



PRESSEINFORMATION

Reiche Ernte für die beste (Anbau-)Strategie Bei „Heuschrecken Poker“ werden Spieler:innen zu Gartenprofis

Berlin, Herbst 2021. Goldener Mais, knackiger Brokkoli, zuckersüße Erdbeeren und saftige Brombeeren: Die Gemüse- und Obstgärten strotzten vor herrlichen Pflanzen und versprechen eine reiche Ernte. Doch aufgepasst, nicht nur die Hobbygärtner:innen, die sich fürsorglich um das Pflanzenwohl bemühen, freuen sich über den bunten Ertrag. Auch die gefräßigen Heuschrecken der umliegenden Wiesen sind darauf aufmerksam geworden – kein Wunder, bei dem schönen Anblick. Jetzt gilt es, die Pflanzen möglichst schlau abzuernten, um die kleinen Plagegeister von dem eigenen Garten fernzuhalten. Es beginnt ein „Heuschrecken Poker“ darum, wer die meisten Pflanzen und wenigsten Plagegeister im seinem Garten beherbergt.



© Drei Magier

Großer Ärgerspaß bei „**Heuschrecken Poker**“ von Drei Magier®. Bei dem Kartenspiel werden zwei bis vier Spielende zu wahren Gartenprofis, die versuchen, gewinnbringende Pflanzensets anzubauen. Dabei müssen sie sich jedoch vor den Heuschrecken in Acht nehmen. Gespielt wird gleichzeitig. Mit einem Pokerset auf der Hand, bieten die Spieler:innen Runde für Runde mit einer Karte um die Gartenkarten in der Auslage – das höchste Gebot gewinnt, während sich gleiche Karten ausstechen. Mit den Obst- und Gemüsesorten bauen die Spieler:innen über mehrere Runden hinweg ihren privaten Garten aus. Hat es ein:e Spieler:in geschafft, drei gleiche Karten einer Pflanzensorte in ihrem Beet anzubauen, erhält diese:r einen Gewinnchip. Doch auch Heuschrecken tauchen in der Auslage auf, die ihren Weg in die heimischen Gärten finden und sich dort durch die Ernte fressen. Alle Karten des eigenen Gartens müssen bei drei Heuschrecken abgegeben werden. Und als wäre das nicht aufregend genug, sind noch Sonderkarten in jedem Pokerset, die das Ganze noch einmal aufwirbeln. Das Spiel endet, sobald alle Gartenkarten aufgebraucht sind. Der geschickteste Gartenprofi wird im Anschluss ermittelt.

Typ: Kartenspiel | Verlag: Drei Magier® | Autor: Jacques Zeimet | Spieler: 2-4 Spieler | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 11,79 Euro

**Der Autor:**

Jacques Zeimet stammt aus Luxemburg. Sein Spiel „San Ta Si“ wurde 2005 zum „Spiel der Spiele“ gewählt. Eines seiner bekanntesten Spiele ist wohl das Geschicklichkeitsspiel „Bamboleo“. Die fünf rasanten Kartenspiele der Kakerlaken-Serie bei Drei Magier, die aus seiner Feder stammen, fanden bisher über eine Million begeisterte Fans.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xwhoZvKrA0g4Xmk3w?e=pdDzod>

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

BISS PR & Communications
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 1- 04
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de