



PRESSEINFORMATION

Strategisches Würfeln: So wird man „Ganz schön clever“ mit Schmidt Spiele®

Berlin, Januar 2018. Sechs Würfel, sechs Farben und jeweils sechs verschiedene Augenzahlen – „Ganz schön clever“ von Schmidt Spiele® ist ein kniffliges Würfelspiel, bei dem nicht das Glück sondern die eigene Strategie im Vordergrund steht. Runde um Runde wird um die meisten Punkte gespielt, denn statt einfachem Würfeln ist kluges Wählen der gewürfelten Zahlen gefragt. Doch Vorsicht: Nicht immer ist die höchste Zahl aus einem Wurf gewinnversprechend – ein Spiel für schlaue Köpfchen.



© Schmidt Spiele

„Ganz schön Clever“ ist ein Würfelspiel für ein bis vier Personen, bei dem jeder einzelne Spieler sowohl aktiv, als auch passiv einen schnellen Gewinn erzielen kann. Mit einem Block, vier Filzstiften und sechs verschiedenfarbigen Würfeln wird ein raffiniertes Denksport-Erlebnis erzeugt, ganz in „NOCH MAL!“-Manier. Das Spielblatt enthält die entsprechenden Farbkategorien sowie viele Boni- und Aktionsfelder, die wiederum mehrfache Kettenreaktionen auslösen können und wichtige zusätzliche Punkte einbringen.

Ein Spieler würfelt zunächst alle Würfel gleichzeitig und wählt dann einen dieser Würfel wohlüberlegt aus, dessen Wert er anschließend auf seinem Spielplan notiert. Alle Würfel mit einem niedrigeren Wert werden auf ein kleines Silbertablett gelegt und können vorerst nicht mehr verwendet werden. Mit den verbliebenen Würfeln wirft der gleiche Spieler ein zweites Mal, wählt einen aus und positioniert alle Würfel mit einer niedrigeren Augenzahl auf das Tablett. Diese Aktion wird insgesamt drei Mal durchgeführt. Danach ist der Zug des aktiven Spielers vorbei und die passiven Spieler übernehmen. Alle Mitspieler erhalten die übrig gebliebenen Würfel wortwörtlich auf dem Silbertablett serviert, von dem sie sich nun einen



auswählen und dessen Wert auf ihrem Spielblatt notieren. Da die Wahl zeitgleich geschieht, können sich mehrere Spieler auch für denselben Würfel entscheiden.

Als aktiver Spieler gilt es demnach, sich nicht zu früh für eine hohe Augenzahl zu entscheiden, sodass eventuell keine Würfel für einen weiteren Wurf übrig bleiben und nicht alle drei möglichen Würfe genutzt werden können. Niedrigere Zahlen bringen jedoch weniger Punkte, daher sollte clever taktiert werden. Wer am Ende der Spielrunden die höchste Punktzahl erzielt gewinnt das Spiel.

Typ: Würfelspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Wolfgang Warsch | Spieler: 1-4 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 30 Minuten | Preis: ca. 12 Euro

Der Autor



Pantaleon absolvierte der Österreicher Wolfgang Warsch ein Studium der Genetik in Wien. Heute ist er in der Krebsforschung tätig sowie stolzer Vater. Warschs persönliche Spielleidenschaft gilt Klassikern wie GO oder auch wie 7 Wonders.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®): <https://cloud.biss-pr.de/s/QfD2Z9u56YYgEwZ>

Über Schmidt Spiele®

Schmidt Spiele® gehört zu den bekanntesten deutschen Spieleherstellern. 1907 in Nürnberg von Joseph Friedrich Schmidt gegründet, wurde der Verlag 1997 von der Good Time Holding GmbH übernommen und hat seitdem seinen Unternehmenssitz in Berlin. Den Erfolg des Traditionsunternehmens begründete das Brettspiel Mensch ärgere Dich nicht®. Weitere Klassiker aus dem Hause Schmidt Spiele® sind Kniffel® und Ligretto®. Heute umfasst der erfolgreiche Spieleverlag die Marken Schmidt Spiele®, Selecta im Bereich Holzspielzeug, Drei Magier® sowie den Vertrieb der Spiele des Münchner Verlags Hans im Glück.

Weitere Informationen: www.schmidtspiele.de

Pressekontakt



Roaya El Tahwy & Yasmina Sakri
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 1-03

E-Mail: r.eltahwy@biss-pr.de | y.sakri@biss-pr.de

Internet: www.biss-pr.de