



## PRESSEINFORMATION

**Mogeln erlaubt!**

### **„Schummel Hummel“ von Drei Magier®**

**Berlin, Herbst 2017.** Karten einfach wegschummeln, seine Mitspieler austricksen und dabei sogar die Spielregeln einhalten – wo gibt es denn so etwas? Nach dem erfolgreichen Spiel „Mogel Motte“ dürfen sich die Fans nun über die spannende Fortsetzung „**Schummel Hummel**“ von Drei Magier® freuen. Neue Aktionskarten und freche Spielregeln versprechen jede Menge Schummel-Spaß, bei dem der schnellste Spieler mit den cleversten Mogeltricks als Sieger hervorgeht.



© Drei Magier

Normalerweise sind Blumenwiesen ein Ort, an dem viele Insekten bunt gemischt herumschwirren. Allerdings nicht bei dem neuen Kartenspiel „Schummel Hummel“ von Drei Magier®. Hier passen die sogenannten Wächter-Würmer genau auf, wer auf die Wiese darf und wer nicht. Die Hummeln haben absolutes Verbot und müssen deshalb heimlich weggeschummelt werden. Aber auch die anderen Bewohner wie Grashüpfer, Bienen oder Schmetterlinge sorgen mit ihren hinterlegten Aktionen für allerlei Wirbel auf der Blumenwiese.

Die bunten Wiesenbewohner sind auf den „Schummel Hummel“ Spielkarten frech und witzig dargestellt. Vor Spielbeginn erhält jeder Spieler acht Handkarten, die er nun versuchen muss, so schnell wie möglich loszuwerden. Ein verdeckter Nachziehstapel sowie Ablagestapel befinden sich in der Tischmitte und bilden das Zentrum des Spiels. Jeder Mitspieler versucht nun Runde für Runde jeweils eine Handkarte auf den Ablagestapel loszuwerden. Allerdings muss die Karte immer farblich zu der obersten Karte des



Ablagestapels passen. Falls nicht, muss eine Karte vom Nachziehstapel genommen und bis zur nächsten Runde gewartet werden. Einzelne Karten darf der Spieler aber auch geschickt im Ärmel, unter dem Tisch oder an einen noch kreativeren Ort verschwinden lassen, sodass sich die Anzahl der Handkarten nicht nur durch das Ablegen reduziert. Aber auch beim Schummeln gibt es Regeln und viele Überraschungsaktionen bringen den Spielverlauf noch zusätzlich mächtig durcheinander. Der Spieler gewinnt, der am schnellsten seine Handkarten durch clevere Schummeleien trotz diverser Hindernisse losgeworden ist.

Drei bis fünf Spieler ab sieben Jahren können „Schummel Hummel“ von Drei Magier® gemeinsam genießen. Das Kartenspiel des jungen Geschwisterpaars Emely und Lukas Brand kostet etwa elf Euro.

*Typ: Kartenspiel | Verlag: Drei Magier® | Autoren: Emely und Lukas Brand | Spieler: 3-5 | Alter: ab 7 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: etwa 11 Euro*

### Die Autoren



Emely und Lukas Brand sind die jüngsten Spieleerfinder der kreativen Familie Brand aus Gummersbach. Bereits 45 Spiele hat Familie Brand kreativ entwickelt. Darunter auch „Mogel Motte“ von Drei Magier®, das es auf die Empfehlungsliste „Kinderspiel des Jahres“ 2012 geschafft hat.

© privat

**Bilderlink** (Credits: Schmidt Spiele®): <https://cloud.biss-pr.de/s/MEzHMagAJvpUrXe>

### Über Schmidt Spiele®

Schmidt Spiele® gehört zu den bekanntesten deutschen Spieleherstellern. 1907 in Nürnberg von Joseph Friedrich Schmidt gegründet, wurde der Verlag 1997 von der Blatz®-Gruppe übernommen und hat seitdem seinen Unternehmenssitz in Berlin. Den Erfolg des Traditionsunternehmens begründete das Brettspiel Mensch ärgere Dich nicht®. Weitere Klassiker aus dem Hause Schmidt Spiele® sind Kniffel® und Ligretto®. Heute umfasst der erfolgreiche Spieleverlag die Marken Schmidt Spiele® und Drei Magier® sowie den Vertrieb der Spiele des Münchner Verlags Hans im Glück.

Weitere Informationen: [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

### Pressekontakt



Roaya El Tahwy & Yasmina Sakri  
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin  
Tel.: +49 30 80 93 33 1-01

E-Mail: [r.eltahwy@biss-pr.de](mailto:r.eltahwy@biss-pr.de) | [y.sakri@biss-pr.de](mailto:y.sakri@biss-pr.de)

Internet: [www.biss-pr.de](http://www.biss-pr.de)

