



PRESSEINFORMATION / SPIELENEUHEIT

Zauberprüfung mit Hindernissen: „Irrgarten der Magier“

Dem kleinen Magier Linus ist mulmig zumute. Denn ausgerechnet zu seiner Zauberprüfung fällt der magische Irrgarten in Dunkelheit, die ihm ganz und gar nicht behagt. Mit einem kleinen Zaubertrick – ein leuchtender Stern – hofft Linus, die Prüfung dennoch zu meistern und die geforderten 13 funkelnden Chips im Labyrinth rechtzeitig zu finden. Zwei bis vier Kinder ab fünf Jahren helfen ihm gemeinsam beim neuen Kinderspiel „Irrgarten der Magier“ von Drei Magier® und versuchen damit siegreich aus der magischen Partie hervorzugehen.



Sich einen Weg durch den Irrgarten mit seinen vielen Hecken zu bahnen ist schon bei Tageslicht nicht so leicht, doch der Zauberlehrling Linus, eine große gelbe Spielfigur, muss dies für die geheime Prüfung auch noch nachts schaffen. Nur mit Hilfe eines hellen Sterns, der stets exakt über ihm leuchten muss, kann er den Weg zu den funkelnden Ziel-Chips finden. Zu Hilfe kommen ihm dabei zwei bis vier Kinder, die immer als Team antreten. Ein Kind steuert pro Runde Linus, das andere den Stern über ihm. Doch Achtung: Die magische Verbindung darf nicht abbrechen! Denn nur so können die zufällig gezogenen funkelnden Chips, die zwischen den Hecken versteckt sind, in der richtigen Reihenfolge eingesammelt werden – die Weg-Karte gibt den Hinweis. Schnell sein lohnt sich, denn wenn der Gong ertönt, endet die Runde. Ziel der kooperativen Spieleneuheit mit Drei Magier®-typischem magischen Effekt ist es, gemeinsam alle funkelnden Chips einzusammeln, bevor die letzte Weg-Karte gespielt wurde.



Typ: Kooperatives Spiel | Marke: Drei Magier® | Anzahl Spielende: 2-4 | Alter: ab 5 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 49,99 Euro (UVP)

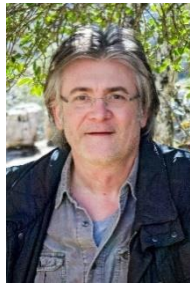
Wien, 4. April 2023

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): [Irrgarten der Magier](#)

Über die Autoren:



Wolfgang Dirscherl
© privat



Wolfgang Lehmann
© privat

Die beiden Spieleautoren Wolfgang Dirscherl und Wolfgang Lehmann entwickeln seit dem Jahr 2019 gemeinsam Spiele. Dabei lieben sie es, große Abenteuer in kleine Pappkartons hineinzuzaubern und Spielende damit zum Staunen zu bringen. Der Regensburger Wolfgang Dirscherl ist Spiele- und Kinderbuchautor und als freiberuflicher Spieleredakteur tätig. Insbesondere die von ihm entwickelten Kinderspiele haben es in den vergangenen Jahren immer wieder auf die Empfehlungs- und Nominiertenlisten für die Auszeichnung zum „Kinderspiel des Jahres“ geschafft. Wolfgang Lehmann, gebürtiger

Stuttgarter, lebt heute mit seiner Familie auf dem Land. Der Maschinenbauingenieur konstruiert am liebsten Spielmechanismen für Kinder- und Familienspiele.

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

PR-Büro Halik, Sparkassaplatz 5a/2, 2000 Stockerau
Tel.: 02266/674 77-0, office@halik.at