ressourcenpaket für die Bedrock Edition existiert eine Texturdatei für eine gezähmte, graue, getigerte Katze. Sie ist jedoch völlig unbenutzt und kann im Spiel nicht erzeugt werden.

Wie gezähmte Wölfe haben auch gezähmte Katzen ein Halsband. Die Farbe des Katzenhalsbands kann mithilfe von Farbstoffen verändert werden.

Zähmen/Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Gezähmter sitzender Panther.

Streunende Katzen können mit rohem Kabeljau oder rohem Lachs gezähmt werden. Einmal gezähmt, folgen die Katzen dem Spieler, der sie gezähmt hat. Sie haben keine Angst mehr vor Spielern und schnurren oder miauen häufig. Wie Wölfe und mit den gleichen Grenzen können sie sich zu einem Spieler teleportieren, der sich 12 Blöcke weit entfernt befindet. Spieler können Katzen zum Sitzen bringen, indem sie die Taste "Benutzen" drücken.

Katzen sitzen auf einem Bett.

Katzen, die nicht sitzen, werden versuchen, auf Truhen, den unteren Teil von Betten oder aktiven Öfen auf der aktuellen Y-Ebene der Katze innerhalb eines 4-Block-Radius-Quadrats horizontal zu gelangen. Sie werden auch oft eine Sitzposition ohne Befehl des Spielers einnehmen. Nur Truhen werden unbrauchbar, wenn eine Katze darauf sitzt, auch Doppeltruhen. Katzen sitzen oft in der Nähe von Booten und tappen so selbst in eine Falle, da sie alleine aus dem Boot nicht mehr entkommen können. Katzen, die alleine sitzen, stehen nicht auf Befehl auf, sondern stehen auf, wenn der Spieler einen Fisch in der Nähe hält. Die Katze kann auch heruntergebracht werden, indem man den Block entfernt oder abstößt. Eine Katze wird nicht versuchen, auf diesen Blöcken zu sitzen, wenn sie sich im Erdgeschoss (Teil des Bodens) befindet oder wenn sich ein Block über ihnen befindet.

Eine Katze, die in der Nähe des Spielers sitzt, wird, wenn der Spieler durch eine feindliche Kreatur (oder durch unvorsichtigen Gebrauch eines schädlichen Tranks, aber nicht durch Umweltschäden) geschädigt wird, ein paar Blöcke von ihrer Sitzgelegenheit entfernt stehen und sich bewegen und dann wieder sitzen, so dass der Spieler die Katze wieder einsetzen muss.

Teleportieren[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Überschreitet die Entfernung zum Spieler die Distanz von 12 Blöcken, teleportiert sich die Katze in die Nähe des Spielers. Das macht das Reisen nicht nur leichter, sondern kann eine Katze auch aus einer misslichen Lage retten, etwa wenn sie in Lava gefallen ist. Manchmal wird eine Katze aber gerade durch das Teleportieren in eine gefährliche oder gar tödliche Lage gebracht. Auch der Spieler kann durch plötzlich in seinem Weg auftauchende Katzen in Gefahr gebracht werden, etwa wenn er sich am Rand von Lava befindet.

Katzen teleportieren nicht, wenn:

der Spieler die Katze angewiesen hat zu sitzen. Eine in einem geladenen Chunk sitzende Katze, die verletzt wird, kann dennoch teleportieren.

die Katze mit einer Leine an einen Zaun gebunden ist

um den Spieler kein Platz für die Katze ist. Am Rande eines 5×5×1 Blöcke großen Arealen um den Spieler muss sich wenigstens ein solider Block mit einem transparenten Block darüber befinden.

der Spieler sich in einer anderen Dimension befindet. Die Katze wartet am Portal, es sei denn, sie wird in ein Nether- oder Endportal hineingeschoben. Sie kann sich aber in ein Portal teleportieren.

die Katze sich in einem ungeladenen Chunk befindet. Das kann beispielsweise passieren, wenn der Spieler den Nether durch ein weiter entferntes Portal verlässt, er nach seinem Tod an einem weiter entfernt liegenden Spawnpunkt erscheint, oder er mit einem Boot oder einer Lore schnell durch die Welt reist.

die Katze in einer Lore sitzt.

die Katze sich im Wasser befindet

Spawn/Bearbeiten *Ich* Quelltext bearbeiten

Natürliches Vorkommen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Katzen kommen natürlich in Dörfern und Sumpfhütten als Streuner vor. Die schwarze Katze spawnnt ausschließlich in Sumpfhütten.

Sumpfhütten und Schwarze Katzen[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

In Sumpfhütten spawnen ausschließlich schwarze Katzen.

Dörfer[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Wilde Streunerkatzen spawnen im Minutentakt (alle 1200 Ticks) sobald ein Dorf mindestens

1 Dorfbewohner und

mindestens fünf Betten hat.

Pro 4 Betten wird eine Katze im Dorf gespawnt. Das Maximum liegt bei 10 Katzen, also 40 Betten.

Der Spawnpunkt wird wie folgt gewählt:

Zunächst wird ein zufälliger Spieler in der Nähe des Dorfes gewählt.

Von diesem Spieler aus wird dann ein zufälliger Ort in dessen Umkreis von 8–32 Blöcken gewählt.

Wenn dieser Ort dann weniger als 2 Chunks entfernt eines Dorfes mit weniger als 5 Katzen liegt, ist das der Spawnpunkt der neuen Katze.

Maximale Anzahl gezähmter Katzen[\[Bearbeiten\]](#) [| Quelltext bearbeiten](#)

In den Java Edition und Bedrock Edition von Minecraft gibt es kein Limit der Anzahl gezähmter Katzen. In der Konsolenedition beträgt die Höchstzahl 16 Katzen pro Welt.

Vermehrung[\[Bearbeiten\]](#) [| Quelltext bearbeiten](#)

Eine Übersicht der Vermehrung aller Tiere gibt Viehzucht.

Zwei Katzen mit einem neu gezüchteten Kätzchen.

Durch Füttern mit einem rohen Fisch (Bedrock Edition: nur Rohes Kabeljau und Rohes Lachs) werden erwachsene Katzen in den Paarungsmodus versetzt, der durch aufsteigende Herzen angezeigt wird. Zwei beliebige Katzen gehen aufeinander zu, stellen sich gegenüber (auch durch einen Zaun hindurch) und nach kurzer Zeit erscheint ein Kätzchen bei ihnen. Der Spieler erhält dafür 1–7 Erfahrungspunkte. Das Kätzchen hat die gleiche Fellfarbe wie eines seiner Eltern. Nach 5 Minuten können die Eltern erneut in Paarungsbereitschaft versetzt werden (und in der Bedrock Edition bereits nach einer Minute).

Eine Katze kann von jedem Spieler gefüttert werden, der Besitzer ändert sich dadurch nicht. Gepaarte Katzen können auch von verschiedenen Besitzern sein. Das Kätzchen wird normalerweise dem Spieler zugeordnet, dessen Katze zuletzt in Paarungsbereitschaft versetzt worden ist.

Kätzchen folgen wie erwachsene Katzen dem Spieler und können mit einem Rechtsklick hingesetzt werden. Sie jagen Hühner und vertreiben Creeper, bewegen sich aber etwas schneller als erwachsene Exemplare. Es dauert 20 Minuten (ein Minecrafttag), bis ein Kätzchen ausgewachsen ist. Diese Zeitspanne lässt sich pro Fütterung um 10% der verbleibenden Wachstumszeit verkürzen.

08:00:22.900.10.00

*Morgendliches
Katzenschenken*[\[Bearbeiten\]](#) *Th*

Quelltext bearbeitend

NBT-Daten/Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Katze hat die Objekt-ID „cat“ Allgemeine Objekteigenschaften Allgemeine Weseneigenschaften Allgemeine Kreatureigenschaften Allgemeine Paarungseigenschaften CollarColor: Die Farb-ID für die Farbe des Katzenhalsbands. Bei wilden Katzen nicht sichtbar. Wertebereich: 0 bis 15. Standard ist 14 (rot). Type: Mit welcher der 11 Texturvarianten die Katze gerendert wird: minecraft:tabby, minecraft:black, minecraft:red, minecraft:siamese, minecraft:british, minecraft:calico, minecraft:persian, minecraft:ragdoll, minecraft:white, minecraft:jellie, minecraft:all_black Owner: Die UUID des Spielers, dem diese Kreatur gehört. Sitting: 1 oder 0 (true/false) – true, wenn die Kreatur sitzt.

Allgemeine Objekteigenschaften

Allgemeine Weseneigenschaften

Allgemeine Kreatureigenschaften

Allgemeine Paarungseigenschaften

CollarColor: Die Farb-ID für die Farbe des Katzenhalsbands. Bei wilden Katzen nicht sichtbar. Wertebereich: 0 bis 15. Standard ist 14 (rot).

Type: Mit welcher der 11 Texturvarianten die Katze gerendert wird: minecraft:tabby, minecraft:black, minecraft:red, minecraft:siamese, minecraft:british, minecraft:calico, minecraft:persian, minecraft:ragdoll, minecraft:white, minecraft:jellie, minecraft:all_black

Owner: Die UUID des Spielers, dem diese Kreatur gehört.

Sitting: 1 oder 0 (true/false) – true, wenn die Kreatur sitzt.

Katzenvarianten können mithilfe von JSON-Dateien innerhalb eines Datenpakets im Pfad data/<namensraum>/cat_variant konfiguriert werden.

: Der namenlose Wurzel-Verbundtyp asset_id: Der Namensraum der Textur, die verwendet werden soll. Varianten sind tabby, black, red, siamese, british, calico, persian, ragdoll, white, jelly, all_black. spawn_conditions: Die Spawnbedingungen für die varianten, siehe Spawnbedingungen.

asset_id: Der Namensraum der Textur, die verwendet werden soll. Varianten sind tabby, black, red, siamese, british, calico, persian, ragdoll, white, jelly, all_black.

spawn_conditions: Die Spawnbedingungen für die varianten, siehe Spawnbedingungen.

Fortschrittlich Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Vermehre eines von diesen Tieren mindestens einmal:

Vermehre alle von diesen Tieren mindestens einmal:

Zähme diese 11 Katzenarten:

Erfolgreich Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Trivial Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

20.01.2026 22:20:38

Jeb hatte eine Katze namens Newton, von der die Textur der schwarz-weißen Katze stammt.[2]

Im Gegensatz zu Minecraft wurden reale Katzen von afrikanischen Wildkatzen domestiziert, die hauptsächlich Savannen bewohnen.

Im wirklichen Leben sind Katzen dafür bekannt, dass sie aufgrund des Stellreflexes bei Stürzen –insbesondere bei längeren– auf ihren Pfoten landen, was den Fallschaden reduziert, obwohl sie bei der Landung immer noch verletzt werden können.[3] Diese Tatsache spiegelt sich in Minecraft wider, da sie absolut keinen Fallschaden erleiden.

Auf der MINECON Earth 2018 kündigte Jeb an, dass die Community für einen 9. Katzenskin stimmen könne, das mit dem Rest der anderen 8 Katzenskins hinzugefügt werden solle. Infolgedessen gewann GoodTimesWithScars Katze Jellie den Wettbewerb und wurde im Village and Pillage Update hinzugefügt, was die zweite Mob-Variante darstellt, die von der Community vorgeschlagen wurde, die erste ist "Toast", ein Kaninchenskin.

Das weiße Katzenfell scheint auf der Khao Manee zu basieren, einer seltenen Katzenrasse mit Ursprung in Thailand.

Galeriel Bearbeiten Th Quelltext bearbeiten

Die Katze von Jeb ähnelt der schwarz-weißen Katze in Minecraft.

Ein Ozelot und mehrere Katzen.

Ein Kätzchen.

Drei der Katzenarten als Kätzchen.

Katzen setzen sich auf Öfen, Betten und Truhen.

Die neuen Katzentexturen, angekündigt auf der MINECON Earth 2018.

Eine Katze liegt auf einem Bett.

Die neuen Katzen in der Bedrock Edition 1.8.0.8.

Eine komplette Liste von Katzen ausgeschlossen Jellie.

Einzelnachweise Bearbeiten Th Quelltext bearbeiten

↑ "Which cat do you want to see added to Minecraft? Cast your vote!" – @Minecraft, 16. November 2018

↑ https://twitter.com/jeb_/status/469403596455673856

↑ <https://de.wikipedia.org/wiki/Hauskatze#Gleichgewichtssinn> Abschnitt Gleichgewichtssinn im Artikel „Hauskatze“ aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie

Geschichte Bearbeiten Th Quelltext bearbeiten

Katzen vor 1.14[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]

Katzen hinzugefügt, sie sind durch das Zähmen von Ozelots mit rohem Fisch erhältlich.

Es ist einfacher, Ozelots zu Hauskatzen zu machen.

Katzen können durch Drücken der Taste zum Verwenden von Gegenständen dazu gebracht werden, sich hinzusetzen.

Katzen sind immun gegen Fallschaden.

Katzen verscheuchen Creeper.

Gezähmte Katzen setzen sich hin, wenn man mit leerer Hand mit der rechten Maustaste auf sie klickt.

Fünf verschiedene neue Katzen-Sounds.

Katzen versuchen, auf ein Bett zu springen, wenn eines vorhanden ist.

Katzen setzen sich nun häufig auf Truhen, Öfen und Betten, diese sind dann vom Spieler nicht nutzbar.

Katzen setzen sich nicht mehr so oft auf Truhen, Öfen und Betten.

Katzen bewegen sich mehr.

Kätzchen können nun verschwinden, wenn sie erwachsen werden. Dies kann verhindert werden, indem man ihnen rohen Fisch füttert, sobald sie erwachsen sind.

Können mit einer Leine angeleint, und an Zäune gebunden werden.

Roher Lachs, Clownfisch und Kugelfisch kann zum Paaren von Katzen verwendet werden.

Füttert man Kätzchen mit rohem Fisch, so wachsen sie in weniger als den üblichen 20 Minuten aus.

Katzen, die mit einem Namensschild benannt wurden, zeigen nun Todesmeldungen für den Besitzer an.

