



PRESSEINFORMATION

Tierisches Gemeinschaftsspiel: Im „Wettnlauf in den Stall“ bevor die Sonne untergeht

Berlin, Frühjahr 2019. Wenn die Sonne untergeht, muss es schnell gehen. Bei „**Wettnlauf in den Stall**“, die Neuheit aus der *ENE MENE MUH – Mein erster Spielspaß!* -Reihe von **Schmidt Spiele®**, treiben Spieler ab drei Jahren die Tiere Ben, Frieda, Emma und Isabella nach einem ereignisreichen Tag zurück auf den Hof und sammeln dabei so viele Memokärtchen wie möglich.



© Schmidt Spiele

Der „**Wettnlauf in den Stall**“ beginnt, nachdem die Bauernhofkulisse und der auflegbare Spielplan aufgebaut sowie die Tiere in die Startposition gebracht sind und sich die zwei bis vier Spieler auf eine Startperson verständigt haben. Über die Aktionswürfel versuchen nun alle Spieler gemeinsam, die Tier-Spielfiguren ans andere Ende des Spielplans – in den Stall – zu bringen, bevor die Sonne untergeht. Die Würfel zeigen dabei sowohl die vier Tiere, als auch eine Sonne und ein Kleeblatt. Bei einem gewürfelten Tier darf der Spieler ein beliebiges Memokärtchen umdrehen. Stimmen Würfel- und Kärtchenmotiv überein, darf er das Kärtchen behalten und das Tier in Richtung Stall bewegen. Sind die Bilder nicht identisch, muss das Tier auf seinem Platz stehen bleiben und das Kärtchen wird wieder umgedreht. Mit dem Kleeblatt hat der Spieler einen Joker frei. Die Spieler dürfen damit ein beliebiges Kärtchen umdrehen und das entsprechende Tier ebenfalls in den sicheren Stall bewegen. Erscheint die Sonne auf dem Würfel, ist Tempo angesagt. Jetzt muss die Klammer am Schachtelrand weiter in Richtung Sonnenuntergang gesetzt werden. Erst wenn alle vier Tiere vor Sonnenuntergang in Sicherheit gebracht wurden, ist das Spiel gemeinschaftlich gewonnen.



In der Einzelsieger-Variante versuchen die einzelnen Spieler, sich zusätzlich jeweils am meisten Memokärtchen zu sichern. Wer am Ende den größten Kärtchen-Stapel besitzt, darf sich als Gewinner des tierischen Wettlaufes bezeichnen.

Typ: Kooperatives Brettspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autorin Ingeborg Ahrenkiel | Spieler: 2-4 | Alter: ab 3 Jahren | Zeit: 10 - 15 min | Preis: 17,79 Euro

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®): <https://www.magentacloud.de/share/u9.0kiem4t>

Die Autorin



© privat

Ingeborg Ahrenkiel ist Autorin umfangreicher Fach- und Sachbuchliteratur im Bereich Kunst, Musik und Pädagogik. Seit mehr als 20 Jahren entwickelt Ingeborg Ahrenkiel Kinderspiele, darunter auch die berühmte „Mausefalle“, die 2013 als Neuauflage bei Schmidt Spiele® erschienen ist.

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