



PRESSEINFORMATION

Wer schnappt sich die leckeren Äpfel? Die „Klettermäuse“ von Schmidt Spiele® schwingen sich vom Apfelbaum ins Kinderzimmer

Berlin, Herbst 2019. Die kleinen Klettermäuse haben sich vor dem Fuchs in den Tiefen des großen Apfelbaums versteckt. Alles wäre so einfach, hätte der Wind die saftigen Äpfel nicht auf die Wiese geweht – weit weg von den hungrigen Mäusen. Mithilfe von zwei bis vier Spielern ab fünf Jahren hangeln sich die bunten **Klettermäuse** hinab von der Baumkrone und greifen nach den süßen Früchten. Wer der die meisten Äpfel schnappen kann, gewinnt das bunte Reaktionsspiel von Schmidt Spiele®.



© Schmidt Spiele®

Bei diesem Spiel geht es mäusemunter hoch und runter: Zwei bis vier Spieler ab fünf Jahren verhelfen ihren Klettermäusen zu saftigen Äpfeln, die der Wind auf die Wiese getragen hat. Doch das ist gar nicht mal so einfach, denn auch der Fuchs auf der Wiese hat ein Auge auf die süßen Früchte geworfen. Gemeinsam müssen sich die Mäuse deshalb zur Wiese hangeln, um trotzdem an die saftigen Äpfel zu gelangen. Das Spiel beginnt sobald der Baum zusammengesteckt, jeder Spieler einen Ast gewählt und die 25 Klettermaus-Anhänger sowie der Fuchs für alle Spieler gut erreichbar auf dem Tisch verteilt wurden. Mit zwei farbigen Würfeln wird nun reihum gewürfelt. Sobald die Würfel gefallen sind, müssen alle Spieler gleichzeitig – und so schnell wie möglich – nach dem Klettermaus-Anhänger schnappen, der zu der Würfelkombination passt. Der schnellste Spieler darf den Anhänger an sich nehmen und diesen an seinen Ast hängen. Nun geht es reihum weiter. Ein Anhänger darf nur dann an den bereits baumelnden Klettermäusen befestigt werden, wenn dieser farblich zur letzten Klettermaus passt – ansonsten muss der Anhänger zunächst beiseitegelegt werden. Sobald ein Spieler fünf Klettermaus-Anhänger aneinandergereiht hat, erhält der Spieler einen Apfel und die Mäuse wandern zurück auf den Spieltisch. Das Spiel endet, sobald der erste Spieler zwei Äpfel gewonnen hat.



Typ: Reaktionsspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: KRAG-Team | Spieler: 2-4 | Alter: ab 5 Jahren | Zeit: ca. 10 Min. | Preis: 16,99 Euro

Die Autoren:

Das KRAG-Team, bestehend aus Wolfgang Kramer, Hans Raggan und Jürgen P.K. Grunau (im aktuellen Gesamtalter von 219 Jahren), entwickeln vorrangig dreidimensionale und kommunikative Spiele, darunter *Robbys Rutschpartie* und *Blox*. Bis heute haben die drei Autoren über 20 Spiele entwickelt, von denen es einige bis auf die Nominierungsliste für die Auszeichnung zum „Spiel des Jahres“ und „Kinderspiel des Jahres“ geschafft haben – u.a. *Macius – Achtung, fertig, los!*

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®): <https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xj0TpN0ywm4MBVeVR?e=aHylX1>

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



Roaya El Tahwy & Natalie Hurthe
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 1-07
E-Mail: r.eltahwy@biss-pr.de | n.hurthe@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de