Todesmeldungen werden auch dann ausgegeben, wenn das Haustier nicht mit einem Namensschild umbenannt wurde.

Es wird ein Katzen-Spawn-Ei hinzugefügt, aus dem Ozelots mit Katzen-Texturen schlüpfen.

Das Katzen-Spawn-Ei wird entfernt.

Die Objekt-ID wurde von „Ozelot“ zu „ocelot“ geändert.

Die Texturen der Katzen werden geändert.

Die Objekt-ID wurde von „ocelot“ zu „cat“ geändert.

Streunende Katzen hinzugefügt.

Katzen wurden von Ozelots in ihre eigenen Kreatur aufgeteilt.

Katzen werden von streunenden Katzen und nicht mehr von Ozelots gezähmt.

Katzen vertreiben jetzt Phantome, schlafen mit Spielern und schenken ihnen beim Aufwachen Geschenke.

Sieben neue Katzenarten hinzugefügt.

Die Beine der schwarzen Katze sind jetzt weiß.

Katzen können in Dörfern erscheinen.

Eine neue Katzenart, Jellie, hinzugefügt.

Katzen können neben der Weltgenerierung auch auf natürliche Weise in Dörfern erscheinen.

„Jellie“-Katzen erscheinen auf natürliche Weise in Dörfern.

Die Textur der Siamesischen Katze wird geändert.

Die Textur der schwarzen Katze wurde geändert. Die obere Textur der Beine ist nun wieder schwarz, um MC-237556 zu beheben.

Wenn zwei Katzen mit kompatiblen Halsbandfarben gezüchtet werden, erhält das Jungtier ein Halsband mit einer Mischung aus beiden Farben.

Babykatzen werden als Kätzchen bezeichnet.

Die Modelle und Texturen der Kätzchen wird geändert.

Neue Geräusche für Kätzchen hinzugefügt.

Katzen hinzugefügt.

Katzen sind derzeit keine von Ozelots getrennte Kreatur-Klasse.

Ozelots können nun zu Katzen gezähmt werden.

Die Texturen von Katzen wurden aktualisiert.

Sieben weitere Katzentexturen wurden hinzugefügt.

Im Standard-Ressourcenpaket existiert eine Texturdatei für eine gezähmte graue getigerte Katze. Es ist jedoch völlig unbenutzt und kann im Spiel nicht gespawnt werden.

Jellie Skin-Textur hinzugefügt.

Katzen werden geheilt, wenn sie mit rohem Kabeljau und rohem Lachs gefüttert werden.

Katzen können in Dörfern respawnen

Die Population der Katze beträgt 1 für jedes vierte Bett, was 10 Katzen pro Dorf entspricht.

Streunende Katzen geben nun Geräusche von sich, wenn sie sich einem Spieler nähern, der rohen Kabeljau und rohen Lachs bei sich hat.

Die Hitbox der Kätzchen wird angepasst, um sie mit der Java Edition und dem neuen Modell in Einklang zu bringen.

Neue Geräusche für Katzen.

Füttert man Kätzchen mit rohem Fisch, so wachsen sie in weniger als 20 Minuten aus.

Katzen, die mit einem Namensschild umbenannt wurden, senden nun Todesmeldungen an ihren Besitzer.

Alle gezähmten Katzen senden Todesmeldungen an ihren Besitzer, selbst, wenn sie nicht mit einem Namensschild umbenannt wurden.

Navigation/Bearbeiten Th Quelltext bearbeitend

Böe

Creeper

Diener

Eiswanderer

Endermite

Ghast

Großwächter

Hexe

Hoglin

Hühnerreiter

Knarz

Kugelfisch

Lohe

Magier

Magmawürfel

Phantom

88:08:22.908.10.08

Piglin-Barbar
Plagegeist
Plünderer
Räuberhauptmann
Schleim
Shulker
Silberfischchen
Skelett
Skelettreiter
Spinnenreiter
Sumpfskelett
Vertrockneter
Verwüster
Wächter
Wärter
Witherskelett
Wüstenzombie
Zoglin
Zombie
Zombiedorfbewohner Vor 1.14
Vor 1.14
Zombienautilusreiter
Zombiereiter
Biene
Delfin
Eisbär
Eisengolem
Enderman
Ertrunkener
Fuchs

20.01.2026 22:20:38

- Händlerlama
- Höhlenspinne
- Lama
- Nautilus
- Panda
- Piglin
- Spinne
- Wolf Gezähmt
- Gezähmt
- Ziege
- Zombifizierter Piglin
- Zombienautilus
- Axolotl
- Dorfbewohner Vor 1.14
- Dromedar
- Esel
- Fahrender Händler
- Fledermaus
- Frosch
- Ghastlein
- Glücklicher Ghast
- Gürteltier
- Hilfsgeist
- Huhn
- Kabeljau
- Kaninchen
- Katze Vor 1.14
- Kaulquappe
- Kuh
- Kupfergolem

2017-09-08 10:08

Lachs

Leuchtintenfisch

Maultier

Mooshroom

Ozelot

Papagei

Pferd

Schaf

Schildkröte

Schneegolem

Schnüffler

Schreiter

Schwein

Skelettpferd

Tintenfisch

Tropenfisch

Zombiedromedar

Zombiepferd

Enderdrache

Wither

Knarzherz

Prüfungs-Spawner Unheilvoll

Unheilvoll

Spawner

Spawn-Ei

Illusionist

Das Killer-Kaninchen

Riese

MD3-Kreaturen

Mensch

Agent

NPC

Blickwinkel

Datenwert

Handel

Künstliche Intelligenz

Kreatur

Kreaturdaten

Objektobergrenze

Viehzucht

Zombiebelagerung

Neu

Seiten, die DynamicPageList parser function nutzen

Seiten, die DynamicPageList dplreplace parser function nutzen

Seiten, die DynamicPageList dplvar parser function nutzen

20.01.2026 22:20:38



20.01.2026 22:20:38



20.01.2026 22:20:38



20.01.2026 22:20:38



20.01.2026 22:20:38
88°02′22″ 90°02′10″

NÄBMASCHIENE BROTHER AT DUCKDUCKGO

SUCHE

Startseite

Themes

Einstellungen

FEEDBACK TEILEN

DOWNLOADS

iOS-Browser

Android-Browser

Mac-Browser

Windows-Browser

Browsererweiterungen

MEHR VON DUCKDUCKGO

DuckDuckGo Abonnement

Duck.ai

E-Mail-Schutz

Newsletter

Blog

Podcast NEU

MEHR ERFAHREN

Was gibt's Neues?

Datenschutz vergleichen

Über unseren Browser

Über DuckDuckGo

WEITERE RESSOURCEN

- Hilfe
- Community
- Karriere
- Datenschutzrichtlinie
- Nutzungsbedingungen
- Pressekit
- In den Suchergebnissen werben

Hol dir unseren Windows-Browser

Schütze deine Daten, während du suchst und browsst.

Mehr erfahren

- Über den Browser
- PodcastNEU

20.01.2026 22:21:02

20.01.2026 22:21:02

NÄHMASCHINE BROTHER AT DUCKDUCKGO

nähPark GmbH

<https://www.naehpark.com> > Brother > Innovis-V3

Brother Innov-is V3 Th 14%
Rabatt Th Zugreifen &
Angebote sichern
WEKKEUNG

nähPark Service Tage Wartung oder Reparatur. Versandkostenfrei bis 23.01.26.

nähPark Service Tage

Wartung oder Reparatur. Versandkostenfrei bis 23.01.26.

Bestellen & profitieren Exklusive Vorteile in jedem Paket. Sichern Sie sich Ihre Überraschung.

Bestellen & profitieren

Exklusive Vorteile in jedem Paket. Sichern Sie sich Ihre Überraschung.

Upgrade-Tage 10% Neugeräte-Rabatt. 10% Antausch-Bonus.

Upgrade-Tage

10% Neugeräte-Rabatt. 10% Antausch-Bonus.

20.01.2026 22:21:03



20.01.2026 22:21:03

ALLE NÄHMASCHINEN | BROTHER

Was suchen Sie?

Alle Nähmaschinen von Brother entdecken

Brother Sewing | 100 Jahre Innovation und Exzellenz Brother

Produkte

Machines

Sewing Machines

Alle Nähmaschinen

Ihre ideale Nähmaschine finden

Filtern nach

Price Range

Machines (24)

Produkte (24)

Sewing Machines (24)

Maschinengröße

Groß (3)

Klein (5)

Kompakt und leicht (7)

Mittel (8)

Sehr groß (1)

Produktanwendung

20.01.2026 22:21:08

Gewerbliche Anwendung (3)

Nähen (24)

Quilten (12)

ScanNCut (1)

Erfahrungslevel

Anfänger (17)

Experte (6)

Fortgeschritten (14)

Gewerblicher Anwender (2)

Neues Produkt!

Inventio NV1150 Nähmaschine

Wenn Sie sich ganz auf das Nähen konzentrieren wollen, ist diese Maschine genau das Richtige für Sie. Starke und perfekte Nähte, eine große Arbeitsfläche und viele zeitsparende Innovationen. Mit der Brother Inventio NV1150 ist es an der Zeit, die nächste Stufe des Nähens zu entdecken.

Inventio NV1350 Nähmaschine

Steigern Sie Ihre Nähkünste mit der Brother Inventio NV1350. Wenn Sie gerne größere, bessere und dekorativere Näharbeiten ausprobieren wollen, dann ist die Inventio NV1350 die richtige Nähmaschine für Sie.

Inventio NV1850Q Näh- und Quiltmaschine

Erwecken Sie mit der Inventio NV1850Q Projekte zum Leben, von denen Sie bisher nur geträumt haben. Wenn Sie sich an größeren, komplexeren und detaillierteren Näh- und Quiltprojekten versuchen möchten, dann ist die Brother Inventio NV1850Q die richtige Maschine für Sie.

Celeste Innov-is CX1 Näh- und Quiltmaschine

Wenn Ihnen das Nähen und Quilten viel Spaß macht und Sie Ihre Fähigkeiten weiterentwickeln wollen, brauchen Sie eine Maschine, die all Ihre kreativen Ideen mitmacht. Diese leistungsstarke Nähmaschine der Oberklasse vereint die gesamte Spitzentechnologie von Brother, einschließlich des intelligenten Stichregulators, und gibt Ihnen die Werkzeuge an die Hand, die Sie für Ihre Projekte benötigen.

Inventio NV1045 Special Edition

Verwandeln Sie mit der Inventio NV1045SE ihre spektakulären Ideen in ganz besondere Nähprojekte. Wenn Sie die Grenzen dessen, was und wie Sie nähen können, erweitern möchten, dann ist dies die Nähmaschine für Sie.

PQ1600S Schnellnäher

Sie wollen eine Maschine, die alles kann. Die Brother PQ1600S Geradstich-Nähmaschine vereint Geschwindigkeit, Leistung und Vielseitigkeit in einem einzigen zuverlässigen Paket. Nähen Sie Kleidung, Accessoires, Quilts und vieles

mehr mit einer beeindruckenden Geschwindigkeit von bis zu 1.500 Stichen pro Minute ohne an Stärke und Qualität zu verlieren. Der Geradstich kann auf bis zu 7 mm Stichlänge eingestellt werden. So können Sie jedes Projekt in Angriff nehmen und Ihre kreativen Träume im Handumdrehen verwirklichen.

Innov-is A65 Nähmaschine

Erschließen Sie Ihr kreatives Potenzial und legen Sie los mit der Brother Innov-is A65. Sie ist leicht, mit einer Harthaube ausgestattet und gibt Ihnen die Freiheit zu nähen, wann, wie und wo Sie wollen. Diese vielseitige, langlebige Nähmaschine ist vollgepackt mit Funktionen, die sie zur idealen Begleiterin für alle Arten von praktischen und kreativen Näharbeiten macht.

Innov-is F560 Nähmaschine

Nähen Sie mit der neuen Innov-is F560 Näh- und Quiltmaschine in eleganter Perfektion. Sie ist einfach zu bedienen, verfügt über einen farbigen LC-Touchscreen und bietet selbstverständlich eine Vielzahl von atemberaubenden Nutz- und Zierstichen sowie die Näh-Innovationen, die Sie von Brother kennen.

DX70SE elektronische Nähmaschine

Seien Sie kreativ mit der DX70SE. Wenn Sie große Ideen haben aber keine Probleme gebrauchen können, ist die DX70SE genau die richtige Nähmaschine für Sie.

KD40s Little Angel elektronische Nähmaschine

Die einfach zu bedienende elektronische Nähmaschine KD40s Little Angel hat alles, was eine Anfängerin für Spaß am Nähen braucht!

Innov-is VQ4 Nähmaschine

Die Brother Innov-is VQ4 eröffnet Ihnen im Nähen und Quilten völlig neue Möglichkeiten. Diese Maschine steckt voll mit innovativen Funktionen und bietet reichlich Platz zum Nähen größerer Teile. Sie bewältigt nahezu jede Aufgabe, die Sie ihr stellen. Sind Nähen oder Quilten Ihre ganze Leidenschaft? Gönnen Sie sich die exquisite Innov-is VQ4.

Innov-is F400 Nähmaschine

Die Innov-is F400 macht mit verbesserter Durchstichskraft und dem rechteckigen Transportsystem das Gestalten einzigartiger Kleidungsstücke zu einem mühelosen Näherlebnis. Ob Nähen für Sie Neuland ist oder Sie eine erfahrene Designerin sind – diese äußerst strapazierfähige Maschine mit bis zu 850 Stichen pro Minute bietet Ihnen nahezu unbegrenzte Möglichkeiten, Ihre Modeträume in beeindruckende Kleidungsstücke und tolle Accessoires zu verwandeln.

Innov-is F410 Nähmaschine

Die Innov-is F410 ist ideal für Anfänger und bietet Einfachheit ohne Abstriche bei der Qualität. Vorteile für Näh-Einsteiger sind die einfache Stichauswahl, der ausgeklügelte Nadeleinfädler, der LCD-Bildschirm und die Geschwindigkeitseinstellung per Schieberegler. Perfekt für Mode, Quilten und vieles mehr.

