



## PRESSEINFORMATION

### **Kennerspiel des Jahres 2018 mit Erweiterung: „Die Quacksalber von Quedlinburg“ von Schmidt Spiele® brauen noch stärker mit den „Kräuterhexen“**

**Berlin, Frühjahr 2019.** Mit „Die Kräuterhexen“ von Schmidt Spiele® wird das Bag-Building Spiel „Die Quacksalber von Quedlinburg“, Kennerspiel des Jahres 2018, fortgeführt. In der Erweiterung zum Grundspiel erhalten Spieler eine neue Zutat zum Trank-Brauen und Unterstützung durch die namensgebenden Kräuterhexen. Außerdem kann das Spiel auf fünf Spieler ausgeweitet werden, dank zusätzlicher Ausrüstung für den fünften Quacksalber und es gibt neue Funktionen für die bereits bekannten Zutaten des Grundspiels.



© Schmidt Spiele

Auf dem Grundspiel aufbauend und ohne dieses nicht spielbar, bereitet auch mit der Erweiterung „Die Kräuterhexen“ jeder Spieler seinen eigenen Trank zu. Hierzu werden Zutatenchips blind aus dem Beutel gezogen und in den eigenen Kessel gelegt werden. An den Regeln des Grundspiels ändert sich im Wesentlichen nichts: Es gibt Chips mit unterschiedlichen Wertigkeiten. Chips mit hohen Zahlen sind zwar teurer, machen den Kessel aber auch schneller voll, was wiederum mehr Geld bedeutet. Aber Achtung: Ergibt die Summe aller weißen Chips sieben, so kommt es zu einer Explosion und der Spielzug ist bei diesem Spieler beendet. Sobald alle Spieler mit dem Ziehen ihrer Chips fertig sind, kommt es zur Wertung. Ein vollerer Topf bringt dabei mehr Geld um neue Zutaten zu kaufen als ein Kessel mit wenigen Zutaten.

Als neue Zutat steht Spielern bei „Die Kräuterhexen“ das Narrenkraut zur Verfügung, das seinen Reiz im Variablen hat, denn Chips dieser Zutat besitzen keinen festen Wert. Daneben gibt es in der neuen Variante Kürbis-Chips, die den Kessel richtig stark mit wertvollen Punkten füllen. Im Fokus der Erweiterung stehen die Kräuterhexen, die von jedem Quacksalber insgesamt dreimal gegen einen Hexenpfennig zur Hilfe gerufen werden dürfen.



Dabei unterstützen die guten Hexen mit ihren Fähigkeiten die Spieler bei ihren Planungen. Verzichtet ein Quacksalber auf die magische Hilfe der Hexen, kann er am Spielende die nicht benötigten Hexenpfennige in Siegpunkte verwandeln. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

*Typ: Bag-Building Spiel – Erweiterung zu „Die Quacksalber von Quedlinburg“ | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Wolfgang Warsch | Spieler: 2-5 | Alter: ab 10 Jahren | Zeit: ca. 45 Minuten | Preis: ca. 20 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/omd.am5htv>

### **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](http://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](mailto:r.eltahwy@biss-pr.de) | [n.hurthe@biss-pr.de](mailto:n.hurthe@biss-pr.de)  
Internet: [www.biss-pr.de](http://www.biss-pr.de)