



PRESSEINFORMATION

Die Signale richtig deuten: In geheimer Mission mit „Top Secret“ von Schmidt Spiele®

Berlin, September 2018. Sie lauern im Schatten der Häuser, gehen auf wilde Verfolgungsjagden und kommen jedem noch so gut behüteten Geheimnis auf die Spur: Agenten retten im Auftrag der Regierung die Welt vor dem Bösen. Beim spannenden Kartenspiel „**Top Secret**“ von Schmidt Spiele® können Spieler ihre Talente als geheime Informationsbeschaffer und Spurenleser unter Beweis stellen: Sie müssen unbemerkt Kontakt zu anderen Spionen aufnehmen und ihnen Botschaften zukommen lassen, um ihre Mission erfolgreich abzuschließen. Doch aufgepasst: die anderen Agenten liegen immer auf



© Schmidt Spiele

der Lauer.

Bei der Spieleneuheit „Top Secret“ gilt es geheime Signale seiner Mitspieler zu erkennen und sie richtig zu deuten, um möglichst viele Missionen erfolgreich abzuschließen. Vier bis acht Spieler ab acht Jahren schlüpfen in die Rolle von Geheimermittlern. Gleichzeitig versuchen sie mit anderen Agenten Kontakt aufzunehmen. Die Kontaktaufnahme zu einem Mitspieler erfolgt durch ein unauffälliges Zuzwinkern. Wenn dieser das Signal erkennt, teilt er dem Spieler seinen Treffpunkt mit, indem er einen unbemerkten Blick zu dem jeweiligen Ort auf dem Spielfeld wirft. Doch bei der Kontaktaufnahme ist Vorsicht geboten: Bekommt ein Mitspieler mit, wie ein Agent gezwinkert hat, kann er ihn entlarven und der Agent muss seine Karte an diesen Spieler abgeben. Da jede Karte einen Siegpunkt bedeutet, gilt es geschickt und unauffällig die Signale auszusenden.

Bei diesem Spiel belauern und beobachten sich die Spieler die ganze Zeit über. Sobald ein Spieler denkt, sicher zu wissen, wo sich der geheime Treffpunkt befindet, teilt er dies den anderen Mitspielern mit und deckt seine Karten, gemeinsam mit dem tippgebenden Agenten, auf. Stimmt die Behauptung, erhalten beide Spieler dafür einen Siegpunkt. Die Mission ist damit beendet. Wer am Ende die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt dieses spannende und sehr spaßige Spiel.

Typ: Kartenspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autoren: Prospero Hall | Spieler: 4-8 | Alter: ab 8 Jahren | Zeit: ca. 20 Minuten | Preis: 15,79 Euro



Die Autoren

Prospero Hall entwickelt strategische Spiele. Dabei will die Gruppe aus Designern, Künstlern und Produzenten nicht nur Spielefans ansprechen, sondern eben auch diejenigen, die gerade erst in die Welt der Spiele eintauchen. Das amerikanische Kollektiv hat sich deshalb auf die Fahnen geschrieben, gemeinsam Spiele entwickeln zu wollen, die aus Gelegenheitsspielern Spielefans machen sollen.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®): <https://cloud.biss-pr.de/s/WBmuXvuE2SONwzo>

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, Selecta® im Bereich Holzspielzeug sowie den Vertrieb der Spiele des Münchner Verlags Hans im Glück. 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 Ligaretto®. 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 & Vivian Steinfath
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 1-01

E-Mail: r.eltahwy@biss-pr.de | v.steinfath@biss-pr.de

Internet: www.biss-pr.de