Innov-is VQ2 Nähmaschine

Mit der Langarm-Näh- und Quiltmaschine Innov-is VQ2 erreicht Ihre Kreativität neue Höhen. Gleichmäßiges, präzises Nähen mit Stoffen aller Art, von Seide bis hin zu schweren Denims, mit einem großen Arbeitsbereich und intuitiven Funktionen.

KD144S Little Angel Nähmaschine

Ob Sie das Nähen erlernen, Hosen enger machen, ein Knopfloch hinzufügen oder eine Naht ausbessern, mit der KD144S Little Angel sind alltägliche Näharbeiten ganz einfach zu erledigen. Diese zuverlässige, handliche Maschine ist goldrichtig, wenn Sie gerade erst mit dem Nähen anfangen. Der mitgelieferte Fingerschutz macht sie ideal für unsere Teenies, die das Nähen lernen.

XN2500 Nähmaschine

Mit 25 Stichen zur Auswahl gelingen alltägliche Näharbeiten – vom Ausbessern von Accessoires bis zum Nähen von Knopflöchern – mit der XN2500 denkbar einfach. Diese robuste Maschine haben wir durchdacht dafür entwickelt, Hobby-Näherinnen einen einfachen Einstieg in das kreative Nähen zu bieten.

Innov-is A16 Nähmaschine

Nicht immer stehen in der Entwicklung von Nähmaschinen die Bedürfnisse ambitionierter Näherinnen im Mittelpunkt. Aber mit der Innov-is A16 haben wir die ideale Maschine zum Erlernen des Handwerks geschaffen. Einfach zu verwenden? Auf jeden Fall. Deshalb weniger Funktionen? Auf gar keinen Fall.

Innov-is A50 Nähmaschine

Entdecken Sie Ihre kreative Seite und erwecken Sie mit der Innov-is A50 Ihre Kreativität zum Leben. Diese computergesteuerte Nähmaschine ist unglaublich vielseitig, einfach zu bedienen und bietet und bietet sehr viel Flexibilität.

XQ3700 Nähmaschine

Die XQ3700 ist eine einfach zu bedienende und praktische elektrische Nähmaschine – perfekt für leichte Handarbeiten wie das Anfertigen von Kleidung, Modeaccessoires oder Kissenbezügen. Sie ist dafür entwickelt, das Nähen einfach zu machen, und bietet eine Ausstattung, die Anfängerprojekte zum Kinderspiel macht.

J17S Nähmaschine

Die J17S verhilft Ihnen einfach zum Spaß am Nähen. Vom Flicken über das Ausbessern von Säumen bis zu Stoffreparaturen – diese zuverlässige, leichte Maschine ist ideal für grundlegende Schneider- und Reparaturarbeiten.

Innov-is A150 Nähmaschine

Die Innov-is A150 ist die perfekte Wahl für fortgeschrittene und ambitionierte Näherinnen, die viel Flexibilität wünschen, damit sie ihre Ideen leicht umsetzen können. Mit einer Fülle an Funktionen und einer großen Auswahl an Stichen ist diese Maschine eine ausgezeichnete Investition für alle, die sich an vielfältigen Projekten in den Bereichen Kleidung, Kunsthandwerk, Accessoires und Heimtextilien versuchen möchten.

Innov-is N310A Nähmaschine

Die Innov-is 10A steckt voller Funktionen, mit denen alltägliche Näharbeiten im Nu erledigt sind. Zudem bietet sie viele Optionen, die Ihnen helfen, eine beeindruckend hochwertige Verarbeitung zu erzielen.

XN1700 Nähmaschine

Die XN1700 ist eine ausgezeichnete Begleiterin für den Einstieg ins Nähen. Mit dieser Maschine, die Zuverlässigkeit mit hoher Leistung vereint, gehen alltägliche Näharbeiten (wie Änderungen und Ausbesserungen) ganz einfach von der Hand.

Durch ihre umfangreiche Ausstattung bietet sie Ihnen vielfältige Möglichkeiten, Routinearbeiten zu erledigen.

Innov-is F420 Nähmaschine

Die Innov-is F420 ist mit einer Fülle an Funktionen in einem einfachen, benutzerfreundlichen Paket für Näherinnen und Handarbeiterinnen die erste Wahl. Diese vielseitige Maschine bietet Ihnen die notwendige Flexibilität und Leistungsfähigkeit, um vielfältige Projekte erfolgreich auszuführen.



20.01.2026 22:21:08

INNOV-IS A16 | NÄHMASCHINE | BROTHER

Übersicht

Wenn Sie ganz am Anfang stehen, soll alles mühelos funktionieren – hier kommt die Innov-is A16 ins Spiel.

Die Innov-is A16 ist ideal dafür, das Nähen einfacher zu machen. Ihre unkomplizierten Funktionen – wie das Einfädeln in einem Schritt, die komfortable Spulautomatik und der Schieberegler für die Geschwindigkeit – machen Ihnen die Arbeit leichter. Außerdem ist die Taste „Nadel auf/ab“ ideal für das Stoffdrehen in Ecken.

Am elektronischen Funktionsrad dieser Maschine lassen sich die 16 voreingestellten Stiche leicht auswählen. Das automatische Einfädelsystem erleichtert das Einfädeln enorm.

Wenn es um die Stoffe geht, die sie meistert, bieten ihr kraftvolles Transportsystem und ihre starke Durchstichskraft die notwendige Leistung, um mehrere Lagen und auch schwerere Stoffe (wie Denim) zu bewältigen.

Wir bei Brother haben über 100 Jahre Erfahrung mit der Anleitung angehender Näherinnen. Mit drei automatischen 1-Schritt-Knopflöchern zur Auswahl und einem hintergrundbeleuchteten LCD-Bildschirm ist die Innov-is A16 ganz darauf ausgerichtet, Ihnen zu helfen, tolle Nähprojekte in kürzester Zeit fertigzustellen. Mehr Informationen zum Produkt finden Sie hier

Hilfe und Tipps zum Einrichten deiner Nähmaschine findest du unter support.brother.com. Du kannst deine Nähmaschine auch in der mobilen Design-App Artspira von Brother (nur für iOS/Android) hinzufügen und dort kostenlos Handbücher und Lehrvideos ansehen. Lade dir die App im Apple App Store oder bei Google Play runter.

Lass deiner Kreativität freien Lauf und schaue auf unserer Zubehörseite vorbei, um sicherzustellen, dass du alles hast, was du für den Start brauchst. Deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

AIR BNB AT DUCKDUCKGO

Airbnb

<https://www.airbnb.de>

*Airbnb Th Ferienwohnungen,
Blockhütten, Häuser in
Strandnähe & mehr*

Einloggen Tritt einer weltweiten Community aus Reisenden und lokalen
Gastgebern auf Airbnb bei. Logge dich mit deiner E-Mail-Adresse, deinem
Facebook-oder Google-Profil ein.

Einloggen

Tritt einer weltweiten Community aus Reisenden und lokalen Gastgebern auf
Airbnb bei. Logge dich mit deiner E-Mail-Adresse, deinem Facebook-oder Google-
Profil ein.

Deutschland 19. Jan. 2026 – Miete von Leuten in Deutschland ab 17 €/Nacht.
Finde einzigartige Unterkünfte bei lokalen Gastgebern in 191 Ländern. Fühl dich
mit Airbnb weltweit zuhause.

Deutschland

19. Jan. 2026 – Miete von Leuten in Deutschland ab 17 €/Nacht. Finde einzigartige
Unterkünfte bei lokalen Gastgebern in 191 Ländern. Fühl dich mit Airbnb weltweit
zuhause.

Hilfe-Center Wenn du einen Service oder eine Entdeckung buchst, kannst du das
Datum oder die Uhrzeit je nach Verfügbarkeit deines Gastgebers oder deiner
Gastgeberin und den geltenden Stornierungsbedingungen aktualisieren.

Hilfe-Center

Wenn du einen Service oder eine Entdeckung buchst, kannst du das Datum oder
die Uhrzeit je nach Verfügbarkeit deines Gastgebers oder deiner Gastgeberin und
den geltenden Stornierungsbedingungen aktualisieren.

Geschenkkarten Bringe die Welt von Airbnb zu Freund:innen und Verwandten. Nimm Feiertage und wichtige Momente zum Anlass, um deine Liebsten zum Reisen zu inspirieren. Außerdem schenkst du ihnen damit mehr Flexibilität – Airbnb-Geschenkkarten verfallen nicht. Kaufst du Geschenkkarten für ein Unternehmen?

Geschenkkarten

Bringe die Welt von Airbnb zu Freund:innen und Verwandten. Nimm Feiertage und wichtige Momente zum Anlass, um deine Liebsten zum Reisen zu inspirieren. Außerdem schenkst du ihnen damit mehr Flexibilität – Airbnb-Geschenkkarten verfallen nicht. Kaufst du Geschenkkarten für ein Unternehmen?

Passwort Vergessen Hier sollte eine Beschreibung angezeigt werden, diese Seite lässt dies jedoch nicht zu.

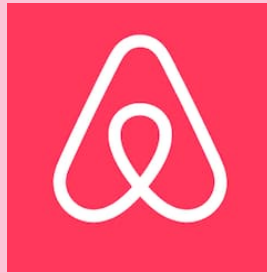
Passwort Vergessen

Hier sollte eine Beschreibung angezeigt werden, diese Seite lässt dies jedoch nicht zu.

Services Auf Airbnb Entdecke Services auf Airbnb und buche sofort Profis aus der Region, um deine nächste Reise noch besser zu machen. Finde vertrauenswürdige Köch:innen, Trainer:innen, Wellness-Expert:innen, Fotograf:innen und mehr.

Services Auf Airbnb

Entdecke Services auf Airbnb und buche sofort Profis aus der Region, um deine nächste Reise noch besser zu machen. Finde vertrauenswürdige Köch:innen, Trainer:innen, Wellness-Expert:innen, Fotograf:innen und mehr.



AIRBNB |
FERIENWOHNUNGEN,
BLOCKHÜTTEN,
HÄUSER IN
STRANDNÄHE &
MEHR

AIRBNB | FERIENWOHNUNGEN, BLOCKHÜTTEN, HÄUSER IN STRANDNÄHE & MEHR

Hilf uns, dein Erlebnis zu verbessern

Wir verwenden Cookies und andere Technologien, um Inhalte zu personalisieren, Werbung anzupassen und ein optimiertes Erlebnis zu bieten. Einige Cookies sind für die Funktion der Website notwendig und können nicht deaktiviert werden. Indem du dies akzeptierst, stimmst du den Cookie-Richtlinien von Airbnb zu. Du kannst deine Einstellungen jederzeit anpassen.

20.01.2026 22:22:23

Airbnb Th Ferienwohnungen, Blockhütten, Häuser in Strandnähe & mehr

20.01.2026 22.22.23

AIRBNB | LEIPZIG – FERIENWOHNUNGEN & UNTERKÜNFTE – SACHSEN

Suchresultate; Über 1.000 Unterkünfte in Leipzig

An ähnlichen Reisedaten
verfügbar

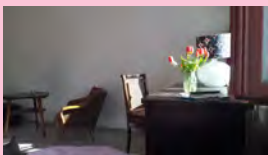
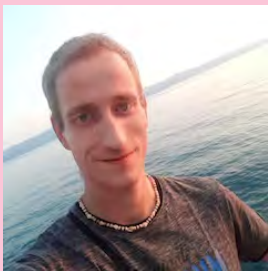
An deinen Reisedaten sind
weitere Unterkünfte verfügbar.

„Google Maps“-Karte
20 Unterkünfte werden
angezeigt.

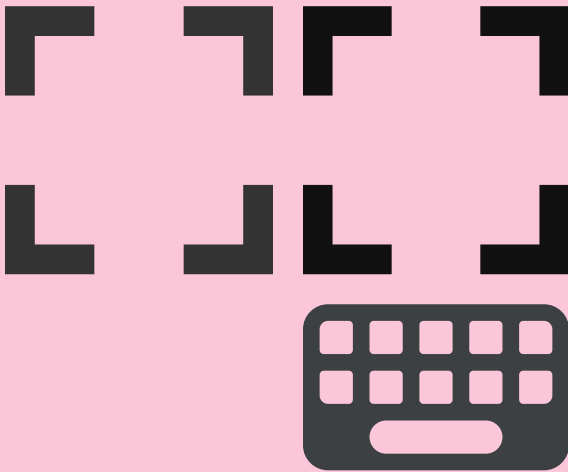
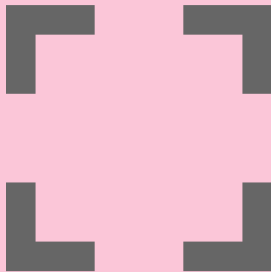
20.01.2026 22:22:36



20.01.2026 22.22.36



20.01.2026 22:22:36



Google

20.01.2026 22.22.36

AIRBNB-
FERIENWOHNUNGEN,
BLOCKHÜTTEN,
STRANDHÄUSER,
BESONDERE
UNTERKÜNFTE &
ENTDECKUNGEN

20.01.2026 22:22:40

20.01.2026 22.22.40

DB AT DUCKDUCKGO

Deutsche Bahn

<https://www.bahn.de> > p > view > index.shtml

Deutsche Bahn: bahn.de - Ihr Mobilitätsportal für Reisen ...

Tickets & Angebote Tickets & Angebote: Hier finden Sie alle buchbaren Angebote der Bahn vom günstigen Sparpreis mit Zugbindung bis zum Flexpreis, mit dem Sie ungebunden reisen. Außerdem erfahren Sie alles rund um die Sitzplatzreservierung, Verbund-Tickets und unsere BahnCards.

Tickets & Angebote

Tickets & Angebote: Hier finden Sie alle buchbaren Angebote der Bahn vom günstigen Sparpreis mit Zugbindung bis zum Flexpreis, mit dem Sie ungebunden reisen. Außerdem erfahren Sie alles rund um die Sitzplatzreservierung, Verbund-Tickets und unsere BahnCards.

