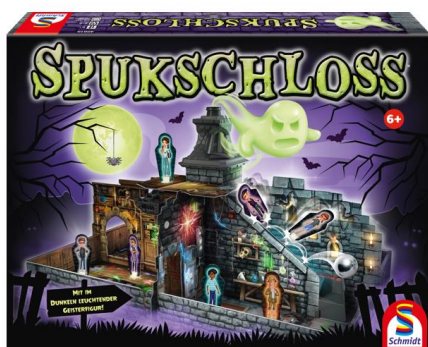




PRESSEINFORMATION

Auf der Flucht vor dem alten Baron: Geister-Alarm im alten „Spukschloss“ von Schmidt Spiele

Berlin, Herbst 2021. Viele Jahrhunderte war es still im einstigen Prachtschloss des Barons von Spukhausen. Bis eine kleine Gruppe von Abenteuer:innen die alten Gemäuer erkundet und dabei den ehemaligen Besitzer und Hausgeist aus seinem tiefen Schlaf reißt. Und der ist gar nicht erfreut über die ungebetenen Gäste. Von ihm gejagt, versuchen die Abenteuer:innen, schnellstmöglich aus dem Schloss zu entkommen. Doch das ist gar nicht so einfach. Denn der Geist kennt seine Räumlichkeiten sehr gut und erschwert den Besucher:innen den Weg in die Freiheit. Wer es schafft, sich zuerst den Weg durch das „Spukschloss“ zu bahnen, ist nicht nur in Sicherheit sondern hat auch das Spiel gewonnen.



© Schmidt Spiele

Im „**Spukschloss**“ bahnen sich zwei bis sechs Spieler:innen ab sechs Jahren den Weg durch ein Labyrinth aus Räumen und Wegen. Durch Würfeln bewegen die Spielenden ihre Figuren Feld für Feld durch das Schloss und müssen sich dabei vor dem Hausgeist in Acht nehmen. Denn nachdem dieser aus seinem Jahrhundertschlaf geweckt wurde, ist er sehr verärgert über die neugierigen Besucher:innen und erschwert ihnen daher den Weg aus dem Schloss heraus. Kommt eine Spielfigur während der Flucht auf einem rot markierten Feld zum Stehen, löst das den Geister-Alarm aus. Durch den Kamin schickt das zornige Gespenst dann eine Eisenkugel und kegelt schnell mal ein:e Abenteuer:in aus dem Weg. Ebenfalls vom Zorn des Barons getroffen sind alle Spielenden, die sich in dem Raum, auf der Treppe oder einem rot markierten Feld befinden, in dem die Falle zuschlägt. Dann heißt es Rückzug für die Abenteuer:innen. Auf ihrer Flucht durch das Schloss können die Spielenden zwischen verschiedenen Wegen wählen, mit denen sich manchmal Schritte einsparen lassen, während ein Geheimgang ebenfalls für eine Abkürzung sorgt. Das Spiel endet, sobald ein:e Spieler:in die eigenen Abenteuerfiguren auf das Zielfeld platzieren konnte und sich damit den Weg in die Freiheit bahnt. Wer das als Erste:r geschafft hat, gewinnt das Spiel.



In einer zweiten Spielvariante können sich die Spielenden noch weiteren Herausforderungen stellen. Dabei sorgt die alte, verwitterte Treppe für neue Gefahren und zieht die Aufmerksamkeit des Geistes auf sich.

Typ: Aktionsspiel | Verlag: Schmidt Spiele | Spieler: 2-4 | Alter: ab 6 Jahren | Zeit: ca. 30 Minuten | Preis: 23,49 Euro

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xwh23ld2Jx8JVbm9l?e=qX0Qbs>

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

BISS PR & Communications
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 1- 04
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de