



PRESSEINFORMATION

Auf der Jagd nach neuen Punkten: Die Challenge-Blöcke zu „Ganz schön clever“ und „Doppelt so clever“ entfachen noch mehr Würfelspaß

Berlin, Herbst 2019. Die Würfel fallen wieder: Mit den neuen Challenge Blöcken zu „Ganz schön clever“ und „Doppelt so clever“ müssen Spieler die Würfel wieder klug wählen, um möglichst viele Punkte zu sammeln. Neue Aktionsmöglichkeiten erwarten knifflige Würfel-Entscheidungen.



© Schmidt Spiele

Ob als Solo-
Spiel oder mit
bis zu vier

Spielern: bei „**Ganz schön clever**“ und „**Doppelt so clever**“ müssen Spieler ab acht Jahren Würfel clever wählen. Denn geschickt eingesetzt, führen diese zu vielfältigen Kettenreaktionen und bringen dem Spieler dadurch wichtige Punkte. Die neuen Challenge-Blöcke zu den beliebten Roll-and-Write Spielen sorgen mit neuen Herausforderungen und Kombinationen für erweiterten Nervenkitzel.

Zunächst erhält jeder Spieler einen Stift sowie ein Spielblatt, auf dem die Kreuze gesetzt werden. Danach würfelt der erste Spieler die sechs Würfel, wählt einen Würfel mit möglichst niedriger Augenzahl aus und legt diesen auf sein Spielfeld. Alle Würfel mit einem noch geringeren Wert müssen auf das Silbertablett gelegt werden und sind für den aktiven Spieler in dieser Runde tabu. Nun würfelt der Spieler mit den noch übrig gebliebenen Würfeln ein zweites Mal, entscheidet sich erneut für einen Würfel und kreuzt das entsprechende Feld auf seinem Spielplan an. Dann folgt der dritte Wurf in dieser Runde nach demselben Prinzip. Die Würfelfarben entscheiden über die ankreuzbare Farbreihe auf dem Spielblatt. Die niedrigen und nicht verwendeten Würfel werden den restlichen Spielern auf dem Silbertablett serviert, die sie für ihre eigenen Kreuze verwenden dürfen. Das Spiel endet, wenn der letzte aktive Spieler seinen Zug beendet hat und auch die Mitspieler ihre Kreuze gesetzt haben. Danach wird gezählt: Wer die meisten Gesamtpunkte hat, gewinnt.

Neben den Challenge-Blöcken sorgt der neue Zusatzblock für "Doppelt so clever" für erweiterten Spielspaß in der Grundversion. Für "Ganz schön clever" sind Zusatzblöcke weiterhin erhältlich.



Typ: Würfelspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Wolfgang Warsch | Spieler: 1-4 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit 30 Min. | Preis: 3,79 Euro

Der Autor:



© Privat

Geboren in St. Pantaleon absolvierte der Österreicher Wolfgang Warsch ein Studium der Mikrobiologie und Genetik in Wien und arbeitete in der Krebsforschung. Seit seinem Erfolgsjahr mit drei Spielen nominiert zum Spiel des Jahres, ist der stolze Vater zweier Kinder nun hauptberuflich Spieleautor. Aus seiner Feder stammt unter anderem „Die Quacksalber von Quedlinburg“ von Schmidt Spiele®, Kennerspiel des Jahres 2018.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xj3XOabtsu9AznDuB?e=grU06E>

Über Schmidt Spiele®

Der Verlag Schmidt Spiele® gehört zu den bekanntesten deutschen Spieleherstellern. Er umfasst die Marken Schmidt Spiele® für Puzzles, Plüsch, Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele, Drei Magier®, die für anspruchsvolle Kinderspiele steht, sowie Selecta® im Bereich Holzspielzeug. Der Grundstein für die Marke Schmidt Spiele® und das Traditionsunternehmen legte 1907 Joseph Friedrich Schmidt mit der Erfindung des Brettspiels Mensch ärgere Dich nicht®. Weitere Klassiker sind Kniffel® und Ligretto®. Daneben umfasst das Portfolio zahlreiche preisgekrönte Kinder-, Familien- und Kennerspiele. 1997 wurde Schmidt Spiele® von der Good Time Holding GmbH mit Unternehmenssitz in Berlin übernommen.

Weitere Informationen: www.schmidtspiele.de

Pressekontakt



Roaya El Tahwy & Natalie Hurthe
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 1-07
E-Mail: r.eltahwy@biss-pr.de | n.hurthe@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de