



PRESSEINFORMATION

„Man muss auch gönnen können“

Beim neuen Würfelspiel von Schmidt Spiele profitieren manchmal auch die Mitspieler

Gute Würfelergebnisse freuen jeden Spieler. Beim aktuellen Hit aus dem Hause Schmidt Spiele „Man muss auch gönnen können“ profitieren davon öfter aber auch die Mitspieler. Und das geht so: In jeder Runde darf drei Mal gewürfelt werden, um spezielle Würfel-Kombinationen zu erzielen und sich damit Punkte für den Sieg zu sichern. Doch aufgepasst: Jeder weitere Wurf nach dem ersten erhöht zugleich die Gefahr, dass er den anderen Spielern zu wertvollen Punkten verhilft. Das Spiel ist für Spieler ab acht Jahren geeignet und kann auch in einer Einzelvariante gespielt werden.



© Schmidt Spiele

Wie so oft gewinnt auch bei „**Man muss auch gönnen können**“ jener Spieler, der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat. Neben dem Würfelglück gehört hier aber auch das strategische Erfüllen, Zusammenstellen und Anlegen von Bonus- und Wertungs-Karten mit dazu. Gestartet wird mit drei Karten pro Spieler. Diese zeigen unterschiedliche Aufgaben, die auf Basis der gewürfelten Augenzahlen und Kombinationsmöglichkeiten erfüllt werden müssen. Bonus-Karten helfen dabei, die Würfel-Aufgaben komplett zu erfüllen, denn nur abgeschlossene Karten zählen in die Gesamtwertung. Günstig wäre es, stets mit dem ersten Wurf schon möglichst viele Aufgaben zu erledigen, denn sobald man nachwürfelt, stehen den anderen Spielern die Würfel ebenfalls zur Verfügung – und das kann ihnen zu zusätzlichen Punkten verhelfen. Mit entsprechenden Würfelkombinationen können zusätzlich neue Wertungs- und Bonus-Karten gekauft werden.

Auch an die Solo-Spieler hat der Verlag gedacht: Im Kampagnen-Modus von „Man muss auch gönnen können“ versucht ein Spieler allein in sieben Levels das beste Ergebnis zu erzielen.



Typ: Würfelspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autoren: Ulrich Blum und Jens Merkl | Spieler: 1-4 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 30 Min. | Preis: ca. 11,99 Euro

Die Autoren:



Der Heidelberger Spieleautor **Jens Merkl** studierte Philosophie, Journalismus und die Konzeption interaktiver Medien, war Rapper, Songwriter und Produzent, Grafikdesigner und hat Radioshows konzipiert. Heute ist Merkl hauptberuflicher Spieleautor. Nachdem er sich im digitalen und hybriden Bereich ausprobiert und einige Kinderspiele veröffentlicht hatte, entschied er 2016, sich auf die Entwicklung analoger Spiele für Familien und Erwachsene zu fokussieren.



Ulrich Blum wuchs in der Nähe von Zürich auf, lernte Koch und studierte Schauspiel. Doch die seit der Kindheit anhaltende Begeisterung für Brettspiele ließ ihn nicht los. So gewann er 2009 das Spieleautoren Stipendium der Jury Spiel des Jahres. Nur wenige Jahre später zog er nach Köln um und machte dort das Spieleentwickeln zu seiner hauptberuflichen Tätigkeit. „Gönnen Können“ ist sein zehntes publiziertes Spiel und die erste Publikation bei Schmidt Spiele.

Wien, 15. April 2020

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xmyLzxBkSZ9EUrHfF?e=fxsjbZ>

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