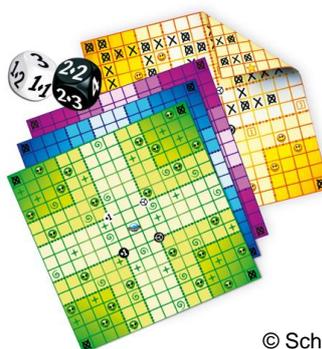




PRESSEINFORMATION

Noch mehr Spielspaß aus der „Klein & Fein“-Reihe: Kannste knicken? Sollste bei diesem Spiel sogar!

Berlin, Frühjahr 2021. Alle Ziele mit einem Wegenetz aus Kreuzen verbinden – wer das auf seinem Spielblatt zuerst schafft, geht bei „Kannste Knicken“ als Gewinner hervor. Klingt einfach? Sicherlich, wenn sich nur nicht eine Vielzahl der Ziele auf der Blattrückseite befänden. Um diese mit den Kreuzen zu erreichen, müssen die Spieler schlau kombinieren und knicken – immer mit dem Fortschritt der Mitspieler fest im Blick. Denn nur der Schnellste gewinnt die Partie. Mit dem neuen Roll & Write Spiel von den Erfolgsautoren Klaus-Jürgen Wrede und Ralph Querfurth wird die beliebte „Klein & Fein“-Reihe von Schmidt Spiele in diesem Frühjahr erweitert.



© Schmidt Spiele

Würfeln, kreuzen, knicken – bei „**Kannste Knicken**“ versuchen bis zu vier Spieler ab acht Jahren schneller als die anderen alle Ziele zu erreichen. Hierzu erhält jeder ein Blatt, einen Stift und los geht es. Sobald die Würfel gefallen sind, darf sich der aktive Spieler eines der beiden Ergebnisse aussuchen. Der andere Würfel steht den restlichen Mitspielern zur freien Verfügung. Nun beginnt das schlaue Kreuze setzen: Jeder trägt auf seinem Blatt die Würfelzahl als Kreuzreihen ein, wobei es einige Bedingungen zu beachten gilt – so müssen jene beispielsweise immer an vorhandene Start-End-Punkte des Wegenetzes anknüpfen und in gerader Linie verlaufen. Es gilt daher, sich schneller als die anderen zu den Zielen vorzuarbeiten, die jedoch größtenteils auf der Rückseite der Blätter liegen. Um an diese heranzukommen, müssen die Spieler Zwischenziele erreichen. Je mehr sie erlangen, desto größer die Ecke, die umgeknickt werden kann – und die beschert einem Spieler attraktive Dauerboni. Nur wer schlau kreuzt, knickt und dabei die richtige Mischung findet, kann als Erster alle Ziele abstreichen und gewinnt.

Die Neuheit aus der „Klein & Fein“-Serie kann in mehreren Leveln gespielt werden, die für Abwechslung und Hochspannung sorgen sowie auch in der Solovariante.



Typ: Roll & Write Spiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autoren: Klaus-Jürgen Wrede und Ralph Querfurth | Spieler: 1-4 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 12,79 Euro

Die Autoren:

Seit dem Besuch der Spielmesse in Essen im Jahr 1989 wurde für **Klaus-Jürgen Wrede** aus dem gelegentlichen Spielen eine große Leidenschaft, die in der Entwicklung und Umsetzung eigener Spielideen endete. Sein Erstlingswerk „Carcassonne“ wurde im Jahr 2001 sowohl als „Spiel des Jahres“ als auch mit dem „Deutschen Spielepreis“ geehrt. Mittlerweile sind zahlreiche Erweiterungen und weitere eigenständige Carcassonne-Spiele entstanden. Bei der Spieleentwicklung reizt Klaus-Jürgen Wrede besonders die Umsetzung historischer Themen in familienfreundlichen Spielen.

Ralph Querfurth ist studierter Informatiker und mittlerweile seit über 8 Jahren als Redakteur beim Verlag Kosmos tätig, wo er den Bereich Familien- und Erwachsenenspiele verantwortet. Kennengelernt haben sich Ralph Querfurth und Klaus-Jürgen Wrede bei der „Carcassonne“ Weltmeisterschaft – bis heute konnte sich Querfurth dort viermal als Gewinner durchsetzen. Daneben hegt er eine große Leidenschaft für Escape Rooms und hat mehr als 100 in Deutschland besucht und durchgespielt. Bei der erfolgreichen Exit-Reihe des Kosmos Verlags, war er neben Inka und Markus Brand nicht nur als Redakteur sondern auch als Autor tätig.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xtDMdxmhcz61C0PCw?e=LtWD9E>

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