



PRESSEINFORMATION

Auf der Flucht vor dem alten Baron: Geister-Alarm im „Spukschloss“

Viele Jahrhunderte war es still im einstigen Prachtschloss des Barons von Spukhausen. Bis eine kleine Gruppe von Abenteuerlustigen die alten Gemäuer erkundet und dabei den ehemaligen Besitzer und Hausgeist aus seinem tiefen Schlaf reißt. Und der ist gar nicht erfreut über die ungebetenen Gäste. Von ihm gejagt, versuchen die Eindringlinge, schnellstmöglich aus dem Schloss zu entkommen. Doch das ist gar nicht so einfach. Denn der Geist kennt seine Räumlichkeiten sehr gut und legt viele Hindernisse auf den Weg in die Freiheit. Wer es schafft, sich zuerst den Weg durch das „**Spukschloss**“ zu bahnen, ist nicht nur in Sicherheit, sondern hat auch das Spiel gewonnen.



© Schmidt Spiele

Im „Spukschloss“ bahnen sich die Spielenden den Weg durch ein Labyrinth aus Räumen und Wegen. Durch Würfeln bewegen sie ihre Figuren Feld für Feld und müssen sich dabei vor dem Hausgeist in Acht nehmen. Denn nachdem dieser aus seinem Jahrhundertschlaf geweckt wurde, ist er doch ziemlich verärgert. Kommt eine Spielfigur während der Flucht auf einem rot markierten Feld zum Stehen, löst das den Geister-Alarm aus. Durch den Kamin schickt das zornige Gespenst dann eine Eisenkugel und kegelt schnell mal jemand aus dem Weg.

Vom Zorn des alten Barons sind auch all jene getroffen, die sich auf der Treppe oder in dem Raum befinden, in dem die Falle zuschlägt. Dann heißt es Rückzug, aber flott. Auf ihrer Flucht durch das Schloss können die Spielenden zwischen verschiedenen Wegen wählen, mit denen sich manchmal Schritte einsparen lassen, oder Geheimgang für eine Abkürzung nützen. Das Spiel endet, sobald die erste Abenteuerfigur auf dem Zielfeld platziert wurde und sich damit den Weg in die Freiheit gesichert hat. In einer zweiten Spielvariante können sich die Spielerinnen und Spieler noch weiteren Herausforderungen stellen. Dabei sorgt die alte, verwitterte Treppe für neue Gefahren und zieht die Aufmerksamkeit des Geistes auf sich.



Typ: Aktionsspiel | Verlag: Schmidt Spiele | Spieler: 2-4 | Alter: ab 6 Jahren | Zeit: ca. 30 Minuten |
Preis: 23,49 Euro

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xwh23ld2Jx8JVbm9I?e=qX0Qbs>

Wien, 28. Oktober 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