



## PRESSEINFORMATION

### **Eine abenteuerliche Ballonfahrt mit Schmidt Spiele®: „Die Inseln im Nebel“ versetzen Spieler in windige Höhen**

**Berlin, Herbst 2019.** Dichte Nebelschwaden umhüllen die Landschaften und Küsten der mystischen Inseln. Zwei bis vier Spieler fliegen mit ihrem Ballon hinab und wollen die Geheimnisse um **Die Inseln im Nebel** lösen. Doch nur wenn die Spieler es schaffen, den Wind für sich zu nutzen, lassen sich neue Landschaften und Küsten entdecken und diese miteinander verbinden. Ein windiges Entdeckungsspiel von Schmidt Spiele® für Spieler ab 10 Jahren.



© Schmidt Spiele®

Zwei bis vier Spieler versuchen bei „**Die Inseln im Nebel**“ mit ihrem Ballon die eigene Insel auszukundschaften und dabei vom Wind zu profitieren. Verschiedene Landschaften, Küsten, Städte und Monumente lassen sich über mehrere Runden erspielen und müssen miteinander verbunden werden, um Siegpunkte zu gewinnen. Je mehr sich die Spieler durch den dichten Nebel kämpfen, desto besser nehmen sie ihre eigene Insel wahr – es formt sich allmählich ein zusammenhängendes Bild. Doch die Fahrt des Ballons durch den Nebel ist nicht frei wählbar: Bonus- und Richtungswürfel bestimmen die Fahrtweise der Ballons und die eigenen Aktionsmöglichkeiten. Nur mit zusätzlicher Energie können diese beeinflusst werden. Wenn der erste Spieler es geschafft hat, alle Landschaften und Küsten mit der Inselmitte zu verbinden, endet das Spiel. Dann werden die Siegpunkte, die es für „erspähte“ Landschaften, Städte und Monumente gibt, gezählt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt die Partie.

Das Grundmodul kann um zwei weitere Module erweitert werden, die den Spielern Zusatzmöglichkeiten bieten und das Spiel noch abwechslungsreicher – und stürmischer – machen.



*Typ: Plättchen-Legespiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Volker Schächtele | Spieler: 2-4 |  
Alter: ab 10 Jahren | Zeit: ca. 45-60 Min. | Preis: 31,99 Euro*

### **Der Autor:**



© Dirk Fried Karnath

Geboren und wohnhaft in Düsseldorf, leitet Volker Schächtele gemeinsam mit seiner Frau eine Agentur für Kommunikation und Grafik-Design – und ist bereits seit vielen Jahren ein begeisterter Brettspieler. Was anfangs nur ein Hobby war, entwickelt sich schnell zu einer wahren Leidenschaft. Mit „Queen’s Architect“ veröffentlichte er im Jahr 2014 sein erstes Spiel.

**Bilderlink** (Credits: Schmidt Spiele®): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xj0Fkpuv0LJ4HXaXE?e=qSNjfW>

### **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  
Kronprinzendam 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)