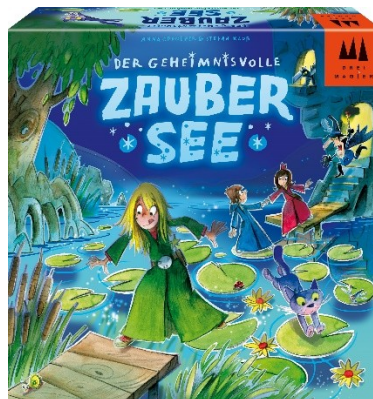




PRESSEINFORMATION

Ein magischer Wettlauf: „Der geheimnisvolle Zaubersee“ von Drei Magier® bringt Nervenkitzel ins Kinderzimmer

Berlin, Januar 2018: Die drei Magier Conrad, Mila und Vicky begeben sich auf eine neue abenteuerliche Reise um dem finsternen Zauberer Rabenhorst zu entkommen. Zusammen mit Kater Kasimir führt ihr Weg über den geheimnisvollen Zaubersee, dessen magische Kraft sowohl Hilfe als auch Herausforderung für ihr Entkommen birgt – „**Der geheimnisvolle Zaubersee**“ von Drei Magier® ist ein kooperatives Spiel, das viel Spaß und Nervenkitzel verspricht.



© Drei Magier

Als Team von zwei bis fünf Personen schlüpfen die Spieler in die Rolle der drei Magier und ziehen mit Hilfe verschiedener Kärtchen über das zaubervoll gestaltete Spielbrett. Gemeinsam versuchen sie aus der mystischen Burg Rabenstein und dem düsteren Zauberer Rabenhorst zu entkommen. Doch Vorsicht ist geboten, denn der Zauberer ist nur schwer zu überlisten und bereits hinter den drei Magiern her. Am Burgsee angelangt halten übersinnliche Kräfte die Spielfiguren fest oder bewegen sie sogar zur Burg zurück. Zum Glück sind die kleinen Magier bei ihrer Flucht nicht allein: Magische Tiere, die im Zaubersee leben, verbünden sich mit den Spielern und unterstützen sie beim Wettlauf gegen den mächtigen Zauberer.

Bei „Der geheimnisvolle Zaubersee“ wird im Uhrzeigersinn nacheinander jeweils eine Karte aufgedeckt. Zeigt die Karte ein Tier, darf ein Spieler nun mit einer beliebigen freien Figur solange langsam über die Seerosenblätter des Sees ziehen bis diese von einer unsichtbaren Kraft gestoppt und verzaubert wird. Hat ein Spieler Glück und auf seinem Seerosenblatt sitzt das gleiche magische Tier wie auf der aufgedeckten Karte abgebildeten ist, wird der Bann gelöst und die Figur darf direkt weiterziehen. Stimmt die Karte nicht mit dem Tier auf dem



Seerosenblatt überein, ist der Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Deckt ein Spieler statt eines Tiers eine Rabenhorst Karte auf, darf nicht gezogen werden, denn der böse Zauberer Rabenhorst beschwört den Zaubersee und verkürzt so den Vorsprung der drei kleinen Magier. Wie von Zauberhand bewegen sich die Spielfiguren zurück in Richtung Burg, während gleichzeitig Rabenhorst selbst einen Schritt nach vorne macht.

Um zu gewinnen müssen die Spieler im Team zusammenarbeiten und mit ihren Figuren so schnell wie möglich das rettende Ufer – den Holzsteg – erreichen, bevor Rabenhorst seine Burg verlassen hat. Dabei versuchen sie die richtigen magischen Tiere aufzudecken, um verzauberte Figuren wieder zu befreien. Das Merkspiel ist für Kinder ab fünf Jahren geeignet und wird in etwa 15 Minuten gespielt.

Typ: Kooperatives Brettspiel | Verlag: Drei Magier® | Autoren: Anna Oppolzer & Stefan Kloß | Illustrator: Rolf Vogt | Spieler: 2-5 | Alter: ab 5 Jahren | Zeit: 15 Minuten | Preis: 37 Euro

Die Autoren



Anna Oppolzer und Stefan Kloß erfindet gemeinsam vor allem Kinderspiele. Stefan Kloß begann im Jahr 2013 mit seinem ersten Spieleprojekt und konnte Anna Oppolzer schnell gewinnen. Seit 2014 arbeiten sie als Team neue Spielideen entwickeln.

Bilderlink (Credits: Drei Magier®): <https://cloud.biss-pr.de/s/DcA3xBxWjBrr3Ev>

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 Spieleverlag 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