



## PRESSEINFORMATION

### **Dizzlen auf dem nächsten Level: Der Zusatzblock zum beliebten Würfel-Setz-Spiel bietet neue Elemente und noch mehr Herausforderungen**

**Berlin, Herbst 2019.** Die Jagd nach den passenden Würfeln geht bei Schmidt Spiele® in die nächste Runde – mit dem Zusatzblock, der ab Herbst 2019 verfügbar ist, wird Dizzle um vier Level erweitert. Die neuen Schwierigkeitsstufen versprechen noch mehr Herausforderung und Spielspaß.



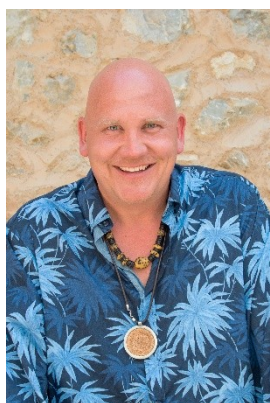
© Schmidt Spiele®

Bei Dizzle sind ein bis vier Spieler auf der Jagd nach den passenden Würfeln. Bevor der Startschuss fallen kann, müssen sich die Spieler für eins der Level entscheiden und erhalten dafür das entsprechende Wertungsblatt – mit dem neuen Zusatzblock kann hier nun zwischen insgesamt acht Leveln gewählt werden. Dabei bleibt das Spielprinzip das gleiche: Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Aufsteigend ihrer Augenzahl werden die Würfel im Anschluss sortiert. Jeder Spieler wählt reihum einen der Würfel aus und platziert ihn entsprechend seiner Augenzahl passend auf seinem Wertungsblatt, bis alle Würfel vergeben sind oder keiner mehr anlegen kann. Die Würfel bringen wertvolle Siegpunkte oder schalten andere Features, wie Bonuspunkte oder Minuspunkte für die Mitspieler frei. Dabei ist jedes der nun acht Level unterschiedlich gestaltet. Mal gilt es zusätzlich wertvolle Edelsteine zu sammeln, mal dem ausbrechenden Vulkan auszuweichen oder auch einmal Eisenbahnschienen mit Haltestellen zu verbinden. Sowohl thematisch als auch in den Funktionen der Sonderfelder bieten die (neuen) Level einen hohen Grad an Abwechslung. Neben dem Zusatzblock erscheint auch ein Ersatzblock, mit denen die „Dizzler“ auch weiter auf die ersten vier Level setzen können.



Typ: Würfel-Setz-Spiel, Erweiterung | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Ralf zur Linde |  
Spieler: 1-4 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis je Zusatz- oder Ersatzblock:  
3,79 Euro

### Der Autor:



Im Jahr 1969, begann bereits während seines Studiums Logikspiele  
später dann auch digital - zu erfinden. Neben einigen Brettspielen (u. a.  
e") entstand so unter anderem sein Computerspiel „Pushy“ als Teil der  
entwickelten fächerübergreifenden Lernsoftware „Lernwerkstatt“, für die er  
n Bildungssoftwarepreis erhielt. Nach mehr als zehn weiteren Jahren in  
g an der Universität Bielefeld lebt zur Linde heute die meiste Zeit auf  
ber auch sehr zurückgezogen auf einer kleinen Insel auf den Seychellen.

Schmidt Spiele®): [https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xjh3-Shdzt0GQ\\_-  
Ku?e=EUExWB](https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xjh3-Shdzt0GQ_-Ku?e=EUExWB)

### 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)