



PRESSEINFORMATION

Bei dem neuen Würfelspiel profitieren auch die Mitspieler Denn: „Man muss auch gönnen können“

Berlin, Frühjahr 2020. Bei diesem Spiel darf drei Mal gewürfelt werden. Doch aufgepasst: Jeder Wurf erhöht die Gefahr, dass er den anderen Spielern zu Punkten verhilft. Beim neuen Würfel- und Setzspiel „Man muss auch gönnen können“ von Schmidt Spiele® versuchen ein bis vier Spieler Runde für Runde spezielle Würfel-Kombinationen zu erzielen, um sich Punkte für den Sieg zu sichern. Passive Spieler dürfen dabei die Würfel-Ergebnisse mitnutzen und dann heißt es als aktiver Spieler: „Man muss auch gönnen können“. Das Spiel ist ab acht Jahren und kann auch in einer Einzelvariante gespielt werden.



© Schmidt Spiele

Bei „**Man muss auch gönnen können**“ gewinnt, wer am meisten Punkte hat. Durch strategisches Erfüllen, Zusammenstellen und Anlegen von Bonus- und Wertungs-Karten sammeln die Spieler wertvolle Punkte. Gestartet wird mit drei Karten pro Spieler. Sie zeigen unterschiedliche Aufgaben, die auf Basis der gewürfelten Augenzahlen und Kombinationsmöglichkeiten erfüllt werden müssen. Bonus-Karten helfen dabei, die Würfel-Aufgaben zu erfüllen. Denn nur abgeschlossene Karten zählen in die Gesamtwertung. Der aktive Spieler versucht bereits mit dem ersten Wurf möglichst viele Aufgaben zu lösen, denn: sobald er nachwürfelt, stehen den anderen Spielern die Würfel ebenfalls zur Verfügung – und das kann ihnen zum Sieg verhelfen. Neue Wertungs- und Bonus-Karten können auf dem Markt mit entsprechenden Würfelkombinationen gekauft werden. Das Spiel endet eine Runde nachdem ein Spieler seine neunte Karte kauft. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Im Kampagnen-Modus von „Man muss auch gönnen können“ versucht ein Spieler alleine in sieben Level das beste Ergebnis zu erzielen.

Typ: Würfelspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autoren: Ulrich Blum und Jens Merkl | Spieler: 1-4 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 30 Min. | Preis: ca. 11,99 Euro



Die Autoren:



Der Heidelberger Spieleautor Jens Merkl studierte Philosophie, Journalismus und die Konzeption interaktiver Medien, war Rapper, Songwriter und Produzent, Grafikdesigner und hat Radioshows konzipiert. Heute ist Merkl hauptberuflicher Spieleautor. Nachdem er sich im digitalen und hybriden Bereich ausprobiert und einige Kinderspiele veröffentlicht hatte, entschied er 2016, sich auf die Entwicklung analoger Spiele für Familien und Erwachsene zu fokussieren.



Ulrich Blum wuchs in der Nähe von Zürich auf, lernte Koch und studierte Schauspiel. Doch die seit der Kindheit anhaltende Begeisterung für Brettspiele ließ ihn nicht los. So gewann er 2009 das Spieleautoren Stipendium der Jury Spiel des Jahres. Nur wenige Jahre später zog er nach Köln um und machte dort das Spieleentwickeln zu seiner Hauptberuflichen Tätigkeit. „Gönnen Können“ ist sein zehntes publiziertes Spiel und die erste Publikation bei Schmidt Spiele.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xmyLzxBkSZ9EUrHfF?e=fxsjbZ>

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



Roaya El Tahwy & Natalie Hurthe
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 01 | -07
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de