



PRESSEINFORMATION

Plüschiger Spiele-Turm: Bei den „Knuffies“ sind ruhige Hände gefragt

Bunte Bällchen aufeinander stapeln ist doch ein Kinderspiel – oder etwa nicht? Wäre es wohl, wenn die Schwerkraft den flauschigen Turm der Spieler nicht öfter zum Einsturz bringen würde. Setzt man „Die Knuffies“ immer wieder an höhere Positionen eines Turmes, sind zitterige Hände verboten. Denn wenn die farbigen Bällchen dabei herauspurzeln und der ganze Turm einstürzt, freuen sich die Mitspieler über den Sieg.



© Schmidt Spiele

Bällchen für Bällchen die Schwerkraft bezwingen – darum geht es bei dem federleichten Geschicklichkeitsspiel „Die Knuffies“ für zwei bis vier (oder mehr) Spieler ab sechs Jahren. Die Spieler verändern dabei die Position von plüschigen Bällchen, die zu einem Turm angeordnet sind. Doch es verlangt viel Fingerspitzengefühl, wenn man mit einer Pinzette oder den Fingern vorsichtig einen Knuffi aus dem Turm zieht und diesen weiter oben wieder einsetzt. Welche Knuffies jeweils bewegt werden dürfen, geben Farbkarten vor. Beim Herausziehen und Einsetzen ist Vorsicht geboten, denn purzeln Knuffies heraus, wird die Aufgabe noch schwieriger. So kann es passieren, dass ein Spieler das Bällchen nur noch mit dem Zeige- und Mittelfinger greifen darf oder sich beim Absetzen ein Auge zuhalten muss. Das Spiel endet, sobald ein Spieler den Turm vollständig zum Einsturz bringt. Dann haben die anderen gewonnen, und das nächste Spiel kann beginnen.

Typ: Geschicklichkeitsspiel | Verlag: Schmidt Spiele | Autoren: Wolfgang Warsch, Justin Vickers, Alex Hague | Spieler: 2 – 4+ | Alter: ab 6 Jahren | Zeit: ca. 15 Minuten | Preis: 20,79 Euro



Die Autoren:



Geboren in St. Pantaleon in Oberösterreich absolvierte **Wolfgang Warsch** ein Studium der Mikrobiologie und Genetik in Wien und arbeitete in der Krebsforschung. Seit dem Jahr 2018, als drei seiner Spiele sowohl für das Kennerspiel wie auch Spiel des Jahres nominiert wurden, ist der stolze Vater zweier Kinder nun hauptberuflich Spieleautor. Aus seiner Feder stammt unter anderem „Die Quacksalber von Quedlinburg“ von Schmidt Spiele®, das Kennerspiel des Jahres 2018.



Justin Vickers, geboren in Saint Petersburg (Florida, US) lebt mit seiner Frau und seiner Tochter in Chicago und ist als Rechtsanwalt für eine gemeinnützige Umweltorganisation tätig. Neben der brasilianischen Kampfkunst, der er sich in seiner Freizeit widmet, entwickelt Vickers Spiele – darunter den US-Erfolgshit „Monikers“.



Der Designer **Alex Hague**, geboren in Cincinnati (Ohio, US) lebt mit seiner Partnerin in Brooklyn (New York, US). Neben seiner Leidenschaft für Spiele, zählt das Kochen und Reisen zu seinen weiteren Hobbys. Gemeinsam mit Justin Vickers hat er das Spiel „Monikers“ entwickelt, wie auch das Spiel „Pitch Deck“.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xtQvCESwGWbNPtSw4?e=2a1lrA>

Wien, 11. März 2021

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