Die Reiseauskunft Auf Bahn.De Tickets des DB Fernverkehrs: Tickets des DB Fernverkehrs (zum Beispiel Sparpreise) sind auch für die Strecke zwischen dem ursprünglichen und dem neuen Start- oder Zielhalt in DB Fernverkehrszügen (ICE, IC/ EC) und Nahverkehrszügen (RE, RB, IRE und S-Bahnen) gültig.

Die Reiseauskunft Auf Bahn.De

Tickets des DB Fernverkehrs: Tickets des DB Fernverkehrs (zum Beispiel Sparpreise) sind auch für die Strecke zwischen dem ursprünglichen und dem neuen Start- oder Zielhalt in DB Fernverkehrszügen (ICE, IC/ EC) und Nahverkehrszügen (RE, RB, IRE und S-Bahnen) gültig.

Super Sparpreis Ein Super Sparpreis-Ticket für die einfache Fahrt kostet je nach Verfügbarkeit ab 17,99 Euro in der 2. Klasse und ab 27,99 Euro in der 1. Klasse. Auf kurzen Strecken in der 2. Klasse je nach Verfügbarkeit schon ab 6,99 Euro.

Super Sparpreis

Ein Super Sparpreis-Ticket für die einfache Fahrt kostet je nach Verfügbarkeit ab 17,99 Euro in der 2. Klasse und ab 27,99 Euro in der 1. Klasse. Auf kurzen Strecken in der 2. Klasse je nach Verfügbarkeit schon ab 6,99 Euro.

Buchung Deutsche Bahn: bahn.de – Ihr Mobilitätsportal für Reisen mit der Bahn. Deutschlands beliebtestes Reise- und Mobilitätsportal: Auskunft, Bahnfahrkarten, Online-Tickets, Länder-Tickets, günstige Angebote rund um Urlaub und Reisen.

Buchung

Deutsche Bahn: bahn.de – Ihr Mobilitätsportal für Reisen mit der Bahn. Deutschlands beliebtestes Reise- und Mobilitätsportal: Auskunft, Bahnfahrkarten, Online-Tickets, Länder-Tickets, günstige Angebote rund um Urlaub und Reisen.

Hilfe & Kontakt Hier finden Sie Antworten auf häufige Fragen zu Tickets und Angeboten sowie Services der Deutschen Bahn. Nutzen Sie auch die Self-Services.

Hilfe & Kontakt

Hier finden Sie Antworten auf häufige Fragen zu Tickets und Angeboten sowie Services der Deutschen Bahn. Nutzen Sie auch die Self-Services.

Deutsche Bahn Umgebungskarte für mehr Orientierung Mit der integrierten Karte in der App DB Navigator finden Sie schnell alle Bahnhöfe oder Haltestellen in Ihrer Nähe.

Umgebungskarte für mehr Orientierung Mit der integrierten Karte in der App DB Navigator finden Sie schnell alle Bahnhöfe oder Haltestellen in Ihrer Nähe.



20.01.2026 22:22:51

DB FAHRPLAN, AUSKUNFT, TICKETS, INFORMIEREN UND BUCHEN - DEUTSCHE BAHN

Bahn Tickets & Services

top Angebot

Probe BahnCard Gold

Jetzt Freifahrten und viele Reisevorteile sichern.

Top Angebote

*BahnCard, BahnBonus und
Urlaub und Städtereisen*

BahnCard

Profitieren Sie von 25 Prozent oder bis zu 50 Prozent Rabatt.

BahnBonus

Jetzt zum BahnBonus Vorteilsprogramm anmelden und bei jeder Fahrt wertvolle Prämien- und Statuspunkte sammeln.

Urlaub und Städtereisen

Städtereisen mit Bahn + Hotel, Hotels und Unterkünfte, Mietwagen und Carsharing.

Regionales Angebot

© Paul Meixner

Klimafreundlich unterwegs: Im ICE und im Netz

Nachhaltig unterwegs mit der Deutschen Bahn und Ecosia: Planen Sie Ihre Reisen in die schönsten Fahrtziel Natur-Gebiete Deutschlands.



BUCHUNG

20.01.2026 22.23.10

20.01.2026 22.23.10

NEMESIS TÖCHTER AT DUCKDUCKGO

SUCHE

Startseite

Themes

Einstellungen

FEEDBACK TEILEN

DOWNLOADS

iOS-Browser

Android-Browser

Mac-Browser

Windows-Browser

Browsererweiterungen

MEHR VON DUCKDUCKGO

DuckDuckGo Abonnement

Duck.ai

E-Mail-Schutz

Newsletter

Blog

Podcast NEU

MEHR ERFAHREN

Was gibt's Neues?

Datenschutz vergleichen

Über unseren Browser

Über DuckDuckGo

WEITERE RESSOURCEN

20.01.2026 22:23:36
98:88:22:10:00

- Hilfe
- Community
- Karriere
- Datenschutzrichtlinie
- Nutzungsbedingungen
- Pressekit
- In den Suchergebnissen werben

Hol dir unseren Windows-Browser

Schütze deine Daten, während du suchst und browsst.

Mehr erfahren

- Über den Browser
- PodcastNEU

20.01.2026 22:23:36

Nemesis Töchter at Duck-Duck-Go

NEMESIS TÖCHTER AT DUCKDUCKGO

Amazon

<https://www.amazon.de>

*nemesis töchter Th Erstklassige
Qualität WEKBUING*

20.01.2026 22:23:36



20.01.2026 22:23:36

"Nemesis' Töchter" online kaufen

"NEMESIS' TÖCHTER" ONLINE KAUFEN

Auf meinen Merkzettel

Artikel teilen

Leseprobe

Tara-Louise Wittwer

Nemesis' Töchter 3000 Jahre zwischen Female Rage und Zusammenhalt | Autorin der SPIEGEL-Bestseller "Sorry, aber ..." und "Drama Queen"

Taschenbuch eBook Hörbuch

Taschenbuch

eBook

Hörbuch

Sprache:Deutsch

18,00 €

inkl. MwSt, Versandkostenfrei

Lieferung nach Hause

Sofort lieferbar

Click & Collect – Versandkostenfrei

Verfügbarkeit in Ihrer Buchhandlung prüfen

Sie haben noch keine Buchhandlung ausgewählt. Click & Collect ist versandkostenfrei.

Beschreibung

Ein feministisches Plädoyer für die Anerkennung weiblicher Wut von Platz-1-SPIEGEL –Bestseller-Autorin Tara-Louise Wittwer alias @wastarasagt

20.01.2026 22:23:40

Seit Jahrhunderten werden Frauen unterdrückt. Frauen, die in irgendeiner Weise Stärke...

Details

Verkaufsrang

29

Einband

Erscheinungsdatum

01.10.2025

Verlag

Seitenzahl

240

Maße (L/B/H)

20,8/13,6/2,6 cm

Gewicht

301 g

Farbe

Braun / Grau

Auflage

5. Auflage

Sprache

Deutsch

ISBN

978-3-426-56246-8

Seit Jahrhunderten werden Frauen unterdrückt. Frauen, die in irgendeiner Weise Stärke ausgestrahlt, sich selbst ermächtigt und zur Wehr gesetzt haben, werden belächelt, verurteilt und dämonisiert. Und all diese Frauen leben in uns weiter – ihre Angst, ihre Freude, ihre Liebe. Und ihre Wut. All diese Mütter, Großmütter und Urgroßmütter. Alle Frauen der Geschichte, die große Opfer auf dem steinigem Weg zur Gleichberechtigung bringen mussten.

20.01.2026 22:23:40

Auf der Suche nach den Ursprüngen von Female Rage taucht Tara-Louise Wittwer (Sorry, aber ...) in die europäische Geschichte ein und erzählt die ungehörten Geschichten der Frauen, die sich gegen das männliche Narrativ der Schwäche und Passivität gestemmt haben. Von den Sagen der Antike, bis zur Realität des 21. Jahrhunderts, von Giulia Tofana, der legendären Giftmischerin, bis zu den unbekannten Heldinnen des Alltags.

Die SPIEGEL-Bestseller-Autorin bringt tiefsitzende, über Generationen vererbte patriarchale Narrative ans Licht, mit denen nur ein Ziel verfolgt wurde: Frauen zu schwächen, zu verunsichern und mundtot zu machen. Wir leben in einer Gesellschaft, die Frauen systematisch Unrecht tut und verhindern will, dass sie sich gegenseitig stärken. Doch die Zeit der Pick-me-Girls ist vorbei und Frauen müssen sich miteinander solidarisieren.

Tara-Louise Wittwer zeigt, was Frauen erreichen können, wenn sie zusammenhalten, damit ihre Wut irgendwann heilen kann.

Rezension

Herstelleradresse

Ein neues Kapitel für Ihre Bücher

20.01.2026 22:23:40

Schenken Sie Ihren alten Schätzen ein zweites Leben: Einfach Barcode scannen, Versandetikett ausdrucken, Bücher verschicken und Thalia Geschenkkarte erhalten.

4.8

43 Bewertungen

Zur Abgabe einer Bewertung ist eine Anmeldung im Konto notwendig. Die Authentizität der Bewertungen wird von uns nicht überprüft. Wir behalten uns vor, Bewertungstexte, die unseren Richtlinien widersprechen, entsprechend zu kürzen oder zu löschen.

5 Sterne

4 Sterne

3 Sterne

2 Sterne

(0)

1 Sterne

Mein neues Lieblingsbuch

Samira am 11.01.2026

Bewertungsnummer: 2863906

Bewertet: Buch (Taschenbuch)

Samira am 11.01.2026 Bewertungsnummer: 2863906 Bewertet: Buch (Taschenbuch)

Obwohl ich eigentlich keine Sachbücher mag, hat mich Nemesis Töchter komplett überzeugt. Es verbindet wichtige Fakten über die kaum gesprochen werden mit Taras typischer humorvollen Schreibweise. Es hinterlässt bei mir so einen starken Eindruck, wie schon lange kein Buch mehr. Es ermutigt und gibt einem Kraft und gleichzeitig löst es eine Wut aus, über all das, was Frauen ertragen mussten und müssen. Ich werde dieses Buch an all meinen Freundinnen verleihen, da ich finde jede Frau sollte es mal gelesen haben! 10 von 10

Absolutes Highlight!

bluetenzeilen am 06.01.2026

Bewertungsnummer: 2693422

bluetenzeilen am 06.01.2026 Bewertungsnummer: 2693422 Bewertet: Buch (Taschenbuch)

Titel: Nemesis Töchter Autorin: Tara – Louise Wittwer Verlag: Droemer Knauer Preis: 18,00€ Seitenzahl: 240 Seiten Meine Meinung: Bereits „Sorry, aber ...“ von Tara– Louise Wittwer konnte mich im letzten Jahr unglaublich begeistern. Ich habe mich auf so vielen Seiten gesehen gefühlt, mich aufgeregt und gleichzeitig wirklich über das Geschriebene nachgedacht. Aus diesem Grund habe ich mich auch sehr auf „Nemesis' Töchter“ gefreut. Das Cover von „Nemesis' Töchter“ gefällt mir wirklich unglaublich gut. Ich mag die Parallele zu dem Kunstwerk und vor allem liebe ich den Titel. Nemesis war für mich schon immer eine der spannendsten griechischen Gottheiten, weswegen ich auch die Bedeutung des Titels großartig finde. Mit der ersten Seite konnte die Autorin mich in ihren Bann ziehen und mich vollkommen überzeugen, dass dieses Buch das beste Sachbuch, wenn nicht sogar eins der besten Bücher die ich dieses Jahr gelesen habe, ist. Auch dieses Buch hat mir das Gefühl gegeben verstanden zu werden und mir gleichzeitig auch historische Hintergründe geliefert, die ich als Geschichtsfan sehr geliebt habe. Mein Highlight in dem Buch war definitiv die Aufmerksamkeit, die Female Rage bekommen hat. Es ist ein Thema mit dem ich mich schon ein wenig auseinandergesetzt habe, hier aber natürlich näher betrachtet wurde. Ich denke es ist mitunter wichtig zu verstehen, dass wie Tara–Louise Wittwer gesagt hat "Ich schreibe dieses Buch nicht , weil ich Männer hasse. Ich schreibe dieses Buch, weil ich Frauen liebe." Es geht nicht darum Männer kleiner zu machen, sondern eher aufzuzeigen, wie klein das Patriarchat uns Frauen gemacht hat und wie wichtig es ist, dass wir als Frauen zusammenhalten. Genau das hat mir dieses Buch auch noch einmal gezeigt. Ebenfalls zeigt mir dieses Buch, sowie ihr zuvor bereits erschienenen Buch "Sorry, aber ..." auf, wie wütend man wirklich über unsere Gesellschaft sein kann. Wie das Verhalten von Männern entschuldigt wird, während Frauen, die genauso handeln sich dafür entschuldigen müssen. Es macht mich wütend und so stelle ich mir immer öfter die Frage, ob bestimmte Verhaltensweisen von vollkommen in Ordnung wären, wenn ich ein Mann wäre. Ich liebe es das Tara–Louise Wittwer mich dies hinterfragen lässt und ich dadurch

20.01.2026 22:23:40

auch über die Normen unserer Gesellschaft nachdenke muss. Ich glaube, was das Buch für mich so besonders gemacht hat, war die Kombination aus historischen Fakten, eigenen Erfahrungen und hin und wieder auch der großartige Humor. Ich habe beim Lesen so viele Emotionen durchgemacht, so viel Wut und Unverständnis gespürt und doch auch ein Gefühl von Verbundenheit. Ich habe wahnsinnig viel dazugelernt, denn obwohl ich natürlich von den Hexenverfolgungen gewusst habe, habe ich mich nie näher damit auseinandergesetzt. Somit war es großartig hier mehr darüber zu lernen und es auch wirklich kritisch zu hinterfragen, warum es eine solche Hetzjagd gegen Frauen gab, die bis heute eigentlich als spannendes historisches Ereignis gesehen wird. Dabei war es eine Ermordung von hunderten, tausenden Frauen, die nichts anderes getan hatten als zu existieren. Gerade mit meiner Faszination für Geschichte und der griechischen Mythologie fand ich es so auch toll mehr über Nemesis und generell der Geschichte von unterdrückten Frauen zu lernen. Es ist ein so wichtiges Buch, dass ich am liebsten jedem in die Hand drücken möchte! Ich würde immer wieder alles von Tara-Louise Wittwer sofort lesen, den sie gibt so vielen Frauen eine Stimme, scheint ein Licht auf Ungerechtigkeit und zeigt auch mir immer wieder neue Probleme in unserer Gesellschaft auf. Auch der Schreibstil von Tara-Louise Wittwer ist leicht verständlich, packend, bildlich, ernst und gleichzeitig auch nahbar und an Stellen auch humorvoll. Ich habe es einfach geliebt dieses Buch zu lesen.

