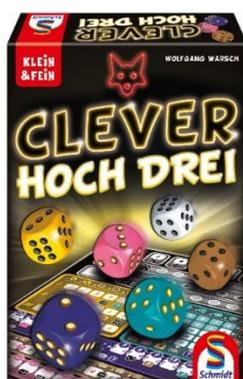




## PRESSEINFORMATION

### Neue Aktionen und Würfelfarben: Der Herbst wird „Clever hoch Drei“ und serviert den Spielern Neues auf dem Silbertablett

**Berlin, Herbst 2020.** Nach den erfolgreichen Vorgängern „Ganz schön clever“ und „Doppelt so clever“ hat Autor Wolfgang Warsch nun eine dritte Edition des beliebten Würfelspiels für ein bis vier Spieler entwickelt. Neben neuen Aktionen und Boni haben sich dabei aber nicht nur die Würfel farblich verändert, auch die Reihenfolge, in der diese verwendet werden, ist entscheidend. Daher gilt: Clever sein und die richtigen Würfel schnappen.



© Schmidt Spiele

In diesem Herbst müssen ein bis vier Spieler wieder clevere Entscheidungen treffen. Denn mit „**Clever hoch 3**“ geht das beliebte Würfelspiel von Wolfgang Warsch in die dritte Runde. Am grundlegende Spielprinzip hat sich dabei nichts geändert: Aus sechs Würfeln wählen sich die Spieler taktisch clever ihre Würfel aus, die zu trickreichen Kettenzügen führen und auf dem eigenen Spielblatt wertvolle Punkte bringen. Dabei ist nicht unwichtig, welche Würfel auf einem Silbertablett liegen bleiben. Denn diese können von den passiven Mitspielern genutzt werden und damit wichtige Punkte einbringen.

Die optisch größte Veränderung der neuen Edition stellen die neuen Würfelfarben dar. Statt Silber und grün gibt es nun einen braunen und türkisfarbenen Würfel mit neuen Aktionsfeldern. Doch damit nicht genug: Auch bei den bereits bekannten Farben und dazugehörigen Bereichen gibt es Veränderungen. Während Spieler bei „Doppel so clever“ im gelben Bereich die gewürfelten Zahlen einkreisen durften, gilt es nun, Felder in drei Reihen anzukreuzen, welche den gewürfelten Zahlen entsprechen – jedoch nicht völlig beliebig. Je nachdem, ob es der erste, zweite oder dritte Wurf des aktiven Spielers ist, darf auch nur in der entsprechenden Zeile ein Kreuz gesetzt werden. Entscheidend bei „Clever hoch drei“ ist daher auch die Reihenfolge, in der Würfel vom Silbertablett genommen werden. Das Spiel endet, nachdem in der letzten Runde der letzte aktive Spieler seinen Zug beendet und die passiven Spieler einen Würfel vom



Silbertablett eingetragen haben. Die Punktevergabe folgt im Anschluss und es wird wieder der cleverste Spieler ermittelt.

Typ: Würfelspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Wolfgang Warsch | Spieler: 1-4 | Alter: ab 10 Jahren | Zeit: 30 Min. | Preis: 12,79 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://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xrFp3qBCTC-pKkdM3?e=cUlc34>

### 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)

