



PRESSEINFORMATION

Zauberhaftes Anlegen nach Plan:

Im „Wald der Wunder“ bestimmt die Herzkönigin

Verwunschene Rosenbüsche, magische Pilze, sprechende Bäume – dem Wald der Wunder wohnt ein besonderer Zauber inne. Als Herrscherin über den Wald hat die Herzkönigin ganz klare Vorstellungen, wo die Pflanzen wachsen und wie sich die Schachfiguren im Wald bewegen sollen. Um ihre Gunst zu gewinnen, gilt es, das eigene Waldstück bestmöglich nach den Plänen der Königin zu gestalten.

„**Wald der Wunder**“ ist ein schnelles Kombinationsspiel von Schmidt Spiele für die gesamte Familie, mit einfachen Regeln und viel Abwechslung für bis zu vier Personen ab acht Jahren. Eine Solovariante ist ebenfalls verfügbar.



© Schmidt Spiele

Im Wald der Wunder versucht man, als Landschaftsplaner:in wertvolle Siegpunkte zu erspielen, indem man die Pflanzen- und Figurenplättchen möglichst optimal auf seinem Waldtableau platziert. Runde um Runde wird von jener Person, die gerade den Startmarker besitzt, eine von fünf Plättchenformen ausgewählt – oft zum Leidwesen der Mitspieler:innen. Dann werden nacheinander die zufällig aus dem Beutel gezogenen Formen ausgesucht und angelegt. Wichtig: Die wundersamen Pflanzen und Figuren sollten so platziert werden, dass sie den Vorstellungen der Herzkönigin entsprechen, denn das gibt Punkte. So ist es



beispielsweise ratsam, die sprechenden Bäume auseinander zu legen, während die Rosenpflanzen zu einem prächtigen Rosenbusch zusammenwachsen sollen. Wenn dann auch noch ein Pfad für die Schachfiguren entsteht und sogar die Pilze am richtigen Ort aus dem Boden sprießen, sind wertvolle Punkte gesichert.

Trotz eigener sorgfältiger Planung sollte man die Tableaus der anderen nicht aus dem Auge verlieren. Denn das Spiel endet, sobald die aktuelle Plättchenform nicht mehr angelegt werden kann. Entstandene Freiflächen und nicht genutzte Bonuspunkte können dann den Sieg kosten. Für noch mehr Abwechslung sorgt übrigens eine alternative Spielvariante auf der Rückseite des Spieltableaus.

Typ: Kombinationsspiel | Verlag: Schmidt Spiele | Spieler: 1-4 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 28,99 Euro

Wien, 30. August 2022

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xx1wn9UCgZ7iSTpS5?e=Fc92Xs>

Der Autor:



Ikhwan Kwon lebt mit seiner Familie in Korea und hat bereits in der Grundschule das Thema Brettspiele für sich entdeckt – wie seine gesamte Generation, die von „Blue Marble“ (einer Art Monopoly) in der Kindheit geprägt wurde. Brettspiele wurden daraufhin nicht nur in Korea, sondern auch bei Ikhwan Kwon selbst immer populärer, von „Catan“ in der Studienzeit über „Agricola“ und „Mahjong“ im Arbeitsalltag. Während der zweifache Vater hauptberuflich bereits seit mehr als 20 Jahren in der digitalen Gaming-Branche tätig ist, entwickelte er die Idee, selbst Brettspiele zu gestalten, vor etwa fünf Jahren. Inspiration bot ihm das beliebte Spiel „Splendor“, für das ein Verlagshaus eine Kinderversion wünschte. Er tüftelte an Spielprinzipien und Geschichten, bis über ein paar Umwege zufällig die Idee zu Alice’s Garden entstand, das nun auch in Österreich unter dem Namen „Wald der Wunder“ erhältlich ist.

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