

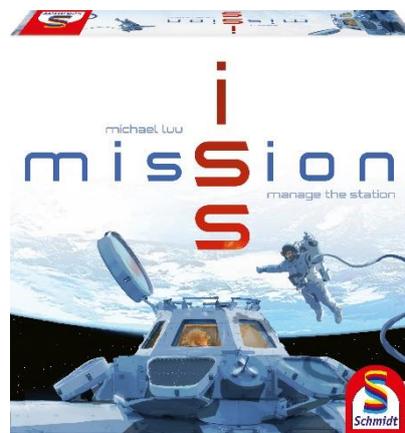


PRESSEINFORMATION

Forschen, bauen und Fähigkeiten verbessern: Ab diesem Frühjahr gehen Spieler auf schwerelose „Mission ISS“

Berlin, Frühjahr 2021. Seit über 15 Jahren kreist die internationale Raumstation ISS nun schon um die Erde und beschert der Menschheit durch die dortigen Forschungen lebenswichtige Erkenntnisse. Bis die gigantische Weltraum-Station jedoch ihre Arbeit aufnehmen konnte, musste sie in Einzelteilen zusammengebaut werden – im All. Genau vor dieser Aufgabe stehen bis zu vier Spieler nun auch in ihrem Wohnzimmer. Denn bei „Mission ISS“ errichten die Spieler kooperativ die internationale Raumstation und führen dort mit ihren Astronauten wichtige Forschungsarbeiten durch. Um Störfälle zu vermeiden und den Bau nach Zeitplan fertigzustellen, müssen die Spieler jedoch gut zusammenarbeiten. Entwickelt wurde das Spiel in enger Zusammenarbeit mit dem Deutschen Zentrum für Luft- und Raumfahrt, um einen möglichst authentischen Einblick in das Leben auf der Weltraum-Station zu geben.

Viel zu tun gibt es für die Astronauten auf der internationalen Raumstation: In schwerelosem Zustand wird geforscht, gebaut und experimentiert. In diese Welt tauchen nun auch bis zu vier Spieler ab zehn Jahren bei „**Mission ISS**“ ein. Dort müssen die Spieler schrittweise die Raumstation aufbauen, die aus 13 Modulen besteht und in denen verschiedene Forschungs- und Alltagsaufgaben von den Astronauten erledigt werden müssen. Dabei verfliegt jedoch schnell die Zeit – und Störfälle bleiben nicht aus. Die Spieler müssen sich also ranhalten, um den Ausbau der ISS voran zu bringen. Gespielt wird kooperativ über Karten. Jeder Spieler erhält verschiedene Kommandokarten, die offen ausliegen und mit denen die Astronauten in Bewegung gesetzt werden, um Aufgaben auszuführen, von denen in jedem Modul neue hinzukommen. Sobald ein Spieler an der Reihe ist, wählt dieser eine Karte seines offenen Kartendecks und bildet mit einer beliebigen Karte eines Mitspielers ein Aktionspäarchen. Das damit verbundene Kommando lässt der Spieler von einem beliebigen Astronauten ausführen. Denn alle können auf jeden Astronauten zugreifen. Nicht alle Aufgaben lassen sich jedoch allein lösen. Denn die Astronauten verfügen über unterschiedliche Eigenschaften und verlangen daher bei einigen Aufgaben die Mithilfe der anderen. Kann ein Spieler keine Kommandopäarchen mehr bilden, muss er seine Schicht beenden. Er darf mit der nächsten Runde zwar wieder neue Karten aufdecken, der Vorgang kostet die gesamte Gruppe aber Zeit. Das Spiel ist erfolgreich beendet, wenn es die Gruppe geschafft hat, alle Module aufzubauen oder das letzte Feld auf



© Schmidt Spiele



der Fortschrittleiste erreicht wurde. Schafft es die Gruppe jedoch nicht, den Zeitplan für den Bau der Station einzuhalten, ist das Spiel vorzeitig beendet.

Typ: Kooperatives Spiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Michael Luu | Spieler: 1-4 | Alter: ab 10 Jahren | Zeit: ca. 90 Minuten | Preis: 32,99 Euro

Der Autor:

Der in Ostfriesland lebende Wirtschaftssinologe Michael Luu hegte bereits seit seiner Jugendzeit den Traum, Spieleerfinder zu werden. Denn Luu möchte mit seinen Spielen eigene Geschichten erzählen und Menschen zusammenbringen. Im Jahr 2013 hat er das vom „Spiel des Jahres“ unterstützte Stipendium für Nachwuchsautoren gewonnen und gewann ein Jahr später mit dem Spiel „Trevä“ den Hamburger Spieleautorenwettbewerb „Voll vermünzt“.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xtDE5gFySCpTE8sjC?e=SfVUDr>

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