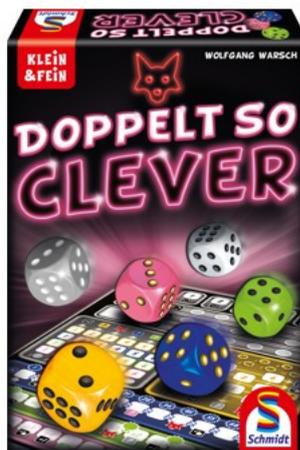




PRESSEINFORMATION

Das erfolgreiche Würfelspiel geht in eine neue Runde: Mit Schmidt Spiele® „Doppelt so clever“ sein

Berlin, Frühjahr 2019. Ein Jahr nach dem großen Erfolg von „Ganz schön clever“, das unter anderem als Kennerspiel des Jahres nominiert wurde, gilt es 2019 „Doppelt so clever“ zu sein. Bei dem neuen Spiel von **Schmidt Spiele®**, ebenfalls aus der Feder von **Wolfgang Warsch**, servieren Spieler die Würfel noch cleverer auf dem Silbertablett. Mit sechs farbigen Würfeln versuchen alle schnellstmöglich und geschickt ihre Spielfelder zu füllen und mit Aktionen, Boni und Füchsen Extrapunkte zu sammeln. Wer doppelt so clever handelt, gewinnt das Spiel.



© Schmidt Spiele

Ob als Solo-Spiel oder mit bis zu vier Spielern: bei „Doppelt so clever“ gehen Spieler ab acht Jahren auf die Jagd nach Punkten. Hier gilt es noch geschickter und noch cleverer die Würfel zu wählen! Denn dieses Spiel bietet mit fünf neuen Würfelkategorien sowie einer spannenden neuen Aktionsmöglichkeit ganz neue Herausforderungen. Wie bereits bei „Ganz schön clever“ erhält jeder Spieler zu Beginn einen Stift sowie ein Spielblatt, auf dem die Kreuze gesetzt werden. Danach würfelt der erste Spieler die sechs Würfel, wählt einen Würfel mit möglichst niedriger Augenzahl aus und legt diesen auf sein Spielfeld. Alle Würfel mit einem noch geringeren Wert müssen auf das Silbertablett gelegt werden und sind für den aktiven Spieler in dieser Runde tabu. Nun würfelt der Spieler mit den noch übrig gebliebenen Würfeln ein zweites Mal, entscheidet sich erneut für einen Würfel und kreuzt das entsprechende Feld auf seinem Spielplan an. Die Würfelfarben entscheiden über die ankreuzbare Farbreihe auf dem Spielblatt. Die niedrigen und nicht verwendeten Würfel werden den restlichen Spielern auf dem Silbertablett serviert, die sie für ihre eigenen Kreuze verwenden dürfen. Die Kombinationen, Ketteneffekte und Möglichkeiten sind sowohl für den aktiven Spieler als auch die Mitspieler noch vielfältiger, sodass Köpfchen und strategisches



Setzen besonders gefragt sind. Das Spiel endet, wenn der letzte aktive Spieler seinen Zug beendet hat und auch die Mitspieler ihre Kreuze gesetzt haben. Danach wird gezählt: Wer die meisten Gesamtpunkte hat, gewinnt und ist „Doppelt so clever“.

Typ: Würfelspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Wolfgang Warsch | Spieler: 1-4 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit 30 Min. | Preis: 11,99 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 seinem Erfolgsjahr mit drei Spielen nominiert zum Spiel des Jahres, 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://www.magentacloud.de/share/05ky9fo5t4>

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