



## PRESSEINFORMATION

### Auf die Schätze, fertig, los: Bei „Käpt´n Kuller“ ergaunern nur geschickte Seeräuber Gold

**Berlin, Herbst 2020.** Ahoi Piraten, alle Mann an Bord! Käpt´n Kullers Piratenmannschaft hat eine erfolgreiche Kaperfahrt auf hoher See hinter sich. Auf einem Schiff voller Gold und mit gieriger Besatzung geht es nun an die Aufteilung der Beute. Aber wer erhält welchen Anteil? Wie für richtige Piraten üblich, wird darum gespielt – nämlich mit dem legendären Piraten-Kegelspiel. Bei dem Aktionsspiel „Käpt´n Kuller“ von Schmidt Spiele® müssen zwei bis vier Spieler geschickt und taktisch clever eine Kugel durch ein Rohr rollen lassen und die Diamanten treffen, die im Anschluss gegen Goldmünzen eingetauscht werden können. Wer sich zuerst vier verschiedenfarbige Goldmünzen sichern kann, gewinnt das Spiel und geht als reicher Pirat von Bord.



© Schmidt Spiele

Auf dem Piratenschiff von „Käpt´n Kuller“ geht es turbulent zu. Zwei bis vier Spieler ab fünf Jahren versuchen sich Goldmünzen zu sichern. Doch das gelingt nur, wenn sie geschickt die Kugel durch ein Rohr sausen lassen und die Diamanten treffen. Ziel ist es, von jeder der vier Münzarten eine zu ergattern. Teil der Schiffsausstattung sind ein Rohr, zwei Kugeln und – besonders wichtig – Diamanten und Goldmünzen. Reihum bringen die jungen Piraten die Kugel zum Sausen. Wer es schafft, die Diamanten mit der Kugel vom Oberdeck ins Unterdeck zu befördern, darf diese behalten und vor sich ablegen. Eine der offenliegenden Goldmünzen darf sich ein Spieler nehmen, sobald er die Diamanten ergattert hat, die auf der Münze abgebildet sind.

Für geübte Piraten gibt es auch noch eine Profi-Spielvarianten, bei der man beim Kegeln noch etwas geschickter sein muss, weil nun teilweise Holzfässer als Hindernisse im Weg stehen.

*Typ: Aktionsspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Kirsten Hiese | Spieler: 2-4 | Alter: ab 5 Jahren | Zeit: ca. 15 Min. | Preis: 26,99 Euro*



## Die Autorin:



Kirsten Hiese, geboren 1965 und wohnhaft in Porta Westfalica, ist eigentlich Floristin. Seit 2004 widmet sie sich, inspiriert von ihren drei Kindern, der Spielekreation. Hiese entwickelt Kinderspiele, Familienspiele, Logikspiele und Rätsel, für die sie bereits einige Preise gewonnen hat. Zu ihren mittlerweile über 24 Spielerfindungen gehören unter anderem „Ring der Magier“ und „König Grummelbart“.

## Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xrHNCjELzilkmI4qR?e=wKvwHq>

## 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



Natalie Hurthe & Roaya El Tahwy  
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin  
Tel.: +49 30 80 93 33 07  
E-Mail: [schmidtspiele@biss-pr.de](mailto:schmidtspiele@biss-pr.de)  
Internet: [www.biss-pr.de](http://www.biss-pr.de)