



PRESSEINFORMATION

Das dritte Abenteuer der Reihe: Bei „Break In – Chichén Itzá“ kommen die Spielenden den Geheimnissen der Mayas auf die Spur

Berlin, Herbst 2021. Viele Mythen und Mysterien ranken sich um das Leben der alten Mayas. Im Zentrum der Legenden steht dabei die sagemumwobene Stadt Chichén Itzá – ein Ort voller entdeckter und unentdeckter Geheimnisse. Schauplatz einer besonders mystischen Geschichte stellt der berühmtberüchtigte Kukulkan Tempel dar. Den Legenden zufolge befindet sich darin tief verborgen der Jaguar-Thron, der die Geschichte zweier Götter offenbart. Genau diesen wollen ein bis sechs Spieler:innen aufspüren und dringen daher in die alte Ruine ein. Doch bis die Spielenden den Thron aus nächster Nähe begutachten können, müssen sie verschiedene Rätsel lösen und Herausforderungen meistern. Lässt sich das Geheimnis von Chichén Itzá lüften?



© Schmidt Spiele

Das kooperative Rätselspiel „**Break In**“ geht in die dritte Runde und wieder versuchen ein bis sechs Spieler:innen nicht aus- sondern einzubrechen. In diesem Herbst werden die Abenteurer:innen in die mysteriöse Stadt **Chichén Itzá** geführt, die Schauplatz vieler Sagen und Mythen ist und einige Geheimnisse birgt. Gemeinsam arbeiten sich die Spielenden Ebene für Ebene in den Kern der 3D-Spielumgebung vor, die sie in den geschichtsträchtigen Kukulkan-Tempel inmitten der Stadt führt. Dort gehen sie den Geheimnissen der alten Mayas auf die Spur und versuchen den legendären Jaguar-Thron im Kern des Tempels ausfindig zu machen. Dafür müssen die Spielenden gemeinsam Symbole finden, entschlüsseln und verschiedene Rätsel und Herausforderungen meistern. Wie bereits die ersten beiden



Abenteuer „Alcatraz“ und „Area 51“ bietet auch das dritte Abenteuer wieder mehrere physische Entdeckungsebenen mit vielen Überraschungseffekten, je weiter sich die Spielenden in den Kern der Schachtel vorarbeiten.

Typ: Kooperatives Rätselspiel | Verlag: Schmidt Spiele | Autoren: David Jakos, Nicholas Cravotta & Rebecca Bleau | Spieler: 1-6 | Alter: ab 12 Jahren | Zeit: ca. 120 Minuten | Preis: 27,99 Euro

Die Autoren:

David Jakos ist Erfinder, Künstler und Ingenieur gleichermaßen. Als Mitgründer der Produktdesignfirma Salient Technologies und des Entwicklungsstudios Streamline Design entwickelt er diverse Produkte, von Spielen bis hin zu Ventilen für die NASA. Nicholas Cravotta und Rebecca Bleau sind das preisgekrönte Team hinter BlueMatter Games™. Wohnhaft in Grass Valley, Kalifornien, verbinden sie das Leben und die Arbeit auf spielerische Weise, um Spiele zu erschaffen, die die Welt verändern.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xwhaCXEoo1uZyl3zw?e=pHJfxf>

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

BISS PR & Communications
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 1- 04
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de