Unsere Kundinnen und Kunden meinen

Nemesis' Töchter

von Tara-Louise Wittwer

0 Bewertungen filtern

Es ist ein Problem aufgetreten. Bitte laden Sie die Seite neu und versuchen es noch einmal.

Iman E.

Thalia Ludwigsburg

5/5

"La honte doit changer de camp"

Buchhändler/-in

Hexenverfolgung, Mutterschaft & Aqua Tofana. Nemesis' Töchter ist ein feministisches Plädoyer für die Anerkennung weiblicher Wut, mit Bezügen zur Mythologie und unserer Geschichte. Ich habe mich so verstanden und vor allem gesehen gefühlt. Tara ist so gut darin Fakten sachlich darzustellen und Dinge tatsächlich auf den Punkt zu bringen. Natürlich schafft man es auf 240 Seiten nicht wirklich in die Tiefe zu gehen, aber das Buch bietet einen sehr guten Einblick in das was uns jeden einzelnen Tag beschäftigt. Ich liebe es so sehr, es vergeht

"Nemesis' Töchter" online kaufen

kein Tag, an dem ich nicht an Nemesis' Töchter denke. Ein Buch, das meiner Meinung nach jeder lesen sollte.

Jan Eikenbusch

Thalia Leverkusen

Perfekter Einstieg in feministische Themen

Super zugänglicher und rhetorisch amüsanter Einstieg in feministische Themenfelder mit dem Fokus auf female Rage. Wie wurde weibliche Wut in der Historie gedeutet? Und wie kann sie förderlich für Schwesternschaft und gesellschaftlichen Fortschritt wirken? Regt zur Reflexion an und macht in förderlichem Maß wütend.

Meinungen aus unserer Buchhandlung

0 Rezensionen filtern

Kurze Frage zu unserer Seite

Vielen Dank für Ihr Feedback

Wir nutzen Ihr Feedback, um unsere Produktseiten zu verbessern. Bitte haben Sie Verständnis, dass wir Ihnen keine Rückmeldung geben können. Falls Sie Kontakt mit uns aufnehmen möchten, können Sie sich aber gerne an unseren Kund*innenservice wenden.

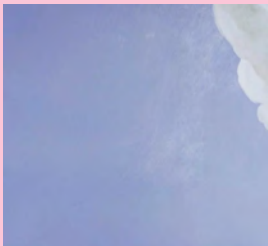
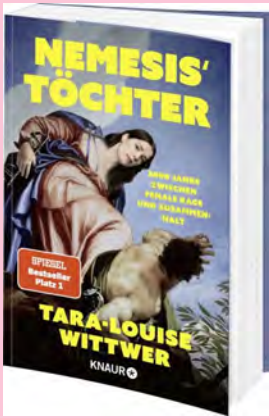
Weitere Artikel finden Sie in

Bücher >

Ratgeber

20.01.2026 22:23:40

"Nemesis' Töchter" online kaufen



20.01.2026 22:23:40

ARTIKEL VON DIE LANGE ERDE ANSEHEN | THALIA

Deine Suchergebnisse für Die lange erde

Versuchen Sie es mit einer anderen Buchhandlung in Ihrer Nähe.

Filter Overlay öffnen

Sortierung

Präferenzen

Kategorie Kategorie

Sprachen

Book Tropes

Preis

Lieferbarkeit Lieferbarkeit

Autorinnen / Autoren

Reihen

Erscheinungsdatum Erscheinungsdatum

Altersempfehlung Altersempfehlung

Alle Filter

Filtern und Sortieren

Preis: aufsteigend

Preis: absteigend

Erscheinungsdatum: aufsteigend

Erscheinungsdatum: absteigend

Top bewertet

Beste Treffer

20.01.2026 22:23:50

Mit einem Klick zum persönlichen Suchergebnis

deutsch

englisch

niederländisch

unbekannt

französisch

italienisch

spanisch

dänisch

japanisch

türkisch

chinesisch

russisch

bulgarisch

arabisch

portugiesisch

polnisch

Chosen One

College Romance

Dark Romance

Enemies To Lovers

Fated Mates / Soulmates

Forbidden Love/Romance

Forced Proximity

Found Family

Friends To Lovers

Morally Grey

Second Chance

Secret Identity

Slow Burn

20.01.2026 22:23:50

Small Town

Spicy Romance

Sports Romance

lieferbar

nicht lieferbar

sofort lieferbar

vorbestellbar

Alfred Bekker

Anonymous

Pete Hackett

Jason Dark

Jules Verne

Peter Roder

Arthur Conan Doyle

Mia Graf

Steffen Gierok-Latniak

Elisabeth Stanzer

Anonym

Rose Hurley

Kerstin Waurick

Blake Pierce

Mark Twain

Dirk Meutzner

CALVENDO Orte

CALVENDO Natur

CALVENDO Tiere

Perry Rhodan

Europäische Hochschulschriften Recht

blue panther books Erotische Hörbücher Erotik Sex Hörbuch

20.01.2026 22:23:50

Europäische Hochschulschriften / European University Studies / Publications
Universitaires Européennes

Perry Rhodan-Erstaufage

Duncker & Humblot reprints

CALVENDO Kunst

John Sinclair

CALVENDO Mobilitaet

CALVENDO Menschen

detebe

Beck Paperback

Forschungsberichte des Landes Nordrhein-Westfalen

nächster Monat

nächstes Quartal

letzte Woche

letzter Monat

letztes Quartal

letztes Halbjahr

letztes Jahr

Ab 24 Monaten

Ab 36 Monaten

Ab 4 Jahre

Ab 5 Jahre

Ab 6 Jahre

Ab 7 Jahre

Ab 8 Jahre

Ab 9 Jahre

Ab 10 Jahre

Ab 11 Jahre

Ab 12 Jahre

Ab 13 Jahre

Ab 14 Jahre

Ab 15 Jahre

Ab 16 Jahre

Ab 17 Jahre

Die lange erde: mehr als 1.000 Treffer

Die Lange Erde Terry Pratchett + weitere Die Lange Erde Band 1 Hörbuch-
Download (MP3) 12,99 € Sofort per Download lieferbar (1) Auf meinen Merkzettel

Terry Pratchett + weitere

Hörbuch-Download (MP3)

12,99 €

Sofort per Download lieferbar

Das Lange Utopia Terry Pratchett + weitere Das Lange Utopia Band 4 Buch
(Taschenbuch) + weitere 10,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre
Buchhandlung Click & Collect (2) Auf meinen Merkzettel

Buch (Taschenbuch) + weitere

10,00 €

Sofort lieferbar

A Fate Inked in Blood – Die Skaland-Saga, Band 1 (signierte Ausgabe) Danielle L.
Jensen A Fate Inked in Blood – Die Skaland-Saga, Band 1 (signierte Ausgabe) Band
1 Exklusiv Buch (Taschenbuch) + weitere 17,99 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie
Ihre Buchhandlung Click & Collect (267) Auf meinen Merkzettel

Danielle L. Jensen

17,99 €

Bad Prince 1 J. S. Wonda Bad Prince 1 Band 1 Exklusiv Buch (Taschenbuch) 17,00 €
Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (55) Auf meinen
Merkzettel

J. S. Wonda

Buch (Taschenbuch)

17,00 €

Der lange Nachmittag der Erde Brian W. Aldiss Der lange Nachmittag der Erde Buch
(Taschenbuch) + weitere 12,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre
Buchhandlung Click & Collect (4) Auf meinen Merkzettel

Brian W. Aldiss

12,00 €

20.01.2026 22:23:50

Die Erde Autorenteam Kohl-Verlag Die Erde Schulbuch (Taschenbuch) 19,80 €
Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen
Merkzettel

Autorenteam Kohl-Verlag

Schulbuch (Taschenbuch)

19,80 €

Die wandernde Erde Cixin Liu Die wandernde Erde Buch (Taschenbuch) + weitere
18,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (9) Auf
meinen Merkzettel

Cixin Liu

18,00 €

Die lange Reise Samantha Cristoforetti Die lange Reise Buch (Taschenbuch) +
weitere 12,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect
Auf meinen Merkzettel

Samantha Cristoforetti

Wie der Mensch die Erde verändert Bernhard Lang + weitere Wie der Mensch die
Erde verändert Buch (Gebundene Ausgabe) 49,99 € Sofort lieferbar Bitte wählen
Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (2) Auf meinen Merkzettel

Bernhard Lang + weitere

Buch (Gebundene Ausgabe)

49,99 €

Babylon Maria O'Hara + weitere Babylon Band 1 Exklusiv Buch (Taschenbuch)
18,99 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (18) Auf
meinen Merkzettel

Maria O'Hara + weitere

18,99 €

Die Erde physisch/politisch Heinrich Stiefel Die Erde physisch/politisch – 20%
Buch (Mappe) + weitere 5,50 € UVP 6,90 € * Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre
Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Heinrich Stiefel

Buch (Mappe) + weitere

5,50 € UVP 6,90 € *

Socke "Völker der Erde" Gr. 36–41 Socke "Völker der Erde" Gr. 36–41 Exklusiv
Dunkelblau, 36–41 + weitere 7,99 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre
Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Dunkelblau, 36–41 + weitere

7,99 €

Die verborgene Geschichte der Erde Jan Zalasiewicz Die verborgene Geschichte der Erde Buch (Taschenbuch) 29,90 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (2) Auf meinen Merkzettel

Jan Zalasiewicz

29,90 €

Klimakrise: Die Erde rechnet ab Claus-Peter Hutter Klimakrise: Die Erde rechnet ab Buch (Taschenbuch) + weitere 9,99 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Claus-Peter Hutter

9,99 €

Die Rächerjagd rund um die Erde Karl May Die Rächerjagd rund um die Erde Band 51 – 55 Hörbuch (Audio) 69,99 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Karl May

Hörbuch (Audio)

69,99 €

Die kleine Seele und die Erde Neale Donald Walsch Die kleine Seele und die Erde Buch (Gebundene Ausgabe) + weitere 14,90 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (7) Auf meinen Merkzettel

Neale Donald Walsch

Buch (Gebundene Ausgabe) + weitere

14,90 €

Die Erde im Umbruch Hans-Joachim Zillmer Die Erde im Umbruch Buch (Gebundene Ausgabe) + weitere 28,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Hans-Joachim Zillmer

28,00 €

Die soziale Eroberung der Erde Edward O. Wilson Die soziale Eroberung der Erde Gebraucht Band 6166 Gebrauchtbuch + weitere 7,35 € 14,95 € * Sofort lieferbar Auf meinen Merkzettel

Edward O. Wilson

Gebrauchtbuch + weitere

7,35 € 14,95 € *

Die Erde Manfred Gottwald Die Erde Buch (Gebundene Ausgabe) + weitere 37,99 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen

09:53:22:10:01

Merkzettel

Manfred Gottwald

37,99 €

Die Erde Volker Kratzenberg-Annies Die Erde Buch (Gebundene Ausgabe) + weitere 24,95 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Volker Kratzenberg-Annies

24,95 €

Die Atmosphäre der Erde Helmut Kraus Die Atmosphäre der Erde Buch (Taschenbuch) + weitere 53,49 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Helmut Kraus

53,49 €

Die Maus – Malblock mit Sachwissen Klima & Erde Pen2nature Die Maus – Malblock mit Sachwissen Klima & Erde Buch (Taschenbuch) 7,99 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Pen2nature

Das Wasser der Erde Yann Arthus Bertrand + weitere Das Wasser der Erde Buch (Gebundene Ausgabe) 39,99 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Yann Arthus Bertrand + weitere

39,99 €

Bücher-Lichterkette mit 2m Länge und 20 LEDs Bücher-Lichterkette mit 2m Länge und 20 LEDs Exklusiv Sale Messing / Lichtgrau 6,49 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Messing / Lichtgrau

6,49 €

24 von 1000 Treffern werden angezeigt

Ähnliche Suchbegriffe:

lange rede

lange rede kurzer gin

wenn die tage länger werden

die säulen der erde

die reise zum mittelpunkt der erde

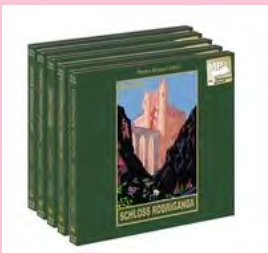
Vielen Dank für Ihr Feedback

Sie möchten eine Antwort von uns erhalten? Bitte kontaktieren Sie uns über die Kundenservice-Seite

20.01.2026 22:23:50



20.01.2026 22.23.50



20.01.2026 22:23:50



20.01.2026 22:23:50

"Die Lange Erde" als Hörbuch kaufen

"DIE LANGE ERDE" ALS HÖRBUCH KAUFEN

Unerhört günstig! Unser Hörbuch-Abo für nur 7,95€ pro Monat

Auf meinen Merkzettel

Artikel teilen

Hörprobe

1.

1. Die Lange Erde

Die Lange Erde

Terry Pratchett

Stephen Baxter

Jens Wawrczeck

Thalia Hörbuch-Abo ab 0,00 €* Einzelkauf Download

Thalia Hörbuch-Abo ab 0,00 €*

Einzelkauf Download

Sprache:Deutsch

Im Hörbuch-Abo laden

Sofort per Download lieferbar

Monatlich einen Titel wählen & behalten

Jederzeit pausieren oder kündigen

Weitere Hörbücher im Abo für max. 7,95 €

Wie finde ich ein Hörbuch?

