

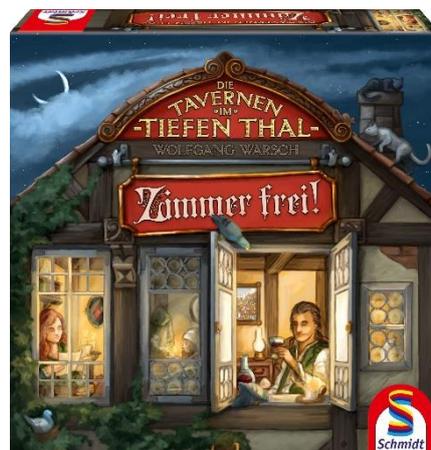


PRESSEINFORMATION

Clever wirtschaften bei der ersten Erweiterung: „Das Gasthaus von Tiefen Thal“ erfordert noch mehr spielerischen Geschäftssinn

Berlin, Frühjahr 2021. Wie wird man der erfolgreichste Wirt im Ort? Auf diese Frage suchen Spieler bei „Die Tavernen im Tiefen Thal“ seit 2019 immer wieder eine Antwort. Mit strategischem Würfelsetzen und cleverem Kartenlegen wollen sie die lukrativste Schenke in Tiefenthal betreiben. Doch die Ansprüche der Gäste steigen und es reicht längst nicht mehr, nur gutes Bier auf soliden Barhockern anzubieten. Mit kreativen Geschäftsideen, guten Kontakten und clever genutzten Fähigkeiten werten die Wirte daher in der ersten Erweiterung zum Grundspiel die eigene Taverne zum Gasthaus auf – und versuchen damit erfolgreicher zu sein als ihre Mitspieler.

Rund zwei Jahre nachdem Schmidt Spiele das Würfel-Einsatz-und-Kartendeck-Ausbau-Spiel „Die Tavernen im Tiefen Thal“ von Wolfgang Warsch auf den Markt brachte, folgt die erste Erweiterung. Mit „**Das Gasthaus von Tiefen Thal**“ steigt der Anspruch an die zwei bis vier Spieler ab 12 Jahren, die in die Rolle von Wirten schlüpfen. Sie müssen nicht nur eine Taverne aufbauen, das passende Personal finden und allabendlich die Getränke- und Sitzwünsche der Gäste erfüllen. Aufgrund der ökonomisch angespannten Lage in Tiefenthal gilt es, noch mehr Geschäftssinn zu beweisen und mit sinnvollen Investitionen weitere Dublonen zu erwirtschaften – vor allem mehr als die Konkurrenz. Dabei haben die Spieler



© Schmidt Spiele

bei jeder Partie gemeinsam die Wahl, in welche Richtung sie die Schenken entwickeln möchten. Soll die Karte um ein Weinangebot – mit passendem Weinkeller und Sommelier – erweitert werden oder bietet man den Adligen ab sofort auch Übernachtungen an? Versucht man, dem Bürgermeister bei einigen Aufträgen zu helfen oder lieber die eigenen Fähigkeiten noch besser zu nutzen? Den Spielern stehen für die vier Szenarien vier Module zu Verfügung, die auch beliebig kombiniert werden können – sowie auch mit den Modulen aus dem Grundspiel. Hat sich die Gruppe auf Module geeinigt, werden die entsprechenden Vorbereitungen, beispielsweise der Ausbau der Tavernen um Gästezimmer, durchgeführt und das Spiel kann beginnen. Zunächst baut jeder Spieler dabei sein eigenes Gasthaus auf. Dieses füllt sich durch Kartenziehen mit verschiedenen Gästen und Mitarbeitern. Nun kommt Leben in die Schenke und die Zeit, Geld zu verdienen. Hierzu würfeln die Spieler, setzen die Würfel weiter strategisch ein und erweitern allmählich ihr Kartendeck, um Dublonen zu



erwirtschaften. Wer dies erfolgreicher schafft als die anderen Gasthaus-Betreiber, hat das Spiel gewonnen.

Die Erweiterung „Das Gasthaus von Tiefen Thal“ ist nur zusammen mit „Die Tavernen vom Tiefen Thal“ spielbar und enthält neben den Modulen auch zusätzliche Adlige, die in das Grundspiel integriert werden können.

Typ: Würfel-Einsetz-und-Kartendeck-Ausbau-Spiel (Erweiterung zum Grundspiel) | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Wolfgang Warsch | Spieler: 2-4 | Alter: ab 12 Jahren | Zeit: ca. 60 Minuten | Preis: 20,79 Euro

Der Autor:



© privat

Geboren in St. Pantaleon absolvierte der Österreicher Wolfgang Warsch ein Studium der Mikrobiologie und Genetik in Wien und arbeitete in der Krebsforschung. Seit dem Jahr 2018, als drei seiner Spiele sowohl für das Kennerspiel wie auch Spiel des Jahres nominiert wurden, ist der stolze Vater zweier Kinder nun hauptberuflich Spieleautor. Aus seiner Feder stammt unter anderem „Die Quacksalber von Quedlinburg“ von Schmidt Spiele®, Kennerspiel des Jahres 2018.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xtCzH3rbpnWihbE1B?e=QtzWVL>

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

BISS PR & Communications
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