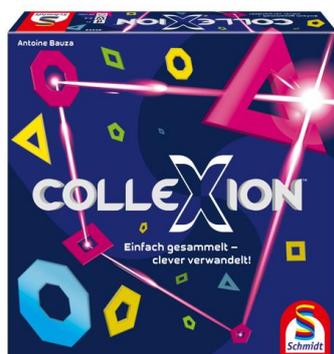




PRESSEINFORMATION

Einfach gesammelt – schnell verwandelt: Eine „ColleXion“ beschert Spielern in diesem Frühjahr einen wahren Punktesegen

Berlin, Frühjahr 2021. Wer hat die Drei-, Fünf- und Achtecke fest im Blick und erkennt auch das passende Quadrat? Nur mit einem geschulten Auge lässt sich bei dem neuen Familienspiel von Autor Antoine Bauza eine punktebringende „ColleXion“ bilden. Ziel des Spiels ist es, verschiedene Polygone aus der Spielschachtel zu entnehmen und diese zu Form- oder Farbsets zusammensetzen und so wertvolle Punkte abzustauben. Je später die Spieler die Sets bilden können, desto wertvoller die Punktechips. Doch Achtung: Übrig gebliebene Formen sorgen für Minuspunkte und auch die Mitspieler sind fleißige Sammler, denen man nicht allzu oft eine Vorlage bieten sollte. Gewonnen hat, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte sammeln konnte.



© Schmidt Spiele

Bei „ColleXion“ brauchen zwei bis vier Spieler ab sieben Jahren eine scharfe Beobachtungsgabe. In einer Spielschachtel befinden sich viele verschiedene Polygone, die von den Spielern gezogen und punktebringend zu Farb- oder Formsets zusammengestellt werden müssen. Reihum ziehen die Spieler nacheinander Polygone aus einem Spieleteller. Allerdings dürfen nur solche entwendet werden, die vollständig sichtbar sind und über mindestens eine Eigenschaft des zuvor gezogenen Spielsteins verfügen. Wählt also ein Spieler ein grünes Achteck, darf er danach nur ein grünes Polygon oder aber ein Achteck nehmen. Maximal vier Polygone darf ein Spieler pro Zug ziehen, danach überträgt er diese in seine Sammlung und versucht Sets zu bilden. Für jedes Farbsset, bestehend aus vier gleichen Farben, oder Formset gewinnt der Spieler einen Punkte-Marker. Diese steigen zum Ende in ihrer Wertigkeit. Im Anschluss ist der nächste Spieler am Zug. Für einen Vorteil – und Ärger bei den Mitspielern – sorgen drei unterschiedliche Aktions-Marker, die jeder Spieler zu Beginn erhält und die einmalig eingesetzt werden können. Das Spiel endet, sobald entweder alle Spielsteine aus der Schachtel entwendet wurden oder es keine Punkte-Marker mehr gibt. Polygone, die nicht in



Sets verwandelt wurden, bringen den Spielern Minuspunkte ein. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte sammeln konnte.

Typ: Aktionsspiel | Verlag: Schmidt Spiele | Autor: Antoine Bauza | Spieler: 2 - 4 | Alter: ab 7 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 29,99 Euro

Der Autor:

Antoine Bauza ist ein französischer Spieleautor, der mit einigen Spielen bereits große Erfolge feiern konnte. Ausgezeichnet als Kennerspiel des Jahres 2011 wurde sein Spiel „7 Wonders“, während sich „Hanabi“ die begehrte Auszeichnung zum Spiel des Jahres 2013 sichern konnte.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xtC2fLPqsUSwnx91B?e=4KWGFm>

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
Natalie Hurthe & Roaya El Tahwy
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 07
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de