Sie können den gewünschten Titel einfach direkt über die Suchmaske finden oder Sie lassen sich über den Reiter „Hörbücher“ inspirieren.

Wie kann ich einen Titel hören?

Genießen Sie Ihre Hörbücher in der kostenlosen tolino-App auf Ihrem Smartphone und Tablet oder mit dem tolino Webreader direkt in Ihrem Browser.

20.01.2026 22:23:55

Unsere Abo-Vorteile für Sie:

Den ersten Monat gratis testen. Danach zahlen Sie monatlich den Festpreis von 7,95 €.

Mit unserem Thalia Hörbuch-Abo haben Sie die Auswahl aus einer Vielzahl an Titeln verschiedener Genres.

Bleiben Sie flexibel. Pausieren Sie Ihr Abo, wenn Ihnen die Zeit fehlt. Eine Kündigung ist monatlich möglich.

Nutzen Sie den exklusiven Rabatt gegenüber dem Einzelkauf und zahlen Sie immer max. 7,95 €.

In der Thalia Lesen & Hören App können Sie Ihre Hörbücher mit bis zu fünf Familienmitgliedern teilen und hören.

Thalia Hörbuch-Abo abschließen

Testen Sie das Hörbuch-Abo 30 Tage kostenlos, danach zahlen Sie monatlich nur 7,95 €.

Abo-Guthaben einlösen

Wählen Sie pro Monat einen Titel aus einer großen Auswahl an Hörbüchern und lösen Sie Ihr monatliches Abo-Guthaben ein.

Herunterladen & sofort hören

Installieren Sie die Thalia Lesen & Hören App zum schnellen Starten und Verwalten Ihrer Hörbücher.

Bei jedem weiteren Hörbuch sparen

Jedes weitere Hörbuch erhalten Sie zum vergünstigten Thalia Hörbuch-Abo Preis von max. 7,95 €.

Beschreibung

Details

Family Sharing

Ja

Gesprochen von

Spieldauer

12 Stunden und 49 Minuten

Abo-Fähigkeit

Erscheinungsdatum

14.10.2013

Hörtyp

Lesung

Fassung

ungekürzt

Medium

MP3

Anzahl Dateien

116

Verlag

Übersetzt von

Gerald Jung

Sprache

Deutsch

EAN

9783844513172

Mit Family Sharing können Sie Hörbücher innerhalb Ihrer Familie (max. sechs Mitglieder im gleichen Haushalt) teilen. Sie entscheiden selbst, welches Hörbuch Sie mit welchem Familienmitglied teilen möchten. Auch das parallele Hören durch verschiedene Familienmitglieder ist durch Family Sharing möglich. Um Hörbücher zu teilen oder geteilt zu bekommen, muss jedes Familienmitglied ein Konto bei einem tofino-Buchhändler haben.

Herstelleradresse

Weitere Bände von Lange Erde

Die Lange Erde von Terry Pratchett Band 1 Terry Pratchett Die Lange Erde
Hörbuch-Download 12,99 € (1) Auf meinen Merkzettel

Hörbuch-Download

20.01.2026 22:23:55

"Die Lange Erde" als Hörbuch kaufen

12,99 €

Der Lange Krieg von Terry Pratchett Band 2 Terry Pratchett Der Lange Krieg
Hörbuch-Download 10,39 € (1) Auf meinen Merkzettel

10,39 €

Der Lange Mars von Terry Pratchett Band 3 Terry Pratchett Der Lange Mars
Hörbuch-Download 12,95 € (2) Auf meinen Merkzettel

12,95 €

Das Lange Utopia von Terry Pratchett Band 4 Terry Pratchett Das Lange Utopia
Hörbuch-Download 12,95 € (2) Auf meinen Merkzettel

Der Lange Kosmos von Terry Pratchett Band 5 Terry Pratchett Der Lange Kosmos
Hörbuch-Download 25,95 € (2) Auf meinen Merkzettel

25,95 €

5.0

1 Bewertungen

Zur Abgabe einer Bewertung ist eine Anmeldung im Konto notwendig. Die Authentizität der Bewertungen wird von uns nicht überprüft. Wir behalten uns vor, Bewertungstexte, die unseren Richtlinien widersprechen, entsprechend zu kürzen oder zu löschen.

5 Sterne

(1)

4 Sterne

(0)

3 Sterne

2 Sterne

1 Sterne

Die lange Erde

Bewertung am 15.05.2023

Bewertungsnummer: 1942242

Bewertet: eBook (ePUB)

Bewertung am 15.05.2023 Bewertungsnummer: 1942242 Bewertet: eBook (ePUB)

Da haben sich zwei gefunden, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Was dabei rausgekommen ist? Ein spannender, witziger und skurriler Genre-Mix aus SF und Fantasy! Einfach Klasse! Vielleicht versucht der ein oder andere Leser nach der Lektüre einen Wechsler zu bauen,,,

20.01.2026 22:23:55

Unsere Kundinnen und Kunden meinen

von Terry Pratchett, Stephen Baxter

0 Bewertungen filtern

Es ist ein Problem aufgetreten. Bitte laden Sie die Seite neu und versuchen es noch einmal.

Kai Reinhard

Thalia Zweibrücken

4/5

Unendlich viele Parallelwelten

Buchhändler/-in

Als die Polizistin Monica einen unscheinbaren Kasten findet, ahnt sie noch nicht, dass dies die Erde, wie wir sie kennen für immer verändern wird. Mit diesem Kasten hat der Mensch die Möglichkeit in die "Lange Erde" zu reisen. Eine Abfolge von unendlich vielen Parallelwelten, die nicht ganz ungefährlich sind. Mit dem ersten Band der Trilogie eröffnet Terry Pratchett eine Geschichte mit unendlich vielen Möglichkeiten. Leider schöpft der Autor diese Möglichkeiten nicht richtig aus. Dies kann daran liegen, dass dies erst der Auftakt der Geschichte ist und die nachfolgenden Bände viel Potenzial versprechen. Spannend entwickelt sich die Geschichte und sehr gut hat mir gefallen, dass der Roman die Frage beim Lesen aufwirft: "Was würde passieren, wenn dies tatsächlich geschehen würde?" Und genau hier beginnt ein philosophisches Gedankenspiel mit viel Potenzial.

Meinungen aus unserer Buchhandlung

0 Rezensionen filtern

Kurze Frage zu unserer Seite

20.01.2026 22:23:55

Vielen Dank für Ihr Feedback

Wir nutzen Ihr Feedback, um unsere Produktseiten zu verbessern. Bitte haben Sie Verständnis, dass wir Ihnen keine Rückmeldung geben können. Falls Sie Kontakt mit uns aufnehmen möchten, können Sie sich aber gerne an unseren Kund*innenservice wenden.

"Die Lange Erde" als Hörbuch kaufen



20.01.2026 22:23:55

ARTIKEL VON
DER
SATANARCHÄOLÜGENIALKOHÖLLISCHE
WUNSCHPUNSCH
ANSEHEN |
THALIA

Deine Suchergebnisse für der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch

Versuchen Sie es mit einer anderen Buchhandlung in Ihrer Nähe.

Filter Overlay öffnen

Sortierung

Präferenzen

Kategorie Kategorie

Sprachen (1)

Preis

Lieferbarkeit

Autorinnen / Autoren

Reihen

Erscheinungsdatum Erscheinungsdatum

Altersempfehlung Altersempfehlung

Alle Filter

Filtern und Sortieren

Preis: aufsteigend

Preis: absteigend

Erscheinungsdatum: aufsteigend

20.01.2026 22:24:12

Erscheinungsdatum: absteigend

Top bewertet

Beste Treffer

Mit einem Klick zum persönlichen Suchergebnis

deutsch

lieferbar

sofort lieferbar

vorbestellbar

Michael Ende

Stephanie Ulrich

Lukas Rieger

Edith Mallek

Fiona Mirzai-Amirabadi

Janina Richts

Tamara Schneider

Linda Schmitz-Kleinreesink

Tobias Kurwinkel

Anke Larsen-Huesken

Christine Vogt

Kinder- und Jugendliteratur – Intermedial

letztes Quartal

letztes Halbjahr

letztes Jahr

Ab 5 Jahre

Ab 6 Jahre

Ab 7 Jahre

Ab 8 Jahre

Ab 9 Jahre

Ab 10 Jahre

Ab 11 Jahre

Ab 12 Jahre

Ab 13 Jahre

Ab 14 Jahre

Ab 15 Jahre

Ab 16 Jahre

Ab 17 Jahre

der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch: 9 Treffer

Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch Michael Ende Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch Buch (Gebundene Ausgabe) + weitere 15,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (20) Auf meinen Merkzettel

Buch (Gebundene Ausgabe) + weitere

15,00 €

Sofort lieferbar

Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch – Das Hörspiel Michael Ende Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch – Das Hörspiel – 16% Hörbuch (CD) 10,89 € UVP 13,00 € * Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (19) Auf meinen Merkzettel

Hörbuch (CD)

10,89 € UVP 13,00 € *

Michael Endes "Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch" und Johann Wolfgang von Goethes "Faust". Erzählerische Ausführungen der Theodizee Lukas Rieger Michael Endes "Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch" und Johann Wolfgang von Goethes "Faust". Erzählerische Ausführungen der Theodizee Buch (Taschenbuch) + weitere 17,95 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Buch (Taschenbuch) + weitere

17,95 €

Zu Michael Endes "Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch" – Ein Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur? Edith Mallek Zu Michael Endes "Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch" – Ein Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur? eBook (ePUB) + weitere 15,99 € Sofort per Download lieferbar Auf meinen Merkzettel

eBook (ePUB) + weitere

15,99 €

Sofort per Download lieferbar

20.01.2026 22:24:12

Michael Ende: Bilder und Geschichten Linda Schmitz-Kleinreesink, Tamara Schneider, Christine Vogt, Tobias Kurwinkel + weitere Michael Ende: Bilder und Geschichten Buch (Gebundene Ausgabe) 40,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Linda Schmitz-Kleinreesink, Tamara Schneider, Christine Vogt, Tobias Kurwinkel + weitere

Buch (Gebundene Ausgabe)

40,00 €

Das große Michael-Ende-Vorlesebuch Michael Ende Das große Michael-Ende-Vorlesebuch Buch (Gebundene Ausgabe) 18,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (2) Auf meinen Merkzettel

18,00 €

Wie Kinderliteratur übersetzt wird. Am Beispiel von Michael Endes 'Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch' Stephanie Ulrich Wie Kinderliteratur übersetzt wird. Am Beispiel von Michael Endes 'Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch' eBook (PDF) + weitere 29,99 € Sofort per Download lieferbar Auf meinen Merkzettel

eBook (PDF) + weitere

29,99 €

Michael Endes Traumwelten Fiona Mirzai-Amirabadi Michael Endes Traumwelten Band 11 Buch (Taschenbuch) + weitere 32,00 € In Kürze verfügbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

32,00 €

In Kürze verfügbar

Inszenierungen von Autor-Kritiker-Verhältnissen in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur Janina Richts Inszenierungen von Autor-Kritiker-Verhältnissen in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur Buch (Taschenbuch) + weitere 47,95 € Lieferbar in 3 - 5 Tagen Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

47,95 €

Lieferbar in 3 - 5 Tagen

9 von 9 Treffern werden angezeigt

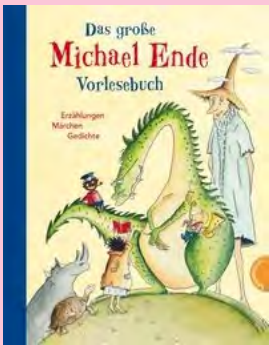
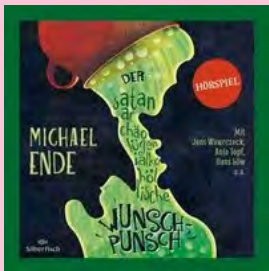
Ähnliche Suchbegriffe:

der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch

Vielen Dank für Ihr Feedback

Sie möchten eine Antwort von uns erhalten? Bitte kontaktieren Sie uns über die Kundenservice-Seite

20.01.2026 22:24:12



20.01.2026 22:24:12

"Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch" online kaufen

DER SATANARCHÄOLÜGENIALKOHÖLLISCHE WUNSCHPUNSCH ONLINE KAUFEN

[Auf meinen Merkzettel](#)

[Artikel teilen](#)

[Leseprobe](#)

[Michael Ende](#)

Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch Ein Wettlauf gegen die Zeit, abenteuerliche Vorlesegeschichte von Michael Ende

[Hardcover](#) [eBook](#) [Hörbuch](#)

[Hardcover](#)

[eBook](#)

[Hörbuch](#)

[Zustand:Neu](#)

[Sprache:Deutsch](#)

[15,00 €](#)

[inkl. MwSt, Versandkostenfrei](#)

[Lieferung nach Hause](#)

[Sofort lieferbar](#)

[Click & Collect – Versandkostenfrei](#)

[Verfügbarkeit in Ihrer Buchhandlung prüfen](#)

Sie haben noch keine Buchhandlung ausgewählt. Click & Collect ist versandkostenfrei.

20.01.2026 22:24:15

Beschreibung

Das Kult-Kinderbuch von Michael Ende für Kinder ab 10 Jahren.

Es ist Silvesterabend: Der geheime Zauberrat Beelzebub Irrwitzer und seine Tante, die Geldhexe Tyrannja Vamperl, haben ein Problem. Sie haben ihr Jahressoll an bösen Taten noch lange nicht...

