



PRESSEINFORMATION

Mission: Weltrettung Mit Schmidt Spiele® auf „Agentenjagd“ gehen – das Brettspiel mit kostenloser App

Berlin, Januar 2018. Geheime Botschaften erhalten, Gespräche abhören, Fallschirmspringen und einmal um die Welt reisen – das Leben eines Agenten ist aufregend und voller Adrenalinschübe. Mit dem neuen Deduktionsspiel „Agentenjagd“ von Schmidt Spiele® schlüpfen zwei bis vier Spieler in die Rolle der Geheimagenten und begeben sich auf internationale Suche nach dem Top-Spion. Das Brettspiel wird begleitend mit einer speziell entwickelten App gespielt, die als allwissendes Programm jede Handlung im Spiel verfolgt und damit ein vollkommen neues Spielerlebnis für die ganze Familie bietet.



© Schmidt Spiele

Bei der Spieleneuheit „Agentenjagd“ gilt es auf schnellstem Wege verschiedene Städte zu bereisen und möglichst viele Informationen zu sammeln, um dem Spion auf die Spur zu kommen. Dafür muss auf jedem Kontinent zunächst der ortsansässige Informant gefunden werden, der, mittels versteckter Nachrichten, Hinweise zum Aufenthaltsort des gesuchten Spions preisgibt. Wer entlarvt den Spion als Erster und wird zum internationalen Top-Agenten aufsteigen?

Die kostenlose App, die das Spiel begleitet, bestimmt die Positionen der Informanten sowie des Spions und ist zugleich Werkzeug für die eigenen Spielbewegungen. In jedem Zug müssen zwei Aktionen durchgeführt werden, die beliebig miteinander kombiniert werden können. Für eine Bewegung wählt der Spieler zwischen vier verschiedenen Verkehrsmitteln – Helikopter, Jet, Sportwagen oder Motorrad – oder spielt eine der Aktionskarten aus, die im Laufe des Spiels gesammelt werden. Die Aktionskarten geben Informationen über den Aufenthaltsort des Spions preis oder ermöglichen andere Vorteile, wie das Abhören von Informationen bei einem Mitspieler oder das Sperren von Straßen und Flughäfen. Dazu muss ein Spieler lediglich den entsprechenden Code einer Aktionskarte in die App



eigegeben.

Sobald sich ein Spieler sicher ist, zu wissen, wo sich der gesuchte Spion befindet, reist er an den entsprechenden Ort. Mithilfe der App gibt der Spieler nun seinen Verdacht öffentlich bekannt und erhält anschließend die Nachricht, ob er richtig liegt und somit den Spion gefangen hat.

Das Deduktionsspiel ist für Spieler ab acht Jahren geeignet und kann nur in Verbindung mit einem vorhandenen Smartphone gespielt werden. Der Spion wird in der Regel in 20 bis 30 Minuten gefunden.

Typ: Deduktionsspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autoren: Prospero Hall | Spieler: 2-4 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 20-30 Minuten | Preis: etwa 22 Euro

Die Autoren

Prospero Hall ist eine Gruppe von Produzenten, Designern, Künstlern und Spielefreunden, die innerhalb der Mauern von Forrest-Pruzan Creative arbeiten. In einem kollaborativen, multidisziplinären Prozess, der verschiedene Perspektiven miteinbezieht, werden die Spiele nicht von Individuen, sondern als Kollektiv entwickelt.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®): <https://cloud.biss-pr.de/s/csd32xwOOfyD6gM>

Über Schmidt Spiele®

Schmidt Spiele® gehört zu den bekanntesten deutschen Spieleherstellern. 1907 in Nürnberg von Joseph Friedrich Schmidt gegründet, wurde der Verlag 1997 von der Good Time Holding GmbH übernommen und hat seitdem seinen Unternehmenssitz in Berlin. Den Erfolg des Traditionsunternehmens begründete das Brettspiel Mensch ärgere Dich nicht®. Weitere Klassiker aus dem Hause Schmidt Spiele® sind Kniffel® und Ligretto®. Heute umfasst der erfolgreiche Spielverlag die Marken Schmidt Spiele®, Selecta im Bereich Holzspielzeug, Drei Magier® sowie den Vertrieb der Spiele des Münchner Verlags Hans im Glück.

Weitere Informationen: www.schmidtspiele.de

Pressekontakt



Roaya El Tahwy & Yasmina Sakri
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 1-03

E-Mail: r.eltahwy@biss-pr.de | y.sakri@biss-pr.de

Internet: www.biss-pr.de

