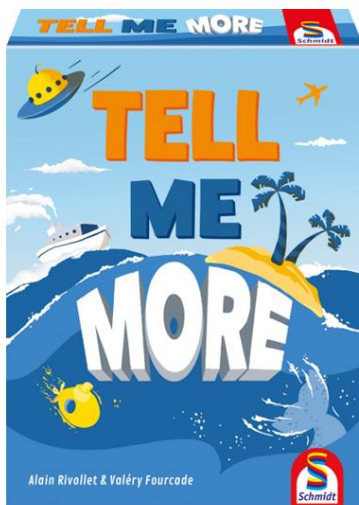




## PRESSEINFORMATION/SPIELENEUHEIT

### Eine Zwei-Minuten-Shortstory, zahlreiche inspirierende Assoziationen: „Tell Me More“ regt die kollektive Fantasie an

**Berlin, Frühjahr 2024.** 50 lustige, spannende, abenteuerreiche und überraschende Situationen – jede Runde wird eine davon laut vorgelesen und von den Spielenden in 120 Sekunden mit fantasievollen, verrückten oder auch alltäglichen Details ausgeschmückt. Dabei lautet das Credo: „Tell Me More“. Je mehr Details gesponnen werden, desto besser ist die Gruppe für die heiße Phase gewappnet. Denn die Rückseiten der Karten enthüllen knifflige Fragen, welche die Gruppe gleichzeitig und am besten auch noch gleich beantworten muss – ohne sich dabei abzustimmen. Je mehr übereinstimmende Antworten abgegeben werden, desto mehr Punkte erhalten die Spielenden. Eine Spieleneuheit, die überall gespielt werden kann und bei welcher der Schöpferkraft keinerlei Grenzen gesetzt sind.



© Schmidt Spiele

Bei dem neuen, kooperativen Erzählspiel „**Tell Me More**“ ist gemeinschaftlicher Kreativsinn gefordert. Drei bis acht Spielende entwickeln jede Runde eine neue Story zu auf Karten vorgegebenen Situationen und Schlüsselwörtern. Was fällt der gesamten Runde zu einer Situation auf der Titanic mit den Schlüsselwörtern „Ziel – Kollision – Glück“ ein? Wohin genau ging die Reise? Wann und wie ereignete sich die Kollision und was haben wir währenddessen gemacht? Alle Spielenden tragen etwas zur Geschichte bei und je mehr die Situation mit Details und Kreativität ausgeschmückt wird, desto höher sind die Chancen, später mehr Punkte zu erreichen. Im Laufe des Spiels entstehen so unglaubliche Geschichten, von einsamen Inseln, der Aufzucht eines Drachenbabys, über Zeitreisen bis hin zu einem



ominösen Filmriss, bei dem auch eine Ananas eine Rolle spielt. Welchen Verlauf die Geschichte nimmt, wird dabei jedes Mal neu von der Gruppe bestimmt.

In der zweiten Phase geht es spannend weiter: Die Gruppe versucht nun, die vorher unbekanntes Fragen auf der Rückseite der Karten zu beantworten – und das, ohne sich vorher abzustimmen. Je mehr Spielende sich für die gleiche Antwort entschieden haben und diese gleichzeitig laut aussprechen, desto mehr Punkte gibt es für die Gruppe. Doch was passiert, wenn die Frage in der Zwei-Minuten-Shortstory gar nicht thematisiert wurde? Dann kommt es auf die assoziative Homogenität der Gruppe an. Bei diesem Spiel geht nicht um richtig oder falsch, sondern nur um gleich. Für Runden mit Kindern wurden einfachere Karten gekennzeichnet, die Spiel- und Erzählspaß für die ganze Familie garantieren.

*Typ: Kooperatives Erzählspiel | Marke: Schmidt Spiele® | Anzahl Spielende: 3-8 | Alter: ab 10 Jahren | Zeit: ca. 15 Minuten | Preis: 10,49 Euro (UVP)*

#### **Die Autoren: Alain Rivollet und Valéry Fourcade**



*Alain Rivollet und Valéry Fourcade © privat*

Die größte Leidenschaft von Alain Rivollet (1964-2019) waren Brettspiele, als Autor und Vielspieler gleichermaßen. Der passionierte Sportler hatte einen Abschluss in Mathematik. Er entwickelte die Auszeichnung „Game of the Year“ mit, die seit 2003 von der AFPEJ in Frankreich und seit 2006 im Rahmen des „Festival International des Jeux“ in Cannes als „As d'Or – Jeu de l'Année“ verliehen wird. Als Autor veröffentlichte er zahlreiche Titel in

Frankreich und auf der ganzen Welt, darunter das vielausgezeichnete Spiel „Concept“. Das Projekt „Tell Me More“ schuf er gemeinsam mit Valéry Fourcade.

Vor rund 30 Jahren vereinte Valéry Fourcade (\*1964) seine Leidenschaft für Spiele mit seinem Beruf als Computerspezialist, indem er computergestützte Spiele für den Versandhandel entwickelte. Neben dem Verkauf von Sammelkartentiteln begann er mit der Entwicklung von Brettspielen. Im Jahr 2002 wurde sein erstes Spiel „AttaKuBe“ von TF1 Games veröffentlicht. Seitdem sind rund zwanzig Titel (Kinderspiele, Strategiespiele, Gesellschaftsspiele etc.) aus seiner Feder bei verschiedenen Verlagen erschienen. Improvisationstheater, Spieleabende mit Freunden und Badminton sind seine wichtigsten Hobbys.

**Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): [Tell Me More](#)**

**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](http://www.schmidtspiele.de)*

**Pressekontakt**

BISS PR & Communications GmbH & Co. KG  
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin  
Tel.: +49 1742196175  
E-Mail: [schmidtspiele@biss-pr.de](mailto:schmidtspiele@biss-pr.de)  
Internet: [www.biss-pr.de](http://www.biss-pr.de)