Details

20.01.2026 22:24:15

Verkaufsrang

479

Einband

Gebundene Ausgabe

Altersempfehlung

10 – 99 Jahr(e)

Erscheinungsdatum

17.10.2019

Illustriert von

Irmela Schautz + weitere

Verlag

Seitenzahl

240

Maße (L/B/H)

20,9/15,4/3,1 cm

Gewicht

439 g

Farbe

Grau / Grün

Auflage

11. Auflage

Sprache

Deutsch

ISBN

978-3-522-18520-2

Es ist Silvesterabend: Der geheime Zauberrat Beelzebub Irrwitzer und seine Tante, die Geldhexe Tyrannja Vamperl, haben ein Problem. Sie haben ihr Jahressoll an bösen Taten noch lange nicht erfüllt. Nur ein besonders gemeiner Plan kann ihnen jetzt noch helfen, sonst werden sie in die Hölle verbannt. Können sie mit Hilfe des satanarchäolügenialkohöllischen Wunschpunsches ihren Rückstand bis Mitternacht noch aufholen? Doch die beiden haben nicht mit dem räudigen Raben Jakob und dem Straßenkater Maurizio gerechnet. Die beiden sind Spione des hohen Rates der Tiere und werden alles tun, um den magischen Plan zu verhindern.

Irmela Schautz

Regina Kehn

Herstelleradresse

Ein neues Kapitel für Ihre Bücher

Schenken Sie Ihren alten Schätzen ein zweites Leben: Einfach Barcode scannen, Versandetikett ausdrucken, Bücher verschicken und Thalia Geschenkkarte erhalten.

20.01.2026 22:24:15

Weitere Bände von Michael Ende

Momo von Michael Ende Michael Ende Momo Hörbuch-Download 7,49 € (42) Auf meinen Merkzettel

Hörbuch-Download

7,49 €

Das Traumfresserchen von Michael Ende Michael Ende Das Traumfresserchen Buch 15,00 € (1) Auf meinen Merkzettel

Buch

Die unendliche Geschichte von Michael Ende Michael Ende Die unendliche Geschichte Hörbuch-Download 7,99 € (75) Auf meinen Merkzettel

7,99 €

Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch von Michael Ende Michael Ende Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch Buch 15,00 € (20) Auf meinen Merkzettel

Die Zauberschule und andere Geschichten von Michael Ende Michael Ende Die Zauberschule und andere Geschichten Hörbuch-Download 5,59 € Auf meinen Merkzettel

5,59 €

Das kleine Lumpenkasperle von Michael Ende Michael Ende Das kleine Lumpenkasperle Buch 14,00 € Auf meinen Merkzettel

14,00 €

4.8

20 Bewertungen

Zur Abgabe einer Bewertung ist eine Anmeldung im Konto notwendig. Die Authentizität der Bewertungen wird von uns nicht überprüft. Wir behalten uns vor, Bewertungstexte, die unseren Richtlinien widersprechen, entsprechend zu kürzen oder zu löschen.

5 Sterne

4 Sterne

3 Sterne

(0)

2 Sterne

1 Sterne

Toll als Hörspiel umgesetzt

Daniela Heinen aus Sankt Augustin am 03.12.2024

Bewertungsnummer: 2355443

Bewertet: Buch (Gebundene Ausgabe)

Daniela Heinen aus Sankt Augustin am 03.12.2024 Bewertungsnummer: 2355443 Bewertet: Buch (Gebundene Ausgabe)

Das erste Mal habe ich dieses Buch als Kind gelesen und gehört. Und normalerweise kann mich dann keine Neuauflage mehr überzeugen. Doch dieses Hörbuch finde ich richtig gut! Die Sprecher:innen passen richtig gut zur Geschichte, das Tempo passt super, es gibt nicht zwischendurch unangenehm störende Musik und die Stimmung der Geschichte kommt sehr gut rüber. Es ist dynamischer als die Hörbuchvariante, und darum denke ich, lassen sich Kinder

"Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch" online kaufen

sehr gut dafür begeistern. Und die Geschichte ist einfach zeitlos: Der böse Zauberer Beelzebub Irrwitzer und seine Tante Tyrannja Vamperl, eine Geldhexe, haben ihren Pakt mit dem Teufel noch nicht erfüllt, der lautet, dass sie möglichst viel Böses in der Welt anrichten sollen. Jetzt ist Silvester und ihnen bleiben nur noch ein paar Stunden, um ihr Soll zu erfüllen. Sie haben auch eine teuflische Idee, doch zwei Tiere, der Kater Maurizio und der Raben Jakob, tun alles, um den bösen Plan zu vereiteln. Einfach ein tolles Buch – und ein tolles Hörbuch!

Lustiges Hörspiel

Tanja aus Bayern am 28.09.2024

Bewertungsnummer: 2303502

Tanja aus Bayern am 28.09.2024 Bewertungsnummer: 2303502 Bewertet: Buch (Gebundene Ausgabe)

"Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch" von Michael Ende ist als Hörbuch ein magisches Erlebnis, das sowohl Kinder als auch Erwachsene begeistern wird. Die humorvolle Geschichte über die beiden Zauberer Beelzebub Irrwitzer und Tyrannja Vamperl, die versuchen, mit einem besonderen Trank ihre bösen Taten zu vervielfachen, wird durch die Art der Lesung herrlich lebendig dank der genialen Sprecher. Jens Wawrczeck und Anja Topf als Bösewichte und Frank Jordan und Matti Krause als tierisches Team bilden zusammen mit den zusätzlichen Elementen, wie Geräuscheffekte und Musik eine zauberhafte Atmosphäre und lassen die fantastische Welt von Michael Ende auferstehen. Der 1989 erschienene Wunschpunsch ist der letzte vollendete Roman des Autors. Das Hörbuch ist eine gelungene Adaption des beliebten Kinderbuchs. Es ist eine unterhaltsame und spannende Geschichte, die zum etwas gruseln und lachen anregt, für Fans von Michael Ende ein Muss. Im Labor von Regisseur Frank Gustavus knallt und zischt es vergnügt. Der Erzähler Robert Metcalf führt durch das Hörbuch. Die Musik von Jan-Peter Pflug ist dramatisch und unterhaltsam zugleich. Ich habe mich direkt in die verrückte Welt der Villa Alptraum versetzt gefühlt. Die Mischung aus Humor, Spannung und einer Prise Grusel sorgt für kurzweilige Unterhaltung. Es ist ein absoluter Genuss, die spannenden Wendungen und überraschenden Ereignisse halten die Spannung von Anfang bis Ende aufrecht. Die musikalische Untermalung trägt zur zauberhaften Atmosphäre bei und verstärkt die Emotionen. Ich kann das Hörbuch jedem empfehlen, der gerne in fantastische Welten eintaucht und dabei herzlich lachen möchte. Es ist sowohl für Kinder als auch für Erwachsene ein Vergnügen.

Unsere Kundinnen und Kunden meinen

20.01.2026 22:24:15

Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch

von Michael Ende

0 Bewertungen filtern

Es ist ein Problem aufgetreten. Bitte laden Sie die Seite neu und versuchen es noch einmal.

Lena Krautschick

Thalia Mayersche Eschweiler

4/5

Ein weiteres tolles Buch von Michael Ende.

Buchhändler/-in

Es ist der Silvesterabend und dem Zauberer Beelzebub Irrwitzer und seine Tante, der Geldhexe Tyrannja Vamperl, haben ein Problem. Die beiden haben ihr Jahressoll an bösen Taten nicht erfüllt. Können sie mit Hilfe des satanarchäolügenialkohöllischen Wunschpunsch ihren Rückstand bis Mitternacht noch aufholen? Beide haben aber nicht mit dem räudigen Raben Jakob und dem Straßenkater Maurizio gerechnet. Die Tiere versuchen ihr Bestes, um den Plan der beiden zu vereiteln. Ich fand, es ist ein Meisterwerk des wunderbaren Autors Michael Ende. Eine lustige, aber auch böse Geschichte. Die beiden Tiere sind einfach super. Ein Kult Buch, was einfach toll ist. Am besten für Kinder, die mal kurz über was Gutes oder Schlechtes lesen wollen. Ich fand das Buch einfach nur spannend bis zur letzten Seite.

K. Simon

Thalia Dresden – Bautzner Straße

5/5

Zauberhaft!

Michael Endes lustigstes Buch strotzt nur so vor Magie, skurrilen Ideen und natürlich jeder Menge Humor. Es ist außerdem ein wichtiger Appell an alle Menschen für den Umgang mit unserer Umwelt. Ein moderner Klassiker für Klein (ab 10 Jahren) und Groß, nicht nur zur Adventszeit oder in der Silvesternacht.

Meinungen aus unserer Buchhandlung

0 Rezensionen filtern

Kurze Frage zu unserer Seite

Vielen Dank für Ihr Feedback

Wir nutzen Ihr Feedback, um unsere Produktseiten zu verbessern. Bitte haben Sie Verständnis, dass wir Ihnen keine Rückmeldung geben können. Falls Sie Kontakt

"Der satanarchaischgenialdäböllische Wunschpunsch" online kaufen

mit uns aufnehmen möchten, können Sie sich aber gerne an unseren Kund*innenservice wenden.

Weitere Artikel finden Sie in

Bücher >

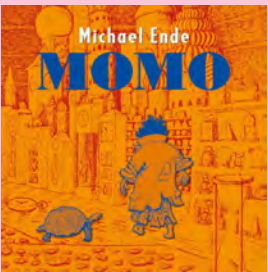
Kinderbücher >

Klassiker

Fantasy

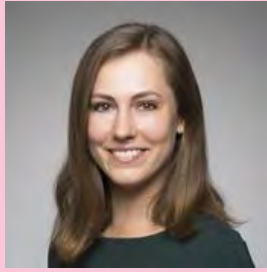
20.01.2026 22:24:15

"Der satanarchäologischen/höllische Wunschpunsch" online kaufen



20.01.2026 22.24.15

"Der satanarchaischenhöllische Wunschpunsch" online kaufen



20.01.2026 22:24:15

ARTIKEL VON BUTTER ANSEHEN | THALIA

Deine Suchergebnisse für Butter

Versuchen Sie es mit einer anderen Buchhandlung in Ihrer Nähe.

Filter Overlay öffnen

Sortierung

Präferenzen

Kategorie Kategorie

Sprachen

Book Tropes

Preis

Lieferbarkeit Lieferbarkeit

Autorinnen / Autoren

Reihen

Erscheinungsdatum Erscheinungsdatum

Altersempfehlung Altersempfehlung

Alle Filter

Filtern und Sortieren

Preis: aufsteigend

Preis: absteigend

Erscheinungsdatum: aufsteigend

Erscheinungsdatum: absteigend

Top bewertet

Beste Treffer

20.01.2026 22:24:24

Mit einem Klick zum persönlichen Suchergebnis

- englisch
- deutsch
- spanisch
- italienisch
- französisch
- portugiesisch
- russisch
- türkisch
- niederländisch
- polnisch
- dänisch
- schwedisch
- finnisch
- arabisch
- katalanisch
- ungarisch
- Chosen One
- Enemies To Lovers
- Forbidden Love/Romance
- Forced Proximity
- Found Family
- Friends To Lovers
- Grumpy X Sunshine
- High Stakes
- Opposites Attract
- Second Chance
- Secret Identity
- Slow Burn
- Small Town

20.01.2026 22:24:24

Spicy Romance

Strong FMC

Workplace Romance

lieferbar

nicht lieferbar

sofort lieferbar

vorbestellbar

Peter Roder

Arthur Conan Doyle

Peter Rosegger

James Patterson

Alfred Bekker

Howard Ph. Lovecraft

Peter V. Brett

Petra Bracht

Stephen King

William Shakespeare

Karl May

H. G. Wells

Charles Dickens

Gilbert Keith Chesterton

Victor Hugo

Roland Liebscher-Bracht

CALVENDO Orte

CALVENDO Tiere

Lecture Notes in Computer Science

CALVENDO Natur

CALVENDO Sport

CALVENDO Kunst

CALVENDO Technologie

- CALVENDO Lifestyle
- CALVENDO Mobilitaet
- Springer-Lehrbuch
- CALVENDO Hobbys
- CALVENDO Menschen
- CALVENDO Erotik
- Methods in Molecular Biology
- CALVENDO Spass
- Teatro
- nächster Monat
- nächstes Quartal
- letzte Woche
- letzter Monat
- letztes Quartal
- letztes Halbjahr
- letztes Jahr
- Ab 24 Monaten
- Ab 36 Monaten
- Ab 4 Jahre
- Ab 5 Jahre
- Ab 6 Jahre
- Ab 7 Jahre
- Ab 8 Jahre
- Ab 9 Jahre
- Ab 10 Jahre
- Ab 11 Jahre
- Ab 12 Jahre
- Ab 13 Jahre
- Ab 14 Jahre
- Ab 15 Jahre

20.01.2026 22:24:24

Ab 16 Jahre

Ab 17 Jahre

Butter: mehr als 1.000 Treffer

Butter Asako Yuzuki Butter Buch (Taschenbuch) + weitere 14,00 € Sofort lieferbar
Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (103) Auf meinen Merkzettel

Asako Yuzuki

Buch (Taschenbuch) + weitere

14,00 €

Sofort lieferbar

Butter Asako Yuzuki Butter – 23% Buch (Taschenbuch) + weitere 14,59 € UVP
19,00 € * Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf
meinen Merkzettel

14,59 € UVP 19,00 € *

Eine Flocke Butter Hannes Arendholz Eine Flocke Butter Band 2 Buch (Gebundene
Ausgabe) 28,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click &
Collect Auf meinen Merkzettel

Hannes Arendholz

Buch (Gebundene Ausgabe)

28,00 €

Die Alarmierten Michael Butter Die Alarmierten Buch (Taschenbuch) + weitere
22,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf
meinen Merkzettel

Michael Butter

22,00 €

Die Butter und der Schlitten Connie Haller Die Butter und der Schlitten Buch
(Taschenbuch) + weitere 14,90 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre
Buchhandlung Click & Collect (18) Auf meinen Merkzettel

Connie Haller

14,90 €

Butter & Buttermilch Butter & Buttermilch Buch (Gebundene Ausgabe) 12,80 €
Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen
Merkzettel

12,80 €

Alles in Butter Dieter Zimmer Alles in Butter Buch (Gebundene Ausgabe) 19,95 €
Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen
Merkzettel

