



## PRESSEINFORMATION/SPIELENEUHEIT

### **Wenn die Welt zusammenarbeitet, um die Welt zu retten: In der Spieleneuheit e-Mission muss der Klimawandel gemeinsam gestoppt werden**

**Berlin, Herbst 2023.** Die Mission ist bei diesem Spiel so simpel wie herausfordernd: die weltweiten Emissionen auf null zu reduzieren und damit den Klimawandel aufzuhalten. In der realitätsnahen Spieleneuheit „e-Mission“ von Schmidt Spiele® schlüpfen die Spielenden in die Rolle von Großnationen und Ländergruppen, um gemeinsam die Klimakrise in den Griff zu bekommen. Die Aufgabe ist knifflig und erfordert strategisches Handeln einer jeden Partei sowie globales Denken und eine enge Zusammenarbeit. Denn nur wenn die Konsequenzen des eigenen Handelns richtig abgeschätzt werden und alle gemeinsam auf das Ziel hinarbeiten, kann es erreicht werden. Das kooperative Spiel für ein bis vier Personen wurde in Deutschland mit vollständigem Verzicht auf Kunststoffteile zu 100% aus Holz und Papier produziert.



© Schmidt Spiele

Die Neuheit „**e-Mission**“, aus der Feder des US-amerikanischen Autorenduos Matt Leacock und Matteo Menapace, ist ein erfolgreiches Kickstarterprojekt, das Schmidt Spiele nun nach Deutschland bringt. Bis zu vier Spielende werden mental zu den führenden Köpfen der beiden Großnationen USA und China, sowie Europas und des Globalen Süden. Analog zur realen Situation auf dieser Erde starten die Spielenden mit unterschiedlich hohem Energiebedarf sowie einem unterschiedlich hohen Emissionsausstoß. Auch die Zufriedenheit der Bevölkerung und damit die Stabilität unterscheidet sich in der Startphase. Ziel ist es, die Lage



positiv zu verändern und gemeinsam mit eigenen und globalen Projekten dafür zu sorgen, dass alle Spielenden zusammen weniger Emissionen produzieren, als die Erde aufnehmen kann. Nur so können die Erderwärmung gestoppt und noch mehr Krisen verhindert werden. Wird dies in einer Runde erreicht, ist der Wendepunkt erreicht und das Spiel gewonnen.

Auf dem Weg zum Sieg spielen alle gleichzeitig in je fünf Phasen pro Runde: In der globalen Phase wird gemeinsam entschieden, welche globalen Projekte verfolgt werden sollen und erwartete Krisen aufgedeckt. In der Projektphase fällt der Blick auf die Situation auf dem eigenen Spieltableau. Wie können die eigenen Karten in die Projekte gesteckt werden, damit die Emissionen sinken, ohne dass der Energiebedarf in Gefahr gerät? Wenn hierfür kein Weg gefunden wird, drohen innere Unruhen und Notstände, die unangenehme Folgen für die weiteren Runden mit sich bringen. Sobald alle Spielenden ihre Entscheidungen getroffen haben, wird es ernst und das Team muss sich der Frage stellen, wie viel CO<sub>2</sub> weltweit ausgestoßen wurde und ob der Ausstoß gebunden werden kann, durch die Bäume und Meere auf der Welt. Können die Emissionen nicht vollständig getragen werden, sorgen sie für einen Temperaturanstieg, was die Krisenphase auslöst. In dieser werden die direkten Folgen der Erderwärmung spürbar, von Wetterextremen bis zu finanziellen Krisen. Die Krisen verschlechtern die globale Situation sowie die Situation aller Spielenden, sie führen zu Notstand und Instabilität. In maximal sechs Runden wird so um die Zukunft der Erde gekämpft. Das Spiel kann auch in der Solovariante gespielt werden.

Die Spieleneuheit e-Mission soll zum Nachdenken anregen und Hoffnung geben, dass der Klimawandel durch globale Zusammenarbeit aufgehalten werden kann.

*Typ: kooperatives Kennerspiel | Marke: Schmidt Spiele® | Anzahl Spielende: 1-4 Personen | Alter: ab 10 Jahren | Zeit: ca. 120 Minuten | Preis: 77,99 Euro (UVP)*

**Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): [e-Mission](#)**

#### Über die Autoren:



*Matt Leacock © privat*



*Matteo Menapace © Aimee Johanan 2022*

Der US-amerikanische Spieleautor Matt Leacock, 1971 in Minnesota geboren, begann in den neunziger Jahren mit der Entwicklung einzelner Spiele. Einer seiner größten Erfolge ist das kooperative Brettspiel „Pandemie“ sowie die Reihe Verbotene Insel, Vergessene Stadt und

Forbidden Sky, die auch bei Schmidt Spiele erschienen sind. Matteo Menapace entwirft kooperative Spiele und leitet spielerische Workshops für Menschen, die sich mit realen



Herausforderungen auseinandersetzen. In den letzten Jahren war er Dozent für UX-, Web- und Spieldesign und war Game Designer in Residence am V&A in London. Matteo ist Co-Designer von Daybreak, einem kooperativen Spiel, das den Zusammenbruch des Klimas aufhalten soll und bei Schmidt Spiele als „e-Mission“ auf den deutschen Markt kommt.

### **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 Josef 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**

BISS PR & Communications GmbH & Co. KG  
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin  
Tel.: +49 1742196175  
E-Mail: [schmidtspiele@biss-pr.de](mailto:schmidtspiele@biss-pr.de)  
Internet: [www.biss-pr.de](http://www.biss-pr.de)