



PRESSEINFORMATION

Mit Schmidt Spiele® wird jetzt gedizelt: Würfeln, ankreuzen, Punkte sammeln

Berlin, Frühjahr 2019. Bei „Dizzle“ brauchen Spieler mehr als nur Glück. Mit 13 Würfeln gehen Spieler ab acht Jahren auf große Punktejagd. Nur wer seine Kreuze geschickt setzen kann, hat die Chance auf den Sieg. Es heißt: „Auf die Würfel, fertig, los.“



Schmidt Spiele®

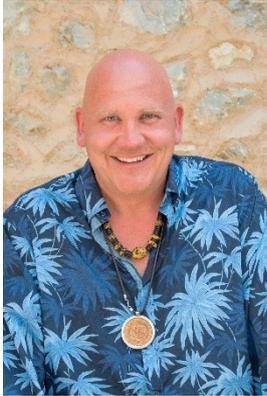
Bei Dizzle sind ein bis vier Spieler auf der Jagd nach den passenden Würfeln. Bevor der Startschuss fallen kann, müssen sich die Spieler für eins der vier Level entscheiden und erhalten dafür das entsprechende Wertungsblatt. Die Anzahl der Spielrunden und Würfel sind abhängig von den teilnehmenden Spielern. Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Aufsteigend ihrer Augenzahl werden die Würfel im Anschluss sortiert. Jeder Spieler wählt einen der Würfel aus und platziert ihn entsprechend seiner Augenzahl auf seinem Wertungsblatt. Die nächsten Würfel müssen dann immer passend an andere Würfel gelegt werden.

Sollte ein Spieler keinen Würfel regelkonform legen können, muss er sich entscheiden: Erneut würfeln oder passen. Wird erneut gewürfelt, besteht die Gefahr, dass Würfel auch wieder verloren gehen können. Am Rundenende können alle mit Würfeln belegten Felder angekreuzt werden. Bei Spielende können die Spieler sich dann Punkte für bestimmte Reihen, komplettierte Puzzleteile und Edelsteine notieren, während Bomben und Häufchen das Punktekonto schrumpfen lassen. Wer am Ende die meisten Punkte sammeln konnte, kann sich als „Super-Dizzler“ feiern lassen.

*Typ: Würfel-Setz-Spiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Ralf zur Linde | Spieler: 1-4 |
Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 11,99 Euro*



Der Autor:



Ralf zur Linde, Jahrgang 1969, begann bereits während seines Studiums Logikspiele zunächst analog - später dann auch digital - zu erfinden. Neben einigen Brettspielen (u. a. „Finca“, „Eselsbrücke“) entstand so unter anderem sein Computerspiel „Pushy“ als Teil der ebenfalls von ihm entwickelten fächerübergreifenden Lernsoftware „Lernwerkstatt“, für die er 2004 den Deutschen Bildungssoftwarepreis erhielt. Nach mehr als zehn weiteren Jahren in der Lehrerausbildung an der Universität Bielefeld lebt zur Linde heute die meiste Zeit auf Mallorca, mitunter aber auch sehr zurückgezogen auf einer kleinen Insel auf den Seychellen.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®): <https://www.magentacloud.de/share/loyu5utxal>

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



Roaya El Tahwy & Natalie Hurthe
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 1-07
E-Mail: r.eltahwy@biss-pr.de | n.hurthe@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de