Dieter Zimmer

19,95 €

Speck & Butter Celby Richoux Speck & Butter Buch (Gebundene Ausgabe) + weitere 26,80 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (1) Auf meinen Merkzettel

Celby Richoux

Buch (Gebundene Ausgabe) + weitere

26,80 €

Alles in Butter Horst Lichter Alles in Butter – 40% SPECIAL (Gebundene Ausgabe) + weitere 5,99 € 9,99 € * Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Horst Lichter

SPECIAL (Gebundene Ausgabe) + weitere

5,99 € 9,99 € *

Butter bis zum Rand Steven Jay Schneider Butter bis zum Rand Buch (Gebundene Ausgabe) 49,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (15) Auf meinen Merkzettel

Steven Jay Schneider

49,00 €

Butter bei die Fische Butter bei die Fische Spielwaren 11,90 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Spielwaren

11,90 €

'Kanonen statt Butter' Tim Schanetzky 'Kanonen statt Butter' Band 6175 Buch (Taschenbuch) + weitere 16,95 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (2) Auf meinen Merkzettel

Tim Schanetzky

16,95 €

Blaue Butter Maria Zerres Blaue Butter Buch (Gebundene Ausgabe) 58,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Maria Zerres

58,00 €

Butter Honig Schwein Brot Francesca Ekwuyasi Butter Honig Schwein Brot Buch (Gebundene Ausgabe) 27,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

20.01.2026 22:24:24

Francesca Ekwuyasi

27,00 €

Jetzt mal Butter bei die Fische! Tom Diesbrock Jetzt mal Butter bei die Fische!
Gebraucht – 50% Gebrauchtbuch + weitere 10,99 € 22,00 € * Sofort lieferbar Auf
meinen Merkzettel

Tom Diesbrock

Gebrauchtbuch + weitere

10,99 € 22,00 € *

Layered Butter: Wes Anderson Layered Butter Layered Butter: Wes Anderson Buch
(Taschenbuch) 35,99 € Lieferbar in 2 – 3 Wochen Bitte wählen Sie Ihre
Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Layered Butter

Buch (Taschenbuch)

35,99 €

Lieferbar in 2 – 3 Wochen

Butter bei die Fische! Ralf Niemzig Butter bei die Fische! Buch (Gebundene
Ausgabe) + weitere 29,99 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung
Click & Collect (1) Auf meinen Merkzettel

Ralf Niemzig

29,99 €

Vesperbrett mit 1 Flasche Landliebe Milch, 1 Ei zum Schneiden, Butter, Käse, Wurst,
Tomatenscheiben und Brot. Vesperbrett mit 1 Flasche Landliebe Milch, 1 Ei zum
Schneiden, Butter, Käse, Wurst, Tomatenscheiben und Brot. – 23% Spielwaren
15,23 € UVP 19,99 € * Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click &
Collect Auf meinen Merkzettel

15,23 € UVP 19,99 € *

Layered Butter: Stanley Kubrick Layered Butter Layered Butter: Stanley Kubrick
Buch (Taschenbuch) 35,99 € Lieferbar in 2 – 3 Wochen Bitte wählen Sie Ihre
Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Karotten lieben Butter Gunter Frank, Léa Linster + weitere Karotten lieben Butter
Buch (Gebundene Ausgabe) + weitere 9,99 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre
Buchhandlung Click & Collect (1) Auf meinen Merkzettel

Gunter Frank, Léa Linster + weitere

9,99 €

Alles in Butter! H. Dieter Neumann Alles in Butter! Buch (Gebundene Ausgabe) 6,95
€ Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen
Merkzettel

H. Dieter Neumann

6,95 €

Weiche Butter, raue Hände Francesco Gubert Weiche Butter, raue Hände Buch (Taschenbuch) + weitere 20,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect (2) Auf meinen Merkzettel

Francesco Gubert

20,00 €

Butter bei die Fische Dorthe Landschulz + weitere Butter bei die Fische Buch (Taschenbuch) 15,00 € Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

Dorthe Landschulz + weitere

15,00 €

Reichhaltiges Frühstück Setaus Holz. Brett mit Rama Butter,Breitsamer Honig, EhrmannJoghurt, Landliebe Milch,Milkana Käse Ecke, Brot, Donutund Messer zum Schneiden Reichhaltiges Frühstück Setaus Holz. Brett mit Rama Butter,Breitsamer Honig, EhrmannJoghurt, Landliebe Milch,Milkana Käse Ecke, Brot, Donutund Messer zum Schneiden - 15% Spielwaren 16,91 € UVP 19,99 € * Sofort lieferbar Bitte wählen Sie Ihre Buchhandlung Click & Collect Auf meinen Merkzettel

16,91 € UVP 19,99 € *

24 von 1000 Treffern werden angezeigt

Ähnliche Suchbegriffe:

butterflies

breakups and butterflies

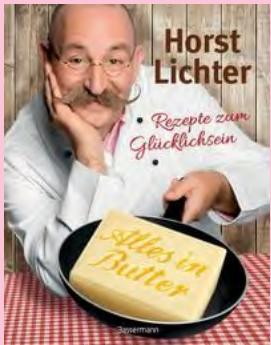
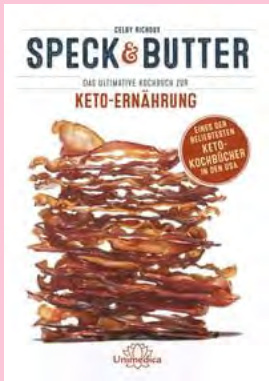
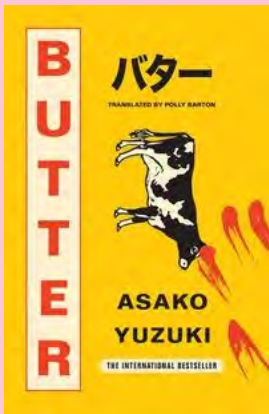
feels like butterflies

butter

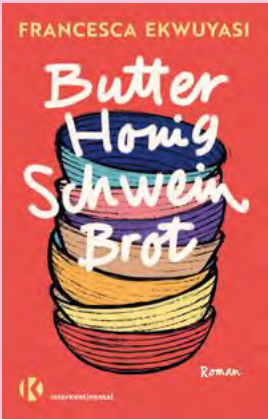
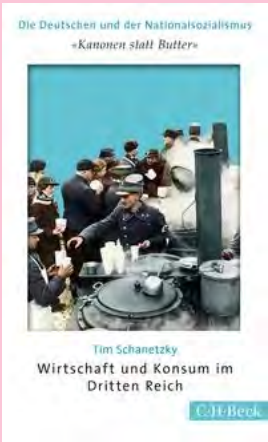
eine flocke butter

Vielen Dank für Ihr Feedback

Sie möchten eine Antwort von uns erhalten? Bitte kontaktieren Sie uns über die Kundenservice-Seite



20.01.2026 22:24:24



20.01.2026 22:24:24



20.01.2026 22:24:24

"Butter" online kaufen

"BUTTER" ONLINE KAUFEN

Auf meinen Merkzettel

Artikel teilen

Leseprobe

Asako Yuzuki

Butter Roman

Hardcover Taschenbuch eBook Hörbuch

Hardcover

Taschenbuch

eBook

Hörbuch

Sprache:Deutsch

14,00 €

inkl. MwSt, Versandkostenfrei

Lieferung nach Hause

Sofort lieferbar

Click & Collect – Versandkostenfrei

Verfügbarkeit in Ihrer Buchhandlung prüfen

Sie haben noch keine Buchhandlung ausgewählt. Click & Collect ist versandkostenfrei.

20.01.2026 22:24:26

Beschreibung

Der Überraschungserfolg und British Book Award-Gewinner aus Japan: Ein universeller Roman über Genuss, Lebenskunst und die Geschichte einer weiblichen Befreiung

Für alle LeserInnen von Han Kangs »Vegetarierin«, Sayaka Muratas »Ladenhüterin«...

Details

Verkaufsrang

1956

Einband

Erscheinungsdatum

08.12.2023

Verlag

Seitenzahl

442

Maße (L/B/H)

18,9/11,5/3,8 cm

Gewicht

356 g

Farbe

Weiß / Gold

Auflage

6. Auflage

Originaltitel

Übersetzt von

Ursula Gräfe

Sprache

Deutsch

ISBN

978-3-7466-4071-6

Für alle LeserInnen von Han Kangs »Vegetarierin«, Sayaka Muratas »Ladenhüterin« und Mieko Kawakamis »Brüste und Eier«

Rika, eine junge Journalistin in Tokio, recherchiert über die Serienmörderin Manako Kajii, die Männer mit ihren Kochkünsten verführt und anschließend umgebracht haben soll. Manako behauptet, sie verabscheut nichts mehr als „Margarine und

20.01.2026 22:24:26

Feministinnen" und hat eine ausgeprägte Leidenschaft für hemmungslosen Genuss und insbesondere Butter. Jetzt, wo sie im Gefängnis sitzt, empfängt sie Rika, unter der Bedingung, nur über ihre Kochkünste zu reden. Für Rika werden die Begegnungen mit Manako zu einer Meisterklasse der Lebenskunst. Ein Roman, der Genuss, Essen und Trinken feiert, vor allem aber die unmöglichen Erwartungen thematisiert, die an Frauen in patriarchalen Gesellschaften heute gestellt werden.

»Eine geheimnisvoll schmeckende Mischung, die viel Gedankenfutter bietet.«
Brigitte

»So frisch und bildlich erzählt.« stern

»Ein toller Roman über Genuss und weibliche Selbstbestimmung.« WDR

Rezension

Herstelleradresse

Ein neues Kapitel für Ihre Bücher

Schenken Sie Ihren alten Schätzen ein zweites Leben: Einfach Barcode scannen, Versandetikett ausdrucken, Bücher verschicken und Thalia Geschenkkarte erhalten.

3.8

103 Bewertungen

Zur Abgabe einer Bewertung ist eine Anmeldung im Konto notwendig. Die Authentizität der Bewertungen wird von uns nicht überprüft. Wir behalten uns vor, Bewertungstexte, die unseren Richtlinien widersprechen, entsprechend zu kürzen oder zu löschen.

5 Sterne

4 Sterne

3 Sterne

2 Sterne

1 Sterne

Süße Träume

Henry aus Chemnitz am 02.01.2026

Bewertungsnummer: 2690584

Bewertet: Buch (Taschenbuch)

20.01.2026 22:24:26

Henry aus Chemnitz am 02.01.2026 Bewertungsnummer: 2690584 Bewertet:
Buch (Taschenbuch)

Ein Roman wie ein Kochbuch. Leider fehlt es dem Roman an Spannung und Handlung. Die Schilderung der ganzen Speisen sind sehr gut aber mehr passiert sich nicht weswegen öfters die Augen zugefallen sind. Das Thema Frauenbild wurde mir viel zu wenig aufgegriffen. Da wäre unglaublich viel Potenzial für einen guten Roman gewesen.

Eine Qual

Beat (also schon Ü55) aus Meilen am 07.09.2025

Bewertungsnummer: 2589713

Beat (also schon Ü55) aus Meilen am 07.09.2025 Bewertungsnummer: 2589713
Bewertet: Buch (Taschenbuch)

Leider haben wir dieses Buch für unseren Lesezirkel ausgewählt. Offenbar gibt es Menschen, die bei diesem Buch Hunger bekommen, aber diese haben wohl auch sonst Hunger... eine total asketisch essende Japanerin wird plötzlich vom Essen überwältigt, alles zergeht auf der Zunge, schmeckt bis in die Zehenspitzen etc., ich fand das nicht sehr glaubwürdig. In Japan war dieses Buch wohl ein Erfolg, weil über Gefühle geredet wird, es gibt sogar homoerotische Anspielungen, wow! Es geht um eine Mörderin, aber die Opfer sind völlig nebensächlich. Und die Journalistin verhält sich überhaupt nicht journalistisch, wird manipuliert und versucht selbst zu manipulieren, manchmal derart, dass man in den direkten Reden gar nicht weiss, wer nun was gesagt hat.

Unsere Kundinnen und Kunden meinen

Butter

von Asako Yuzuki

0 Bewertungen filtern

Es ist ein Problem aufgetreten. Bitte laden Sie die Seite neu und versuchen es noch einmal.

J. Herkrath

Thalia Darmstadt – Boulevard

5/5

Weit mehr als nur "Butter"

Buchhändler/-in

Dieses Buch gibt einen wundervollen Einblick in die japanische Kultur und besonders auch welche Rolle Essen dort spielt und wie die Rolle der Frau zu

verodnen ist. Ich war absolut in den Bann gezogen und wollte unbedingt wissen wie es weiter geht.

Milehi Kiatkoh

Thalia Nürnberg

Butter, Reis und Sojasauce

Frisch gekochter Reis mit Butter und Sojasauce – geschmacklich ein Himmel auf Erden! Dieses Buch macht unglaublich Lust aufs Essen und ist eine kleine literarische Sensation aus Japan. Die Serienmörderin Manako Kajii, lässt sich nur auf ein Interview mit der Reporterin Rika ein, wenn diese sich kulinarischen Experimenten hingibt, die Kajii selber nicht mehr erleben kann. Im Tausch erfährt Rika einiges aus dem Leben von Manako und vollzieht selber eine Wandlung zu einem selbstbestimmten und friedlicherem Leben. Ich wünsche mir mehr von dieser Autorin!

Meinungen aus unserer Buchhandlung

0 Rezensionen filtern

Kurze Frage zu unserer Seite

Vielen Dank für Ihr Feedback

Wir nutzen Ihr Feedback, um unsere Produktseiten zu verbessern. Bitte haben Sie Verständnis, dass wir Ihnen keine Rückmeldung geben können. Falls Sie Kontakt mit uns aufnehmen möchten, können Sie sich aber gerne an unseren Kund*innenservice wenden.

20.01.2026 22:24:26

Weitere Artikel finden Sie in

Bücher >

Romane & Erzählungen >

Literatur

Unterhaltung >

Schicksalsromane

"Butter" online kaufen



20.01.2026 22.24:26