



PRESSEINFORMATION/SPIELENEUHEIT

Wer erreicht die kleinste Auslage?

Mit „HiLo® Plus“ kommt noch mehr Spannung in das beliebte Kartenspiel

Berlin, Herbst 2026. Durch geschicktes Ablegen, Austauschen und Entfernen von Karten möglichst wenige Punkte sammeln – das Kartenspiel HiLo® erfreut sich seit Jahren größter Beliebtheit. Nun folgt mit „HiLo® Plus“ eine weitere Variante. Einfache Regeln, kurze Partien und Interaktion sorgen weiterhin für einen flüssigen Spielablauf und hohen Wiederspielreiz. Neu sind die größere Auslage und spannende Aktionskarten, die neue Elemente und Möglichkeiten ins Spiel bringen. Wer schafft es, am Ende die niedrigste Punktzahl zu erreichen?



Credits: Schmidt Spiele

Die großen 3×5-Auslagen, Nachzieh- und Ablagestapel sowie die Aktionskarten sind schnell vorbereitet – und schon kann „HiLo® Plus“ beginnen. Wie beim Original versuchen die Spielenden Karten schlau zu wählen und sie so in ihre Auslage zu bringen, dass am Ende möglichst niedrige Zahlenwerte zu sehen sind. Der Clou ist ein „HiLo®“, das Karten aus der Auslage verschwinden lässt und sie automatisch kleiner macht. Dreimal die gleiche Farbe in einer Reihe, Spalte oder Diagonale machen es möglich und können sogar Kettenreaktionen für noch weniger Punkte entstehen lassen. Ein wichtiger Schritt zum Sieg. Die neuen Aktionskarten bringen zusätzlich Spannung ins Spiel, Bewegung oder wertvolle Einsicht in die eigene Auslage und beschränken gleichzeitig die Auswahlmöglichkeiten der nächsten Person – ein cleverer Spielzug. Doch die Züge der anderen sollten stets im Blick bleiben, denn mit dem Aufdecken der letzten Karte beginnt die entscheidende Phase. Wer danach die niedrigste Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt die Runde, und die nächste folgt meist direkt. Der hohe Wiederspielreiz lädt zu Partien ohne Limit ein. Eine zuvor festgelegte Zielpunktzahl oder Rundenzahl sorgt dabei für einen klaren Rahmen.



„HiLo® Plus“ ist ein kurzweiliges Kartenspiel, welches das Spielprinzip des beliebten Originals in eine etwas anspruchsvollere und noch spannendere Variante übersetzt. Mit ihr kommen „HiLo®“-Fans voll auf ihre Kosten, aber auch Neueinsteigende sind dank der einfachen Grundregeln schnell abgeholt und spielbereit.

Typ: Kartenspiel | Marke: Schmidt® Spiele | Anzahl Spielende: 2-6 Personen | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 14,99 Euro (UVP)

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): [HiLo® Plus](#)

Das Autorenteam: Johann Rüttinger und Kathi Kappler



Credits: privat

Johann Rüttinger kam 1970 als freiberuflicher Grafikdesigner zu einem Fürther Spieleverlag, um Spielschachteln, Pläne, Karten und Kataloge zu gestalten. Kurz darauf erweiterte sich sein Aufgabenbereich, und er brachte sich immer häufiger auch redaktionell ein. Bald darauf entwickelte und illustrierte er auch selbst erste Spiele. Am bekanntesten ist die Magier-Trilogie (1985-1987) – und der Kinderspiel-Klassiker Max Mümmelmann (1988). 1994 gründete er zusammen mit seiner Frau Kathi Kappler den Verlag „Drei Magier Spiele“. Sie kommt vom Text und kreativen Schreiben (z. B. Taschen-Quiz). Beide hatten die Intension, schöne und interessante

Kinder- und Familienspiele im eigenen Verlag zu veröffentlichen – z. B. Rüsselbände (2001), Geistertreppe (2004), Kakerlakenpoker (2005), Nacht der Magier (2007). 2008 beschlossen die beiden, den Verlag aus gesundheitlichen Gründen zu verkaufen. Da sie das Thema Spiel einfach nicht losließ, gründeten sie nach einigen Jahren einen zweiten Verlag: „Drei Hasen in der Abendsonne“, in dem sie außer Spielen auch Bücher auf den Markt brachten. Immer wieder gab es auch den Raum, eigene Spiele zu entwickeln, was sie bis heute tun.

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 Josef 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 GmbH & Co. KG
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 1742196175
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de