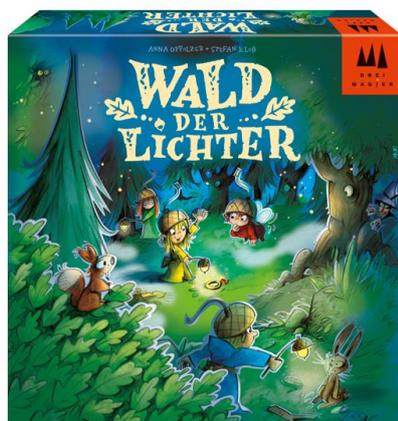




PRESSEINFORMATION

Ein dunkler Wald mit wertvollen Schätzen: „Wald der Lichter“ sorgt bei Spielern für magische Entdeckermomente

Berlin, Herbst 2020. Im Lichterwald ist Dunkelheit eingekehrt. Denn der Bösewicht Gunthart hat die wertvollen Wichtelschätze, die den Wald zum Leuchten bringen, gestohlen und versteckt. Zwei bis vier Spieler begeben sich daher auf die mutige Suche nach den strahlenden Kostbarkeiten und durchkämmen den verzauberten Wald. Hierfür erhalten sie Lichtplättchen, die sich in der mehrschichtigen Spielschachtel verschieben lassen. Wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Schätzen finden konnte, gewinnt das magische Kinderspiel „Wald der Lichter“ von Drei Magier®.



© Schmidt Spiele

Bei dem Kinderspiel „**Wald der Lichter**“ müssen zwei bis vier Spieler ab fünf Jahren versteckte Schätze in einem Wald finden, der in einer Spielschachtel dargestellt wird. Die Schätze liegen zunächst im Dunkeln und müssen von den Spielern mithilfe von Lichtplättchen gefunden und sichtbar gemacht werden.

Nachdem das Spiel in der Schachtel aufgebaut wurde, erhält jeder Spieler je ein Licht- und Wichtelplättchen. Die 16 Schatzplättchen, welche die zu findenden Kostbarkeiten aufzeigen, werden zunächst verdeckt bereitgelegt, ehe der erste Spieler ein beliebiges Plättchen aufdeckt. Den abgebildeten Schatz gilt es nun für alle Spieler auf dem Feld zu finden. Dazu schieben sie nacheinander ihr Lichtplättchen in eine der acht Waldeingänge auf das Spielfeld. Dort kann es dann auch bewegt werden, indem ein freies Wald-Plättchen in eine der Eingänge geschoben wird. Der Schiebemechanismus führt dazu, dass sich die Plättchen immer wieder verschieben oder rausfallen und dadurch ein neuer Schatz sichtbar wird. Beleuchtet ein Spieler den gesuchten Schatz, darf er sich diesen nehmen und ein neues Schatzplättchen



aufdecken. Handelt es sich bei dem sichtbar gewordenen Schatz nicht um den gesuchten, gilt es, sich die Position zu merken, da dieser später eine Rolle spielen könnte. Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine bestimmte Anzahl an Schätzen finden konnte.

*Typ: Merk- und Schiebespiel | Verlag: Drei Magier® | Autoren: Anna Oppolzer und Stefan Kloß
| Spieler: 2-4 | Alter: ab 5 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 32,99 Euro*

Die Autoren:

Das Ehepaar Anna Oppolzer und Stefan Kloß erfindet gemeinsam vor allem Kinderspiele. Stefan Kloß begann 2013 mit seinem ersten Spielprojekt und konnte Anna Oppolzer schnell dafür begeistern, sodass sie seit 2014 als Team neue Spielideen entwickeln. Für Schmidt Spiele haben sie unter anderem die beiden Kinderspiele „Hipp Hopp Hippo“ und „Der geheimnisvolle Zaubersee“ entwickelt.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xrTX27yTvpK1elkD?e=VTy2eU>

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



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