



PRESSEINFORMATION

Kooperatives Rätsellösen

„Break In“: Abenteuerlicher Einbruch in gesicherte Gebäude

Wer ist mutig genug, in ein Gefängnis einzubrechen, das von unberechenbaren Gewässern abgeschirmt wird? Oder sich Zugang zu einer streng bewachten Militärbasis zu verschaffen, obwohl dort mysteriöse Dinge vor sich gehen? Bei „**Break In**“ schlüpfen die Spieler in die Rollen von Einbrechern, Fluchthelfern und gerissenen Mitwissern. Dabei müssen auf dem 3D-Spielplan Symbole entschlüsselt und Rätsel gelöst werden, um in neue Räume vorzudringen. Diesmal aber nicht um sich selbst zu befreien, sondern einem inhaftierten Freund bei dessen Flucht zu unterstützen. Die „Break In“-Reihe umfasst zunächst die beiden Spiele „Alcatraz“ und „Area 51“, für das Frühjahr 2021 wurden weitere Abenteuer angekündigt.



© Schmidt Spiele

Raum für Raum arbeiten sich die Spieler vor, um versteckte Symbole zu finden und zu entschlüsseln und so bis in den Kern des Gebäudes vorzudringen – wo der Freund sehnsüchtig auf seine Rettung wartet. Während die Spieler beim Abenteuer „Area 51“ in eine streng bewachte Militärbasis eindringen, müssen sie bei „Alcatraz“ tiefe Gewässer durchqueren und eine Festung aus Gitterstäben erobern – ohne von den Gefängniswächtern geschnappt zu werden. Stets führen die Hinweise in neue Räume. Diese lassen sich Ebene für Ebene öffnen und offenbaren weitere Hinweise, mit denen die Spieler allmählich bis ins Zentrum gelangen. Sobald die Spieler die letzte Schachtel geöffnet und damit den Kern erreicht haben, endet das Spiel und der Einbruch ist geglückt.

Typ: Kooperatives Rätselspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autoren: David Jakos, Nicholas Cravotta & Rebecca Bleau | Spieler: 1-6 | Alter: ab 12 Jahren | Zeit: ca. 100 Min. | Preis: 27,99 €



Die Autoren:

David Jakob ist Erfinder, Künstler und Ingenieur gleichermaßen. Als Mitgründer der Produktdesignfirma Salient Technologies und des Entwicklungsstudios Streamline Design entwickelt er diverse Produkte, von Spielen bis hin zu Ventilen für die NASA. Nicholas Cravotta und Rebecca Bleau sind das preisgekrönte Team hinter BlueMatter Games™. Wohnhaft in Grass Valley, Kalifornien, verbinden sie das Leben und die Arbeit auf spielerische Weise, um Spiele zu erschaffen, die die Welt verändern.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xrBOUTJQ23pn59N1h?e=hWvi2X>

Wien, 24. November 2020

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

PR-Büro Halik, Sparkassaplatz 5a/2, 2000 Stockerau

Tel.: 02266/674 77-0, office@halik.at