

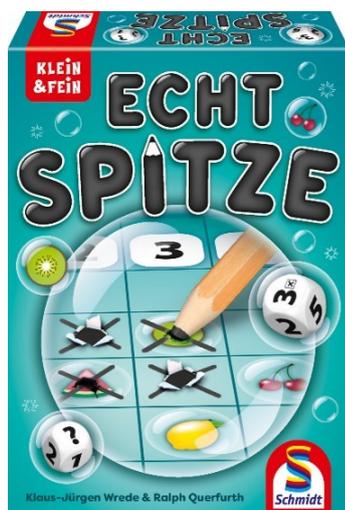


PRESSEINFORMATION

Weiterer Titel in der „Klein & Fein“-Serie: Echt Spitze sollte nicht nur der Bleistift sein

Berlin, Frühjahr 2022. Nicht nur schlau ankreuzen, sondern auch Kästchen durchstechen – beim neuen Spiel aus der „Klein & Fein“-Serie sind ein spitzer Verstand und ein spitzer Bleistift gleichermaßen gefordert. Denn auf der Vorderseite befinden sich hier die kostbaren und punktebringenden Symbole in Seifenblasen, die zum Platzen gebracht werden müssen, um dann auf der Rückseite weiterspielen zu können. Wer gewinnt die Jagd nach den Punkten?

Erst im Frühjahr 2021 erweiterten die Erfolgsautoren Klaus-Jürgen Wrede und Ralph Querfurth mit „Kannste knicken“ die „Klein & Fein“-Reihe. Nun haben die beiden mit „Echt spitze“ ein weiteres kurzweiliges Roll & Write-Spiel, für bis zu vier Personen, mit hohem Wiederspielreiz geschaffen, bei dem alle gleichzeitig spielen. Die Solovariante bringt Spielspaß alleine.



© Schmidt Spiele

Die „Klein & Fein“-Reihe aus dem Hause Schmidt Spiele ist bekannt für zahlreiche Roll & Write-Spiele, die mit immer neuen Spielprinzipien herausfordern. Ab diesem Frühjahr verwenden Spieler:innen bei **Echt Spitze**, auf der Jagd nach wertvollen Punkten, sowohl die Vorder- als auch die Rückseite ihres Wertungsblattes und stechen es fleißig mit dem spitzen Bleistift durch. Ziel ist es, mehr Punkte als die anderen zu sammeln und so das Spiel am Ende für sich zu gewinnen.

Zwei Würfel entscheiden, wo das Kreuz auf dem Spielblatt gesetzt werden kann. Hierzu darf sich zunächst jede:r reihum einen Würfel aus der Mitte nehmen und mit einem der in der Mitte verbliebenen Würfel einen Schnittpunkt auf seinem Raster bilden. Angekreuzt wird gleichzeitig, wobei es besonders attraktiv ist, Symbole in Seifenblasen zu treffen, denn dann



darf durch das Blatt hindurchgestochen werden und es geht auf der Rückseite weiter. Die begehrten Symbole, die es zu sammeln gilt, befinden sich nämlich auf beiden Seiten des Spielblatts. Wer hier eine Symbolart schneller einsammelt, wertet mit einer höheren Punktzahl. Das Spiel endet, wenn eine Person ihre dritte Symbolart gewertet hat. Dann wird zusammengezählt, wobei auch angekreuzte Reihen wertvolle Punkte einbringen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt und ist „echt spitze“.

Zwei weitere abwechslungsreiche Level sorgen für noch mehr Spannung, während die Solovariante das Spielen auch ohne Mitspieler:innen ermöglicht.

Typ: Roll & Write-Spiel | Verlag: Schmidt Spiele | Spieler: 1-4 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 13,49 Euro (UVP)

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xyBCbq1ir1vqNVrE6?e=N4cOy3>

Die Autoren:



Seit dem Besuch der Spielmesse in Essen im Jahr 1989 wurde für **Klaus-Jürgen Wrede** aus dem gelegentlichen Spielen eine große Leidenschaft, die in der Entwicklung und Umsetzung eigener Spielideen endete. Sein Erstlingswerk „Carcassonne“ wurde im Jahr 2001 sowohl als „Spiel des Jahres“ als auch mit dem „Deutschen Spielepreis“ geehrt. Mittlerweile sind zahlreiche Erweiterungen und weitere eigenständige Carcassonne-Spiele entstanden. Bei der Spieleentwicklung reizt Klaus-Jürgen Wrede besonders die Umsetzung historischer Themen in familienfreundlichen Spielen.



Ralph Querfurth ist studierter Informatiker und mittlerweile seit über 13 Jahren als Redakteur beim Verlag Kosmos im Bereich Familien- und Erwachsenenspiele tätig. Kennengelernt haben sich Ralph Querfurth und Klaus-Jürgen Wrede bei der „Carcassonne“ Weltmeisterschaft – bis heute konnte sich Querfurth dort viermal als Gewinner durchsetzen. Daneben hegt er eine große Leidenschaft für Escape Rooms und hat mehr als 100 besucht und durchgespielt. Er hatte die Idee für die erfolgreiche Exit-Reihe des Kosmos Verlags und ist neben Inka und Markus Brand nicht nur als Redakteur, sondern auch als Autor tätig.

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

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