



PRESSEINFORMATION

Zauberhaftes Anlegen nach Plan: Im Wald der Wunder richtet sich alles nach den klaren Vorstellungen der Herzkönigin

Berlin, Frühjahr 2022. Verwunschene Rosenbüsche, magische Pilze, sprechende Bäume – dem Wald der Wunder wohnt ein besonderer Zauber inne. Als Herrscherin über die Gefilde hat die Herzkönigin jedoch klare Vorstellungen, wo die Pflanzen im Wald wachsen und wie sich die Schachfiguren in diesem bewegen sollen. Wer schafft es, das eigene Waldstück am besten nach den Plänen der berühmten Königin zu gestalten und so ihre Gunst zu gewinnen?

Die Neuheit „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** werden ein bis vier Spieler:innen zu Landschaftsplaner:innen und versuchen wertvolle Siegpunkte zu erspielen. Hierzu hat jede:r Spieler:in ein Waldtableau vor sich liegen, auf denen die Pflanzen- und Figurenplättchen platziert werden. Fünf verschiedene Plättchenformen in unterschiedlichen Beuteln gibt es, sowie die quadratischen Bonusplättchen. Runde um Runde wird von der Person, die gerade den Startmarker innehat, eine Plättchenform ausgesucht – oft zum Leidwesen der Mitspieler:innen. Dann werden nacheinander die zufällig aus dem Beutel gezogenen Formen von den Spieler:innen ausgesucht und angelegt. Hierbei sollten die wundersamen Pflanzen und Figuren so platziert



werden, dass sie den klaren 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 auch die Pilze am richtigen Ort aus dem Boden sprießen, sind wertvolle Punkte gesichert.

Trotz eigener sorgfältiger Planung sollte man die Tableaus der Mitspieler:innen nicht aus dem Auge verlieren. Denn das Spiel endet, wenn ein:e Spieler:in die aktuelle Plättchenform nicht mehr anlegen kann. Und wenn bis dahin der eigene Plan nicht aufgegangen ist und so Freiflächen entstanden sind oder Bonusplättchen nicht genutzt wurden, werden am Ende hierfür Minuspunkte verteilt – diese können schlimmstenfalls den Sieg kosten.

Die angepuzzelte Wertungsübersicht hilft beim Punkte zählen. Diese, und auch das Spieltableau, haben jeweils eine Variante auf der Rückseite, welche beliebig miteinander kombiniert werden können und so für noch mehr Abwechslung sorgen.

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

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 in Deutschland unter dem Namen „Wald der Wunder“ verfügbar 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

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