



PRESSEINFORMATION/SPIELENEUHEIT

„Ho, Ho, Ho, Schiff ahoi und Leinen los“ bei Skull Queen: Wenn die Kapitäne rufen, machen sich die Piraten bereit zum Beutezug

Berlin, Herbst 2024. „Alle Mann bereit zum Entern“ – beim neuen Stichspiel von Schmidt Spiele® versuchen alle Spielenden, mit ihren Piraten möglichst viel Beute zu machen, ohne dabei die eigenen Männer von der Planke zu schicken. Wer erweist sich Runde um Runde als kühnster Piratenkapitän und sticht die Konkurrenz gekonnt aus?



Das neue Stichspiel „**Skull Queen**“ von Schmidt Spiele® bringt für zwei bis sechs Personen ab acht Jahren spielerisch raue Piratenatmosphäre ins Wohnzimmer. Die Spielenden versuchen Runde um Runde ihre Kartenhand besonders gut einzuschätzen, ihre Stichmöglichkeiten vorauszuahnen und entsprechend die eigenen Piraten auf die Planke zu setzen. Platziert man den blauen Piraten lieber riskant, aber mit Chance auf wertvolle Punkte auf der fünf oder doch lieber sicher auf der vier? Wo ist der rote Pirat am besten aufgehoben? Um den Spielenden noch mehr Einfluss zu geben, hat jede Planke zwei unterschiedliche Seiten, aus denen man wählen darf. Auf der einen Plankenseite bringen einen kleine Kartenwerte nach vorne, auf der anderen Seite sind es die hohen. Ziel ist es, mit den Stichen die Piraten möglichst punktereich zu bewegen, ohne dass sie über Bord gehen.

Gespielt wird wie üblich bei Stichspielen mit Bedienzwang der Farbe und die höchste Zahl macht den Stich. Besonders bei Skull Queen ist, dass die gespielten Karten darüber entscheiden, wie sich die Piraten auf der Planke bewegen. So versuchen alle ihre eigenen



Piraten gut zu platzieren und vor dem über Bord gehen zu sichern. Sonderkarten bringen zusätzlich Spielspannung in den Piratenwettkampf.

Typ: Stichspiel | Marke: Schmidt Spiele® | Anzahl Spielende: 2-6 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 35 Minuten | Preis: 14,99 Euro (UVP)

Der Autor: Stefan Dorra



Stefan Dorra © privat

Stefan Dorra wurde 1958 in Soltau geboren und lebt mit seiner Familie in der Nähe von Hildesheim. Stefan hat in Hannover Sprachheilpädagogik studiert und viele Jahre als Sprachtherapeut an einer Förderschule mit körperbehinderten Schülern gearbeitet. Zunächst entwickelte er Lernspiele, um seine Sprachtherapie spielerisch zu gestalten. Später kamen auch Familienspiele und Kartenspiele ohne sonderpädagogischen Anspruch dazu. Sein erstes Spiel „Razzia“ wurde gleich auf die Empfehlungsliste zum Spiel des Jahres 1992 gewählt. Weitere Spiele, die von der Jury Spiel des Jahres ausgezeichnet wurden, sind „Linie 1“, „Land unter“, „Alles im Eimer“, „Die Sieben Siegel“, „Seeräuber“, „Land in Sicht“, „Eselsbrücke“ (gemeinsam mit Ralf zur Linde) und „Dschungelbande“. Letzteres wurde auch in Norwegen 2018 zum Kinderspiel des Jahres gewählt.

Bilderlink (© Schmidt Spiele): [Skull Queen](#)

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 GmbH & Co. KG
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 162 3372138 | +49 30 809333100
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de